

# ANDOUIN

Kostenloses monatliches Fanzine für Rollenspieler und Brettspieler

## 75

### Schatzjagd

Ein Szenario für Fading Suns

### Queste der Sahuagin

Ein Fantasy-Abenteuer unter dem Meer

### U-Boote

Die Anfänge der Schiffe unter Wasser

### Waldgeflüster

Auftakt einer Fortsetzungsgeschichte





## VORWORT

### Seid begrüßt!

Herzlich willkommen zur Sommerausgabe unseres Fanzines. Was eine Sommerausgabe sein soll? Na, genau die Ausgabe, die wegen der Urlaubszeit etwas dünner als gewohnt ausfällt. Knapp über 50 Seiten sind in Anbetracht der letzten Monate mit ständig zwischen 60 und 80 Seiten sicherlich nicht besonders üppig, dafür hoffen wir aber, Euch eine interessante Ausgabe zum Thema „Unter dem Wasser“ bieten zu können.

Dazu berichten wir Euch zuerst von den spannenden und konfliktreichen Bergungsarbeiten eines Unterseebootes in der „Schatzjagd“. Danach geht es zu einem an dem malerischen „Elfensee“ gelegenen

DSA-Abenteuer. Später erfahrt Ihr einiges über die Anfänger der U-Bootzeit und die Grundlagen der U-Boottechnik. Unser NSC im August hat natürlich ebenfalls etwas mit dem nassen Element zu tun. Und schließlich dürfen wir Euch noch einiges über die Seefahrt der Wikinger berichten.

Ich hoffe, dass Ihr trotz des geringen Umfangs etwas in dieser Ausgabe findet, dass den Download rechtfertigt und Euch Spaß beim Lesen gebracht hat.

Ich war im vergangenen Monat in einigen Filmen des Fantasy Film Festes. Leider war ich (mal wieder) zu spät dran, um die Highlights

sehen zu können, aber ich möchte Euch dennoch einen Film empfehlen. Allerdings sollte man Splatterfilmen etwas abgewinnen können und Werwölfen nicht ganz abgeneigt sein. „Dog Soldiers“ ist ein blutiger und mit schwarzem Humor getränkter Film über eine Gruppe von schottischen Soldaten, die in den Highlands von einer Gruppe Werwölfe attackiert werden. Ich jedenfalls habe mich köstlich amüsiert - nur schade, dass der Film in kaum einem Kino laufen wird...

Bis zum nächsten Monat!  
Gruß,  
Tommy.

## INHALT

Schatzjagd.....	3
<i>Ein Abenteuer für Fading Suns</i>	
Elfensee.....	7
<i>Ein DSA-Gruppenabenteuer</i>	
Das Auge Gottes - 2. Teil.....	20
<i>Schlecht gelaunte Schwerter und grantige Gewehre</i>	
U-Boote.....	27
<i>Über die Anfänge und Grundlagen</i>	
Spielleitertipps.....	36
<i>Das perfekte Regelsystem</i>	
Wogenrösser und Sonnensteine.....	37
<i>Über die Seefahrt der Wikinger</i>	
Nir'alenar.....	42
<i>Webtipp</i>	
NSC-Ecke.....	44
<i>Detlev Hornberger</i>	
Hakims Kochecke.....	46
<i>Köstlichkeiten aus aller Welt</i>	
Comic.....	51
<i>Die Abenteuer im Lande Lovaria</i>	

<b>Rezensionen</b>	
The Quintessential Elf.....	47
L5R Spielerhandbuch.....	48
The Taan.....	49
<b>Kurzgeschichten</b>	
Zwergengekritzel.....	11
Aus dem nassen Grab heraus.....	32
Waldgeflüster.....	33
<b>Sonstiges</b>	
Impressum.....	55
Leserbriefe.....	55
Anduin CD-Rom.....	31



# SCHATZJAGO

~ EIN FADING SUNS SZENARIO FÜR 2 BIS 4 SPIELER

## Hintergrund

Das folgende Abenteuer spielt auf dem Planeten Madoc, welcher einen Sprung nachtseits von Byzantium Secundus entfernt liegt. Madoc wird nicht von einem Adelshaus regiert, sondern untersteht der Liga, dem Zusammenschluss aller Gilden.

Der größte Teil von Madoc ist von Meeren bedeckt. Die unterseeische Fauna und Flora bringt viele Delikatessen hervor, die leider nur schwer exportiert werden können.

Die Urbewohner des Planeten sind die Oro'yim, eine Rasse intelligenter humanoider Amphibien, deren Bevölkerung sich auf sieben Klans verteilt. Die Oro'yim werden von den Scravern eingesetzt, um in den Ruinen von Unterwasserstädten nach antiker Technologie zu suchen. Die Oro'yim selbst sind zwar in der Lage, gewisse Aspekte alter Technologie zu verstehen, haben aber keine Ahnung von deren Einsatz. Von den Clans sind die Tapol'ym die einflussreichste Gemeinschaft, da sie von der Liga mit Waffen versorgt werden.

Ursprünglich legten die Oro'yim Eier, mittlerweile sind die meisten Weibchen durch eine Mutation in der Lage, lebend zu gebären. Es existieren aber immer noch „Eifarmen“, Gelege in den flachen Gewässern um einzelne Inseln, welche von älteren Oro'yim bewacht werden. Die Oro'yim handeln zwar mit Menschen, und einige von ihnen treten sogar in die Dienste der Liga, aber meistens bleiben sie unter sich und bewahren ihre Geheimnisse für sich selbst. Mehr über die Oro'yim und ihre Zivilisation findet sich im Player's Companion, zum Spielen dieses Abenteuers reichen die gegebenen Informationen jedoch aus.

## Oro'yim Werte für NSC

Oro'yim sind zwischen 145 und 185 cm groß. Ihre Gestalt ist menschenähnlich, allerdings weisen sie keine Körperbehaarung auf, sondern Schuppen; zudem verfügen sie über lange, bunte Rückenämme und einen kräftigen Schwanz, den sie zum Schwimmen einsetzen können. Ihre Gesichter sind oval und wirken flach, weil sie Nüstern statt einer Nase haben.

**Body:** Strength 9, Dexterity 9, Endurance 9

**Mind:** Wits 5, Perception 5, Tech 3

**Spirit:** Calm 3 / Passion 1, Introvert 3 / Passion 1, Faith 3 / Ego 1, Alien 3 / Human 0

**Natural Skills:** Vigor 4, Fight 5

**Learned Skills:** Beast Lore 5, Speak Oro'yim 4, Speak Urthish 0-2, Survival 6

**Blessings:** Fangzähne (DMG 2), Kiemen, starker Schwanz (DMG 3; +1 Meter je victory point beim Schwimmen), Hände mit Schwimmhäuten (+2 Meter je victory point beim Schwimmen)

**Bewaffnung** (wird ausgewürfelt):

1-4: Capek .40 Aquatic Rifle DMG 7, Range 30/40, Shots 5, Rate 2

5-9: Spear Gun DMG 3, Range 10/20, Shots 4, Rate 1

10-20: Spear Init +1, DMG 5

## Die Vorgeschichte

Späher der Scraver-Gilde haben auf dem Planeten Madoc durch Zufall ein unter dem Meer verstecktes Waffenarsenal aus der Zeit der Zweiten Republik entdeckt. Da sie ihren Fund nicht mit der Liga teilen wollten, entschlossen sie sich, die Waffen heimlich vom Planeten zu schaffen, um sie auf einer geeigneten Welt zu untersuchen und zu erproben.

Die Waffen sollten bei Nacht und Nebel auf eine Weltraumfähre verladen und damit zu einem Raumschiff der Scraver in den Orbit gebracht werden, welches am nächsten Tag Kurs auf das Sprungtor nimmt.

Aufgrund einer Fehlfunktion des Höhenmessers, gelang es dem Piloten jedoch nicht, das Radar der militärischen Luftraumüberwachung zu unterfliegen, und da die Fähre zu keinem gemeldeten Flug gehörte, wurden zwei Jäger losgeschickt, um sie zur Landung zu zwingen. Da der Pilot der Fähre keine Lust auf einen längeren Aufenthalt im Gefängnis hatte, flog er auf das Meer hinaus und versuchte dort, seine Verfolger abzuschütteln. Nach wiederholten Warnungen eröffneten die Jäger das Feuer. Die Fähre wurde von einer Luft-Luft-Rakete in die Antriebssektion getroffen und stürzte ins Meer. Pilot und Co-Pilot ertranken. Dies geschah heute gegen 1 Uhr morgens.

## Status Quo

Die Fähre liegt in ca. 10 Metern Tiefe vor Gewässern einer kleinen Insel, ca. 50 Kilometer vom Ausgangsort der Handlung entfernt. Dies konnte durch Luftaufnahmen einwandfrei festgestellt werden. Das Militär der Liga will

Aufschluss darüber haben, warum der Pilot sich der Identifizierung zu entziehen suchte, die Scraver wollen ihre Waffen, und die Charioteers haben durch ihre Spione von der Angelegenheit Wind bekommen und entsenden ein Mini-U-Boot, um das Wrack zu durchsuchen und etwaige Ladung zu bergen.

Dummerweise stürzte die Fähre in die Eifarm eines Oro'yim-Clans und zerstörte mehrere Dutzend Eier. Die Oro'yim, welche als Wächter eingesetzt waren, sind darüber ebenso erzürnt wie entsetzt. Sie haben die verbliebenen Eier an einen anderen Ort geschafft, und werden alles daran setzen, jeder (vermeintlichen) Bedrohung ihres Nachwuchses zu begegnen.

## Die Spielercharaktere

Die SC sind Marinetaucher und Teil der Aufklärungsmannschaft, welche die Marine entsendet. Ihre Aufgabe wird es sein, zum Wrack hinabzutauchen, den Flugschreiber („black box“) sowie etwaige Ladung zu bergen.

Die Charaktere werden wie gewöhnlich erschaffen, sie sind jedoch alle Angehörige der Marine und sollten die Fähigkeit Tauchen auf einem Wert von wenigstens 4 haben. Tauchen entspricht dem Wissen um die korrekte Handhabung von Tauchgeräten, die Tiefen, in die man gefahrlos tauchen kann, die Länge der Ruhepausen, die man beim Auftauchen für den Druckausgleich beachten muss usw.

## Weitere Vorschläge für Schwerpunkte

**Characteristics:** Dexterity, Endurance, Calm

**Natural Skills:** Dodge, Melee, Shoot, Sneak, Vigor

**Learned Skills:** Combat Actions (Martial Arts), Drive Watercraft, Stoic Body, Warfare (Demolitions), Warfare (Military Tactics)

**Waffen:** Messer, Spear Gun: Eine Art Harpune, die kleine Speere mittels einer Pressluftpatrone verschießt. Sie muss mit der Hand nachgeladen werden. An der Harpune befindet sich ein Munitionsbehälter mit vier Geschossen. DMG 3, Range 10/20, Shots 4, Rate 1

**Gehalt:** 8 Firebirds/Monat

## Zeitschiene:

01.00 Abschuss der Fähre

05.00 Ein Schiff der Scraver, als Fischkutter getarnt, läuft aus



- 06.30 Militärische Einsatzbesprechung mit den SC; Wetterbericht deutet auf einen Sturm hin, welcher das Bergungsgebiet in drei bis vier Stunden erreichen wird
- 07.30 Die „Nautilus“ läuft aus
- 07.30 Die Auseinandersetzung zwischen den Scravern und den Oro'yim erreicht ihren tödliche Höhepunkt
- 08.30 Die „Nautilus“ trifft am Ort des Geschehens ein
- 08.45 Ein Enterkommando betritt den Kutter und findet die Besatzung tot vor.
- 09.15 Die SC tauchen zum Wrack der Fähre hinab
- 09.30 Die SC werden von Tauchern der Charioteers angegriffen
- 10.15 Haben die SC die feindlichen Taucher vertrieben oder sind diese bis zu diesem Zeitpunkt nicht zurückgekehrt, so torpediert der U-Boot-Kapitän das Wrack, um die Ladung zu vernichten
- Danach nimmt er Kurs auf die Sturmfront, um eventuelle Verfolger abzuschütteln

## Einsatzbesprechung

Die Charaktere, die friedlich in der Kaserne schlafen, werden vom Unteroffizier vom Dienst (UvD) um 5.45 Uhr aus dem Schlaf gerissen. Der UvD teilt ihnen mit, sie hätten sich um 06.30 Uhr (im Militär-Jargon: Null-sechs-dreißig) bei Kapitänleutnant Maddox im Planungsraum der B-Kompanie einzufinden. Nähere Auskünfte kann er ihnen nicht erteilen.

06.30 Uhr, B-Kompanie: An der Wand hängt eine Seekarte, auf die ein roter Punkt geklebt wurde. Daneben hängen aus großer Höhe aufgenommene Fotos, welche eine Insel und die umliegenden Gewässer zeigen. Man kann auf dem Meeresgrund, ca. 40 Meter vor der Insel, eine dunkle Form ausmachen.

Anwesend sind Kapitänleutnant Maddox sowie sein Erster Offizier, Oberleutnant zur See Spader.

Maddox: „Moin, moin. Setzen Sie sich. Heute morgen um Null-Einhundert sichtete unsere Luftraumüberwachung ein nicht identifiziertes Objekt, das sich rasch durch unseren Luftraum bewegte. Unsere Funksprüche blieben ohne Antwort, dafür verschwand das Objekt von den Radarschirmen. Der Pilot hatte offensichtlich versucht, unsere Radar zu unterfliegen. Also wurden zwei Jäger losgeschickt, um ihn abzufangen. Es gelang ihnen tatsächlich, die Raumfähre – denn um eine solche handelte es sich – aufzuspüren. Der Pilot kam jedoch der Aufforderung zur Landung nicht nach, sondern

versuchte, sich unserer Patrouille durch Flucht zu entziehen. Nachdem zwei Warnungen unbeachtet blieben, eröffneten unsere Jungs das Feuer und schossen die Fähre ab. Sie stürzte vor dieser Insel!“ – deutet auf die Karte – „ins Meer. Wir vermuten, dass es sich dabei um Schmuggler handelt, da die Fähre keinerlei Kennzeichen aufweist. Unsere Aufgabe ist es nun, festzustellen, was sich in der Fähre befindet und den Flugschreiber zu bergen, um Auskunft über die Flugbewegungen zu erhalten und somit Rückschlüsse auf die Herkunft der Fähre ziehen zu können.

Leider droht uns der Wetterbericht mit einem Sturm in der Gegend, so dass wir uns beeilen müssen. Holen Sie Ihre Tauchausrüstungen und melden Sie sich bei mir auf der „Nautilus“ im Hafen. Wir laufen um Null-Sieben-Dreißig aus. Noch Fragen?“

Maddox kann noch Angaben über die ungefähre Tauchtiefe machen, das ist aber auch alles. Von den Oro'yim weiß er nichts. Die „Nautilus“ soll erst einmal vor Ort feststellen, ob sich eine Bergung des Schiffes überhaupt lohnt – aus militärischer Sicht. Die eigentliche Bergungsaktion würde dann nach Abflauen des Sturms in die Wege geleitet.

### Die „Nautilus“

Die „Nautilus“ ist ein Patrouillenboot mit zehn Mann Besatzung, welches zur Verteidigung mit zwei schweren MGs ausgerüstet ist. Sie verfügt über keinerlei Kräne oder andere Bergungseinrichtung. Die Taucher steigen über das Fallreep an der Schiffswand ins Wasser.

### Zwischenspiel: Die Scraver und die Oro'yim

Die Scraver haben mittlerweile die Absturzstelle erreicht und schicken sich an, zum Wrack hinunter zu tauchen. Die immer noch gereizten Oro'yim-Wächter ersuchen sie ernsthaft, dieses Gebiet zu verlassen, doch die Scraver schlagen die Warnung in den Wind und tauchen. Die Oro'yim wiederholen ihre Aufforderung, diesmal nachdrücklicher, worauf ein an Bord des Schiffes befindlicher Scraver die Nerven verliert und das Feuer auf die Oro'yim eröffnet, wobei ein Oro'yim tödlich getroffen wird. Dieser Tropfen bringt das Fass zum Überlaufen: Die Oro'yim töten im Zorn die beiden Taucher und entern das Schiff. Es kommt zum Kampf, und alle Scraver werden getötet bzw. schwer verletzt. Die Oro'yim nehmen ihre Toten mit, als sie sich zurückziehen.

## Die Ankunft der „Nautilus“

Das Radar der „Nautilus“ kann den Fischkutter schon lange ausmachen, bevor sie an ihrem Einsatzort eintrifft; ihre Funksprüche werden jedoch nicht beantwortet. Kapitänleutnant Maddox befiehlt schließlich, längsseits zu gehen, um einige Männer an Bord zu schicken, die nach dem Rechten sehen sollten. Schließlich könnte die Besatzung des Kutters Hilfen benötigen; andererseits könnte es sich auch um Piraten handeln. Maddox sucht Freiwillige für diesen Einsatz.

Der Trupp besteht schließlich aus vier Mann – mit oder ohne SC; zwei Mitglieder erhalten eine Automatikpistole Kaliber .40.

### Der Kutter

An Bord des „Fischkutters“ finden die SC die Körper von vier Seeleuten; zwei liegen an Deck, einer mit einer Schrotflinte, der zweite mit einem schweren Revolver bewaffnet. Eine Frau mit einem Schwert liegt in der Luke zum Unterdeck (tot) und ein Mann im Steuerhaus, die Axt noch in den schlaffen Fingern. Wurf auf Perception + Observe, um zu bemerken, dass er noch atmet; eine gezielte Untersuchung fördert dieses Ergebnis auch ohne Wurf zu Tage. Ein geglückter Wurf auf Wits + Medicine führt zu der Erkenntnis, dass der Mann dringend in ein Krankenhaus muss – er hat nur noch einen Lebenspunkt. Aus den Waffen könnten die SC schießen, dass es sich hier nicht um Fischer handelt. Eine genaue Betrachtung der Toten zeigt, dass sie mit Schuss- und Stoßwaffen attackiert wurden; die Hieb Waffen weisen an den Klingen Spuren einer angetrockneten Flüssigkeit auf, die keine Ähnlichkeit mit menschlichem Blut hat (Oro'yim-Blut). Die Habseligkeiten der Toten lassen keine Rückschlüsse auf deren Identität zu.

Sehen die SC sich auf dem Fischkutter um, so bemerken sie keinerlei Netze oder ähnliches für Fischer typisches Handwerkszeug; im Unterdeck stoßen sie allerdings auf verschiedene technische Apparaturen, die sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Tech+Observe als Echolot erweisen.

Sobald Maddox von den Toten erfährt, lässt er Wachen an Bord der „Nautilus“ an den Maschinengewehren aufstellen. Diese befinden sich an Bug und Heck des Schiffes.

## Tauchgang

Für ihren Tauchgang erhalten die Charaktere folgende Ausrüstung: einen Neopren-Anzug (Rüstungswert 2), Sauerstoffflaschen,



I Tauchhelm (mit eingebauter Lampe und Kurzstrecken-Funkgerät, das den Kontakt mit dem Schiff und untereinander gestattet, sofern die Entfernung 100 Meter nicht übersteigt), Schwimmflossen, Bleigürtel (als Gegengewicht zum Auftrieb) und eine kleine Werkzeugtasche sowie ein Tauchermesser. Auf Wunsch können die SC auch ein Harpunengewehr (Spear Gun) erhalten.

Die SC wissen, dass sie bei einer Wassertiefe von zehn Metern bis zu zwei Stunden operieren können, ohne dass beim Auftauchen Pausen für den Druckausgleich eingelegt werden müssen. Bei körperlicher Beanspruchung verkürzt sich diese Zeitspanne jedoch. Die Charaktere können gefahrlos in einem Zug auftauchen, wenn sie langsam an die Wasseroberfläche schwimmen. Tauchen Sie jedoch hastig oder mit hoher Geschwindigkeit auf, so platzt ihnen die Lunge.

Das Wasser ist sehr klar, man kann vom Schiff bis auf den Grund sehen und den dunklen Umriss der Fähre deutlich erkennen. Das Bild wird klarer, sobald die SC hinabtauchen: Die Fähre hat sich mit der Schnauze in den Sand gewühlt und ist dann auf die linke Seite gefallen; die abgeknickte Tragfläche ragt unter dem Rumpf heraus. Die Sichtweite auf dem Meeresgrund ist mit zwanzig Metern als gut zu bezeichnen; jenseits dieser Entfernung verschwimmt alles in Blau. Das Wasser dämpft allerdings auch manche Wellenlängen des Lichtes, so dass die Farbe Rot in dieser Tiefe nicht mehr wahrnehmbar ist.

### Die Umgebung der Fähre

Etwa fünf Meter von der Fähre entfernt liegen zwei tote Taucher auf dem Meeresgrund, neben ihnen leer geschossene Harpunengewehre. Beide wurden erstochen. (Es handelt sich hierbei um die Taucher der Scraver, die dem Angriff der Oro'yim zum Opfer fielen.) Mit einem gelungenen Wurf auf Perception + Observe (mit Penalty 3) kann ein SC in größerer Entfernung die abgeschossenen Speere der Harpunen finden, einen je victory point.

Mit einem weiteren Wahrnehmungswurf kann ein SC unter dem Wrack der Fähre einige plattgedrückte Dinger ausmachen, die aus einer Art ledriger Haut bestehen. Dies sind die Eier der Oro'yim die von der herab sinkenden Fähre zerstört wurden – Amphibieneier haben keine Kalkschale. Die restlichen Eier wurden von den Wächtern jenseits der Insel in Sicherheit gebracht.

### Die Fähre

Umschwimmen die SC das Wrack der Fähre, so werden sie ein gewaltiges Loch im Heckantrieb ausmachen (Raketentreffer). Ein Mann könnte vielleicht hindurch schwimmen, aber starrende Streben und gezackte Metallteile lassen dieses Vorhaben äußerst gefährlich erscheinen.

An der Seite der Fähre erkennen die SC die großen Schiebetüren zum Laderaum, diese lassen sich jedoch nicht von außen öffnen. Die SC müssen durch die Cockpitluke auf der rechten Seite einsteigen. Der elektrische Öffnungsmechanismus wurde – wie nicht anders zu erwarten – durch das Wasser kurzgeschlossen, somit muss die Tür manuell geöffnet werden. Durch mehrmaliges Umlegen eines Hebel wird die Hydraulik aktiviert, die Cockpittür schwenkt nach außen und dann zur Seite.

Im Inneren des Cockpits erwartet die SC ein gespenstischer Ablick: Die Leichen von Pilot und Co-Pilot hängen aufgequollen in den Gurten. In der Konsole vor ihnen befindet sich auch der Flugschreiber, den die SC ausbauen sollen: Hierzu benötigt der Charakter insgesamt vier victory points auf Wits + Tech Redemption oder alternativ Dexterity + Vigor.

Vom Cockpit aus führt eine Tür in den Passagierraum. Links und rechts befinden sich eine Toilette und eine kleine Kombüse. Durch die Passagierkabine gelangt man in den Laderaum. Die Ladung besteht aus vier Containern, welche in Fangnetzen ruhen. Löst man die Netze, so fallen sie durch die Schräglage des Schiffes auf die linke Rumpfseite. Jeder Container wiegt 50 Kilogramm und ist mit einem komplizierten Schloss gesichert. Weder beim Co-Piloten noch beim Piloten findet sich hierzu ein passender Schlüssel.

Vom Laderaum aus lassen sich auch die Schiebetüren auf der Rumpfseite öffnen, allerdings wieder nur manuell über die Hydraulik. An der Rückwand des Laderaums klafft ein großes Loch, das durch den Einschlag der Luft-Luft-Rakete und die nachfolgende Detonation im Antriebsbereich hervorgerufen wurde. Dummerweise reagiert die Notverriegelung der Schotts in einer Weltraumfähre nur auf Druckabfall und nicht auf Wassereinbruch, weswegen das gesamte Schiff innerhalb kürzester Zeit geflutet wurde. Pilot und Copilot waren beide durch den Aufprall auf das Wasser betäubt und ertranken. Der Maschinenraum ist ein einziges Chaos zerstörten Metalls und zerrissener Maschinen; das Shuttle wird sich nie wieder in die Luft erheben.

### Wettstreit unter Wasser

Das U-Boot der Charioteers befindet sich mittlerweile in etwa dreihundert Meter Entfernung. Sein Kommandant hat die „Nautilus“ wohl bemerkt und sendet jetzt aus sicherer Entfernung zwei Taucher zur Erkundung aus (Werte im Anhang).

Es liegt am Spielleiter, wie er diese in die Handlung einbauen will:

- Die Taucher könnten sich bereits im Laderaum befinden und versuchen, die Ladung zu bergen, als die SC hinzukommen. Wahrscheinlich sind beide Parteien zunächst überrascht, danach versuchen die Charioteers, die SC zu vertreiben, zur Not mit Androhung von Gewalt. Gut möglich, dass die SC annehmen, die Taucher seien für die Toten vor dem Shuttle verantwortlich. Umgekehrt können sich die Charioteers später damit herausreden, sie hätten geglaubt, die Mörder seien zurückgekehrt.
- Wie oben, aber die beiden Taucher verschwinden gerade mit einem Container durch die geöffneten Seitentüren. Die SC können versuchen, ihnen die Ladung abzujaagen, oder ihnen heimlich zum U-Boot folgen.
- Die SC verlassen das Wrack und sehen sich Auge in Auge mit dem anderen Taucherteam.

Für Kampfactionen unter Wasser gilt: Auf alle Aktionen in den Bereichen Fight, Melee und Dodge gibt es einen Malus von 3, da das Wasser die Bewegungen bremst. Genauso wird der Nahkampfschaden um zwei Würfel reduziert.

Es muss jedoch nicht zwangsläufig zu einem Kampf kommen; dies liegt im Ermessen des Spielleiters.

### Das U-Boot

Das U-Boot der Charioteers liegt 300 Meter von der Absturzstelle der Fähre entfernt „vor Anker“. Es handelt sich um ein Kleinst-U-Boot von etwa 12 Meter Länge, das sich in folgende Sektionen untergliedert:

- Steuerkanzle mit vier Sitzplätzen
- Geräteraum mit Ausrüstung für Unterwassereinsatz (hier kann auch Fracht gelagert werden)
- Schleusenkommer, öffnet zur Seite hin
- Antriebssektion

Die Schleuse steht zur Zeit zum Meer hin offen, damit die ausgesandten Taucher zurückkehren können. Sie kann vom Cockpit und von der Schleuse aus gesteuert werden.



Die SC können das U-Boot durch die Schleuse betreten. Die verbleibende Besatzung – Kapitän und Copilot – können zwar durch Sonar und optische Sichtung feststellen, wenn sich Taucher nähern, aber sie können nicht erkennen, welche Taucher es sind. Das gibt den SC die Chance, das U-Boot zu entern und die Besatzung gefangen zu nehmen.

Falls die ausgesandten Taucher nicht innerhalb von 45 Minuten zurückkehren, fährt der Kapitän näher an das Wrack heran, um sich einen Überblick über die Lage zu verschaffen. Falls er Grund zu der Annahme hat, dass seine Taucher gefangen oder tot sind und seine Mission – die Ladung zu bergen – gescheitert ist, wird er das Wrack torpedieren, getreu dem Motto „Wenn wir es nicht haben können, sollen es die anderen auch nicht haben.“ Danach steuert er auf die Sturmfront zu, um eine Verfolgung über Wasser unmöglich zu machen. Der Sturm braucht ihn nicht zu schrecken, den bereits wenige Meter unter der Wasseroberfläche ist die See vollkommen ruhig.

### Andere Möglichkeiten des Verlaufs

Die oben gegebenen Informationen sind sozusagen die Zutaten zu einem Rezept, das der Spielleiter nach Belieben variieren kann. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, zum Beispiel die Oro'yim einzubinden.

- Die Oro'yim haben das U-Boot entdeckt und geentert. Die Besatzung ist bereits tot, wenn die SC eintreffen, und die Charaktere bleiben mit einem Haufen offener Fragen zurück. Werden die Taucher der Charioteers mit dieser Lage konfrontiert, sehen sie sich vielleicht gezwungen, mit der Besatzung der „Nautilus“ zu kooperieren, damit sie nicht auf See gestrandet sind. Andererseits (nach Ermessen des SL) mag es ihnen gelingen, das U-Boot zurück in den heimischen Hafen zu lenken, da sie die Fähigkeit Drive Watercraft besitzen. Sie könnten aber auch glauben, die SC und die Besatzung der Nautilus seien für die Toten verantwortlich und daraufhin die „Nautilus“ torpedieren. Den SC mag es gelingen, einen Blick auf mehrere Personen (die Oro'yim) zu erhaschen, während diese das U-Boot verlassen, sie können aber nicht erkennen, um wen es sich handelt. Eine Verfolgung bringt die SC dann in direkten Konflikt mit den Oro'yim; dieser kann argumentativ oder kämpferisch gelöst werden.
- Die Oro'yim haben die „Nautilus“ angegriffen, während die SC unter Wasser waren, und die SC finden sich nach dem

Auftauchen mitten in einem tobenden Kampf wieder oder die Besatzung der „Nautilus“ gemeuchelt vor.

Die beiden obigen Entwicklungen weisen den Oro'yim aber eine eindeutige Schurkenrolle zu, und das mag zu einseitig sein, da hier ein Konflikt auf das „Böse Außerirdische“-Schema reduziert wird.

- Die Oro'yim geben sich der Besatzung der „Nautilus“ zu erkennen, und fordern sie auf, „ihre Gewässer“ zu verlassen, ohne jedoch genauere Einzelheiten preiszugeben. Jeder weitere Aufenthalt oder Tauchgang wird als Provokation betrachtet. Die Oro'yim unterscheiden dabei nicht zwischen den einzelnen Parteien: Für sie gehören die Besatzung des Kutters, der „Nautilus“ und des U-Boots zusammen. Falls sich die SC auf Verhandlungen einlassen, können sie die Ereignisse, die zum Tod der Kutterbesatzung geführt haben, rekonstruieren und von der Existenz des U-Bootes erfahren. Vielleicht können sie die Oro'yim von ihrer Harmlosigkeit überzeugen und eine Allianz mit ihnen schmieden: „Es tut uns Leid, was geschehen ist, aber wir gehören nicht zu diesen bösen Menschen. Falls ihr uns helft, werden wir alles tun, um herauszufinden, wer sie waren und was sie wollten, damit sich dieser Vorfall nicht wiederholt. Wir wollen nur Ladung aus dem Wrack bergen, danach kehren wir nie wieder zurück.“
- Die SC untersuchen die Gewässer rund um die Insel, bevor sie zu der Fähre hinab tauchen, und stoßen dabei auf die „Eifarm“ der Oro'yim. Es hängt dann davon ab, wie diskret sie dabei vorgehen, ob sie entdeckt werden und ob die Oro'yim gegen sie vorgehen. Auch hier hängt es vom Verhalten der SC ab, ob es zu einem Kampf oder Gesprächen kommt.

### Weitere Entwicklungen

Sollte es den SC gelungen sein, einen Teil der Ladung sowie den Flugschreiber zu bergen, so wird die Liga begierig sein, den Ursprung der geschmuggelten Technologie festzustellen. Die Auswertung der Daten auf dem Flugschreiber ergeben die Koordinaten der Ruinenstadt auf dem Meeresgrund, in der sich das Depot befindet. Taucher – die SC – werden zur Erkundung hinab geschickt. Zur gleichen Zeit ziehen die Scraver jedoch im Hintergrund die Fäden und stiften einen Clan der Oro'yim, mit dem sie zusammenarbeiten, an die Bergungsarbeiten zu behindern, zum Beispiel unter dem Vorwand, es handele sich

um eine heilige Stätte der Oro'yim. Während die Gespräche zwischen der Liga und den Vertretern der Oro'yim sich in die Länge ziehen, werden die SC auf eine geheime Erkundungsmission geschickt, in deren Verlauf sie die Oro'yim dabei beobachten können, wie sie das Depot leer räumen und die Güter an einen anderen Ort schaffen. Die SC können dann entweder in deren Abwesenheit in das Depot tauchen und selbst einige Container stehlen oder die Oro'yim heimlich verfolgen, um zu sehen, wohin die Artefakte gebracht werden.

Sollte es zu Kampfaktionen kommen oder die Oro'yim der Beteiligung an illegalen Aktivitäten beschuldigt werden, so resultieren daraus erhebliche Spannungen zwischen der Liga und dem beteiligten Oro'yim-Klan, welche sogar zu einem militärischen Konflikt eskalieren könnten.

Bei behutsamem Vorgehen könnte es den SC sogar gelingen, den Scravern, die hinter allem Stecken, auf die Spur zu kommen, und deren Beteiligung zu enthüllen. Damit würden sie sich allerdings mächtige Feinde schaffen. In diesem Szenario werden also genügend Handlungsfäden angefangen, die der Spielleiter in einer Reihe von Episoden weiterspinnen kann.

## Wichtige NSC

### Charioteer-Taucher

**Alliance:** Charioteers

**Rank:** Commander

**Body:** Strength 4, Dexterity 8, Endurance 5

**Mind:** Wits 6, Perception 4, Tech 4

**Spirit:** Extrovert 7/Introvert 1, Passion 1/Calm 4, Faith 3/Ego 1, Human 3/Alien 0

**Natural Skills:** Dodge 6, Fight 5, Impress 6, Melee 6, Observe 5, Shoot 6, Sneak 4, Vigor 7

**Learned Skills:** Drive Watercraft 4, Drive Landcraft 1, Empathy 1, Lore (people & places seen) 2, Mech Redemption 2, Remedy 2, Speak Madoc 2, Gambling 1, Inquiry 2, Scuba Diving 7, Stoic Body 2, Tech Redemption 1, Warfare (Demolitions) 1

**Armour:** Neopren Suit (2)

**Weapons:** Knife, Spear Gun DMG 3, Range 10/20, Shots 4, Rate 1

Für den U-Boot-Kapitän und seinen Co-Piloten vertausche man die Werte von Scuba Diving (= Tauchen) und Drive Watercraft.

[joachim a. hagen]

[hagen@riegg.com]

[www.aiki.20m.com]



# ABENTEUER

## ELFENSEE

~ EIN D&A-ABENTEUER FÜR 4-6 HELDEN DER STUFEN 2-6 ~

### VORWORT

Unsere Geschichte spielt in und an einem kleinen Dorf, mit einem See, und sehr verwunderlichen Bewohnern, bezieht sich aber nirgends auf besondere Spielhintergründe, so dass Sie sie eigentlich problemlos in ihre Spielwelt versetzen können. Die Angabe der NSC-Werte erfolgt im Das Schwarze Auge - Format, dessen 20er-System sollte jedoch leicht in jedes andere umrechenbar sein.

Sämtliche anderen Angaben sind in allgemeinverständlichen Worten oder Vergleichen gehalten (z.B. "sehr schwierig" oder "teuer wie ein Pferd").

Wichtig ist noch anzumerken, dass die Werte der NSC für meine Spielgruppe tauglich waren. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass das Stärkeverhältnis von SC zu NSC von Spielgruppe zu Spielgruppe variiert. Eine schonende Anpassung der Werte ist daher empfohlen. Der Plot enthält lediglich einen fest eingeplanten (End)Kampf, dessen Chancenverteilung durch Hinzufügen bzw. Wegnahme von Landsknechte/Räubern zusätzlich beeinflusst werden kann. Ansonsten ist die Geschichte definitiv muskelkraftlos!

Steine und Wasser besitzt einen sehr losen Handlungsrahmen. Die Beschreibung der Plätze und Figuren des Geschehens wurde um jene Plotpunkte arrangiert, an denen ihr Auftauchen am wahrscheinlichsten ist.

Die Geschichte möchte ein wenig den märchenhaften Aspekt der Fantasy berühren, eine allgemeine Stimmung der Leichtigkeit des Lebens, den amourösen Teil des Rollenspieles wecken. Ob dies gelingt, weiß ich nicht zu sagen, hoffe aber das Beste. Es bleibt zu erwähnen, dass sich eine Spielercharakterin (nicht Spielerin) in der Gruppe befinden sollte. Indes noch feiner wäre es, wenn die Heldin von einem heldenhaften Spieler übernommen würde.

### WAS ZUVOR GESCHAH

Schon seit langem leben die seltsamen Seenixen friedlich in ihrem See neben dem Dörfchen Grünwasser. Sie kamen immer gut mit den Menschen des Dorfes aus, vor allem, weil diese sie nicht häufig zu Gesicht bekamen. Fischer sahen den See schon lange als heilig an,

und wundersame Legenden rankten sich (nicht zu Unrecht) um ihn. Auch wies der Druide des Dorfes dessen Bewohner, die Wesen des Sees nicht zu stören, damit der Fischreichtum der umliegenden Gewässer erhalten bleibe.

So wagten sich meist nur abenteuerliche Freigeister und Kinder an die Ufer und wurden manchmal mit in die wundersamen Reiche unter den glitzernden Wellen genommen, um Wochen später verträumt und schweigsam wieder aufzutauchen.

An einem anderen Ort, vor langer Zeit, geschah es, dass der damals noch junge Feenkönig Lorntie unter seinem Feenhügel eine Goldader fand, von der er in seiner Naivität einem Händler, der seinen Wald besuchte, erzählte, weil er mehr über das glitzernde Metall erfahren wollte. Der riet ihm, schleunigst aus dem Hügel zu flüchten, denn das Metall sei ein langsam tötendes Gift; dann verschwand er selbst schnellstens. Beunruhigt zog der Feenkönig mit einem großen Teil seines Stammes ins Feenreich, um sich dieses bestätigen zu lassen. Nach wenigen Stunden eilte er mit großer Verstärkung wieder zum Hügel, nun aufgeklärt über Gold und Händler - zu spät. Alle zurückgebliebenen Feen waren von einem Schwarzmagier getötet, der zusammen mit dem Händler und vier groben Männern den ganzen Hügel aufgewühlt hatte und nun das Gold mit vollen Händen in Säcke füllte.

Der Kampf war kurz - gegen die Übermacht der Feen hatte der Magus keine Chance. Alle Menschen wurden umgebracht, bis auf den Händler, den Lorntie in die Feenwelt bringen ließ. Nicht eher wollte der Feenkönig ruhen, bis dass der letzte Funke Seele aus dem Frevler gefoltert wirre. Endlose grausame Nächte vergingen, und die Luft war angefüllt mit Schreien und Flehen, gestöhnten Erklärungsversuchen und hilflosem Wimmern. Aber noch etwas anderes lag in der Luft in jener Zeit, denn jeden Morgen, an dem der Feenkönig aus den Unterhallen trat, hatte er sich verändert, nur ein bißchen, nicht genug, um es zu merken. Als schließlich der Händler seinen letzten Funken Seele ausgehaucht hatte, erkannte das Feenvolk, was mit dem König geschehen war. Er war kalt, grausam und goldgierig geworden, ein Tyrann, der nicht eher ruhte, bis dass, jedes Gran Gold der Mutter Erde entrissen wäre. So kam es zur Revolte. Lorntio wurde gestürzt, seiner magischen

Fähigkeiten und Flügel entledigt, mit glühendem Gold geblendet und ausgestochen.

Er überlebte nur dank der beißenden Rachsucht, die ihn trieb und der Fidel seines Vaters, die man ihm als einziges gelassen zurückließ. Die Wirtin nahm sich eine Zeit lang seiner an, dann lebte er weiter allein. Fing Fisch, den er für Kleidung und Nahrung verkaufte oder selbst speiste. Eines Tages (kurz bevor die Spieler ins Dorf gelangen) kam Lorntie zurück zum Dorf, um Rache zu nehmen in seiner Begleitung einige ihm ergebene Strauchdiebe. Welches Ärgernis, als er feststellte, dass das Dorf von natürlicher Magie beschildet war wie einst der Feenhügel.

So gab es nur eines: Er mußte wieder einen vom Seenixenvolke haben, um das alte Ritual nun gegen das Dorf auszuführen. So schickte er seine Handlanger aus, nach einem zu suchen und auch, ihm ein paar Reisende als Opfer zu beschaffen, denn diesmal würde er die Aufmerksamkeit des Dorfes nicht auf sich lenken, bis dass es zu spät wäre.

### WAS GESCHEHEN WIRD

Hier kommen die Helden ins Spiel. Aus irgendeinem Grund befinden sie sich auf Reisen über die Straßen der Welt, werden jedoch von den Strauchdieben als Menschenopfer gefangengenommen. Sie können fliehen und gelangen erschöpft in das Dorf, wo sich prompt ein charmanter Mann des fahrenden Volks ihrer annimmt und besonders die Heldin der Gruppe umschmeichelt. Er besorgt gerne Zimmer und Verpflegung, nur mit der Bitte, man möge bis zum großen Fest der Sommersonnenwende bleiben.

Dort möge die Heldin ihm die Ehre des ersten Tanzes gewähren. Während dieser Tage erfahren die Helden natürlich vom „Smaragdsee“ in der Nähe des Dorfes sowie der Legende, dass sein Wasser grün sei, weil der See voller magischer Smaragde sei. Dies und Abenteuerlust dürfte die Spieler zum See bringen, wo sie von einem Mitglied des Nixenvolkes zuerst beobachtet werden, um schließlich mit ihm Kontakt zu knüpfen und endlich in das Unterwasserreich der Seenixen zu gelangen. Dort bittet man sie, einen Knaben ihres Volkes wiederzufinden, der „vor kurzem“



# ABENTEUER

verschwunden sei. Eine hohe Belohnung sei gewiß.

So machen die Helden sich auf die Suche nach dem Knaben. Auf dem Fest tanzt auf jeden Fall jener Gaukler mit unserer Heldin, und welches unvermählte Mädchen bei einer Sonnenwende mit einem unvermählten Jungen tanzt, so ist es altes Gesetz hier, ist diesem Manne versprochen.

Davon ahnt unsere Heldin natürlich nichts. Welch' Überraschung, wenn am nächsten Morgen der Bräutigam samt Druiden und dem halben Dorf vor der Bleibe der Helden stehen. Sollte sich die Heldin verständlicherweise wehren, wird sie eingekerkert. Denn hier zählen Frauen (leider) nicht viel, und so manche ist, wenn sie den ihr Versprochenen nicht freien wollte, hingerichtet worden. So müssen die Spieler nun gleichzeitig ihre Kumpanin aus dem Kerker bugsieren und einen Nixen finden. Keine leichte Aufgabe.

Zum Glück kommt die Tochter des Bürgermeisters, welche die Gefangenen gepflegt, zu Hilfe. Ganz begeistert von unserer Heldin, die die große freie Welt gesehen hat, kann sie bei teilweiser Flucht helfen. Haben die Spieler den Nixen gefunden, müssen sie feststellen, daß er nur noch ein kläglicher Rest seiner selbst ist, da ihm sein Lebensstein fehlt. Der Sohn des Bürgermeisters beobachtete ihn im Hain und entwendete in der folgenden Nacht den Stein - den dieser nicht ohne weiteres wieder hergibt. Zu allem Übel erblicken ihn die Handlanger Lornties mit dem Stein und halten ihn fälschlich für einen vom Nixenvolk, so dass sie ihn entführen. Gemeinsam mit Graf und Soldaten können die Spieler nun den üblen Feenkönig endgültig den Garaus machen. Den Stein samt Bürgermeistersohn erlangen und die Dorfbewohner damit milde um die (noch eingekerkerte?) Heldin stimmen. Soviel zur grauen Theorie; Vorhang auf

## AM WEGESRAND: DIE DIEBESBANDE

Zunächst müssen sich die Spieler auf irgendeine Reise Überland begeben. Sie können z.B. diese Geschichte als Intermezzo bei einem anderen Abenteuer oder einer längeren Kampagne zwischenschalten. Wenn die Charaktere einen Handelszug als Eskorte begleiten, könnten sie gut als Vor- bzw. Nachhut eingeteilt worden sein und so vom Treck getrennt werden. Die Spieler kommen auf ihrem Weg vor dem Dorf selbst in ein Gebiet weit auslaufender Felder mit Gräben

und Zäunen. Es ist Spätsommer wovon man angesichts einer anhaltenden Regenflut sehr wenig mitbekommt.

*Die Reise führt euch über bewaldetes, leicht hügeliges Land eine (wenn sie den Namen verdient) Straße entlang. Und immer das selbe Bild, links weite Felder unterbrochen von Zäunen und Gräben, die sich auch an eurer Straße entlangziehen, rechts dichter Nadelwald. Dauernder Platzregen spült die Erde fort, das klamme Wetter dringt in alle Knochen, die Sicht ist miserabel. Vereinzelt könnt ihr Schwarze Schemen, vielleicht Raben, krächzend über der schweren, aufgebrochenen Erde der Äcker kreisen sehen.*

*Jetzt lichtet sich der Wald zur rechten ein wenig. Links geht es einen recht steilen Hang hinab, bedeckt mit langen Wurzeln und Gräsern, die der Regen niedergedrückt hat. Am Fuß des Hangs scheint durch den grauen Nebelschleier der Ausläufer des Nadelwaldes hervor, der sich ein Stückchen weiter vorn, den Hang hochzieht, bis er die Straße verschluckt.*

*Ihr senkt die Köpfe wieder zum Weg. Der Regen fließt in kleinen Rinnsalen aus den Pfützen in den halbvollen Gräben zu eurer linken, ein Gurgeln und Rauschen und... Wimmern? Ja, vor euch könnt ihr ein Wimmern aus dem Graben vernehmen, gemischt mit Gemurmelt voller Selbstmitleid.*

*Ein alter, blinder Mann mit Krücken ist in den Graben gestürzt und kommt nicht mehr heraus (so scheint es) Das Regenwasser steigt im Graben unerbittlich.*

Ich hoffe, wenigstens einer ihrer Spieler ist so sozial, dem armen Mann aus dem sicheren Tod zu retten. Beugt sich ein Charakter helfend herunter, so reichen sie seinem Spieler bitte Handout 1. Sind es mehrere helfende Helden, so wird der Verkrüppelte dankbar lächeln und seine Gefährten werden im Wald irgendein Geräusch machen, das die Helden ablenkt, so dass er einen von ihnen beiseite lenken und dann mit kaltem Stahl bedrohen wird. Wie sie sehen handelt es sich bei dem vermeintlichen Krüppel um die gerissene Tarnung des Räuberbandenmitglieds Bohle (siehe Anhang). Er fordert den SC freundlichst auf sich den Hang hinab zu bewegen. Dort soll er den Gestrauchelten spielen und nach einem anderen Spieler rufen.

Unten warten drei weitere Strauchdiebe, zwei mit vergifteten Armbrüsten, der dritte mit einem Knüppel. Diesen wird er dem Heiden, der vom verletzt spielenden heruntergelockt wurde überbraten Es ist sehr schwierig, ihn zu bemerken, die Chance, dass er den Charakter

niederhaut, dagegen extrem hoch (der Mann ist geschult in so was) Der herbeigelockte Spieler erhält, wenn er den Strauchdieb mit dem Knüppel nicht erblickt Handout 2. Wenn mehrere Spieler kommen, wird der Strauchdieb sich hinter einen Baum stellen, an dem der schauspielernde Charakter liegt.

Dann hält er ihm ein Messer an die Kehle, wenn die anderen Helden in die Reichweite der Armbrüste gekommen sind. Im Wald oben sitzen ebenfalls drei Räuber mit vergifteten Armbrüsten, Ratter, Braue und noch einer; der Anführer Eric Linkehand kommt den Spielern mit Degen und Armbrust entgegen geritten. Der Krüppel zückt Knüppel und Messer und springt elegant aus dem Graben. Eine saubere Falle. Das Gift an den Pfeilen ist ein simples, aber potentes Schlafmittel (siehe Anhang)

Die Strauchdiebe lassen es doch nur ungern auf einen Kampf ankommende, denn dann müßten sie die eingeschlaferten Helden den ganzen Weg schleppen. Man wird die Spieler ihres Hab und Gut befreien fesseln und mit verbundenen Augen in die Räuberhöhle führen. Dort sollen sie bleiben, bis Lomtie sie „verwenden“ kann.

## DAS RÄUBERNEST

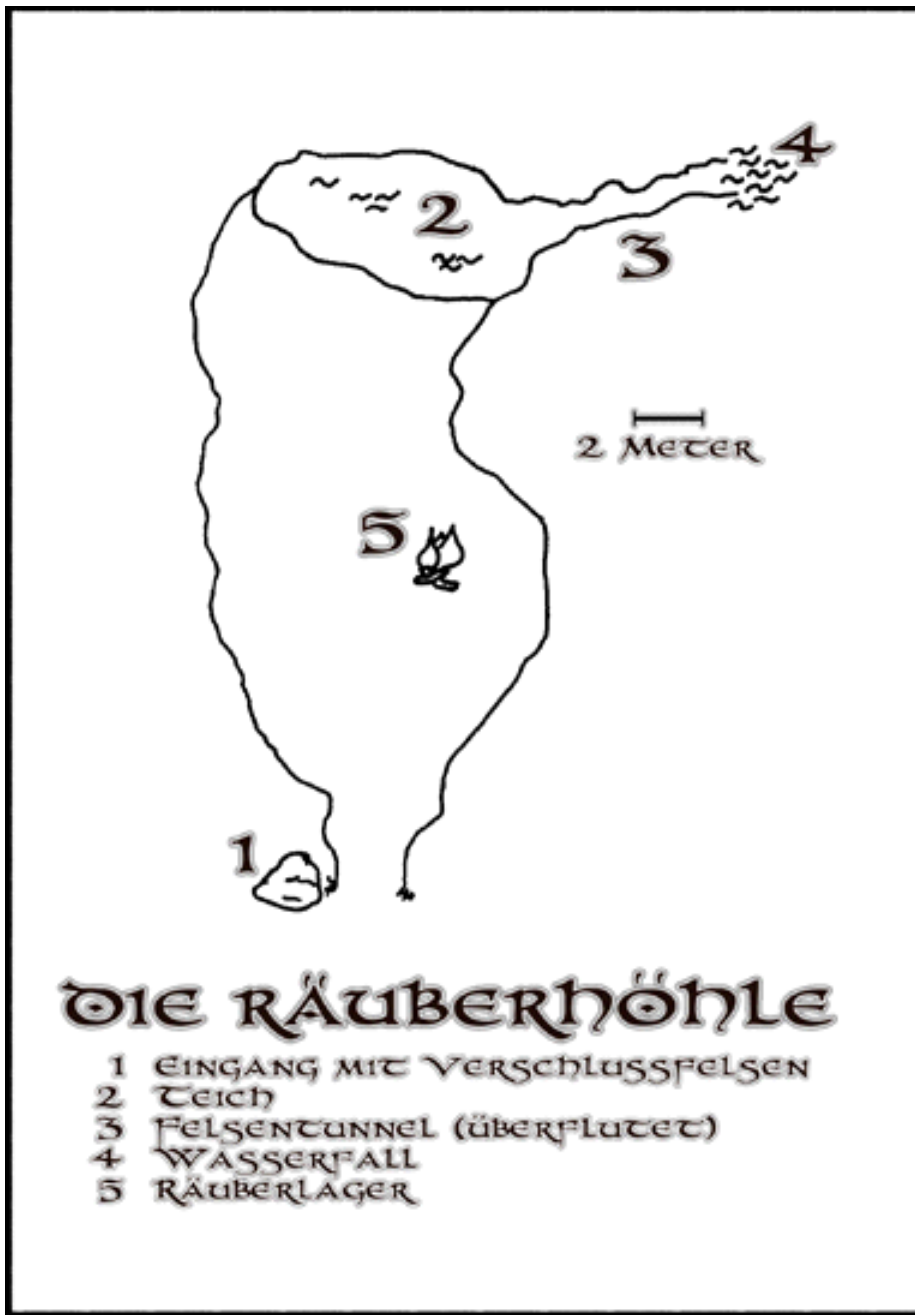
Die Höhle beginnt mit einer nur anderthalb Meter großen Öffnung weitet sich aber auf eine Tiefe von ca. 18 Meter und eine Breite von 7 Meter. Hinten befindet sich ein 2 Meter breiter Teich Wasser, außerdem kann man entfernt leises Rauschen hören. Die Wände hier beim Teich sind feucht Des Nachts bzw. Frühmorgens sieht man leichtes Licht von irgendwo unten aus dem Teich strahlen Ein klarer Hinweis darauf, dass hier ein natürlicher Ausgang nach draußen existiert.

Tatsächlich führt ein 7 Meter langer leicht nach oben führender Felsentunnel, natürlich vollkommen unter Wasser von einer Öffnung in der Teichwand in die herabkommenden Fluten eines Wasserfalls außen.

Wenn die Räuber die Höhle verlassen lassen sie immer zwei Mann zurück und versperren den engen Ausgang mit einem Felsen, den man nur von außen entfernen kann Gold und Ausrüstung der Spieler wurden bereits in Met umgesetzt, lediglich die Kleidung am Leibe der Spieler und ein paar noch nicht verkaufte

Waffen, Kupfermünzen und Plunder anderer Reisender verbleiben. Eine Flucht bietet sich besonders nachts an, wenn die Bande mal wieder auf einem Raub(sauf?)zug ist und nur zwei Wächter zurück läßt.





Die Fesseln sind an der Höhlenwand oder mit etwas Geschicklichkeit zu öffnen. Wenn die Spieler entkommen, werden die Räuber aus Furcht zu ihrem Meister umziehen (Lornties Höhle). Wenn die Spieler nachts durch den natürlichen Tunnel entkommen, beschreiben sie ihnen dass das Wasser des Sees sie wirklich schnell nach oben drückt, und dass sie kurz fern von ihnen aus der Tiefe Lichter aufblitzen und flimmern sehen können.

## IM DORFE

Mehr oder minder gezielte Suche nach Ansammlungen von Zivilisation führt selbst in

der Nacht schnell auf einen Waldpfad zur Stadt, auf die Straße, auf die Stadt selber oder den Fluß mit den Fischerhäuschen samt Bewohnern, die sicher gern den Weg zur Stadt zeigen. Dort angekommen, fällt die Wahl einer Unterkunft wohl sehr leicht zumal es nur eine Gaststätte (Zum roten Hahn) gibt. Darin geht es recht lärmend zu, Unfaßbare Zahlen an Metkrügen schleppend sieht man den Wirt hierhin bald, bald dorthin eilen

Die Wirtin kommt mit dem Einschenken kaum nach, und in der Mitte des Raumes hat sich ein heiteres Grüppchen gebildet Zum Flötenspiel eines Gauklers, welcher in Ihrer Mitte steht, tanzt man einen Reigen nach

dem anderen. Bedauernd muß die Wirtin den Spielern bei Anfrage mitteilen, dass keine Zimmer frei wären.

Aufgrund des anstehenden Festes kämen aus den Bauernhöfen, Jagdhütten und abgelegenen Behausungen allerlei Volk In die Stadt. Am Kamine sitzt ein altes Männlein, dem die Beine in irgendeinem Krieg abgetrennt und damit der Schaukelstuhlplatz und das Erzählen obligatorisch wurden. Staunend sitzt die Schar der Kinder um ihn herum.

Die Erzählfetzen, die die Spieler mitbekommen können („...glitzerte heller als tausend Sterne - Smaragden so groß wie... ..und es ist tatsächlich der Smaragdsee ganz in der Nähe, an dem.“) dürften rasch dafür sorgen, dass der Alte überraschend Publikumszuwachs bekommt. Er erzählt den Charakteren gern und viel. Für nähere Informationen über Legenden und Gerüchte um den See siehe Handout 3. Der Blick des aufspielenden Gauklers fällt rasch auf die Heldin, welcher er galant den Hof mach, (Hofknicks, Hut ab Handkuß, Vierzeile „Holde Maid“ etc.) Es handelt sich natürlich um unseren Gaukler/Schwindler/Bigamisten, mit Namen Kiort.

Er bittet die Spieler an einen Tisch und läßt sie reichlich mit Wein und Met bewirten. Sobald er von der Unterkunftsnot der Spieler erfährt, stellt er großzügig sein Zimmer zur Verfügung, doch um eines bittet er, die Helden möge doch bis zum Sommersonnenfest in 7 Tagen warten. Dabei verweist er nebenbei auf den Smaragdsee und die Geschichten darüber. Bei diesem Feste möge ihm die Heldin den ersten Tanz versprechen. Wenn sie nicht tanzen kann - kein Problem - er sei von ihrer Grazie so begeistert, dass das nichts mache. Außerdem könne er ihr vorher ein paar Tänze beibringen (Fertigkeitsteigerung! Ach welche Spielerseele mag da widerstehen?!)

Gekonnt bietet er die Rolle "den vor Liebe Blinden da" um die Vermutung irgendeine böse Absicht stecke dahinter, gar nicht erst aufkommen zu lassen. So becirct er die Heldin bis zum Feste auch auf höchst angenehme Weise den lieben langen Tag lang. Lassen sie ihrer romantischen Ader freien Lauf, übertreiben sie aber nicht. Es gibt in dieser Szene ganz klar einen kritischen Punkt. Die Spieler könnten das Angebot schlicht ablehnen und draußen schlafen - In dem Falle hindern Sie die Spieler auf irgend eine andere Weise daran, dass Dorf bis zum Fest zu verlassen, wenn der Smaragdsee nicht reicht und steigern sie die Betörungsversuche Kiorts langsam. Präsente, Balladen, der Liebsten unter dem Fenster vorgetragen (und dieser



# ABENTEUER

Herr kann singen) eine Wagenladungen voller Blumen. Sollte das Herz der Angebeten immer noch nicht erweichen, steigert er das Ganze selbstsicher ins penetrante („Du hörst dann wirklich auf? Und nur einen Tanz?“). Schließlich würde er sogar mit Selbstmord drohen.

Vielleicht verliebt sich die Heldin ja wirklich in Kiort. Aber spätestens wenn sie ein wenig mehr über die Stellung der Frau in diesem Orte gelernt hat, gewöhnt sie sich das wohl fix wieder ab. Und wenn alles nichts hilft, geben sie es einfach auf, mit Kiort und beginnen sich mit der Suche nach Fald. Vielleicht klappt es ja auch damit, auf dem Fest der Sommersonnenwende jemanden anderen als Kiort um den ersten Tanz bitten zu lassen Und schon haben sie den zweiten Handlungsstrang wieder hergestellt.

## GLITZERDE WASSER

Lange wird es nicht dauern, da werden sich die Helden auf den Weg machen, ihre Beutel mit ein paar Smaragden zu beschweren. Der See funkelt, beständig unter einer leichten Brise, am Fuße eines großen Berges aus schwarzem Gestein. Es gibt keinen direkten Weg, der zu ihm führt, doch die Spieler dürften bereits eine Vorstellung von seiner Lage haben. Tatsächlich ist das Wasser grün, womit es irgendeine Farbquelle aus der Tiefe reflektiert, denn es ist unglaublich klar. Trotzdem kann man nicht bis auf den Grund blicken, so tief geht es hinab. Das Schwimmen auf dem See fällt sehr leicht, untergehen ist eigentlich unmöglich. Das Wasser leistet ungewöhnlichen Widerstand gegen das Eindringen von Dingen von außen. Tiefer als zwei Meter kann man einfach nicht tauchen, egal wie man sich anstrengt. Einige Felsen ragen aus dem Wasser heraus, auf denen sich (so das Gerücht) die Nixen in unbeobachteten Momenten sonnen sollen.

Wenn die Spieler auf einer Bootsfahrt die Hände oder Füße ins Wasser hängen lassen, können sie bisweilen irgendwas ganz leicht ihre Finger oder Füße streifen fühlen. Hier und da glauben sie weiße Schemen, wie Schleier, durchs Wasser schnellen zu sehen, aber zu kurz, als dass sie sich sicher sein könnten. Wenn man den Fels bewußt nach ihnen absucht, kann man Runen und Symbole sehen, die unter Wasser in den Stein der Nordostküste des Sees eingelassen wurden. Es sind die Bannzeichen (siehe *de naturam antiquum religionum*). Nachts kann man grünes und weißes Leuchten und Glitzern aus den Wassertiefen am Berg sehen, einmal ist sogar leichtes Kichern von einem der

Felsen zu vernehmen. Rudern die Spieler heran, können sie nur noch ein Platschen hören. Dann gehen die Lichter für eine Weile aus. Auch wenn die Spieler auf dem Grund grüne Edelsteine ausmachen, gelangen sie nicht heran, denn das Wasser leistet (noch) zu großen Widerstand.

## HALLO!

Nach ein bis zwei Tagen mühevollen, aber erfolglosen Strebens klopft schließlich etwas an den Rumpf ihres Bootes. Dann schwappt ein wenig Wasser, und nichts ist mehr zu sehen. Dies wiederholt sich, bis die Spieler ebenfalls Kommunikationsversuche aufnehmen (zurückklopfen, sprechen, etc.) Das kann sich eine Viertelstunde als amüsantes Spiel hinziehen, denn Nixen sind mit Feen verwandt. Und wir wissen, wie launisch, verspielt und kindlich Feen sind. Schließlich können die Helden eine winkende Hand aus dem Wasser auftauchen sehen, wunderschön eben und weiß. Sie deutet auf einen der aus dem Wasser ragenden Felsen.

Dort kommt es nun endlich zum ersten Gespräch zwischen den Helden und Celibwen, denn so heißt unsere Nixe mit Interesse an der Außenwelt. Nach einer herzlichen Begrüßung stürmt sie erst einmal mit einem Haufen Fragen auf die Helden ein: Woher kommt ihr? Was wollt ihr hier? Warum seid ihr so häufig am See? Seid ihr auch Abenteurer? Was habt ihr alles dort draußen erlebt? Habt ihr schon Irlean getroffen? Erzählt mir von draußen Und schließlich: Habt ihr einen Jungen aus unserem Volk gesehen?

Wenn die Spieler höflich und geduldig antworten, ist sie gern bereit, im Gegenzug Fragen der Spieler zu beantworten, über ihr Volk, die Smaragdsee-Legenden, wissenswertes über die Menschen im Dorf oder den Magiebann, den zauberkundige Wesen auf dem See nicht mehr empfinden. Irgendwann ist es dann auch Abend geworden, und bevor sie wieder in den Fluten verschwindet, nimmt Celibwen den Spielern noch das Versprechen ab, über sie und das, was sie ihnen erzählt hat, zu schweigen. Sie verspricht, am nächsten Tag an gleicher Stelle zu warten. Erkundigen sich die Spieler an diesem Tag näher nach dem Jungen, werden sie höflich abgewiesen. Zunächst bespricht sich Celibwen mit der Seekönigin (*s. de naturam naiarum*).

Am nächsten Tag prüft sie die Fähigkeiten der Spieler (Balancieren auf der Bordkante, Schwertschaukämpfe & persönliche Berichte der Spieler), um sie schließlich am dritten mit in die Tiefen zu nehmen. Jedem der Spieler gibt sie

dann den Lebensodem (*s. de naturam naiarum*). Alle sollen sich bei den Händen fassen, und einer bei ihr festhalten. So tauchen sie mühelos in das Wasser.

Später, wenn sie wieder an die Oberfläche kommen, müssen sie feststellen, dass die Zeit wahnsinnig schnell vergangen sein muß, denn obwohl ihr Aufenthalt nur eine Stunde dauerte, müssen an die zwei Tage vergangen sein. Tatsächlich vergeht die Zeit in' See um die fünfzig mal langsamer als außerhalb.

## EINE WELT IN DER TIEFE

Die Spieler werden ziemlich erstaunt sein, dass sie auf einmal unter Wasser atmen können. Auch ihre Augen scheinen sich verbessert zu haben, mühelos nehmen sie auch noch das kleinste bißchen Licht von oben auf.

Nachdem sie um die Schritt getaucht sind, beginnen sie, ein schwaches, grünes Schimmern von unten wahrzunehmen. Ein Land der Wunder öffnet sich, sanfte Wesen mit schimmern der, glatter Haut schweben an innen durch das Wasser vorbei, ihr Haar, weiß wie sie selbst, wie ein wundervoller Schleier im Wind. Wo sie die schwarze Felswand ausmachen können, schimmern grüne Adern durch den Stein und strömen herausragende Edelsteine ein weiches Licht aus. Das grüne Licht nimmt zu, und die Spieler schweben in einen Zaubergarten aus Smaragden und Kristallen, die zu Pflanzen, Tieren, Bänken und vielem mehr geformt sind. Sie begegnen mehr und mehr Seewesen jeden Alters, jedes mit einem Lebensstein an der Brust (*s. de naturam naiarum*).

Nixenkinder spielen mit Fischen, Alte pflegen Seepflanzen, die auf dem Fels gedeihen, zauberhafte Töne dringen aus Onyx-Höhlen an die Ohren der Spieler. Und überall gleißt das Licht. Ein Onyxpfad, der in den Grund eingelassen ist, führt an Garten aus Seepflanzen mit Skulpturen und kleinen Wegen vorbei an die Seite des schwarzen Berges. Dort ist ein silbernes, mit geschwungenen Schriftzeichen bedecktes Tor eingelassen, dass sich vor den Spielern öffnet. Sie treten ein in eine große Höhle, die wohl einstmals nicht unter Wasser lag, denn Tropfsteine hängen von der Decke. In der Mitte des Raumes erhebt sich strahlend und gleißend ein Palast aus Kristall und Smaragd, das Licht pulsiert aus ihm im Rhythmus des Herzens eines schlafenden, gutmütigen Riesens. Schimmernd wird es von den schwarzen Felswänden wiedergegeben. Celibwen gebietet den Helden, vor der Treppe des Palastes

niederzuknien und das Haupt zu senken. Es ist niemandem erlaubt, den Palast der Seekönigin zu betreten, denn es heißt, seine Schönheit und die seiner Herrin sei so groß, dass selbst ein starker Geist dem Wahnsinn anheimfallen werde, so er ihr ansichtig Würde. So ist es den Spielern auch nicht erlaubt, aufzuschauen in das Antlitz der Seekönigin.

Sie tritt heraus, und obwohl die Helden sie nicht anblicken, werden sie vom weißen, klaren Licht, dass sie ausstrahlt, geblendet. Eine ätherische Stimme erklingt in ihren Köpfen. Sie erklärt den Spielern, dass Celibwen ihr von ihnen berichtete, und dass sie sie für würdig der großen Ehre betrachte, dem Seevolk zu helfen. „Vor 7 Wochen etwa“ sei ein Junge aus ihrem Volk verschwunden. Man dachte zuerst, er habe nur heimlichen einen Ausflug durch den Fluß gemacht, doch als er nach zwei Wochen noch immer nicht wiederkam, machte man sich ernsthaft Sorgen, und Celibwen hätte mit der Suche auf der Oberfläche begonnen. Da die Menschen ihr jedoch fast alle mißtrauen, habe sie ihn nicht gefunden.

Nun wäre man über alle Maßen dankbar, wenn die Spieler ihn suchen könnten, da sie sich mit der Oberwelt besser auskennen Würden. Ein hoher Lohn sei gewiß. Der Junge sei „in menschlichen Größenmaßen 6 Jahre alt“, „von hoher Geburt“ und außerdem daran zu erkennen, dass er wie alle Seewesen einen bleichen Teint, sehr helles Haar und rein grüne Augen ohne einen Stich blau oder braun habe. Des weiteren trüge er einen Lebensstein bei sich wie jede Nixe und jeder Nixen.

### Wer kann da schon nein sagen?

Holen sie alles aus der Beschreibung der Wunder unter der Oberfläche heraus. Sorgen sie dafür, dass den Spielern wie kleinen Kindern die Münder und Augen offenstehen. Dies ist wunder voll, ein Garten Eden, ein lang vermißter Traum aus Kindertagen. Lassen sie es nicht in „jaja, und was weiter?“ untergehen. Nur wenn die Spieler diesen Ort so begreifen, werden sie ihn auch nicht zerstören wollen, und sei es nur um eines Smaragdes willen. Hier sein zu dürfen, ist des Lohnes mehr als genug.

## DEN JUNG' ZU FINDEN

Nun denn, wenn die Spieler ausziehen, um den Nixenjungen zu finden, werden sie hoffentlich nicht den Fehler machen, nach einem sechsjährigen Menschenjungen von hoher Geburt zu suchen, der vor sieben Wochen aufgetaucht ist. Denn, wie die Spieler schon bemerkt haben dürften, die Zeit vergeht an der Oberfläche fünfzig mal so schnell wie unter Wasser.

Statt dessen sollten sie nach einem knapp

Gerüchte auf den Straßen verweisen schließlich auf die Fischer.

## SCHRIFTLICHES

Der Druide führt eine ziemlich genaue Dorfchronik, in der sämtliche bekannten Geburten, Todesfälle und Initiationen (s. de naturam antiquum religionum) und anderes wie Unwetter, Dürren, etc. eingetragen sind; so auch die Ereignisse um Lorntie vor 7 Jahren. Wer alles exakt durchzählt, kann herausfinden,

dass es einige Initiationen mehr als Geburten gab (Lesen/Schreiben-, Buchhaltung oder ähnliche Proben).

In den letzten 15 Jahren waren es exakt fünf Initiationen mehr, beim Schmied, beim Bauern Hemp, bei einem Reisenden, beim Fischer Dambel und beim Knecht vom Loiterhof. Sollten die Helden jemals auf die Idee kommen, sich mit dem Druiden anzulegen - zumindest hier in Dorf und Umgebung haben sie keine Schnitte.

## MÜNDLICHES

Der wichtigste Ort für Sagen und Gerüchte ist und bleibt der Markt. Jeder muß hin, man unterhält sich und hat sogar einen Grund dazu. So

nehmen die Marktschreier, Feilbieter und Marktweiber im Dorf einen Platz ein, der in der unsrigen Gesellschaft ungefähr dem des Friseurs gleichkommt. Jedoch muß man schon tief in die Taschen greifen, um genügend lange „Aufmerksamkeit“ bei den Verkäufern zu erregen. Neben allgemeinen Auskünften über das bevorstehende Fest, die zahlreichen Überfälle in letzter Zeit, ein wenig Historie (Lorntie) und allgemeinem Tratsch kann man des weiteren erfahren, dass ein jugendlicher Verkäufer unter den Fischern seit ein paar Tagen nicht mehr aufgetaucht sei. Er schien immer „verteufelt“ Glück zu haben.

Preiswerter, aber ebenso informativ sind die Tratschweiber, die man so häufig auf dem Markt wie in Nebengässchen, auf Bänke und Fenster verteilt, antrifft. Man glaubt gar nicht, was man alles in zwei bis drei Stunden erfahren kann, wenn man nur höflich interessiert daneben sitzt und durch kleine Kommentare das Gespräch in angenehme Bahnen lenkt...

## Zwergengekritzel

**Kräftig und mutig ist der Zwerg,  
hämmt sich beständig durch den Berg.  
Axt, Bart und Panzer sind sein Zeichen,  
vor denen all seine Gegner weichen.**

**Trinkfest muss er wahrlich sein,  
denn es geht eine Menge in ihn rein.  
Geschichten von Gold muss er zudem viele kennen,  
auch wenn Nicht-Zwerg sie oft verpennen.**

**Doch ein freundlicher Gesell zu meist ist er auch,  
deutlich erkennbar an kleiner Statur und wohlgeformtem Bauch,  
drum hast du mal Ärger, bis du dran?  
Dann ist der Zwerg dein Frontlinienmann!**

[petrus alias danny keller]

dreizehnjährigen suchen, der vor ungefähr sieben Jahren auftauchte und der keineswegs von hoher Geburt sein muß, sondern dessen Kindheit eher im Dunkel liegt. Denn wenn anderen Informationen der Nixenkönigin schon so irreführend waren, wird diese wohl ebenfalls nur auf die Nixenwelt bezogen sein. Durch das Sommerfest und die wohl nachfolgende Einkerkerung der Heldin dürfte die Suche kurz unterbrochen werden, was aber nicht lange dauern muß. Es gibt im groben vier Wege, an Informationen heranzukommen: ein Besuch bei den Höhergestellten empfiehlt sich immer, namentlich beim Druiden, beim Bürgermeister oder beim Markgrafen. Jeder Einwohner des Dorfes sowie sie selbst werden auf die Frage, wer etwas über verschwundene Kinder wissen könnte, auf sie selbst verweisen. Ansonsten ist auf den Klatsch und Tratsch in den Straßen Verlaß.

Die Informationen der Dorfchronik dürften zum Besuch der Lady Irlean führen, sie und die



# ABENTEUER

Dabei kann man unter viel Dorfindernes gemischt auch Fetzen über den Fischerjungen, „der mit bösem im Bunde stehen muß, ja ja“ aufsnappen, der „unheilig gut Fisch fängt und nie Pech dabei hatte. Das wird ein schlimmes Ende haben...“ Oder Teile der Geschichte um Lorntie, oder dass seit dem diese Neuankömmlinge, die ja „Seeschänder“ seien, gekommen seien, schon zwei mal eingebrochen wurde und die Kuh von Sloter keine Milch mehr gibt Last but not least ist so ein Abend im roten Hahn, setzt man sich in die Nähe der richtigen Tische, ebenfalls zu empfehlen. Und wenn niemand gescheites kommt, gibt es ja noch immer den Geschichtenerzähler, wie immer bekommen Gerüchte erst dann ihre Würze, wenn kräftig Falsches und überzogenes mit hineingemischt wird. Als Inspiration mag die Gerüchteliste von Handout 3 dienen.

## IRLEAN

Fragt man nach dem Ort der Niederkunft unehelicher Kinder, ist es ratsam, dies höflich und diskret genug in der Öffentlichkeit zu tun oder einen Liebhaber von Gebräutem, der gerade trocken ist, lange genug mit diversem Hochprozentigem ins Vertrauen zu ziehen. So kann man schließlich vom „drücker Fachwerkhaus vom Hauptweg aus“ hören, einem „höchst verrufenen Haus“. Dort finden meist die Geburten der Kinder statt, deren Entstehung nicht ganz den allgemeinen Vorstellungen von Treue und Keuschheit (beiderseits) entsprach.

Die Vordertür sei verschlossen, man gelänge nur durch die Hintertür hinein.

Dort lebe eine Dame für ...gewisse Vergnügungen, angeblich eine persönliche Kurtisane des Grafen (aber man lasse ihn das ja nicht hören). Natürlich treibe sie ihr Handwerk nur für die dekadenten Schloßbewohner, „Niieee“ käme es einem Dorfbewohner in den Geist, diesen schändlichen Ort je zu betreten, zumal die Dame mit dem Druiden nicht auf gutem Fuß sei. Woher man das wisse? Och, vom Freund des Freundes eines Freundes, ziemlich lange Geschichte...Das Haus selber ist ordentlich und sauber getüncht, lediglich die Vordertür ist verschlossen. Durch den Hintereingang gelangt man in einen mittelgroßen, niedrigen Raum, an dessen Wänden hier und da Regale oder Borde stehen. Den Raum teilt ein weiteres Regal, an dessen beiden Seiten man vorbeigehen kann. Hier stehen runde Tische mit Stühlen und Kerzen. Der Duft von Rosmarin und Ingwer steigt den Spielern in die Nase, und einige

vermummte Gestalten (ja ist das da nicht ?') verkriechen sich noch mehr in ihre Mäntel oder die zahlreichen Nischen des Zimmers. Lediglich die Frauen gehen, stehen und sitzen unverhüllt und offen, trinken Tee, unterhalten sich, feilschen, usw. Die Frau und Besitzerin des Hauses, mit Namen Irlean, ist groß, rothaarig, um die vierzig, gutaussehend und mit einem freundlichen, vergebenden Gesichtsausdruck. Gekleidet ist sie in zigeunerähnliches Gewand. Keine Frage, sie stammt vom fahrenden Volke. Aufgrund ihrer sehr freimütigen Auffassung der Rolle der Frau und der Tatsache, dass viele bei kleinen Wehwehchen nicht zu ihm, sondern zu ihr kommen, sucht der Druiden verzweifelt, Irlean aus der Stadt zu werfen. Aber die Herren der Schöpfung wollen nicht auf ihre Aphrodisiaka verzichten, die Frauen würden rebellieren und der Graf scheint auch nicht unbeleckt zu sein. Tatsächlich rettete Irlean ihm in einer Schlacht einst das Leben durch ihre Heilkünste, und die kleine Romanze danach, die irgendwie noch immer andauert, tja, Kurtisane des Grafen ist sie nicht, eher (s.o.) heimliche Geliebte, und Kurtisanen gibt es wirklich nur im Schloß. Die kämen aber auf Anfragen einiger Dorfbewohner schon mal auch zu ihr in die obere Kammer. Sie war früher eine Abenteurerin, setzte sich aber dann in der Nähe des Grafen zur Ruhe. Nun fungiert sie einerseits als Wundheilerin, andererseits als Kräuterweib, Kompanion der Frauen, Verkäuferin gar vieler Aphrodisiaka, Liebestränke und -wurzeln etc. Kiort ist mit anderen vom fahrenden Volk nur aufgrund des Festes im Dorf, weshalb sie ihn nicht all zu genau kennt, obwohl sie sich der alten Zeiten wegen häufig unter den Fahrenden aufhält. Er erschien ihr als typisch schlitzohrig, aber auch ein wenig naiv.

Den Markgrafen Sommeregg, nun, natürlich kennt sie den, auch ein wenig näher, und wenn die Spieler eine Audienz wünschen - dass liebe sich schon einrichten. Lohn? Gesellschaft von außerhalb, andere Gesichter, das ist schön und Lohn genug. Die Seenixen, tja, ein Mädchen von ihnen klopft des öfteren spätnachts an die Tür und lauscht fasziniert den Geschichten über die große Welt. In letzter Zeit kommt sie auch tagsüber fragt nach einem kleinen Jungen ihres Volkes und kauft zuweilen größere Mengen einer Bilsensalbe. Die Seenixen haben wohl Gefallen an dieser Salbe gefunden, die eigentlich „nur“ berauschend wirkt, bei Seewesen aber ganz andere Effekte, nicht weniger wünschenswert, zu haben schiente. Wenn die Spieler sie nach den einzelnen geheimen Niederkünften fragen, können sie erfahren, dass dies beim Schmied-

und beim Fischerehepaar nicht der Fall war. Bei kurzer Nachforschung ergibt sich jedoch, dass die Familie des Schmiedes schon lange fortgezogen ist. Besuch beim Bürgermeister Borgelbeck ... der ist ein gemütlicher, stattlicher Bauchträger mit Format und einem Gesicht von Sam Gamschie-Art. Überdies kleidet er sich in übertrieben prachtvollen, aber ausgebeulten rotgoldenen Samtgewändern. Von ihm kann man eine exakte Nacherzählung der Geschehnisse um Lorntie erhalten, erträgt man den elend langen Weg zu seinem Gutshaus und die ewigen Betonungen, wie heldenhaft er sich damals verhalten habe.

## Besuch bei den Fischern ...

Die Fischer sind ein sehr wortkarges Volk und während des ganzen Tages mit ihren Flößen auf dem Fluß. Sonn- und Markttag verkaufen sie und haben ebenfalls kaum Zeit. Nur an den Abenden haben sie Zeit, und ihre Zunge ist nur lose, wenn der Tag ein fischreicher war (magisch nachhelfen?). Über Fald und die Familie des Fischers Dammbel weiß man (bei Saibling, Kresse und Brot) zu erzählen, dass Fald „plötzlich“, kurz nach der Sache mit Lorntie, da war. Er fing schon immer seltsam viel, und ähnelte seinen Eltern in Gemüt und Gestalt kein bißchen, jedoch liebte er sie und sie ihn. Dann starb Dammbel bei einem Unfall auf dem Fluß, seine Frau folgte ihm aus Gram mit in das Grab. Danach kümmerte sich die Wirtin eine Zeit um den Jungen, brachte ihm Schreiben bei, all diesen nutzlosen Kram. Jetzt lebt er allein in der Hütte am vierten Steg, ohne Freunde. In den letzten Tagen hat man ihn das Haus nicht mehr verlassen sehen.

## ... Besuch beim Markgrafen

Graf Oengus Sommeregg ist ein leicht ergrauter, sehniger Mann mit breiten Schultern, funkelnden schwarzen Augen, und einem lauten Lachen, das ständig durch die Burg hallte. Nach einer ruhmreichen Zeit verlieh ihm der König/Herzog (was auch immer) ein Lehen, als Oengus wegen eines in der Schlacht verlorenen Beines dem Leben eines fahrenden Ritters entsagen mußte. Bei eben jener Schlacht lernte er Irlean kennen (s.o.). Trotz seiner Behinderung ist er ein humorvoller Kauz, und niemand hat es mit ihm je beim Wettreiten, beim Fechten oder dem Lanzengang aufgenommen. Er wird die Spieler, besuchen sie ihn, höflich empfangen lassen, in das Rund (s.u.) führen lassen und sich dort mit ihnen unterhalten. Er interessiert sich für ihr Begehren, den Grund ihrer Reise in sein Land, und ganz bestimmt auch für jene

Wegelagerer, die die Helden gefangennahmen. Wenn die Spieler es nicht schon selbst getan haben, schickt er einen Trupp Landsknechte, die die Räuberhöhle durchsuchen sollen. Er führt sie gerne durch die Burg und erzählt über die Geschichte der Gegend, Lorntie, den alten Glauben, was immer die Spieler hören wollen. Stolz berichtet er auch über die Initiation seines Sohnes (s.u.) am Sonnenwendenfest, und ruft ihn herbei, damit er den Herren Abenteuern schön guten Tag sagt.

Seine Frau gebar ihm einen Sohn, Erin, und starb kurz danach am Kindbettfieber, was er mit keiner Silbe erwähnt. Erin ist blond, 6 Jahre alt und hat grüne Augen, deren reine Farbe nur von einem winzigen Strich braun gestört wird. Dies kann man jedoch erst sehen, wenn man ihm Von nahen direkt in die Augen sieht. Die Beschreibung von Fald als Kind paßt auf Erin wie die Faust aufs Auge. Sollten die Spieler fälschliche weise Erin für Fald hallen und entführen, wir spätestens dies (neben dem Fehlen des Lebenssteines´) sie eines besseren belehren.

## Die Burg

...ist eher ein großer Turm, an de nach und nach kleinere Seitenflügel angebaut wurden, was ihm ein seltsames, wenn auch uriges Aussehen gibt. Oengus , Vasallen, Diener, Soldaten, Arbeiter und Gefolgsleute wohnen hier und in einer großen Zahl Holzhütten, die um den Turm herum errichtet sind. Der Turm selbst besteht aus einer Unzahl kleiner Räume Gästezimmer, Lagerzimmern, Kämmerchen Küchen, Werkstätten, die alle von den großer Treppe in der Mitte abführen Die Spitze wird von einem einzigen großen Saal eingenomrnen Rund genannt, der je nach Umstand mit Eßtischen, Tischen mit eingeritzten Karten der Gegend, Ritterstühlen oder ähnlichem bestückt ist Derzeit wird hier ein gewaltiges Gelage hergerichtet. Am einem Ende steht der Sessel Oengus , an seiner Seite ein großer Kamin, hinter dem der Luftschaft hochfuhr. Eine kleine Treppe führt nach oben in das private Zimmer des Grafen, voll mit Karten, Atlanten, Berichten seiner Landseher und den Trophäen vergangener Zeiten. An einer Seite ist wieder ein Kamin, hinter dem der Schacht des Rund weiter nach oben ins Freie führt.

Alles im und am Schloß, selbst die Hütten, wird mit Girlanden, Flaggen und Tüchern hergerichtet, wird geschmückt und geputzt für die Initiationsfeier von Erin.

## SAMRADH HAEF DAS FEST DES LEBENS

Schließlich ist es soweit Das ganze Dorf ist geschmückt, die Bauern, Bäcker, Fleischer und Köche von Grünwasser und Umgebung haben um den Schrein herum eine riesige runde Tafel aufgebaut und beladen mit lukullischen Genüssen. Die Barden spielen auf, das Bier fließt, Gaukler jonglieren schlagen Purzelbäume und treiben ihren Schabernack, Zauberkünstler ziehen alt und jung Geldstücke, Vögel und Blumen aus Ohr und Tasche, man tanzt und singt, tobt und rauft sich auf den bereitgestellten Heuwagen, Börsen verschwinden, verliebtes Gekicher in den Gassen, Girlanden in den Fenstern und Lichter überall Das ist Sommersonnenfest, das Fest der Sommersonnenwende. Bei den Tänzen wird immer wieder zwischen Paartänzen und Reigen gewechselt Wer aufmerksam ist, kann feststellen, dass bei den Paartänzen die meisten Mädchen und jungen Frauen auf den Bänken sitzen, nur wenige, dafür um so aufwendiger gekleidete, tanzen mit meist eben so jungen Männern. Aber binden sie den Spielern das nicht auf die Nase Kiort steht schon lange bevor die Heldin das Haus verlassen hat, in feinstem Linnen vor der Tür. Tritt sie heraus, führt er sie galant zum Marktplatz, wo die Menschen derzeit in großem Kreis um Schrein und Festplatte tanzen. Er wartet mit ihr, bis eine andere Musik aufgespielt wird, ein Tanz für jeweils zwei. Dann fordert sie auf

Nach dem Tanz verbeugt er sich übertrieben tief, mit triumphierend süffisanten Lächeln, und zieht pfeifend seiner Wege. Während des ganzen Abends wird der Heldin nun immer wieder zur „guten Wahl“ gratuliert, Glückwünsche geäußert, Segen erteilt. Kiort ist bis zum Morgen nicht mehr aufzutreiben.

*Als die Sonne fast untergegangen ist, erklingen auf einmal Fanfaren. Drei herausgeputzte Herolde auf Schimmeln reiten mit Horn und Fahne dem Grafen und seinem Sohn voran. Er ist in feinstes Gewand, der Graf in seine Paraderüstung gekleidet, ihnen folgt eine große und bunte Schar jubelnder und singender Vasallen, Ritter, Gefolgsleute und Gäste zu Fuß und auf dem Pferd. Langsam bahnt sich der Troß seinen Weg zur Behausung des Druiden. Dort geht der Troß endgültig in der Menge auf. Jubel überall, von erhöhtem Standpunkt aus, könnte man jetzt den Grafen seinen Sohn hineinführen sehen, wo schon andere Eitern mit ihren sechs- bis siebenjährigen Kindern stehen, Nachdem sie dort eingetroffen sind, verstummt die Menge, der Druiden erscheint.*

*Er spricht lange Worte mit einzelnen Kindern, um dann seine Stimme laut zu erheben.*

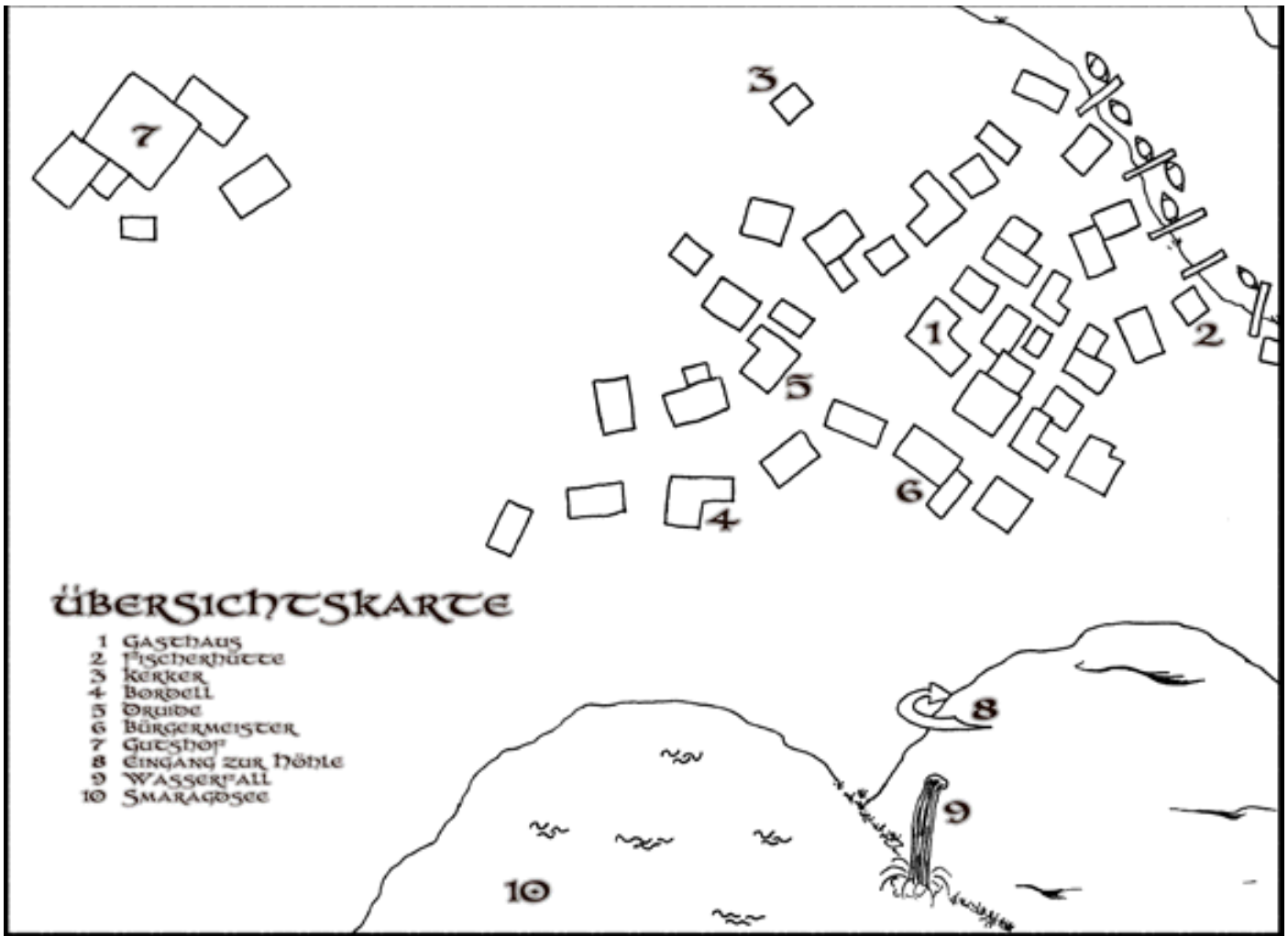
*„Brüder und Schwestern unserer Gemeinschaft, heute ist der Tag des Lebens, Sommerwendenfest und wir haben uns wie jeden Sonnenlauf gefunden und gesammelt, um die Gaben der Götter zu preisen und zu feiern,“ Freudensturm, dann wieder Ruhe.*

*“Heute ist kein Tag des Todes, heute ist ein Tag der Liebe und des Lebens und der Sonne der immerwährenden Freude an der Welt. Heute schließen wir den Bund des Lebens, heute treten eure Kinder in unsere Gemeinschaft heute, so die Götter wollen, sind Tod und Sieche und Alter von der Tür gebannt Laßt unser Blut sich mischen und erneuern . Mögen wir wieder zusammen sein mit unseren Verstorbenen am höchsten Tag der Sonne!“*

Es folgt wie unter de naturam antiquum religionum beschrieben der Ritus der Initiation. Langsam quillt der Rauch aus dem Haus des Druiden, und Euphorie ergreift auch die Nichtmitglieder der Gemeinschaft Für den Spielverlauf fungiert Sommersonnenwende vom Tanz von Kiort und der Heldin abgesehen - als amüsantes Zwischenspiel, in dem die Spieler vielleicht zum ersten Male den jüngsten Sohn des Grafen sehen Freundschaften können geschlossen, Feindschaften begraben werden aufmerksame Zeitgenossen werden vielleicht auch jenes gutgekleideten Jünglings gewahr, glückstrahlend mit Blumen, der zwei Minuten später das Fest geknickt, den Strauß zerrupfend, verläßt Und in direkter Folge jenes Mädchen, dass schluchzend in die andere Richtung wegläuft, sowie jenes alten Herren, wohl ihr Vater, der ihr hinterherläuft Er, Hannes von Namen, Sohn des Müllers und Dorfgauner wollte sie heute ehelichen. Sie, Marie, war gerade mit ihrem Vater hergezogen. Alles war in bester Ordnung, bis das ihr Vater heute von melierten „besorgten Freunden“ über Hannes „aufgeklärt“ wurde Das Ergebnis... ist zu sehen. Hannes wird zwei bis drei Stunden ziellos hin- und herwandern, um (sich) schließlich in den See zu stürzen. Wenn die Spieler hier behilflich sind, könnten sie es später mit seinem Bruder (s.u.) ein wenig leichter haben.

## IN MISSLICHER LAGE

Was auch immer am Abend geschehen sein mag, es ist der taufrische Morgen des nächsten Tages, und die Helden, wohl noch im roten Hahn einquartiert (um heute abzureisen?), werden von lautem Gejubil geweckt.



Kiesel fliegen an Eure Fensterläden, es wird gepfiffen und gejauchzt. Als einer von Euch das Fenster öffnet, könnt Ihr draußen das halbe Dorf stehen sehen, teils noch direkt vom Fest, teils nach einem kurzen Schlaf aufgestanden. Voran steht Kiort und ruft "meinem geliebten Herzchen" zu nur rasch herab zu kommen. Der Druiden steht ein wenig abseits, eine Schale mit dampfendem Weihrauch schwenkend und auch der Bürgermeister und drei weißgekleidete Paare sowie Jungen und Mädchen, die Blütenblätter werfen sind da. Kein Zweifel, man möchte etwas von Euch.

Macht zumindest die Heldin keine Anstalten, herabzukommen, wird der Wirt irgendwann das Zimmer betreten und die Charaktere herbittet. An Flucht ist nicht zu denken, denn mittlerweile ist der ganze Gasthof umstellt, und die ersten fangen schon an, in den Schankraum zu stürmen, die Treppen hinauf. So oder so werden die Helden zur Behausung des Druiden gezogen, die Waffen werden ihnen abgenommen, da man sie auf geweihtem Boden

nicht tragen darf. Leistet die Heldin noch keinen erbitterten Widerstand, muß sie obskure Weißen über sich ergehen lassen.. Spätestens bei der letzten Frage nach dem „ja“ dürfte ihr "nein" klar machen, dass sie unwillig ist Der Druiden wird unruhig, redet mit ihr, droht ihr gar. Sollten die Spieler darauf hinweisen, dass man nichts von den hiesigen Gebräuchen gewußt hätte, schon gar nicht von der gebräuchlichen Art des Ehegelöbnisses, wird Kiort (sicherer Entfernung) vehement einschreitende diese Leute da (er deutet auf andere Gaukler, die bekräftigend nicken) waren selbst zugegen.. Bleibt die Heldin bei ihrem "nein", beraten sich Druiden und Bürgermeister kurz, um sie dann einsperren zu lassen, bis der oberste Richter der Gegend in Einklang mit den Göttern ein Urteil gefällt hätte.

Der oberste Richter, nun, das ist der Bürgermeister. Er erhält vom Druiden Rauschkrauter, mit denen er die göttlichen Sphären betreten und sich mit den allwissenden Geistern über Recht und Unrecht unterhalten kann, sollte er sich selbst unklar sein. (Es sei

angemerkt, dass es eine beliebte Möglichkeit des Bürgermeisters ist, Urteile mit gewissen „persönliche Zügen“ zu rechtfertigen, (sprich er, entscheidet nach Gutdünken und nennt es göttlicher Funke).

Wie bekommt man die Heldin aus dem Kerker? Viele beredete wie geschickte Besuche beim Markgrafen und beim Bürgermeister oder ein Geständnis Kiorts (der sich die meiste Zeit im Schutze des Wagens seiner Truppe versteckt) könnten sie in zwei Tagen freigekommen.

## DAS GEFÄNGNIS

befindet sich am Rand des Dorfes und ist aus soliden Felsen errichtet. Alle Fenster sind vergittert. Der Innenraum wird von einer Mauer mit Gitterfenstern durchhielt Die eine Seite ist in drei Zellen unterteilt. Von hier führen Türen mit Gitterfenstern und eine Schiebe unten für Essen und den Nachtopf auf die andere Seite. Diese Seite beisitzt ein großes, vergittertes Fenster, eine von innen und außen verriegelbare Tür nach draußen und einem Schemel. Hier



# ABENTEUER

sitzen vom Morgengrauen bis Morgengrauen zwei Wächter, die sich die Arbeit teilen. Der eine wacht ab Einbruch der Dunkelheit die ganze Nacht, schläft jedoch meist ab der dritten Nachtstunde, der andere von Morgengrauen bis zum Abend. Diese' döst die meiste Zeit (wer würde schon tagsüber ausbrechen) und ist von der Mittagsstunde bis zur siebten Nachmittagsstunde mit roter Nase im rote,' Hahn zu finden. Zur Morgendämmerung, zur Mittagsstunde und zu Dämmerung jeweils kommt Rose, die Tochter des Bürgermeisters, mit Essen aus dem roten Hahn für die Insassin. Denn bis auf die Heldin und ein bis zwei Trunkenbolde, die nach Feiern ihren Rausch ausschlafen müssen, bleiben die Zellen leer. Rose wird ziemlich vernachlässigt. Deshalb träumt sie davon, eines Tages aus ihrer Heimatstadt zu verschwinden und durch die weite Welt zu ziehen, sprich Abenteuerin zu werden. Das kann unsere Heldin leicht feststellen. Unge duldig und übermütig kommt sie jeden Morgen in das Gefängnis, bringt das Essen und will so viele Geschichte" wie möglich über die weite Welt Und die bestandenen Abenteuer der Helden hören ist die Heldin geschickt, dauert es nicht lange, bis die beiden sich anfreunden. Rose erzählt auch viel Über ihre Familie und ihren hochnäsigen Bruder, der Überall mit einem Glitzerding angibt. Die Tochter hat auch schon einen richtigen Freund, jawohl, guck mal!" Die Freundschaft ist heimlich, und bei dem Freund handelt es sich um Luke, den kleinen Bruder von Hannes, dem Dorfgauner. Hat die Heldin sich gut mit Rose Und Luke angefreundet. kommt die Tochter sogar eines Nachts in die Zelle hinein. Ein Steinblock in der Außenwand ist lose und kann weggeschoben werden, das Loch ist jedoch lediglich groß genug für ein Kind. Deshalb hat man sich auch weiter nicht darum gekümmert Im geheimnisvollen Flüsterton warnt sie die Heldin vor (psssst!), dann kommt sie mit Luke durch das. Loch und beide genießen das so richtig, mal was schrecklich verbotenes zu tun Luke hat auch noch den Schlüssel zur Zelle geklaut und kopiert, und' sogar Verkleidung bringen sie durch ihr Loch mit hinein. Aber die Heldin muß versprechen, immer morgens bis mittags und von der siebenten Nachmittagsstunde bis zur dritten Nachtstunde da zu sein, weil dann' die Wächter meist einen Blick in die Zellen werfen. Die Heldin sollte sich dran halten, sonst ist I die Kleine enttäuscht und sagt vielleicht alles ihrem Vater Das dürfen sie dem Spieler ruhig klarmachen (würde ich tun, denn wenn rauskommt; das du flüchtest, wenn der Wachmann kommt und du bist nicht in der

Zelle. dann sieht es schlecht aus für ein gnädiges Urteil Und der Druiden sieht aus. als verstünde er es, die Natur der Gegend zu überschauen und zu beeinflussen, fliehen ist also zu gefährlich).

Kurz vor Ende des Abenteuer. wird dann auch Rose oder Luke zu den Helden gerannt kommen und sagen, die Heldin müßte so schnell} Wie möglich wieder in die Zelle. Sie hat ihren Vater beim Gespräch mit dem Priester belauscht, und die beiden wollen die Heldin noch mal befragen (außerhalb der normalen Zeiten, denen' der Wachmann da ist.) Das Haus Stadtmeisters liegt weit außerhalb der Stadt auf einen Hügel, aber in gut einer Viertelstunde wird er beim Kerkerhaus sein Eine schöne Hatz, bei der sich die Heldin dann vielleicht in letzter Minute durch dass viel zu enge Loch zwängen muß(vielleicht sogar mit an- u. ausziehen. Dann ist sie gerade drin, ausgezogen, und der Stein vorgeschoben, da betreten die zwei den Raum.) , Tochter in irgendeiner Weise erkenntlich zeigen, vielleicht wirklich mit dem Versprechen, sie abzuholen, wenn sie erwachsen ist, oder mit einem Geschenk , das sie dann immer irgendwo versteckt bei sich tragen wird („Mein eigener Dolch! Und den hat mir meine große Freundin geschenkt, die hat mit dem schon einen echten Ork getötet! Wirklich wahr!")

## AUF DER JAGD NACH DEM VERLORENEN STEIN

Haben die Helden Falds Aufenthaltsort (eine der Fischerhütten) gefunden, wird sie wohl nichts mehr zurückhalten Doch welcher Schreck, als sie die Hütte betreten - alles ist durcheinander, Fisch verfault in einem Strohkorb und stinkt erbärmlich Fald, nur noch ein knochendürre Schatten seiner selbst, liegt apathisch auf Strohsäcken, die Augen starr gegen die Decke gerichtet Er ist unansprechbar. Und sein Stein, er ist nirgends zu sehen. Das beste ist jetzt, ihn rasch zu den Seenixen zu bringen, die ihn ein wenig aufpäppeln und mental mit ihm reden können Fald wird den See und die Nixen nicht wiedererkennen, sich dort aber wohl' und aufgehoben fühlen. Celibwen berichtet den Spielern dann nach ein paar Stunden, was Fald ihr mitteilte Einer der Jungen im' Dorf hat ihn wohl in seinem, Wäldchen, wo er immer fischte, beobachtet und ihm den Stein in der Nacht entwendet Wenn die Spieler hier noch keine direkte Verbindung zu den Erzählungen Roses herstellen, werden sie sich wohl nach den verschiedenen Plätzen erkundigen; an denen Jungs spielen. Dort dürften sie (Gerüchte,

Flüstern, Klopereien und den schönen Stein) herauskriegen, dass der Sein im Besitz von Johannes, dem Bürgermeistersohn, ist Und der will ihn nicht so ohne weiteres herausgeben Magie funktioniert nicht, und er läßt sich auch nicht einschüchtern, denn „mein Papa, der ist Bürgermeister, und wenn ihr nicht lieb zu mir seid sag. ich ihm das ganz ganz bestimmt und dann sperrt der Euch ein und Eure Freundin, näh-näh, die kommt dann auf den Schei-ter-haufen, Schei-ter-haufen, bäh bäh bäh...!"

Rotznäsiger und schamlos, wie er ist, wird er die Situation ausnutzen und sich als „König der Sandkästen" beweisen, mit dem Spielern als seine Untertanen, die diverse Froondieonste für ihn leisten müssen, bis er vielleicht den Stein hergibt. Vom Beschaffen eines Brötchens, dem Buddeln einer Höhle (oder gleich eines Dungeons)und dem Tragen mit Hilfe eines Schildes seiner auf einem Stuhl sitzenden Ehrwürdigkeit bis zu Anweisungen wie „erlegt mir ein Eichhörnchen und macht Ragout daraus" alles ist drin. Wenn Sie merken, dass die Spieler bald ihren Toleranzvorrat aufgebraucht haben, geschieht folgendes: Als die Spiele" wieder einmal von einem „Auftrag" zurückkehren und in die Gasse einbiegen, an deren Ende die Bude der Jungs ist, kommen ihnen drei Gestalten entgegen, die Hüte tief in" Gesicht. Einträgt einen Sack bei sich Gerade als diese Gestalten in eine andere Straße einbiegen, können die Spieler sehen, dass sich etwas in dem Sack bewegt. Die Gestalten sind Mitglieder der Räuberbande, und sobald sie abgebogen sind, fangen sie an, zu rennen denn sie haben die Heiden erkannt. Um die Strauchdiebe zu erkennen, bedarf es einer schwierige Wahrnehmungsprobe Am Ende der Straße, ca. 20 Meter entfernt, stehen die Pfade der Gauner, auf denen sie wie der Wind davonreiten zu Lornties Unterschlupf, der Höhle unter dem Turmstumpf.

## ENDE

Ob nun mit oder ohne freigesprochener Heldin, die Spieler wissen jetzt, wo ungefähr die Strauchdiebe sich aufhalten. Bürgermeister und Graf sind schnell überzeugt, hart eingreifen Zu müssen Mit ihnen und zwölf mutigen Landsknechten geht es Zur Jagd nach den Räubern Unter dem Freudengeschrei der Menschen und dem Weihrauch aus dem Schwenker des Druiden verlassen sie die Stadt Die Strauchdiebe sind quer durch den Wald direkt zu Lornties Höhle geritten. Dort auf dem Laub sind ihre Hufspuren nur von erfahrenen Spurenlesern ausfindig zu machen.



# ABENTEUER

*Dann zirka hundert Meter vor Ende des Waldes, kurz bevor es den Hügel auf zu den Ruinen des Turmes geht, bläst auf einmal ein kalter Wind durch den Wald. Ein Blitz kracht hernieder und erschlägt mit grinsendem Gesicht zwei eurer Landsknechte. Wolken ziehen über den Wald, es raschelt rechts und links im Laub, geradezu ein Bannkreis aus brodelndem Laub zieht sich um Eure Gruppe; Panik zieht Eure Nacken hoch.*

*Da ergießen sich Dutzende Ratten wie schllickiges, verdorbenes Wasser aus dem Laub, Rotten verdrehter; aufgedunsener Leiber Nun nehmen die Ströme Formen an, sie laufen an einem Punkt Zusammen und als Fleisch mit Fleisch verschmilzt, tritt immer deutlicher die Gestalt einer meterhohen, humanoiden Ratte hervor, beständig genährt vom zuströmenden Lehm ihrer Geburt, der in einzelnen Ratten immer wieder von ihren Gliedern tropft. Schreiend sucht einer der Landsknechte das Weite und fällt in einen brodelnden, strudelnden See Ratten, der ihn stumm verschluckt Ein Grollen und Blitzen im Himmel, dann ein Ruck im kommunalen Rattenfleisch: Aus Höhlen an den Stellen, wo Augen sein sollten, schauen zwei Ratten, wie Leuchtturmwärter oder Steuermänner hervor., deren Augen, als kleiner Ersatz des Leuchtfeuers, gelb funkeln - in Richtung zweier der Bürger. Ein Fließen, oder kann man es schon Muskel Bewegung nennen?, zwei kleine Schreie, und Dreschflügel und Dolche liegen blutig auf dem Herbstboden*

*Unerschrocken ergreift der Graf seine Lanze und reitet zum Angriff Die Bestie zerstiebt kleine Ratten, als Oengus Sie mit seiner Lanze durchbohrt, nur um sich Sekunden später, wieder neu zu formieren. Doch ein paar kleinere Ratten sind tot herabgefallen. Von den Bäumen kann man das Surren von Arbrustsehnen hören, der Kampf hat begonnen...*

In den Bäumen sitzen vier der Strauchdiebe, bewaffnet mit Knüppeln, Schwertern und Arm brüsten. Bohle und zwei weitere sind zusammen mit Lorntie in der Höhle, den ausgebauten Kellergewölben des Turmes. Die anderen, darunter auch Eric Linkehand, flohen, als sie sahen, was der Feenkönig heraufbeschwor - Ssss - quiii, dessen physische Verkörperung die Rattenbestie ist. Denn hier, weit ab vom Dorf, hat der magische Schild keine Wirkung mehr. Die Höhle hat einen kleinen, hinter Büschen versteckten Eingang, der jedoch sofort zu sehen ist, da hier die Ratten zuhauf hervorquellen. Es geht über einen eine rattenbedeckte steile Wendeltreppe hinab, bis man schließlich in eine ein Metersiebzig niedrigen, zehn mal vierzehn Meter großen Höhle gelangt. Nach zwei Metern

fällt der Boden steil ab. Eine wahre Flut der teuflischen Tiere ergießt sich aus diesem Loch hinaus in den Raum. Ein Pfad führt von der Mitte des „normalen“ Bodens zu einem Podest in der Mitte dieser Grube, in dessen Boden ein Heptagramm eingelassen ist. Die Höhle ist voll von Rauch und üblen Ausdünstungen, durch denen als nur in zerfetzten Schemen zu sehen ist. Die drei Strauchdiebe stehen mit Schwertern bereit.

Hinten, eine Holzbrücke führt dorthin. kann man undeutlich vier Gestalten ausmachen Es sind Reisende und der Bürgermeistersohn, gefesselt und geknebelt. Lorntie sitzt, eine große Ratte auf der Schulter, in der Mitte des Heptagrammes, dessen Rand mit Opfergaben und Schriftzeichen bedeckt sind. Er ist mannsgrößer, blond, trägt einen Bart und besäße ein schönes Antlitz, wären nicht die schwarzen Höhlen anstelle seiner Augen.

Dennoch scheint er sehen zu können, was um sich vorgeht Die Helden können einen kleinen Lederbeutel um seinen Hals baumeln sehen, in dem etwas schweres (der Smaragd) ist. Wie ein Besessener spielt er eine Fidel, die Ratte bewegt sich beunruhigend harmonisch zu den kakophonisch-verstörenden Tönen Lorntie wird nicht selbst in den Kampf eingreifen. Sollten die Strauchdiebe kurz vor der Niederlage sein, fällt er in eine andere mißtönende Melodie, und langsam beginnen die Ratten, nicht mehr hinaus die Treppe hoch zu strömen, sondern auf den Steg zu klettern. Dort formen sie die Gestalten humanoider, wenn auch nur zwergengroßer Ratten. Je mehr Ratten die Spieler niederhauen, um so kleiner werden die großen Tiere danach, um so brüchiger wird die Verkörperung des Dämons (s.u.) oben im Wald, desto mehr Ratten strömen gar wieder zurück in den Schlund hinein.

Die Helden sollten erkennen, dass sie kaum lange gegen die große Bestie standhalten können, die durch den Strom der Ratten mehr und mehr wächst, sondernden den Fluß irgendwie stoppen müssen Er ist leicht zur Höhle zu verfolgen. Sollten die Spieler versuchen, Lorntie mit Fernwaffen zu treffen, ändert er wieder die Melodie, und die Ratten fallen über jeden mit Fernwaffen her und behindern ihn. Entweder muß man Lorntie seiner Fidel entledigen oder ihn seiner offensichtlich noch immer vorhandenen Sehkraft berauben. Versucht man, die Fidel mit Magie aus seinen Händen zu reißen, kommt es zu einem magischem Zweikampf. Die beste Methode ist wohl, die schwarze Ratte auf seiner Schulter zu töten oder mit einem Wurfgegen stand die Fidel aus seiner

Hand zu schlagen Gegen die Ratten und Ssss . quiii , k helfen wohl nur großflächige Dinge wie Feuer - endlich bekommen Magier was zu tun.

Ist Lorntie seiner Fidel beraubt, zerfallen die großen Bestien wieder in kleine Tiere. Einen Moment sind sie ohne Orientierung, dann strömen sie in alle möglichen Richtungen davon. Stirbt Lorntie, kann man über den ganzen Wald hinweg ein unendlich hohes fiependes Lachen hören, dass tief in die Seele schneidet.

Bestehen die großen Bestien noch, so zerfallen sie. Ein schwarzer Schatten fliegt mit einem betäubenden Hauch in die Höhle Lorntie reißt die Augen auf, er sieht es, auch ohne sie. In peinvoller Agonie schreit er auf, „Häääändleerrrr!“ dann ist alles still Selbst das nervenzerfetzende Quieken und Schaben der Ratten hat ein Ende. Haben sie gesiegt, werden die Spieler zusammen mit den Überlebenden von einem freudentaumelnden Dorf empfangen. Blumen werde aus den Fenstern geworfen, die Straßen sind zum bersten gefüllt, Dutzende Kinder entwischen ihren Eitern, um stolz neben einem der Helden herzugehen. Der Druide und Irlean kümmern sich um die Gefangenen und Graf Dengus, so er noch lebt, lädt alle Streiter zu einem großen Mahl ein, nach dem er sie samt und sonders zu Rittern schlägt.

Wünschen die Spieler es, wird Kiort aus dem Dorf gejagt und selbstverständlich kommt unsere Heldin auf freien Fuß. Irgendwann während der Siegesfeier erscheint, von Irlean gerufen, Celibwen, um den Smaragd zu holen. Hält sie ihn in Händen, taucht sie flugs wieder in der Menge unter.

*Als ihr nach der durchzechten Siegesnacht in eure Räume kommt, liegt auf jedem eurer Kissen ein kleiner schimmernder Smaragd von perfektem Schliff. Ein Brief liegt dabei.*

*„Selten nannten wir einen Menschen unseren Freund, Doch ihr seit es mehr als wert, Freunde -wir danken Euch. Fald ist nun ganz bei uns, der Stein gab ihm Leben und Gedächtnis zurück.*

*Ihr habt bewiesen, dass es noch großen Mut und Tugendhaftigkeit gibt auf dieser Welt, und dass noch Menschen von reinem Charakter sind. Nun stehen wir in Eurer Schuld, mehr noch als ihr glauben mögt. So nehmt diese Steine als versprochenen Lohn. Wisset, dass sie Atem verleihen, wo der Fisch atmet, und Euch als Freund dem zeigt, der unserer Rasse angehört. Immer seit ihr willkommen, doch für nun lasset es genug sein, denn viel Böses durchstreift heute den Wald, auch wenn ihr es nicht seht, und es braucht Zeit, ihn zu heilen. Lebt wohl und lang.“*





# ABENTEUER

Irean schaut durch die Tür herein, lächelt, dann geht sie wieder.

Das ist das Ende von der Mär vom Feenkönig, der gebannt, vom Nixen, der verloren und vom Stein, der geraubt ward.

## ANHANG

### DE NATURAM NAIARUM

Woher die Seenixen kamen und ob der See erst durch sie zu diesem wundersamen Ort wurde, ist in der Zeit verloren. Die Nixen jedenfalls schweigen sich darüber aus. Nixen können Jahrhunderte leben, was auf die Zeit über der Wasseroberfläche gerechnet Jahrtausende sind. Sie ernähren sich von Algen und Seepflanzen. Fische betrachten sie als ihre Freunde und verspeisen sie deshalb nicht. Trotzdem tolerieren sie die Fischer, welche sie zu ihrem Lebensunterhalt fangen. Überhaupt sind die Seenixen äußerst freundlich und kindlich naiv zuweilen. Das ist genauso auf ihr elfisches Blut zurückzuführen wie ihre unglaubliche Launigkeit und Verspieltheit. Kinder mögen sie gern und nehmen sie oft für eine „kurze Zeit“ mit, wenn diese versprechen, nichts weiterzusagen.

Im Gegensatz zu den normalen Nixen (Seejungfrauen) besitzen Seenixen keinen Fischschwanz, sondern haben normale Beine. Alte Seenixen setzen nur Schwimmhäute zwischen Fingern und Füßen sowie eine schuppige Haut an. Männliche wie weibliche Seenixen sind allesamt auffallend schön und eben von Gestalt und Gesicht, zierlich, haben langes, weißes Haar und eine bleiche Haut, die im Wasser einen Hauch grün bekommt. Sie atmen ohne Probleme unter Wasser, wo sie sich am liebsten aufhalten. Mangelnder Kontakt zu Wasser ist nicht lebensgefährlich, macht Seenixen aber trübsinnig.

Alle tragen - meist an einer hauchdünnen Silberkette - einen Smaragd, ungefähr in Form einer Träne, an der Brust, ihr Lebensstein. Magier werden feststellen, dass dieser eine unglaubliche Kraft ausstrahlt. Jede Seenixe bekommt ihn in der Nacht nach der Geburt auf seltsame Weise neben die Krippe gelegt. Alle Lebenskraft der Nixe ist in diesem Stein enthalten; es wurden Seenixen beobachtet, die jahrelang ohne Nahrung auskamen. In der Nähe seines Besitzers fängt der Lebensstein an, leicht zu leuchten. Trennt man eine Seenixe von seinem Stein, fängt diese schnell an, zu verfallen, wird apathisch, ist zu keiner großen Anstrengung

fähig und stirbt innerhalb von Tagen, wenn sie ihren Stein nicht zurückerhält.

Je älter eine Seenixe ist, um so weniger leuchtet ihr Lebensstein, bis er schließlich vollends erlischt und die Nixe stirbt. Die Seenixen kennen keine feste soziale Ordnung, erkennen aber ohne Widerspruch die Autorität der Seekönigin an, welche in einem kristallinen Palast am Grunde des Sees lebt, von dem aus die magischen wie die Lebenskräfte des Sees und aller Nixen pulsieren.

Niemand, der nicht von einer Seenixe mit hingenommen wird, kann tief in den See tauchen, und die Zeit im See vergeht weit langsamer als außerhalb. Sämtliches Leben in und an einem solchen See hängt von dem Palast und der Seekönigin ab.

Seenixen haben die magische Fähigkeit, die Emotionen der Fische zu fühlen und diese in Grenzen zu lenken. Nichtnixen können sie den Kuß des Wasserodems geben, der einen befähigt, unter Wasser zu atmen, bis man einmal wieder auftaucht. Auch können sie Nichtnixen bei der Hand nehmen und so mit ihnen ohne Widerstand vom Seewasser hinabtauchen. All diese Fähigkeiten kommen durch ihren Stein zustande.

### DE NATURAM ANTIQUUM RELIGIONUM

Die Anhänger der alten Religion glauben an die Kräfte der Natur, dargestellt in Natur- und Tiergöttern, angeführt von der Gottmutter Dagda, auch Ana, Danu oder Don genannt, Symbol der Fruchtbarkeit. Obwohl dies matriachalisch anmutet, ist das Frauenbild in dieser Kultur sehr abwertend. Die Druiden haben es verstanden, fast alle Macht auf sich zu bündeln und den Frauen den Platz an Wiege und Herd zuzuweisen, „um dem ideal der Muttergottheit zu huldigen“.

Wie auch immer, nach der alten Religion können Menschen mit Hilfe von Kräutern und bestimmten Handlungen in die Totenwelt und das Reich der Feen und Götter treten, vice versa.

Dies wird rege getan, auch von Verstorbenen, die so in Neugeborenen Tieren, Pflanzen und Menschen wieder auferstehen. Angeleitet werden die Gläubigen der alten Religion von den Druiden, welche selbst durch lange Initiationsriten und Reisen in die anderen Welten ihr Wissen und ihre magischen Kräfte gewinnen.

Zentral ist der Kessel des Druiden, in dem er die Tränke braut, mit denen er in die

Geisterwelten wandert. Hinzu kommen drei weitere Quellen der Macht:

1. Der Tanz, besonders in den Dampfschwaden des brodelnden Kessels, ist ein Weg zu Weisheit, Kraft und Verbindung zu den Geisterwelten. Es gibt Tänze für den Tod, für die Geburt und für jeden anderen wichtigen Umstand im Leben. So sind die Tänze an den Sonnenwendenfeiern der natürlichen Ordnung und der Fruchtbarkeit. Deshalb ist auch der Tanz zweier Unverheirateter an einem solchen Fest das Ehegelöbnis, die erste gemeinsame Huldigung an die Fruchtbarkeit (so die Druiden). Verheiratete dagegen können tanzen, mit wem sie wollen.
2. Blut ist es, was das Leben ausmacht und uns alle verbindet, denn wir alle leben durch Blut. Der Initiationsritus, mit dem die Jugendlichen als Erwachsene aufgenommen werden, beinhaltet das Bluten jedes Mitglieds samt des Neulings in den Kessel. Das Blut wird mit magischen Dingen verkocht und in den aufsteigenden Schwaden tritt der Neuling in seine erste Reise in die Geisterwelt an, wo er von verstorbenen Verwandten in die Geheimnisse der Natur eingeweiht wird. Erwacht er, wurde sein Blut mit dem aller anderen vom Kessel aufgesogen und er so mit der Gemeinschaft verbunden.
3. Runen sind neben dem Kessel der zweite Weg, durch den Druiden ihre Kraft leiten. Die machtvollsten Zauber liegen in Runen, die Zaubertränke aufsogen Feen, Elfen und Nixen werden als Wesen der Anderswelten ebenfalls verehrt. Es ist tabu für Mitglieder der Gemeinschaft, den See zu betrachten oder gar sein Wasser zu berühren. Auch die Kinder werden von ihm ferngehalten. Wischt jedoch eines aus und taucht Wochen später mit verklärtem Blick auf, gilt es als von den Nixen gesegnet. Nachdem die Dorfbewohner Lorntie vertrieben hatten, wollten sie sich auf irgend eine Art dagegen schützen, dass üble Magie ihr Leben je wieder beeinträchtigen könnte. So errichteten sie den Schrein in der Mitte des Dorfes.
4. Der Schrein ist ein großer Stein in Form der Mutter Dagda, die ihre Hände als schützende Schale hält, in der eine kleine weiße Blume wächst. Von diesen Händen aus strahlt ein mächtiger Schild, der jegliche Magie unmöglich macht. Je weiter man sich jedoch vom Schrein entfernt, um so schwächer wird er. Die Magie des Druiden und der Gemeinschaft jedoch wird nicht beeinträchtigt, sondern ist in ihn eingewoben. Damit der Schild jedoch nicht den See und

die Nixen schädigt, hat der Druide in den Fels des Sees an der Nordostküste Runen eingraviert, Bannzeichen, die den Schild abhalten. Er selbst wußte zwar, dass der Schild den Nixen eigentlich nichts anhaben dürfte, tat es dennoch auf Geheiß des sturen Bürgermeisters. Man könnte sie aus dem Stein heraushauen, um sich so gegen den magischen Schild zu wappnen.

## DRAMATIS PERSONAE

### Eric Linkehand

**Größe:** 1,83 **Alter:** 34

FF: 16 KK: 10 GE: 14 KL: 12 INT: 14 CHA: 14  
AU: 73 MU: 13 LE: 63 MR: 7

**Waffen:** Rapier (1W6+3 Schaden, AT 16/PA 6), Armbrust (2W6+2+Schlafgift Schaden, AT 21)

**Wichtige Fertigkeiten:** Stichwaffen 11, Reiten 12, Zechen 10, Armbrust 11, Etikette 4

**Ausrüstung:** wattierter Waffenrock (RS 2), Pferd, 2 leichte Armbrüste mit vergifteten Bolzen, edle Kleidung, Handschuhe, Hut

### Bolle

**Größe:** 1,69 **Alter:** 43

AU: 54 MU: 14 LE: 41 MR: 4

**Waffen:** Krücke (1W6+1 Schaden, AT 13/PA 8), Dolch (1W6+1 Schaden, AT 16/PA 9)

**Ausrüstung:** zerlumpte Lederkleidung (RS 2), vier scharfe Dolche, eine Krücke

### Typischer Strauchdieb

**Größe:** 1,75 **Alter:** 30

AU: 49 MU: 10 LE: 35 MR: 3

**Waffen:** Knüppel (1W6+4 Schaden, AT 12/PA 9), Dolch (1W6+1 Schaden, AT 10/PA 8), Armbrüste (2W+2+Schlafgift Schaden, AT 15)

**Ausrüstung:** Knüppel, Dolche, eine Armbrust, buntgemischte Rüstungsteile von Reisenden (RS 14)

Das Schlafgift läßt das Opfer sofort in einen sieben Spielrunden dauernden Tiefschlaf sinken, wenn der Armbrustbolzen die Rüstung durchschlägt (Schaden höher als RS).

### Markgraf Oengus von Sommereg

**Größe:** 1,94 **Alter:** 52

FF: 13 KK: 17 GE: 15 KL: 17 INT: 13 CHA: 15  
AU: 89 MU: 16 LE: 72 MR: 8

**Waffen:** Lanze (2W6+5 Schaden, AT 16), Zweihänder (2W6+7 Schaden, AT 14/PA 12)

**Wichtige Fertigkeiten:** Lanzengang 9, Zweihänder 10, Etikette 6, Menschenkenntnis 7, Feilschen 8, Reiten 14

**Ausrüstung:** Vollharnisch (RS 7), Streitroß, Lanzen, Bidenhänder, bei Bedarf schwere Armbrust, Schwerter, und vieles mehr

### Typischer Landsknecht

**Größe:** 1,74 **Alter:** 27

MU: 12 LE: 35 AU: 48 MR: 2

**Waffen:** Speer (1W6+4 Schaden, AT 13/PA 10 (AT 14 wenn geworfen)), Dolch (1W6+1 Schaden, AT 10/PA 10)

**Ausrüstung:** beschlagenes Lederwams (RS 3), Speer, Dolch, Helm

### Lorntie

**Größe:** 1,76 **Alter:** um die 400

KK: 8 GE: 15 FF: 16 INT: 17 CHA: 19 KL: 20  
MU: 19 LE: 20 AU: 28 MR: 31 AE: 310 (100 in Szene 8; der Großteil wurde dort bereits für das Ritual verbraucht)

**Waffen:** waffenlos (AT 7/PA 7)

**Wichtige Fertigkeiten:** Musizieren 18, Menschenkenntnis 16, Feilschen 14, Selbstbeherrschung 18

**Wichtige/typische Zauber:** Band&Fessel 14, Halluzination 16, Furor, Blut 17, Heptagon 17, Motoricus 12, Sensibar 15, Höllenpein 14 (Lornties magische Kräfte beschränken sich hauptsächlich auf langwierige Rituale und Beschwörungen. An „profaneren“ Sprüchen beherrscht er die oberen)

**Ausrüstung:** Seidenkleidung (RS 0), magische Fidel (funktioniert nur in seinen Händen), schwarzmagische Utensilien

### Sss'quiii'k & viele Nager

Für DSA-Zwecke kann Sss'quiii'k als Erzdämon betrachtet werden. Seine Verbannung ist unmöglich, da sich hier lediglich sein Wille manifestiert, der die Ratten lenkt. Seine Gehilfen zählen als niedere Dämonen und können wie in Mysteria Arkana beschrieben verbannt werden. (für andere Systeme: mittelschwere Verbannung).

Die typischen Werte für Ratten und Rattenrudel dürften in jedem Regelwerk zu finden sein. Gehen sie davon aus, dass es um die 700 Nager sind. Zurück zur Verkörperung Sss'quiii'ks. Je nachdem, wie viele Ratten ihr zuströmen konnten, kann die Bestie eine Größe von bis zu sechs Metern erreichen, das macht ca. 120 Nager pro Meter. So können sie auch leicht den Überblick über die Bestie und die niederen Diener des Dämons, halten. Pro Meter Größe erhält ein Wesen ungefähr folgende Werte:

KK: 5, AU: unendlich, LE: 32

Die übrigen Werte der Verkörperungen bleiben bei jeder Größe gleich:

### Sss'quiii'k

MU: 20 MR: 20 RS: 4

**Waffen:** Krallen (1W6+6 Schaden, AT 16/PA 14), Biss (3W6+6 Schaden, AT 11), „Mit Schwanz packen“ (AT 10, bei erfolgreichem Packen jede Runde 1W6 Würgeschaden, wobei RS nicht mitgerechnet wird, bis Opfer sich losreißen kann (erfolgreiche KK-Probe gegen Ss'quiii'k))

### Seine Diener

MU: 17 MR: 5 RS: 2

**Waffen:** Krallen (1W6+2 Schaden, AT 13/PA 12), Biss (2W6 Schaden, AT 10), „Mit Schwanz packen“ (AT 7, s.o., 1W3 Würgeschaden)

Der Schaden großflächiger Waffen (Feuer, Streitäxte, etc.) wird verdreifacht Wer von den Krallen oder dem Biß Sss'quiii'ks bzw. seiner Diener verwundet wurde (egal wie oft), erleidet mit 30% Wahrscheinlichkeit Wundfieber.

## HANDOUTS

### 1 (Der Blinde)

„Hilfsbereit beugst du dich herab und willst dem Blinden aufhelfen. Unversehens blitzt etwas in deinem rechten Augenwinkel auf - da ist es schon zu spät. Kalter häßlicher Stahl drückt gegen deine Kehle. Der angeblich Blinde zischt dir etwas zu. „Nur eine Bewegung, Bürschen, und es wird zugig um deine Kehle, und überall in den Bäumen sitzen Männer mit vergifteten Armbrüsten. Also spiel nicht den Helden. Du ziehst mich jetzt langsam hoch, sagst das alles in Ordnung ist und... siehst du die Lichtung da unten?“ Er deutet auf eine kleine Lichtung am Ende des Abhanges, der mit Moos, Wurzeln und anderem bedeckt ist. „Du sagst da unten hätte was gefunktelt, und dann gehst du langsam runter. Bei der Lichtung stolperst Du und rufst nach Hilfe, aber einer reicht. Einer soll unterkommen, klar? Gut, Bürschen!“

### 2 (Überfall)

„Gerade willst Du ihm aufhelfen, da macht er komische gehetzte Zeichen mit Kopf und Augen. Ein dumpfer Schlag an deinen Hinterkopf und das Gefühl zu fallen sind das letzte, was dein Bewußtsein noch erreicht.“

### 3 (Gerüchte)

- In letzter Zeit ist niemanden mehr eine Ratte über den Weg gelaufen, nicht mal im Schuppen des Müllers. (w)
- Die Spielleute halten in ihrem Wagen ein großes Monster, das füttern sie mit Mäusen



- und Ratten, wenn das Fest in vollem Gange ist, werden sie es auf die Stadt loslassen. (f)
- Sloters Kuh gibt seit Eurer Ankunft keine Milch mehr. (?)
- Der alte Mann im roten Hahn handelt neuerdings mit Edelsteinen. (f)
- Der See heißt Smaragdsee, weil der ganze Grund aus Smaragden besteht. (f)
- In letzter Zeit sind unheimlich viele Dinge verschwunden, dahinter stecken die Gaukler und die Helden, die der Wirt schon beinahe rauswarf. (?)
- Unter dem Mühlrad gibt es eine kleine Erdhöhle, in der sich ein kleiner Streuner versteckt, er tauchte vor zwei Monaten auf und ist total verdreckt. (w)
- Die Nixen im See müssen jedem, der ihnen ein Rätsel stellt, das sie nicht lösen können, drei Wünsche erfüllen (f)
- Die Nixen sind ein gerissenes Volk, das einen erst nach unten lockt und dann versklavt; viele können erst nach Wochen entkommen. (f)
- Seit er einmal um die Zeche geprellt wurde, schleicht der Wirt in der Nacht in die Gästezimmer; dort nimmt er das Geld für die Übernachtung plus Trinkgeld. (f - aber die Spieler werden ihre Börsen festhalten)
- Zwei Kühe sind von den Höfen in der Umgebung verschwunden. (w - wurden an Ratten verfüttert)
- Die Katzen des Großbauern Fronetil tragen neuerdings Halsbänder mit Edelsteinsplittern. (f - sind Glasmurmeln)
- Der Schmied hat unter seinem Haus einen Geheimgang gefunden, der ganz neu gegraben ist, muß die Arbeit von Grolmen sein. (f - er ist lediglich durch den Boden in den alten Keller gekracht)
- Einer der Fischer steht mit dem Teufel im Bunde. Ein Heranwachsender der immer zu viel Fisch fängt. In letzter Zeit ist er aber nicht mehr aufgetaucht. (f - aber wir wissen, wer gemeint ist)
- Der Druide hat alle Zaubermacht verloren und mit ihm der magische Schild. (f)
- Der Bürgermeister besucht heimlich die Kurtisanen des Schlosses. (w)

[alexander klar]  
[karten von peti heinig]

# GESCHICHTEN

## ~ LEGENDEN IM SCHEIN DER FLAMMEN ~

Nun gut, Sie haben also den Kurs Parapsychologie hier an dieser Universität belegt. Wenn ich mir dieses Studienjahr so ansehe, fallen mir besonders viele Möchtegern-Forscher auf. Sie zum Beispiel, sind sie hier, weil es derzeit in ist Dämonen hinterherzujagen? Ach ja, ich vergaß, Buffy die Vampirjägerin, wessen Vorbild ist die denn noch? Ah... Ich verstehe... Soviel? Und ich dachte damals, dass Ghostbusters schon eine schlimme Welle ausgelöst hatte... Damals kam jeder dritte hierher, um sich von grünen, fliegenden Fettsäcken vollschleimen zu lassen... Was ist es heute? Ach, die Welt retten... Ja, sie ist auch sehr bedroht von all den bösen, bösen Vampiren... Wieviele von Ihnen hier denken denn, dass sie Hexen bzw. Hexer sind? Und wie denken sie, dass sie es herausgefunden haben? Durch einen wissenschaftlich anerkannten Test... Nun frage ich mich jedoch, wie sie an solch einen Test herangekommen sind. Ach, über die Bravo... Und sie haben herausgefunden, dass sie eine rote Hexe sind. Und gezaubert haben Sie auch schon. Ja, ich denke, dass ihre Liebeszauber funktioniert haben... Kein Wunder, denn ihrem Vergötterten springen ihre besonderen Merkmale ja fast förmlich ins Gesicht...

Aber nun genug mit diesem Unfug. Jeder von Ihnen, der denkt, dass das Ganze hier ein Spiel ist, den fordere ich auf diesen Studiensaal umgehend zu verlassen. Hier jagen wir keine Vampire mit Holzpflocken, wir vertreiben keine Geister durch Magie, wir finden nicht heraus, dass der Zimmergenosse im Grunde genommen ein Sumpffmonster von nebenan ist. Hier wird mit Fakten gearbeitet. Sie benötigen hier nicht nur ein umfangreiches Allgemeinwissen, sondern auch den Willen auch mal langwierige und zum Teil langweilige Nachforschungen anzustellen. Sie müssen mit dem Wissen leben, dass unser Beruf von den anderen Wissenschaftlern immer noch verspottet wird. Doch diese irren sich. Es gibt einfach zu viele belegt Fälle des Unerklärlichen. Also fragen Sie sich am besten jetzt, ob es nicht an der Zeit ist umzukehren und lieber das Fach Biochemie oder Mathematik zu belegen.

Ich warte...  
Hmmm....

Sind Sie sich sicher, dass sie nicht nach Hause zu Ihren Liebeszaubern sollten Schätzchen? Ich meine es nur gut mit Ihnen, denn hier werden Sie lernen wie dumm allein der Gedanke daran ist, dass Sie magisch begabt sein sollen... Die einzige Magie die Sie wirken können ist mit Ihrem Bleichmittel und den Haaren...

Na sehen Sie, schon besser...

So, dem Rest der Klasse kann ich nur danken, dass Sie dageblieben sind. Sie haben bereits den ersten Schritt in die richtige Richtung getan. Sie haben Ausdauer bewiesen und gezeigt, dass Sie selbst unter Gespött nicht so schnell den Mut verlieren... beginnen wir also mit der heutigen Vorlesung....

**Bemerkung:** Ihr fragt euch sicher, was die diesmaligen Lagerfeuer geschichten denn bedeuten sollen... Hmmm... Ich denke sie waren einfach mal ein Versuch das Ganze auch mal von der anderen Seite anzugehen. Nicht immer muss in dem Geschwätz der NSC ein wichtiger Hinweis versteckt sein. Denkt einfach mal darüber nach, in welchem Rollenspiel dieser Monolog welche Wirkung hätte... Was denkt zum Beispiel ein Vampir im selbigen Spiel von White Wolf darüber? Wenn man Cthulhu in der Neuzeit spielt glaubt dem Professor irgendjemand das Zeug? Oder noch besser, weiß er dass es stimmt und rennt er deshalb schreiend davon?

Macht einfach mal was daraus. Vielleicht benötigt ihr das nicht einmal für einen NSC. Vielleicht gibt es ja auch heutzutage noch SC die sich nicht auf das Töten von Monstern qualifiziert haben, sondern die ganze Sache ruhiger und wissenschaftlicher angehen. Ist doch auch einmal eine willkommene Alternative....

[christian dodel]  
[njoltis@fagamo.de]



# DAS AUGE GOTTES

## ~ ZWEITER TEIL EINES ABENTEUERS FÜR FADING SUNS ~

*Dies ist der zweite und abschließende Teil eines Abenteuers für das Rollenspielsystem „Fading Suns“, das in der Ausgabe 73 der Anduin begonnen wurde.*

Mit Fingerspitzengefühl (und Schmiergeld) können die SC Verbindung zu einem seiner Kontakteute herstellen (indem sie z.B. vorgeben, ihn anheuern zu wollen), der ihnen aber nur mitteilen kann, dass Van Zonnt

Bordell, dessen Geschäftskarte er auf Severus verloren hat. Die SC können ihn dort abfangen; eine andere Gelegenheit bietet sich, wenn einige seiner Kumpane zurück nach Manitou wollen; dazu müssen sie zum Raumhafen. Falls die SC deren Gesichter kennen und sie erfolgreich ausquetschen, erfahren Sie die Herberge, in der Van Zonnt abgestiegen ist.

Alternativ wäre auch möglich, dass die Scraver Van Zonnt beseitigen wollen, und die SC ihn vor den Killern retten; dann würde er ihnen etwas schulden.

Fällt Van Zonnt lebend in die Hände der SC und können sie ihn zum Sprechen bringen (durch Folter, Bestechung oder Drohungen), dann berichtet er ihnen Folgendes: Er wurde dafür angeheuert, Frazier zu entführen oder zu beseitigen, aber auf alle Fälle die Informationen über das Auge an sich zu bringen. Da diese in die Hände der SC fielen, entschloß Van Zonnt sich, die SC die Arbeit erledigen zu lassen und ihnen anschließend das Auge abzunehmen. Sein Auftraggeber ist eine Frau namens Vicenta Gorgo, wie er herausfand; sie selbst hatte ihm einen falschen Namen genannt. Dafür war das Geld echt. Er konnte ebenso ermitteln, dass sie ein hohes Tier bei dem lokalen Zweig der Scraver-Gilde ist. Die Übergabe fand am Raumhafen statt; neugierig, wie er ist, beschattete er Gorgo und beobachtete, wie sie in einen Hopper stieg und an einen Ort jenseits der Stadt flog. Er kann den SC auch den ungefähren Kurs nennen; dieser führt sie zu einer geheimen Forschungsanlage (siehe unten).

Van Zonnt hat für sich 800 und für seine Kumpane je 500 Firebirds für die Beschaffung des Auges erhalten. Er weiß nicht, was das Auge ist, von seiner Natur als Artefakt abgesehen.

Van Zonnt wird versuchen, um jeden Preis am Leben zu bleiben. Da er aber auch eine Spielernatur ist, läßt er keine Gelegenheit aus, um für sich Profit herauszuschinden – oder eine waghalsige Flucht zu riskieren. Wenn er glaubt, dass die SC ihn ohnehin töten werden, gibt er keine weiteren Informationen preis und stirbt lieber im Kampf.

Die SC können jetzt Nachforschungen über Vicenta Gorgo anstellen. Wenn sie es einigermaßen geschickt anstellen, können sie

## Episode 3

# EIN HARTER BROCKEN

### Hintergrund

Brendan Frazier wurde ohne sein Wissen von den Merkurianern angeheuert. Die Merkurianer sind eine Untergrundorganisation, deren Aktivitäten sich gegen die gegenwärtige Ordnung richten. Ihre Aktionen reichen von üblen Scherzen über Unruhestiftung bis zu Sabotage und terroristischen Anschlägen. Nahezu alle Merkurianer führen ein Doppelleben und können respektable Stellungen in der Gesellschaft inne haben. Sie sind sehr vorsichtig, denn die Mitgliedschaft bei den Merkurianern wird mit dem Tode bestraft.

Über ihre Spione haben die Merkurianer vom Auge Gottes erfahren. Sie erhoffen sich davon eine Macht, die sie eines Tages dazu einsetzen können, ihre geheimen Ziele schneller als geplant zu erreichen: den Sturz des Imperiums, der Kirche und der Gilden.

Van Zonnt hingegen ist ein Söldner, der für die Scraver arbeitet. Er ist allerdings kein Gildenmitglied, so dass die Scraver später jede Beteiligung abstreiten könnten – falls sie ihn nicht einfach verschwinden lassen.

Vielleicht möchte der SL ja zusätzliche Verwicklungen durch das Auftauchen einiger Merkurianer schaffen – wie's beliebt...

Die SC erreichen schließlich Manitou einige Tage nach Van Zonnt. Er selbst ist bereits nach Icon weitergeflogen; der einzige Konvoi seitdem startete nach Severus.

Vorsichtige Nachforschungen in der lokalen Unterwelt fördern zutage, dass Van Zonnt (bzw. der Mann auf den die Beschreibung der SC paßt) hier nicht unbekannt ist; er befindet sich bereits seit vielen Jahren auf dem Planeten und gilt als zuverlässiger „Mietling“ („hired gun“) für Aufgaben diesseits und jenseits des Gesetzes, der auch vor Mord nicht zurückschreckt.

gegenwärtig nicht nur Verfügung steht, aber demnächst wieder zu haben sei.

Nachforschungen in der Umgebung des Raumhafens ergeben, dass Van Zonnt dort gesehen wurde, als der Konvoi nach Icon abging.

### Icon

Icon wird von den Li Halan regiert. Da sie verderbliche Einflüsse von Manitou fürchten, belästigen sie die Inquisition dauernd mit der Bitte um Nachforschungen – mit dem Ergebnis, dass sich die Inquisition so gut wie gar nicht um Manitou kümmert. Damit stellt diese Welt einen idealen Ort für ein Geheimplabor der Scraver dar, in dem sich u.a. verbotene Technologie kopieren oder herstellen läßt. Das heißt, das Labor ist eigentlich gar nicht geheim: Offiziell handelt es sich um eine Anlage zur Fertigung von einem Heilelixier und einem lebensverlängerndem Serum (vgl. Regelwerk S. 196 für Elixier und S. 57 unten für eine Anekdote über das lebensverlängernde Serum), die fernab der Städte errichtet wurde, um Industriespionage zu erschweren. Interessanterweise befindet sich der Komplex außerhalb der Radarerfassung des Raumhafens. Da die Li Halan das Serum zu reduzierten Preisen erhalten, drücken sie jedoch ein Auge zu, solange die Scraver nicht offen gegen Gesetze des Herrscherhauses oder der Kirche verstoßen.

Van Zonnt wird, nachdem er das Auge bei seinem Auftraggeber abgeliefert hat, seine verbliebenen Kumpane auszahlen und dann mit ihnen feiern. Dazu gehört ein Streifzug durch die lokalen Bars und dann ein Abstecher ins

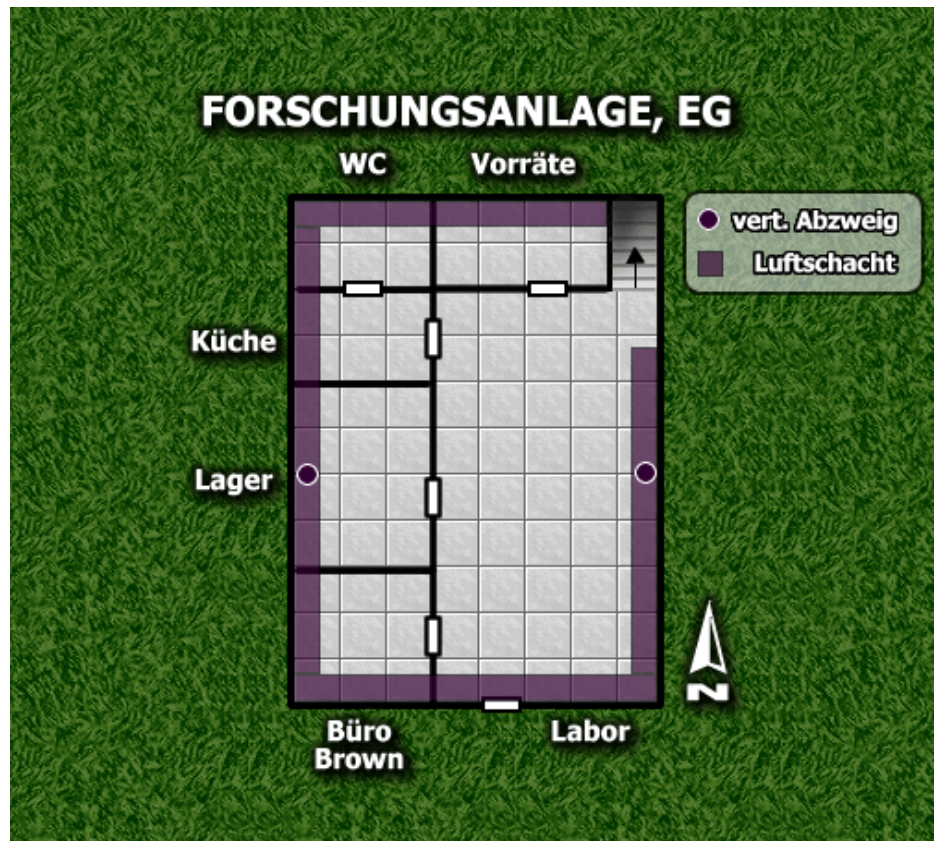
ihren Rang (Direktor) und Wohnort ermitteln. Für das weitere Abenteuer spielt das eigentlich keine weitere Rolle, es sei denn, die SC wollen ihr auflauern, um herauszufinden, was mit dem Auge geschehen ist.

## Vicenta Gorgo

Die örtliche Direktorin – oder Direktrice – der Scraver-Gilde wohnt in einem erlesenen Viertel der Hauptstadt, in dem der höhere Klerus, Adlige und hochrangige Gildenmitglieder in Villen und anderen Prachtbauten residieren. Die Präsenz von Polizei und/oder privaten Sicherheitskräften ist sehr hoch. Zum einen, um die Bewohner zu schützen, zum anderen, um das Straßenbild von “unerwünschten Elementen” wie Bettlern oder Straßenhändlern freizuhalten. Offensichtlich bewaffnete oder verwilderte Charaktere erregen rasch den Argwohn der Polizei und werden umgehend überprüft. Ruhestörung oder laute Anwendung von Gewalt ruft nach 1 W6 Minuten (oder 1 W20 : 3, Ergebnis aufgerundet) 1 W6 Sicherheitsbeamte auf den Plan (Werte wie Decados-Wachen Regelwerk S. 258; ersetze Assault Rifle durch Shotgun und Screecher). Die Beamten können über Funk weitere Verstärkung anfordern, die nach 1 W10 (1 W20 geteilt durch 2) Minuten eintrifft.

Vicenta Gorgo wohnt in einer zweistöckigen Villa, welche von einer zwei Meter hohen Mauer aus weißem Stein umgeben ist. Dahinter liegt ein fünf Meter breiter Grünstreifen, auf dem in Abständen von drei Metern Zierpappeln wachsen. Das Haus selbst ist mit einer Alarmanlage gesichert, welche bei gewaltsamem Eindringen aktiviert wird. Ein Charakter benötigt wenigstens einen victory point auf einen Perception + Observe-Wurf, um die Alarmdrähte an Fenstern und Tür zu bemerken (im Dunkeln ist das natürlich entsprechend schwieriger). Ein SC benötigt sechs victory points bei Tech + Redemption (High-Tech oder Volt) um die Sensoren zu deaktivieren. Er kann mehrmals würfeln, bis er die Punkte beisammen hat (sustained action), ein Fehler zieht jedoch die üblichen Mali nach sich, und ein kritischer Fehler löst den Alarm aus.

Vicenta Gorgo beschäftigt als Personal einen Haushofmeister (Butler), eine Köchin und mehrere Dienstmägde sowie einen Leibwächter. Bis auf den Butler, die Köchin und den Leibwächter verlässt das Personal das Haus um 20.30 und kehrt am folgenden Morgen um 7.30 zurück. Die Werte des Leibwächters entsprechen denen eines Hazat-Soldaten im



Regelwerk S. 256, jedoch hat er keinen Schild oder Funkgerät und eine Blasterpistole statt eines -gewehrs.

Vicenta Gorgo verlässt ihr Haus um 7.30 Uhr in einem Elektromobil und kehrt gegen 19.00 Uhr zurück. Ihre privaten Gemächer – Schlafzimmer, Fitnessraum, Studierzimmer mit Bibliothek, Fernsehraum mit Hifi-Anlage, Videodiskrekorder und Badezimmer befinden sich im ersten Stock, ebenso die Kammer ihres Leibwächters. Die Zimmer der Dienstboten liegen im Souterrain unterhalb des Erdgeschosses.

Die SC werden im Haus keine Hinweise auf den Aufenthaltsort des Auges finden, da Gorgo ihre Unterlagen im Gildenhauptquartier verwahrt.

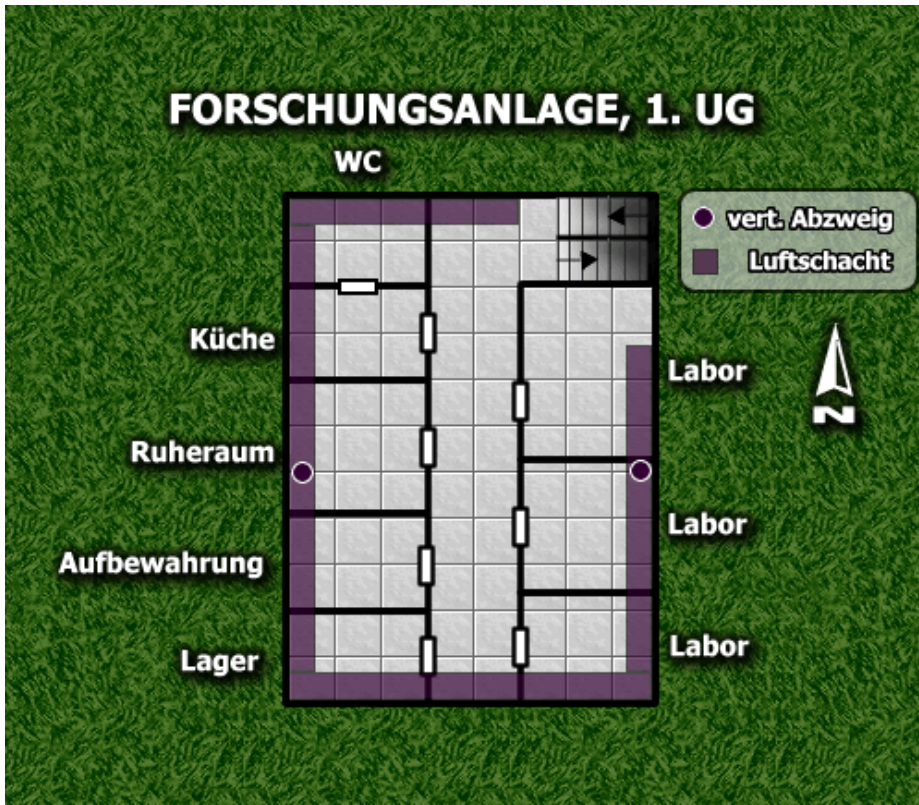
Vicenta Gorgo ist unbestechlich; unter Androhung von Gewalt kann sie jedoch dazu “überredet” werden, den Ort der Forschungsanlage preiszugeben. Sollten die SC sie danach zurücklassen, wird sie umgehend über das Scraver-Hauptquartier die Forschungsanlage alarmieren, worauf das Gelände in den kommenden sieben Tagen verschärft bewacht wird, bevor die erhöhte Aufmerksamkeit wieder nachlässt. Die SC können sich auch entscheiden, Vicenta Gorgo mitzunehmen – es existieren natürlich endgültigere Alternativen, die ich aber keinem

SC unterstellen möchte –; sie wird jedoch nur auf eine günstige Gelegenheit zur Flucht warten oder den Charakteren bei sich bietender Gelegenheit Sand ins Getriebe streuen.

Gewiefte SC könnten auf die Idee kommen, Gorgo als Geisel zu nehmen und sie dazu zwingen, mit den SC unter dem Vorwand einer Inspektion zur Anlage zu fliegen. Dies ist einerseits der leichteste Weg in die Station, andererseits müssen die SC höllisch darauf Acht geben, dass Gorgo keine Möglichkeit hat, ihnen dazwischen zu funkeln, denn sonst müssten sie sich den Weg freischießen.

## Die Forschungsanlage

Die Anlage ist ca. 200 km von der Hauptstadt entfernt. Sie wurde in einer natürlichen Senke errichtet, die von jeder Seite her über 50 Meter hinweg sanft zur Anlage hin abfällt; alle Gebäude sind farblich der Umgebung angepasst, so dass sie auch aus der Luft nur schwer mit bloßem Auge auszumachen sind. Der Komplex ist mit einem drei Meter hohen Maschendrahtzaun umgeben, dessen obere Enden nach außen gebogen und mit Stacheldraht verbunden sind, um ein Überklettern zu erschweren. Die Anlage besteht aus einer kleinen Radarstation, einem Landeplatz für Luftfahrzeuge oder kleine Raumschiffe, einem Hangar, in dem der



Hopper der Anlage steht, einer Garage für zwei Lastwägen (Scrounger), dem Hauptgebäude mit den Labors und einem Wohngebäude für Wissenschaftler und Leiter der Station; in diesem ist auch die Kantine untergebracht.

Die Station wird von einem Askari, einem Kampfroboter, bewacht (siehe Forbidden Lore: Technology; Werte im Anhang). Er benötigt weder Essen noch Schlaf und arbeitet rund um die Uhr. Der Askari wirkt von weitem wie ein Mensch, aus der Nähe ist er jedoch so menschlich wie eine Schaufensterpuppe. Er hat ein Freund-Feind-Erkennungssystem und ist darauf programmiert, alle Eindringlinge anzugreifen. Jede Person, welche ein deutlich sichtbares Scraver-Abzeichen trägt, wird als Freund eingestuft. Da die Kirche die Existenz von Golems (Robotern) strikt ablehnt, würde den Scravern ein kalter Wind entgegenwehen, sollten die Li Halan von der Existenz dieser Maschine erfahren.

Es gibt noch fünf weitere Wachen auf dem Gelände, diese sind allerdings nur für den Notfall gedacht und schlafen nachts. Werte wie die Decados-Wachen aus dem Abenteuer "Precious Cargo" im Regelwerk (S. 258).

## Die Forschungsanlage

Das Gebäude scheint nur aus einem Erdgeschoß mit Flachdach zu bestehen, in Wahrheit hat es jedoch noch zwei unterirdisch

angelegte Stockwerke.

## Erdgeschoß

Hier ist das offizielle Labor untergebracht, das sich der Herstellung von Seren widmet. Gearbeitet wird von 8 bis 18 Uhr. Das Gebäude selbst hat keine Fenster. Die Eingangstür ist mit einem Magna-Schloß (siehe Regelwerk S. 197) versehen; Schlüssel haben der Leiter der Anlage, Dr. Emmett Brown, Dr. Beeker, der Leiter des offiziellen Labors und Dr. Stein, der Leiter der geheimen Forschungsanlage.

Im Erdgeschoß befindet sich das Labor, das Büro von Dr. Brown, eine Kaffeeküche, die auch als Pausenraum dient, eine Toilette, ein Vorratsraum mit Chemikalien und Gebrauchsgegenständen, ein Lagerraum für die Seren. Eine Treppe führt hinab ins 1. Untergeschoß und 2. Untergeschoß.

### Büro Dr. Brown

Die Tür ist mit einem Wellesley-Schloß (vgl. Regelwerk S. 197) versehen; nur Dr. Brown hat den Schlüssel. Außer einer gewöhnlichen Büroausstattung – Aktenschränke, Stühle, Schreibtisch usw. – enthält dieser Raum eine Denkmaschine, Tech-Level 5, welche das Betriebssystem Suprema verwendet. Der Rechner ist passwortgeschützt. Ein SC benötigt einen Wurf auf Wits + Think Machine mit wenigstens fünf victory points, um sich in das

System zu hacken. Es gelten die Regeln für verlängerte Aktionen, d.h. der Spieler würfelt so lange, bis er fünf victory points erreicht hat. Je Wurf verstreichen fünf Minuten. Versagt er mit einem Wurf, gelten die üblichen Abzüge. Der Rechner enthält Dateien über Kosten-Leistungsrechnung der Produktionsstätte, Produktionsmengen, gekaufte Rohstoffe usw., also die üblichen für eine Betriebsführung relevanten Daten.

### Lagerraum

Die Tür ist mit einem Wellesley-Schloß (vgl. Regelwerk S. 197) versehen. Hohe Regale enthalten Container mit Hunderten, wenn nicht Tausenden von Phiolen mit Elixier und lebensverlängerndem Serum, die hier auf die Verschiffung warten. Für regeltechnische Zwecke: 1000 Dosen heilendes Elixier (Effekt s. S. 196 im Regelwerk) und 500 Dosen des lebensverlängernden Serums. Eine Dosis dieses Serums ist auf dem Schwarzmarkt gut 300 Firebirds wert, jedoch haben die SC normalerweise keine Möglichkeit, dieses Serum zu kennen oder zu identifizieren. Selbst wenn, so könnten sie es nur an jemanden verkaufen, der das Serum auf Echtheit prüfen lassen kann – Gilden oder Adelhäuser – und das würde wiederum die Frage aufwerfen, wie die SC denn an eine derart kostbare Substanz gekommen sind...

Falls ein SC das Serum selbst konsumiert, so verlängert sich dadurch je Dosis sein Leben um ein Jahr. Das ist jedoch für das Spiel ohne jeden Belang, da die wenigsten Charaktere eines natürlichen Todes sterben oder bis ins hohe Alter gespielt werden.

### Das Labor

Der größte Raum des Erdgeschosses enthält alle möglichen technischen Gerätschaften zur Synthese der beiden Seren. Sie alle haben Tech-Level 5 bis 6. Ein ausgebildeter Ingenieur oder Chemiker wird sehr schnell den Einsatzzweck dieser Gerätschaften erkennen, vorausgesetzt, sein Tech-Wert ist hoch genug.

## 1. Untergeschoß

Die Tür ist mit einem elektrischen Schloß mit Retina-Scanner (Tech Level 6) gesichert. Zugangsberechtigt sind nur die Wissenschaftler, die hier arbeiten, und der Leiter der Anlage, Dr. Emmet Brown. Ein gewaltsames Eindringen löst Alarm aus. Das Schloß ist nicht mit einem Scrambler Pad zu überwinden. Ein SC benötigt Hi-Tech-Werkzeuge und wenigstens sechs bis acht Erfolge auf einem oder mehreren Würfeln



auf Tech + Redemption Hi-Tech/Volt Tech bzw. Wits + Redemption Hi-Tech/Volt Tech, um die Funktionsweise des Schlosses zu verstehen. Ist sein Tech niedriger als sechs, so erhält er je Level Differenz -1 auf den Wurf. Hat der SC keine passenden Werkzeuge, so erhält er zusätzlich -4. Jeder Wurf bedeutet 15 Minuten konzentrierter Arbeit. Ein kritischer Fehler löst den Alarm aus. Anschließend kann der SC entweder versuchen, dass Schloß umzuprogrammieren (setzt Tech Level 8 voraus) oder es zu deaktivieren. In beiden Fällen würfelt er auf Tech + Redemption Hi-Tech/Volt Tech, bis er insgesamt 25 Erfolge erzielt hat. Abzüge wie oben beschrieben. Zwei Fehlschläge oder ein kritischer Fehler lösen den Alarm aus. Dem SL ist es freigestellt, zusätzliche Verteidigungsmaßnahmen wie ausströmendes Gas, Elektroschock oder Selbstschussanlagen hinzuzufügen, die im Falle eines Alarms aktiviert werden.

Vom Eingang aus zieht sich ein langer Korridor durch die Etage. Rechts befinden sich ein Aufenthaltsraum mit Kaffeeküche und Wasserspender, ein Schlafraum mit Feldbetten (für Forscher, die gerne durcharbeiten), eine Toilette und ein Materiallager sowie ein Aufbewahrungsraum für die hergestellten Produkte. Links vom Eingang aus befinden sich ein technisches Labor, ein chemisches Labor und ein Labor für die Untersuchung von Artefakten. Hier wird auch das Auge aufbewahrt werden.

## 2. Untergeschoß

Hier befinden sich der Generator und Hilfsgenerator, der Heizungskeller, die Belüftungsanlage und eine kleine Werkstatt. Jede Anlage hat ihren eigenen Raum, der jeweils mit einem Wellesley-Schloß (s. Regelwerk S. 197) gesichert ist. Schlüssel haben Dr. Brown und die beiden Techniker, welche die Anlage warten. Um den Generator oder das Belüftungssystem abzuschalten, bedarf es eines gelungenen Wurfes auf Tech + Redemption (High Tech). 30 Sekunden nach Ausfall des Generators springt der Hilfsgenerator an, falls er nicht ebenfalls deaktiviert worden ist. Ein Energieausfall legt das Magna-Schloß am Eingang im Erdgeschoss lahm.

Auf dem Dach des Hauptgebäudes finden sich zwei große, gegenüberliegende Lüftungsschächte, welche mit einem Lamellen-Gitter verschlossen sind. Aus dem einen Schacht tritt die Abluft aus, der andere saugt Frischluft an. Entfernt man das Gitter und das darunterliegende feinmaschige Netz, welches das Eindringen von Insekten und Pollen verhindern soll, so kann ein durchschnittlich großer Mensch sich in den Schacht hinablassen. Dabei muß er Hände und Füße gegen die Wand pressen, um nicht abzurutschen (Dexterity + Vigor). In drei Meter Tiefe dreht sich ein Rotor, der die Luft ansaugt bzw. wegbläst. In einem Meter Tiefe zweigt ein horizontaler Schacht ab.

## LETZTE WORTE...

Spieler: „Ich untersuch mal die Leiche. Ist sie tot?“

Spielleiter: „...Hahnekämpfe...“  
 Spieler: „Was... Haremkämpfe? Wo?“

Die Spieler beraten über den Auftrag eine Frau zu beschützen.  
 Spieler 1: „Na klar machen wir das. Geld stinkt nicht.“  
 Spieler 2: „Frauen schon...“

Beim Ausfragen eines Geschichtenerzählers auf dem Marktplatz:  
 Geschichtenerzähler zur Menge:  
 „Hat euch meine Geschichte gefallen?“  
 Spieler 1 (der gerade dazukam):  
 „Was habt ihr denn erzählt?“  
 Geschichtenerzähler:  
 „Ja eine Liebesgeschichte.“  
 Spieler 1: „Ja, die fand ich sehr schön.“

Spielleiter: „Wo habt ihr denn die goldene Tür her?“  
 Spieler: „Unser Kamel hat in der Wüste nach Wasser gegraben und sie dabei gefunden.“

Spieler 1 und 2 stehen vor einer Türe und hören eine Stimme in ihrem Kopf:  
 „Durch Leiden lerne Mitleid!“  
 \*überleg\*  
 Spieler 1: „Ich hau Spieler 2 eine runter!“

Bei der Beuteverteilung:  
 Spieler 1: „Willst du einen magischen Dolch, S2?“  
 Spieler 2 (Zwerg): „Was soll ich denn mit einem magischen Fingernägelputzer?“

Spieler 1 liegt im Sterben.  
 Spieler 2: „Die Heiltränke musste man doch anal einführen, oder?“

Rutscht ein SC beim Klettern ab, so hat er noch die Chance, sich am Rand des abzweigenden Schachtes festzuhalten, ansonsten stürzt er in den Rotor und wird zu Hackfleisch. Der horizontal verlaufende Schacht zieht sich rund um das gesamte Erdgeschoß. In jedem Raum gibt es ein Lüftungsgitter, durch dessen Öffnung man hinausgelangen könnte, sobald das Gitter entfernt worden ist, was von innen nicht ohne weiteres geht. Um in die tieferen Etagen zu gelangen, müßte man die Rotoren ausbauen.

## Gebäude E: Arbeiterbaracke

Dieses Gebäude beherbergt die 32 Personen, die in der Anlage arbeiten: Chemiker, Wartungs- und Reinigungspersonal, Piloten, die vier Wachen und einfache Arbeitskräfte. Durch das Gebäude zieht sich ein T-förmiger Gang, an dessen längerem Teil links und rechts die Zimmer liegen: Acht Räume für jeweils vier Personen mit Stockbetten, zwei WCs, Dusch- und Waschraum. Die Tür zu diesem Gebäude ist nachts nicht verschlossen, schließlich befindet man sich auf gesichertem Gelände.

## Gebäude F: Unterkünfte für leitendes Personal

In diesem Gebäude wohnen Keyser, der Hauptmann der Wachen, Dr. Brown, Dr. Stein und Dr. Becker sowie deren Assistenten. Die Zimmer sind größer und besser eingerichtet als in Gebäude E; sie werden nur von Einzelpersonen bewohnt und verfügen über eigene Nasszellen. Neben den Türen geben Namensschilder Auskunft über Titel und Rang der Bewohner. Zusätzlich weist dieses Gebäude zwei Gästezimmer für hochrangige Besucher auf. Auch die Tür zu diesem Gebäude ist nachts nicht verschlossen.

## Lösungswege

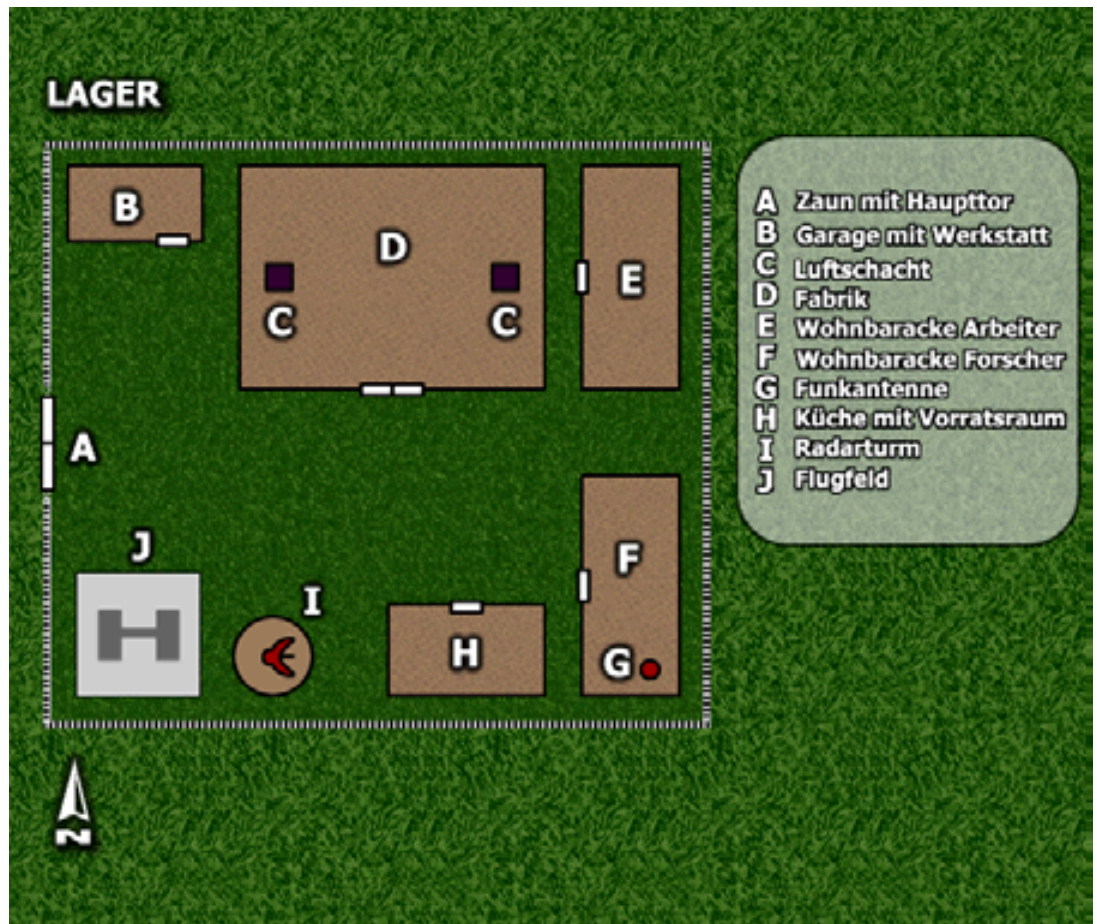
Es gibt keine Ideallösung für die 3. Episode. Es liegt an den SC, eine praktikable Lösung zu finden und am Spielleiter,

inwieweit er ihnen diese durchgehen läßt. Ich schildere hier lediglich die notwendigen Fakten. Meines Erachtens nach sollte es den Spielern nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer gemacht werden, und ein durchdachter Coup ist radikaler Gewaltanwendung vorzuziehen. Falls die SC sich wirklich anstrengen, auf das Gelände zu gelangen und den Kampfroboter zu umgehen, bestraft sie nicht dafür. Falls sie hingegen alles mit einem Frontalangriff und blanker Waffengewalt erreichen wollen, läßt es sie meinetwegen schaffen, aber mit einem hohen Blutzoll.

## Mögliche Lösungswege

1. Die SC entführen Vicenta Gorgo und erpressen sie, ihnen Zugang zu der Anlage zu verschaffen, indem sie vorgibt, eine Inspektion der Anlage vorzunehmen und die SC als ihre Assistenten ausgibt. Gorgo wird selbstverständlich jede Gelegenheit ausnutzen, um Dr. Brown oder anderen Angestellten der Anlage versteckte Zeichen und Andeutungen – zum Beispiel, indem sie bestimmte Worte besonders betont (“meine Assistenten”, “Ich hoffe, wir überfallen Sie nicht mit unserem unerwarteten Besuch”)

– zu geben, dass die SC Eindringlinge sind. Der Spielleiter würfelt versteckt auf Perception + Observe, ob die SC davon etwas mitbekommen (nur für den Fall, dass die Spieler nicht bereits selbst Lunte gerochen haben). Falls die SC plötzlich ihre Waffen ziehen und Dr. Brown sowie seinen Stab als Geiseln nehmen, befinden sie sich theoretisch in einer sehr vorteilhaften Position: Sie haben die wichtigsten Leute der Anlage in ihrer Gewalt, und diese kennen wiederum die Codes zu der unterirdischen Forschungsanlage. Somit ist der Weg zum Auge frei, denn die Wissenschaftler sind unbewaffnet und werden lieber den Forderungen der SC nachgeben, als ihr Leben zu riskieren. Das Problem besteht darin, wieder aus der Anlage herauszukommen. Auf der Gegenseite stehen Keyser, der Kapitän der Wachmannschaft, und seine Leute. Keyser wird im Falle einer Geiselnahme das Gebäude, in dem die SC sich befinden, räumen und umstellen lassen; auch wird er auf den Dächern Scharfschützen postieren lassen, um die SC auf dem Weg zu ihrem Fluchtfahrzeug abfangen zu können. Gleichzeitig wird er auf eine







Gelegenheit warten, den Askari einzusetzen. Keyser verständigt sofort das Hauptquartier der Scraver, da er unsicher ist, was er tun soll. Einerseits ist es seine Aufgabe, die Anlage zu schützen, andererseits könnte es ihm als persönliches Versagen ausgelegt werden, falls die gefangenen Wissenschaftler bei einem Feuergefecht ums Leben kommen. Seine Instruktionen lauten zunächst, die SC hinzuhalten, Verstärkung sein unterwegs. Diese trifft ca. 30 Minuten später per Hopper ein und besteht aus 10 Gilde-Soldaten (Werte wie Decados-Wachen, S.258) und Henderson, einem hochrangigen Gilden-Mitglied. Sobald deutlich wird, dass die SC dabei sind, mit dem Auge zu entkommen, wird Henderson den Befehl geben, sie um jeden Preis aufzuhalten. Zunächst aber beginnen bis zum Eintreffen der SC die üblichen Verhandlungen: Keyser macht den SC klar, dass sie keine Chance haben und es besser ist, sich sofort zu ergeben; sie seien umstellt und könnten nicht fliehen. Die SC werden dann wohl ihrerseits mit den Leben der Geiseln pokern. Sollten sie allerdings wirklich soweit gehen, Geiseln zu erschiessen, so sollte der Spielleiter im Verlauf weiterer Abenteuer auch nicht allzu zimperlich mit ihnen umspringen. Die Scraver spielen auf Zeit und hoffen, die SC durch Hunger, Durst und Müdigkeit zermürben zu können. Falls sie damit nicht weiterkommen, bieten sie den SC freien Abzug und ihren Hopper als Fluchtfahrzeug an. An Bord der Maschine jedoch sind drei Soldaten versteckt, welche die SC überwältigen sollen. Der Pilot ist ebenfalls ein verkleideter Soldat; der echte Pilot befindet sich nicht an Bord der Maschine, damit die SC keine Chance haben, wegzufiegen. Die Soldaten schlagen zu, sobald die ersten SC die Maschine betreten haben und sich freies Schussfeld ergibt. Gleichzeitig feuern die Scharfschützen auf die SC außerhalb der Maschine. Gelingt es den SC, diese Attacke niederzuschmettern, so sind sie im Hopper ausreichend vor Beschuss sicher; sofern sie keinen eigenen Piloten haben, sitzen sie erneut in der Patsche, und die Verhandlungen beginnen erneut. Henderson ist bereit, den SC einen Piloten zu geben, falls sie das Auge, Vicenta Gorgo und Dr. Brown herausgeben; er lässt sich auch auf das Auge allein herunterhandeln. Kurz nachdem die SC gestartet sind, verständigt er die Gilde, damit sie Luftfahrzeuge losschicken, um den Hopper

abzufangen. Kehren die SC zur Hauptstadt zurück, so geraten sie mit Sicherheit an die oder den anfliegenden Hopper, und es entspinnt sich eine Verfolgungsjagd, welche wie in Kapitel 2 abgehandelt wird. Landen die SC irgendwo in der Wildnis, so dauert es länger, bis die Gilde ihr Luftfahrzeug aufspürt; dafür stehen die SC vor dem Problem, wie sie in die Hauptstadt zurückkommen. In der Hauptstadt rechnen die Scraver damit, dass die SC versuchen werden, mit einem Raumschiff den Planeten zu verlassen, und haben ihre Präsenz am Raumhafen verstärkt. Im Zweifelsfall werden sie den Li Halan mitteilen, sie seinen auf der Suche nach einem Gildenmitglied, welches sich mit lebensverlängerndem Serum davonzumachen versuche. Die Scraver werden die Li Halan jedoch so weit wie möglich aus der Sache heraushalten wollen, damit die Li Halan nicht von dem Auge Wind bekommen.

2. Die SC dringen nachts in die Anlage ein, halten sich außerhalb des Blickfelds des Askaris und dringen in die Fabrik ein, schalten alle Alarmanlagen aus und bemächtigen sich des Auges. Danach verschwinden sie ebenso unauffällig.
3. Die SC dringen nachts in die Anlage ein, bedrohen Dr. Brown und zwingen ihn, ihnen das Auge auszuhändigen – und das Ganze, ohne irgend jemanden aufzuwecken. Sobald Dr. Brown frei ist, wird er allerdings sofort die Gilde alarmieren.

Sofern die Scraver auch nur einen Hinweis auf die Beteiligung der SC finden, werden sie nicht eher ruhen, bis sie den SC das Auge wieder abgenommen oder sich an ihnen gerächt haben. Dieser Handlungsstrang kann sich durch alle folgenden Abenteuer hindurch ziehen, sofern der SL dies für seine Kampagne als förderlich erachtet.

## NSC

### Askari

(vgl. Forbidden Lore: Technology, S. 54)

**Zitat:** "Geben Sie auf. Legen Sie Ihre Waffen ab. Geben Sie auf. Sie haben zehn Sekunden, ihre Waffen wegzuwerfen und aufzugeben..."

**Beschreibung:** Obwohl Askari wie durchtrainierte Sportler aussehen, bestehen sie nur zu geringen Teilen aus Fleisch. Die ursprünglichen Modelle wiesen ausdruckslose

Metallgesichter auf. Nach dem Niedergang der Zweiten Republik versuchte man, ihre wahre Gestalt mittels Schichten aus Synthfleisch, militärischen Uniformen und Geheimhaltung zu verbergen.

Der einfache Askari ist darauf programmiert, eines zu tun: zu töten. Seine einfache Intelligenz gestattet es ihm, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Der in diesem Kapitel eingesetzte Askari ist darauf programmiert, gegen jeden vorzugehen, der

- a) ihm gegenüber aggressives Verhalten zeigt,
- b) kein Gildenabzeichen der Scraver trägt,
- c) kein Mitglied der wissenschaftlichen Anlage ist oder
- d) Mitglieder der Anlage angreift.

Er nimmt nur Befehle von Dr. Brown oder dem Anführer der Wachmannschaft entgegen.

Die Kirche erachtet die Existenz der Golems – so werden künstliche Intelligenzen wie der Askari bezeichnet – als blasphemisch. Da die Li Halan, das Herrscherhaus des Planeten, überaus kirchentreu sind, würde es die Scraver in Schwierigkeiten bringen, sollte bekannt werden, dass sie einen Askari einsetzen.

**Body:** Strength 10 (+2 STR bonus), Dexterity 9, Endurance 11

**Mind:** Wits 5, Perception 7, Tech 4

**Natural Skills:** Dodge 8, Fight 9, Impress 9, Melee 9, Shoot 10, Vigor 12

**Learned Skills:** Drive 4, Search 5, Tracking 7, Survival 5, Torture 2, Warfare (Tactics) 3

**Blessings:** Ambidextrous

**Afflictions:** Vendetta (bekämpft andere Askari bis zur Zerstörung)

**Armour:** 4d + 4

**Vitality:** -8/-6/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

**Waffe:** Jahnisak Light Machine Gun (DMG 7, Range 50/70, Shots 50, Rate 3 (A))

### Vicenta Gorgo

**Beschreibung:** Ca. 50 Jahre alt, wirkt aber jünger und keineswegs unattraktiv. Gorgo ist eine eiskalte Geschäftsfrau, deren Führungsstil sich am besten mit "eine eiserne Hand in einem seidenen Handschuh" beschreiben lässt.

**Body:** Strength 5, Dexterity 6, Endurance 6

**Mind:** Wits 8, Perception 6, Tech 5

**Spirit:** Extrovert 3/Introvert 1, Passion 3/Calm 1, Ego 6/Faith 1, Human 3/Alien 0

**Natural Skills:** Charm 8, Fight 3, Impress 8, Melee 4, Shoot 4, Vigor 6, Observe 7

**Learned Skills:** Knavery 7, Streetwise 5,

Inquiry 6, Speak Scraver Cant 3

**Benefices:** Commission (Director), Passage Contract (Scraver)

**Curse:** Possessive (-2 Calm when cut out of the action)

**Armour:** Kleidung (I)

## Nachwort

Hier endet die Saga um das Auge Gottes, aber noch lange nicht das Abenteuer. Je nach Spielverlauf können Handlungsfäden weitergesponnen werden: Hat Van Zonnt überlebt? Sinnt er vielleicht auf Rache? Was ist mit den Decados und den Scravern? Haben die SC das Auge Gottes an sich gebracht, und was werden sie damit tun?

Vielleicht werden eines Tages die Geheimnisse des Auges entschlüsselt. Vielleicht ist es ein kristallener Datenspeicher, mit dessen Wissen sich ein bis dato unbekanntes Sprungtor aktivieren und der Weg zu einer neuen Welt öffnen läßt – vielleicht sogar der Weg in eine neue Galaxis?

Möglicherweise löst das Auge Gottes auch das Rätsel um die verblässenden Sonnen. Wer weiß?

Der Weg ist bereitet. Es liegt an euch, ihn weiterzugehen.

## Erfahrungspunkte

Je Episode sollten die bei Fadings Suns üblichen 1 -3 EP je Spieler vergeben werden zuzüglich Punkte für gutes Rollenspiel etc.

Zusätzlich schlage ich folgenden Extrapunkte vor:

- 3 EP für das Knacken des Codes in Episode I
- 3 EP falls das Rätsel auf den Türen in Episode II gelöst wird
- 3 EP falls die Spieler es schaffen, am Ende der Kampagne das Auge in ihrem Besitz zu haben
- 2 EP falls sie dies ohne Gewalteininsatz schaffen

[joachim a. hagen]  
[hagen@riegg.com]  
[karten: tommy heinig]

# FADING SUNS



Blasterfeuer zischt durch die Gänge. Vor dem mächtigen Tor zum innersten Palast sammeln sich die Angriffsgruppen der Hazat. Die summende Plasmaklinge ihres Fluxschwertes in der Hand tritt Lady Seska de Aragon, Kampfmeisterin und Anführerin des verwegenen Haufens der bekannten Welten, vor das Tor. "Graf Alejandro Decados de Cadiz. Wir kommen, um Euch der Gerechtigkeit zuzuführen. Ergibt Euch!" In dem Moment fällt ein Schuß, knapp an ihrem Kopf vorbei, das Projektil streift sie an der Wange und hinterläßt einen roten Streifen. "Das langt! Brecht das Tor auf!" Den Blasterschuß (und eins, zwei gut platzierten Sprengladungen) hält das Tor nicht lange stand. Die mächtigen Stahltore wanken und brechen dann nach hinten zusammen. Aus dem Staub stolpert eine schwarzgekleidete Gestalt, einen noch rauchenden Revolver in der Hand. "Stirb, du Ausgeburt einer Rumpfratte!" Seska reißt ihr Fluxschwert nach vorne und geht entschlossenen Schrittes auf den Todfeind ihrer Familie zu, während mit unsicherer Hand abgefeuerte Kugeln an ihr vorbeifliegen. Die Hazat erreicht ihren Gegner, der starr vor Schreck seinem Ende entgegenseht... Fading Suns spielt am Ende des 5. Jahrtausends nach Christi Geburt. Die Menschheit hat einstmals große Teile des Universums besiedelt, aber das galaktische Imperium zerbrach und die Menschheit versank in Finsternis. Nun hat Darius Hawkwook die Krone des Imperators errungen und die Menschheit steht am Scheideweg - wird sie unter seiner Führung ins Licht zurückkehren, oder werden die Sonnen weiter zu Asche verblässen und wird die technologie-feindliche Kirche die Oberhand gewinnen. Auch die anderen Adelshäuser sowie die Gilden mischen mit und die Menschheit steht am Rande des Abgrunds.

Fading Suns ist hauptsächlich ein science fiction Spiel, mit allem was dazugehört: Raumschiffe, Blaster, Kampfanzüge, Außerirdische und futuristischer Technologie. Es sind aber ebenfalls starke Elemente der Fantasy enthalten, zum Beispiel heldenhafte Charaktere, epische Questen, ein feudales Gesellschaftssystem, mächtige Artefakte und unentdeckte Mythen. Und als drittes Element taucht der Horror auf, mit seinen Monstern, wahnsinnig machenden Entdeckungen und erschreckenden Bedrohungen. Das Spiel brilliert durch ausgezeichnete Beschreibungen des Hintergrundes, eine faszinierende Beschreibung des Universums und einem Kampagnenschauplatz, der alles zulässt - von politischen Intrigen zwischen den Adelshäusern über Handelsexpeditionen, Kampagnen zur Entdeckung neuer Welten oder paramilitärischer Einsätze gegen die gefürchteten Symbionten, die ganze Ökosysteme ihrem Willen unterwerfen. Erst kürzlich erschienen ist die Ausgabe zum d20 System. Hier wird das Grundgerüst der Regeln von D&D 3. Edition verwendet und darauf aufgebaut. Zum Spielen ist dann neben dem Fadings Suns Grundwerk noch das D&D Spielerhandbuch und Spielleiterhandbuch nötig. Am ausgesprochen düsteren und vielschichtigen Hintergrund und der grandiosen Aufmachung ändert dies natürlich nichts.

Weitere Informationen findet Ihr im Internet unter [www.fadingsuns.com](http://www.fadingsuns.com) und [www.fadingsuns.de](http://www.fadingsuns.de). Auf der erstgenannten Seite erhält man einen Einblick in die momentane Produktpalette, die neben den Grundregeln auch ein Liverollenspielsystem, ein Dutzend Erweiterungsbände, Deckpläne und mehrere Kampagnen enthält. Zudem lassen sich die Raumschlachten mit dem Spiel Noble Armada darstellen, das aus dem gleichen Haus stammt.



# U-BOOTE

~ ÜBER DAS ABENTEUER UNTER WASSER ZU SEIN ~

*Der folgende Text soll Euch einen Überblick über die ersten Fahrten unter Wasser geben. Vielleicht taucht ja ein solches U-Boot in einem Abenteuer für Cthulhu oder Midgard 1880 auf? Im Anschluss findet Ihr dann eine Einführung in das Prinzip der U-Boote, um ein wenig technischen Hintergrund zu erlangen.*

## Die Anfänge

### 1. Angriff aus dem Nichts

Es war ein ruhige Nacht. Die Nacht des 17. Februar 1864 vor der Hafeneinfahrt von Charleston. Die „USS Housatonic“ war eines jener Schiffe in dem Blockadekordon, der als „Anakonda-Plan“ in die Geschichte eingehen sollte und dazu diente, den Konföderierten den Nachschub an Waffen und Munition aus England „abzuwürgen“. Seit 1861 tobte der Amerikanische Bürgerkrieg. Nord gegen Süd, Blau gegen Grau, Rebels gegen Yankees.

Alles war ruhig. Keine feindlichen Schiffe befanden sich in der Nähe. Kein Blockadebrecher versuchte den Blockadering der Unionsmarine zu durchbrechen, kein Hinweis auf einen Angriff war festzustellen. Der Vollmond stand in dieser Nacht klar am Himmel und die Sicht war bestens. Die „USS Housatonic“ lag etwa neun Kilometer von Fort Sumter und vier Kilometer von der Breech-Bucht entfernt. Plötzlich entdeckt eine Bordwache steuerbords und etwa 100 Meter entfernt etwas, das wie ein Brett aussah. Der alarmierte Offizier vom Dienst, John Crosby, hielt das merkwürdige Objekt zunächst für einen Tümmeler, aber als sich der Gegenstand direkt auf 's Schiff zubewegte, gab er den Befehl „Alle Mann an Deck“ und „Klar Schiff zum Gefecht!“ Denn ließ er die Anker lichten und Befehl „Volle Kraft voraus!“.

Die Geschützmannschaft versuchte, das Objekt unter Beschuß zu nehmen, konnte aber die Geschützrohre nicht so weit nach unten senken. Bordwachen und Offiziere feuerten mit Revolvern und Musketen auf das Gebilde, das plötzlich unterging und nur ein paar verebbende Kringel an der Wasseroberfläche zurückließ.

Etwa eine bis zwei Minuten suchte die Mannschaft die Wasseroberfläche ab und war schon fast davon überzeugt, das merkwürdige Gebilde versenkt zu haben...

Währenddessen drehten nur wenige

Fuss unter der Wasseroberfläche im Schein einer schummrigen Kerze 8 Mann in einem merkwürdigen Stahlzylinder an einer grossen Handkurbel, die sich wie eine moderne Kurbelwelle eines Motors durch das gesamte Boot zog, um ihr Leben. 9 todesmutige Männer sassen in einer Erfindung, die auf Unfällen bei den Testfahrten schon 12 Männern, darunter auch den Finanzier des Unternehmens, Horace L. Hunley, das Leben gekostet hatte. Eine Erfindung, die ihrer Zeit um ein halbes Jahrhundert voraus war. Nun hiess es: Mit Handkraft AK zurück! Weg vom in die „USS Housatonic“ gerammten Spierentorpedo.

Dann krachte es.

Das Heck der „USS Housatonic“ wurde in Stücke gerissen, der Kapitän ins Wasser geschleudert. In nur vier Minuten versank die „USS Housatonic“ und nahm fünf Matrosen mit in die Tiefe. Das erste erfolgreiche Kriegs-U-Boot der Welt, die „CSS Hunley“ hatte ihr Opfer gefunden und 1240 Bruttoregistertonnen feindlichen Schiffsraumes versenkt.

Auf dem Rückweg von der „Feindfahrt“ versank auch die „CSS Hunley“. Vermutlich durch die Wucht der Torpedodetonation oder von den Kugeln der Verteidiger beschädigt. Mit ihr versanken auch „Kaleunt“ George E. Dixon und die achtköpfige Mannschaft. Der erste erfolgreiche U-Boot-Einsatz gegen ein feindliches Schiff war auch der ersten erfolgreichen Mannschaft zum Verhängnis, und die „CSS Hunley“ zu ihrem „stählernen Sarg“ geworden...

Nach diesem Ereignis sollten über 50 Jahre vergehen, bevor es wieder zu einem erfolgreichen U-Boot-Angriff auf ein Überwasserschiff kam.

In einigen Büchern und Berichten ist noch zu lesen, die „CSS Hunley“ sei durch die eigene Torpedodetonation gesunken oder vom Sog der sinkenden „USS Housatonic“ mit in die Tiefe gezogen worden. Inzwischen ist aber sicher, dass die „CSS Hunley“ erst auf dem Rückweg zum Stützpunkt sank, da von der „CSS Hunley“ aus noch ein blaues Lichtsignal zur Küste gegeben wurde, um den Versenkungserfolg mitzuteilen und die Hafenmannschaft auf die Rückkehr des U-Bootes vorzubereiten.

Die „Hunley“ war allerdings nicht das erste U-Boot, das erdacht und gebaut worden war. Um 1620 hatte schon der Holländer Cornelius

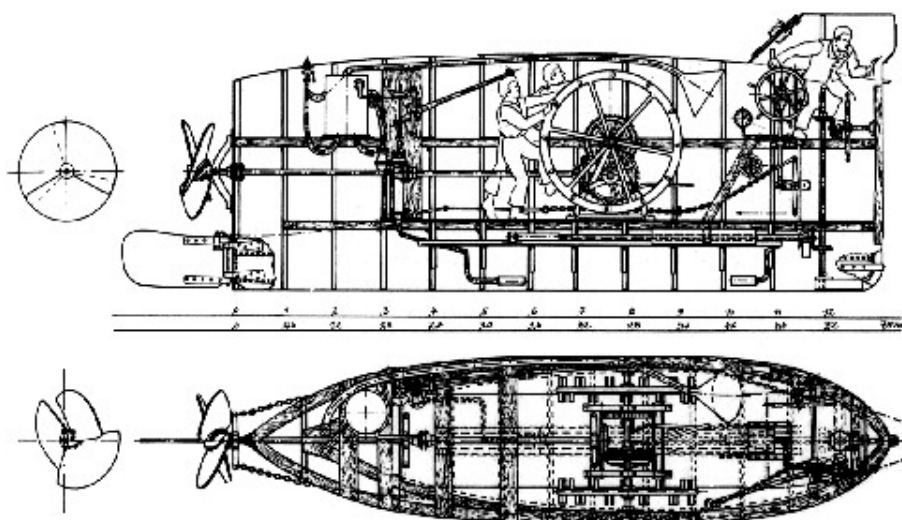
van Drebel die Idee zu einem Unterwasserschiff. Ein einfacher Holzverschluss, der zur Abdichtung mit gefettetem Leder umspannt war und mit Spierentorpedos (Sprengladungen an einer langen Stange, am Bug des Tauchbootes befestigt) größere Überwasserschiffe angreifen sollte. Van Drebel, am Englischen Hof im Dienst stehend, konnte sich aber nicht durchsetzen. Bereits zu dieser Zeit schwante den Engländern wohl, das diese U-Boote eine große Gefahr für ihre prächtige Kriegsschifflotte darstellte und verteuflerte von nun an jeden U-Boot-Versuch.

Auch in der Türkei fanden Berichten zufolge erfolgreiche U-Boot-Versuche statt. Auf einer Feier in Istanbul hatte man Anfang des 19. Jahrhunderts eine besondere Vorführung vorbereitet: Ein „mechanisches Krokodil“ tauchte im Bosphorus auf, ihm entstieg eine Gruppe Tänzer, die auf dem „mechanischen Krokodil“ tanzten, danach sind sie wieder eingestiegen und das „Krokodil“ tauchte wieder ab.

### 2. Der Brandtaucher

Auch Wilhelm Bauer war einer der ersten, die erfolgreich auf „Tauchstation“ gingen. Sein U-Boot wurde, wie später die „CSS Hunley“, mit Muskelkraft angetrieben. Statt einer riesigen handbetriebenen Kurbelwelle konstruierte Bauer aber ein grosses Tretrad für nur 2 Mann als Antrieb. Richtungsweisend hatte er seinen „Brandtaucher“ erdacht, der gegen die Dänische Flotte in der Kieler Förde eingesetzt werden sollte. Doch die „hohen Herren“ der U-Boot Kommission, gleichzeitig Bauers Geldgeber, setzten eisern auf Sparkurs: Sie strichen die Dicke und die Qualität des zu verwendenden Stahls zusammen. Die im Kielraum vorgesehenen und zum Ändern der Tauchlage verschiebbaren Inklinationsgewichte wurden durch lose in den Kiel gelegte Bleibarren ersetzt. Die von Bauer geplanten Tauch- und Regelzellen wurden gestrichen, und das Wasser zum Fluten sollte sich nun offen im Kielraum sammeln. Vergeblich protestierte Bauer gegen die Sparmassnahmen, die die Funktionstüchtigkeit seiner Erfindung mehr als in Frage stellten.

Bei der Probefahrt ging dann auch alles schief: Am 1.2.1851 machte sich Bauer mit seinen beiden Gefährten Witt und Thomsen für die erste Tauchfahrt klar. Schon beim Fluten



hatten die Engländer die erste „ASDIC“-Version entwickelt, die es ihnen ermöglichte, getauchte U-Boote mit Schallwellen zu orten. Die Ozeane schienen den Deutschen U-Boot-Fahrern wie leergefegt. Der Großteil der Handelschiffe fuhr nun geschützt in den Geleitzügen. Erst im zweiten Weltkrieg sollte die Antwort der U-Boote auf die Geleitzüge erfolgen. Vorerst war die Schlacht zugunsten der Engländer geschlagen, doch die U-Boote hatten sich als ernstzunehmende Kriegswaffen erwiesen. Im zweiten Weltkrieg sollten die hochentwickelten Deutschen U-Boote den Alliierten neue und größere Probleme bereiten...

## 5. Zwischen den Kriegen

Nach dem Ende des ersten Weltkrieges war es den Deutschen verboten worden, U-Boote zu besitzen oder neue zu entwickeln. Zu tief saß der Schock den Engländern noch in den Knochen: Ihre über Jahrhunderte verteidigte Seeherrschaft war zum ersten Mal ernstlich in Frage gestellt und massiv bedroht worden!

Trotzdem wurde illegal weiter an U-Booten gebaut. 1920 wurden Projektunterlagen von U-142 und U-117 (zwei WK-I U-Boote der Kriegsmarine) an Japan verkauft und in Kobe entstanden unter Aufsicht Deutscher Konstrukteure neue U-Boote. Auch in Holland engagierte man sich stark und gründete dort eine Tarnfirma, die sich mit dem Bau und der Erprobung von U-Booten befasste. Alle diese illegalen Unternehmen waren gut getarnt, um die Verbindung mit Deutschland zu verschleiern.

Nach dem Prinzip „Frech kommt weiter“ wurde in Kiel-Wik sogar eine „U-Boot-Abwehrschule“ gegründet! In Wirklichkeit ging es natürlich genau um das Gegenteil! Auch mit der Sowjetunion versuchte man, ins Geschäft zu kommen.

All das diente allerdings nicht dazu, heimlich

### Wilhelm Bauers „Brandtaucher“

machten sich die fehlenden, verschiebbaren Inklinationsgewichte bemerkbar. Die lose im Kiel liegenden Bleibarren rutschten Richtung Heck. Das geflutete Wasser im Kielraum folgte. Alles, was nicht niet- und nagelfest war, stürzte vom Bug Richtung Heck. Der „Brandtaucher“ sackte über das Heck steil ab. Die Einstiegs Luke hielt nicht dicht. Die dünnen Stahlplatten hielten dem Wasserdruck nicht stand. Aus allen Ritzen und Ecken spritzte Wasser. Boot und Mannschaft schienen verloren. Bauer behielt einen kühlen Kopf, hinderte seine beiden Kameraden daran, das eindringende Wasser außenbords zu pumpen. Der Luftdruck im Inneren mußte steigen, damit sich die Einstiegs Luke öffnen ließ. Nach über sechs Stunden liess sich das Luk endlich öffnen. Vom Luftdruck im Bootsinneren wurden Bauer und seine Kameraden an die Wasseroberfläche geschleudert.

Weitere Versuche mit dem „Brandtaucher“ wurden nicht unternommen. 1876 starb Bauer, mittellos, durch Krankheit gelähmt und fast vergessen.

1887 wurde der „Brandtaucher“ gehoben und ist heute im Militärhistorischen Museum in Dresden zu bewundern. Der „Brandtaucher“ ist ohne Frage das erste deutsche U-Boot.

### 3. U-I

1902 entstand schließlich wieder in den Kruppschen Waffenschmieden ein erstes Versuchs U-Boot, die „Forelle“. Allen Unkenrufen zum trotz erwieß sich die „Forelle“ durchaus als kriegstaugliches Fahrzeug.

Die Marine erteilte daraufhin 1904 den Auftrag an die Krupp-Germania Werft ein U-Boot zu bauen. Die Vorgaben von Tirpitz

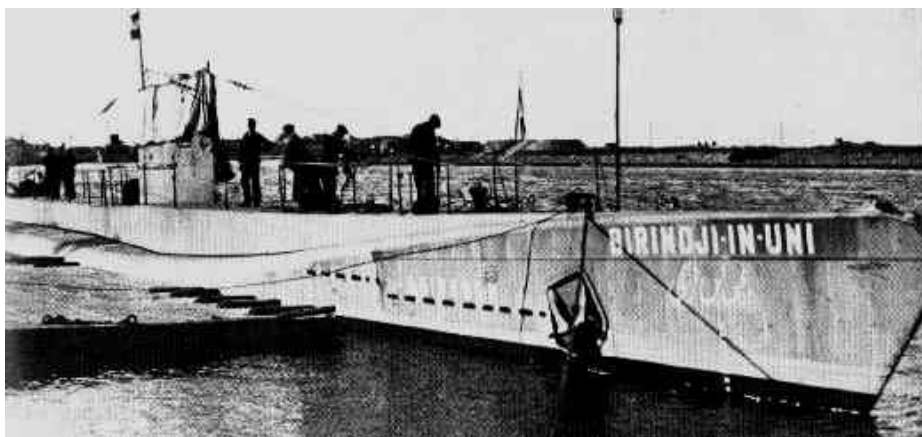
legten eine Wasserverdrängung von 347t und einen Aktionsradius von 1400 Seemeilen fest. Die Überwassergeschwindigkeit sollte 10,8 Knoten, die unter Wasser 8,7 betragen. Das daraus entstandene Kampf U-Boot U-I ist heute noch im Deutschen Museum in München zu bewundern.

## 4. Erster Weltkrieg

Im Ersten Weltkrieg setzte die Kaiserliche Marine erstmals erfolgreich U-Boote gegen feindliche Handelschiffe ein. Immer wieder schlugen die „Schatten der Tiefe“ zu, versenkten ein Britisches Schiff nach dem anderen. Das Blatt wendete sich erst, als die Briten begannen, eine neue Taktik einzusetzen: die Geleitzüge. Statt wie bisher als Einzelfahrer unterwegs, wurden nun die Handelschiffe zu Konvoys zusammengefasst - manchmal bis zu hundert Schiffe - und von Kriegsschiffen bewacht. Zudem



Das Versuchs-U-Boot „Forelle“



„Birindji-In-Uni“

eine gesamte U-Boot-Armada zu bauen, sondern um den technischen Anschluß nicht zu verpassen.

Mit dem deutsch-britischen Flottenvertrag vom 18.6.1935 war der Weg für den legalen U-Boot-Bau endlich frei. Die Briten gestatteteten den Deutschen, U-Boote entsprechend der Gesamttonnage des British Commonwealth zu bauen. Die Deutsche Regierung erklärte sich freiwillig bereit, vorerst nicht über 45% der britischen U-Boot-Tonnage hinauszugehen. Die Kapazitäten der Deutschen Werften reichten ohnehin nicht aus. Das sollte sich aber bis zum Beginn des 2. Weltkrieges ändern.

## Grundlagen und Physik der U-Boot-Technik

„So, nun will ich Dir erst einmal das U-Boot erklären und zeigen. Stell dir eine Zigarre vor, innen hohl und aussen aus Stahl, dann ist das U-Boot schon fast fertig. - Du lachst? Ja, wirklich, schneide noch einige Löcher hinein, setze Maschinen hinein, einen Turm obendrauf und dazu eine Kanone, dann hast Du ungefähr schon das, worauf Du stehst. - Natürlich: darin gebe ich Dir recht, so ganz einfach ist die Sache nun doch nicht, denn da gibt's noch allerhand Kleinigkeiten und Feinheiten, die lebensnotwendig sind.“

Aus: „U-Boot-Fahrer von heute“ von Joachim Schepke, Im Deutschen Verlag Berlin, 1940

Einem alten Witz zufolge ist der Unterschied zwischen einem U-Boot und einem normalen Schiff nicht sehr gross. Beide können tauchen, der einzige Unterschied ist, das ein U-Boot auch wieder auftauchen kann.

Doch Spass beiseite. Hier soll kurz erklärt werden, warum und wie ein U-Boot (in diesem Text unter besonderer Berücksichtigung der

deutschen WK-II U-Boote) tauchen kann, wie es seine Tiefe hält, welche technischen und physikalischen Faktoren während des Tauchens auf das Boot einwirken, und was es auf sich hat mit Tauchzellen, Trimmzellen, Regelzellen, Untertriebszellen, Tiefenruder, Treibstoffbunker, Lastenverteilung und so weiter.

### 1. Die Tauchzellen

Rein physikalisch gesehen beruht der Tauchvorgang eines U-Bootes und eigentlich jedes anderen Körpers, der ins Wasser gesetzt wird, nur auf folgenden physikalischen Grundsätzen:

Soll ein Körper schwimmen, muss seine Volumen grösser sein als das des von ihm verdrängten Wassers (oder sein Gewicht geringer als das Gewicht des vom ihm verdrängten Wassers).

Soll er sinken, muss seine Volumen geringer sein als das Volumen des von ihm verdrängten Wassers (oder sein Gewicht grösser als das Gewicht des von ihm verdrängten Wassers).

Soll er schweben, muss sein Volumen genau dem Volumen des verdrängten Wassers entsprechen (oder das Gewicht des Körpers muss exakt dem Gewicht des von ihm verdrängten Wassers entsprechen).

Einfacher ausgedrückt: Ein Kubikmeter Balsaholz (wiegt etwa 0,3 Tonnen) ist leichter als ein Kubikmeter Wasser (etwa 1 Tonne) und schwimmt daher, ein Kubikmeter Beton hingegen wiegt etwa 3-4 Tonnen und geht sofort unter, da ein Kubikmeter Wasser ja etwa nur 1 Tonne wiegt.

Der Balsaholzwürfel hat also 0,7 Tonnen Auftrieb, der Betonwürfel hingegen 2-3 Tonnen Untertrieb.

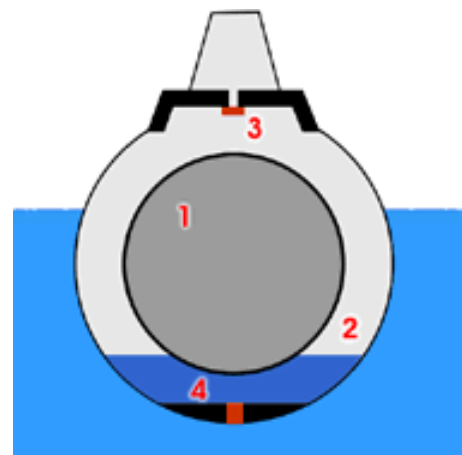
Zweifelsfrei schwimmen Schiffe aus Stahl, ja selbst Schiffe aus Beton können problemlos schwimmen, und zwar deswegen, weil ihr

Volumen vergrössert ist. Die Luft in den grossen Laderäumen sorgt für genügend Volumen, damit das Schiff insgesamt weniger wiegt als das von ihm verdrängte Wasser. Sinkt ein Schiff, dringt durch ein Leck Wasser ein und verdrängt die leichte Luft. Das Schiff verliert seinen Auftrieb.

Es gibt also zwei Möglichkeiten, im Wasser zu schwimmen, sinken oder schweben: Man verändert das Volumen des Körpers, und sein Gewicht bleibt gleich, oder man ändert das Gewicht, während sein Volumen gleich bleibt.

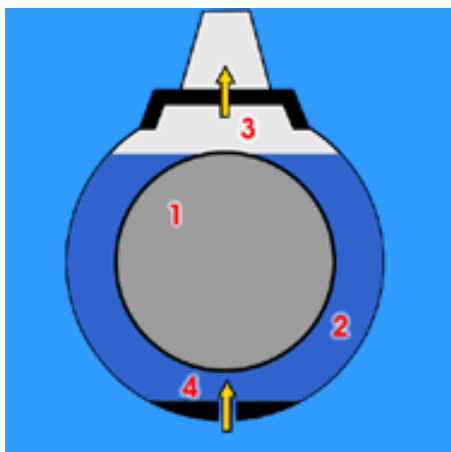
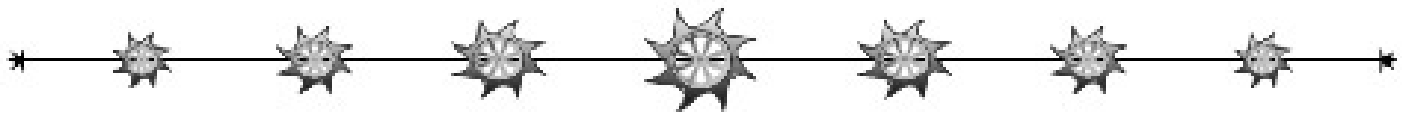
Erstere Möglichkeit wird von Fischen genutzt, die ihre Schwimmblase (und damit ihr Volumen) vergrössern oder verkleinern. Ein U-Boot nutzt die zweite Möglichkeit, in dem die Tauchzellen entweder mit leichter Luft, oder mit schwererem Wasser gefüllt werden und damit ihr Gesamtgewicht verändern.

Wird Wasser über Flutventile in die Tauchzellen gelassen, wird die Luft über die Entlüftungsventile herausgedrückt. Das Boot bekommt Untertrieb und sinkt. Ist die gewünschte Tiefe erreicht, werden die Entlüftungsventile geschlossen. Um Aufzutauchen, wird Pressluft aus Druckflaschen in die Tauchzellen gepumpt und das Wasser über die Flutventile wieder herausgedrückt, das Boot bekommt Auftrieb und steigt wieder.



Das Boot ist aufgetaucht: Entlüftungsventil 3 und Flutventil 4 sind geschlossen. Die Tauchzelle 2 ist zum grössten Teil mit leichter Luft gefüllt.

Innerhalb des hermetisch abgeschlossenen Druckkörpers 1 befindet sich die Mannschaft und sämtliche technische Einrichtungen des Bootes. Im 2. Weltkrieg fuhren die U-Boote aufgetaucht meist mit geöffneten Flutventilen und geschlossenen Entlüftungsventilen. Durch die in den Tauchzellen eingeschlossene Luft konnte durch das offene Flutventil kein Wasser eindringen (als ob man ein leeres Glas mit der Öffnung nach unten unter Wasser hält). Zum Alarmtauchen mussten dann nur noch die Entlüftungsventile geöffnet werden.



Im nächsten Bild: Das Boot taucht ab: Entlüftungsventil 3 und Flutventil 4 sind offen. Die Tauchzelle 2 füllt sich mit Wasser (hellblau), die Luft entweicht aus dem Entlüftungsventil 3 und durch das Flutventil 4 strömt Wasser ein.

Innerhalb des hermetisch abgeschlossenen Druckkörpers 1 befindet sich die Mannschaft und sämtliche technische Einrichtungen des Bootes.

Ist der Ausgleich zwischen Wassergewicht und Bootsgewicht erreicht, werden Entlüftungs- und Flutventil wieder geschlossen. Das Boot hat nun dasselbe Gewicht wie das von ihm verdrängte Wasser. Es schwebt unter Wasser.

Zum Auftauchen wird das Entlüftungsventil 3 geschlossen, und die Tauchzelle mit Pressluft angeblasen. Das Wasser wird durch das offene Flutventil 4 aus der Tauchzelle gedrückt. Das Boot wird leichter als das von ihm verdrängte Wasser und steigt.

Soweit der einfache Teil. Jetzt greifen in diesen eigentlich recht einfachen Vorgang eine ganze Reihe von Faktoren ein, die die Sache leider komplizierter machen.

Es ist z.B. theoretisch zwar möglich das Boot so auszutarieren, das es exakt so schwer ist, wie das Wasser das es verdrängt, in der Praxis wird es aber immer ein wenig Auf- oder Untertrieb haben. Auch die Tauchtiefe spielt eine Rolle. Je tiefer das Boot sinkt, desto höher wird der Wasserdruck. das Boot wird minimal zusammengedrückt und verändert sein Volumen. Nun muss ein wenig Pressluft in die Tauchzellen gedrückt werden um die Tauchtiefe zu halten und das Boot am „durchsacken“ zu hindern.

Beim Steigen sinkt der Wasserdruck. Das Boot muss ein wenig nachfluten, damit es nicht wie ein Korken nach oben schnellt. Auch der ständig wechselnde Salzgehalt des Meerwassers muss berücksichtigt werden. Steigt der Salzgehalt, verändert sich die spezifische Dichte des Meerwassers. Es wird leichter, das Boot

steigt. Steigt oder sinkt die Wassertemperatur, ändert sich ebenfalls der Auf- oder Untertrieb des Bootes.

## 2. Die Regelzellen

Nun wäre es technisch kaum möglich, diese feineren Ungleichmässigkeiten mit den grossen Tauchzellen auszugleichen. Für diesen Zweck gibt es die Regelzellen. Die Regelzellen sind wiederum kleinere flutbare Tanks im Boot, die je nach Salzdichte, Temperatur usw. des umgebenden Seewassers geflutet oder gelenzt werden. Manchmal sind nur wenige Liter mehr oder weniger Wasser in den Regelzellen ausschlaggebend.

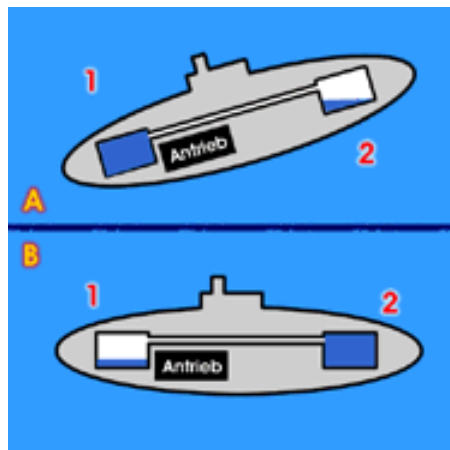
Aber auch mit Hilfe der Regelzellen ist ein U-Boot kaum exakt auf der gewünschten Tiefe zu halten. Die Feinsteuerung übernehmen die Tiefenruder.

## 3. Die Tiefenruder

Einem erfahrenen LI (Leitender Ingenieur) gelang es in der Regel, ein U-Boot bis auf 20-30 Kg Auf- oder Untertrieb auf der gewünschten Tiefe zu halten. Die letzte Feinstabstimmung erfolgte am Tiefenruderleitstand mit den am Bug und Heck des Bootes befindlichen Tiefenrudern. Deswegen musste ein U-Boot immer ein wenig Fahrt unter Wasser machen, damit die Tiefenruder auch wirken konnten.

## 4. Die Trimmzellen

Mit den bisher genannten Faktoren kann man ein U-Boot also auf der gewünschten Tauchtiefe halten. Aber es muss ja auch auf einigermassen ebenen Kiel durch die Tiefe schweben. Dafür dienen die Trimmzellen. Ist das Boot zwar im Gesamtgewicht mit Hilfe der Tauch- und Regelzellen zwar so angepasst, das es unter Wasser auf der gewünschten Tiefe in der Schwebelage bleibt, ist es sehr wahrscheinlich, das die Gewichtsverteilung im Boot selber



noch nicht in Ordnung ist: Die schweren Dieselmotoren könnten z.B. das Heck nach unten ziehen, während der leichtere Bug nach oben ragt.

Bild A: Das Boot ist 15 Grad achterlastig. Die hintere Trimmzelle 1 ist geflutet, die vordere 2 nicht.

Bild B: Das Boot ist nun in der Waagerechten. Das Wasser aus der hinteren Trimmzelle 1 wurde zum Gewichtsausgleich in die vordere Trimmzelle 2 gepumpt.

Um das Boot also auf ebenen Kiel zu kriegen, dienen die Trimmzellen. Diese sind im Bug und am Heck des Bootes angeordnet. Ragt nun also der Bug zu weit nach oben, wird Wasser von den achteren Trimmzellen nach vorne in die Bugtrimmzellen gepumpt, damit das Boot hinten leichter und vorne schwerer wird.

## 5. Weitere Zellentypen

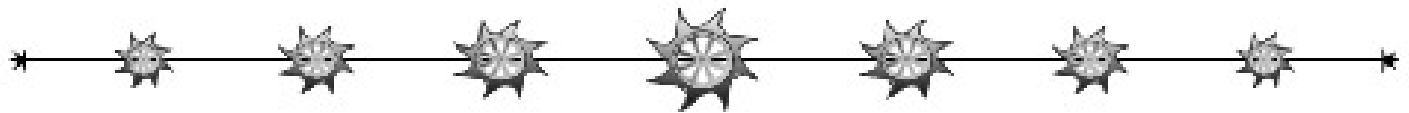
Die Untertriebszelle: Dies war eine spezielle Tauchzelle unter der Zentrale des U-Bootes, die bei Überwasserfahrt geflutet war. Musste das Boot nun im Alarmfall schnell auf Tiefe gebracht werden, sorgte der Untertrieb der Untertriebszelle für ein schnelleres Tauchmanöver. War das Boot auf Tiefe, wurde die Untertriebszelle angeblasen, daher mit Druckluft das Wasser herausgedrückt, damit das Boot nicht weiter durchsackt.

Die Torpedo-Regelzellen: Die Torpedos in den Bug- und Hecktorpedorohren waren weit schwerer als das von ihnen verdrängte Wasser. Wurde also etwa ein Torpedo aus dem Bugtorpedorohr abgeschossen, wurde das Boot um das Torpedogewicht leichter und der Bootsbug stieg nach oben.

Gerade bei den auf Sehrohrtiefe durchgeführten Angriffen bestand die Gefahr, dass der Bootsbug durch die Wasseroberfläche bricht und vom Feind gesehen wird. Es musste also unmittelbar nach dem Torpedoschuss das verlorengewogene Gewicht des Torpedos ausgeglichen werden, in dem die Torpedo-Regelzellen geflutet wurden.

## 6. Andere Faktoren

Ein getauchtes U-Boot war in einem sehr labilen Gleichgewicht. Bewegte sich nur ein Mann von ca. 80 Kg Körpergewicht vom Bug zum Heck, musste mit den Regelzellen diese Gewichtsverlagerung ausgeglichen werden. Die Darstellung in vielen U-Boot-Filmen, wo Besatzungsmitglieder im getauchten U-Boot wirt hin- und herrennen, entspricht also nicht den Tatsachen. Ausnahme ist das Kommando „Alle Mann voraus!“ beim Alarmtauchen, bei



dem alle Männer, die nicht wichtige Positionen für den Tauchvorgang innehatten schnellstens in die Bugsektion rannten, um das Boot durch ihr Gewicht schneller auf Tiefe zu bringen. Zusätzlich wurden die vorderen Tiefenruder auf „Hartlage Unten“ gestellt.

Ein weiterer Faktor ist auch der Proviantverbrauch. Dadurch wurde das Boot insgesamt im Laufe der Feindfahrt leichter. Dies wurde teilweise ausgeglichen durch den Treibölverbrauch. Da Dieseltreibstoff leichter ist als Wasser, und die aussenliegenden Dieseltanks bei fortschreitendem Treibstoffverbrauch sich von unten mit Seewasser füllten (das Treiböl schwamm in den nach unten offenen Aussentanks auf dem Wasser) wurde das Boot wiederum schwerer.

Das Tauchverhalten des Bootes musste jeden Tag (manchmal sogar alle paar Stunden) in Tauchversuchen neu ermittelt werden. Die Lastigkeit musste neu bestimmt werden, die Füllung der Regelzellen, Dichte und Temperatur des Meerwassers... und... und... und...

Dieser Artikel kann nur einen relativ groben Überblick über die wichtigsten Einrichtungen eines U-Bootes geben. Wer heute das Museumsboot U-995 in Laboe besucht, und die unzähligen Ventile, Handräder, Leitungen, Anzeigeinstrumente, Hebel, Schalter, die Notiztafeln für alle Tauch-, Regel-, Trimmzellen sieht, bekommt einen Eindruck davon, was die Männer damals leisten mussten, um ihr Boot schnell und sicher unter die Wasseroberfläche, und auch wieder ans Tageslicht zu bringen. Die Steuerung eines WK-II U-Bootes war komplizierter als die Steuerung eines Space-Shuttles. Es gab keine Bodenstation, kein „Houston, dem man ein Problem melden konnte“. Die Besatzung war in ihrem U-Boot ganz auf sich allein gestellt. Unzählige Übungsstunden am Simulator und in den Ausbildungsflottillen waren nötig, um dieses Können und das nötige Gefühl für ein U-Boot zu erwerben. Jeder Handgriff musste sitzen, nur ein kleiner Fehler, eine Unachtsamkeit, und die Besatzung sackte mit ihrem Boot in ein nasses Grab!

[horst möller]  
[skizzen: tommy heinig]

## DIE ANDUIN CD-ROM

**Vorzugspreis (bis 01.08.02): 4,00 €**

**Verkaufspreis (ab 01.08.02): 5,00 €**

Bereits jetzt, da ich diese Zeilen schreibe, muss Eure Datenleitung circa 70 MB ertragen um alle Ausgaben der Anduin herunterzuladen. Rechnet man alle Extras (also zusätzliche Karten und Handouts) dazu ist man schon fast bei 100 MB. Gerade für Leute mit Modem dauert der Download sehr lange, was wohl auch die in letzter Zeit häufiger auftretenden Fragen nach einer CD-Rom der Anduin erklärt.

Nach einigen Überlegungen planen wir nun zur Ausgabe 75 (genauer gesagt ein paar Wochen nach ihrem Erscheinen) eine CD-Rom mit allen verfügbaren Dateien und diese zum Selbstkostenpreis zu vertreiben. Der bisher geplante Inhalt sieht wie folgt aus:

- alle Ausgaben des eZines Anduin (Ausgabe 61 bis 75)
- alle Ausgaben des Fanzines X-Zine/Anduin (Ausgabe 1 bis 6)
- einige ältere Ausgaben der Anduin, die bisher nicht online sind (56 bis 60)
- alle Extras, Handouts und Karten der entsprechenden Ausgaben
- Sonderausgabe der Anduin extra für diese CD-Rom (nicht online verfügbar)
- Ausgaben anderer Fanzines
- freie Rollenspielsysteme
- was uns noch so einfällt...

Die CD-Rom wird im Slim-Case ausgeliefert und per Post verschickt. Der Preis im Vorverkauf wird bei 4,00 € liegen (2,50 € Produktionskosten der CD-Rom plus 1,50 € Versand). Der eigentliche Verkaufspreis liegt dann bei 5,00 €. Wer sich also eine Anduin CD-Rom zum günstigen Vorzugspreis sichern möchte, der überweist bitte 4,00 € pro gewünschter CD-Rom auf folgendes Konto:

Thomas Heinig  
VR Bank Starnberg, BLZ 700 932 00  
Konto 2 77 67 66

**Bitte nicht vergessen!** Eure Adresse und das Stichwort „CD-ROM“ angeben! Wer seine eMail-Adresse mit angibt bekommt eine Bestätigungsmail von uns (das kann aber 1-2 Wochen dauern - nur Geduld!). Wir verschicken die CD-Rom sobald sie fertiggestellt ist (spätestens Oktober 2002).

Wahlweise könnt Ihr das Geld auch in Banknoten (keine Münzen!) oder in Briefmarken per Post an folgende Adresse schicken:

Thomas Heinig  
Stuckstraße 6  
82319 Starnberg

Der Grund für diese Preisstaffelung ist, dass wir die Anduin selber nur als Hobby betreiben. Die Produktion der CD-Rom kann aber ins Geld gehen, das wir privat auslegen müssen. Um die Last etwas zu verkleinern bieten wir die Anduin CD-Rom zum Vorzugspreis an, damit wir nicht alleine das ganze Geld auslegen müssen. Dafür bekommen die Vorbesteller die CD-Rom auch wirklich zum Herstellungspreis. Wer später kauft, der bezahlt das Risiko mit, dass wir nicht alle CD-Roms losbekommen und einen Verlust einfahren. Ich hoffe, Ihr könnt diese Vorgehensweise verstehen und legt sie uns nicht als Geldmacherei aus - wir verdienen an der Anduin kein Geld und haben das auch noch nie. Und weil wir es wirklich als unser Hobby ansehen haben wir auch keine Bestrebungen das in absehbarer Zukunft zu ändern. Bei Fragen schreibt bitte eine eMail an: [tommy@anduin.de](mailto:tommy@anduin.de).



# AUS DEM NASSEN GRAB HERAUS

~ EINE KURZGESCHICHTE VON JOACHIM A. HAGEN ~

Ich bin tot. Ich weiß, dass ich tot bin. Ich wusste es von dem Moment an, als ich in den Spiegel blickte und den klaffenden, blutleeren Schnitt an meinem Hals erblickte; als ich nach meinem Puls fühlte und keinen fand. Eigentlich hätte es mir schon früher klar werden müssen, in dem Augenblick, als ich im Dunkeln erwachte und mich in einem Plastiksack auf dem Grund den Flusses wieder fand. Ich zerriss die zähe Hülle, und die dunklen Fluten umspülten mich. Den ganzen langen Weg nach oben ohne Brennen in den Lungen, ohne gieriges Einatmen an der Oberfläche. Da hätte es mir bereits klar sein müssen. Seltsam, wie der Verstand das Offensichtliche ignoriert. Aber ich war damals zu froh, noch am Leben zu sein. Am Leben. Ich muss lachen. Es klingt hohl in meinen Ohren.

Ich erinnere mich an den Keller. An die Schläge, die Elektroschocks in die Genitalien, die brennenden Zigaretten, die auf meiner Haut ausgedrückt wurden. Ich erinnere mich an die Stimmen hinter dem blendenden Licht. Fragende Stimmen. Fragen, die nach Antwort verlangten. Nach der Formel. Nach meinen Kurieren. Dann Schmerzen. Ein Universum aus Schmerz. Schreie. Meine Schreie. Meine Stimme, die alles hervor stammelt, was sie wissen wollen, die fleht, bettelt, beschwört. Vergebens. Das Kitzeln des kalten Stahls an meiner Kehle. Dann nichts mehr.

Fliegen. Ich hasse sie. Selbst dieses Zeug gegen Mücken hält sie nicht ab. Schutz für Stunden, heißt es auf der Packung. Lachhaft.

Sie wissen, dass ich tot bin, verrottendes Fleisch, ideale Brutstätte für ihre Eier, Nahrung für ihre Maden. Die Sommerhitze macht mir zu schaffen. Bald werde ich meinen Zustand nicht mehr mit Kleidung, Schminke und Parfüm verbergen können. Die Zeit rennt mir davon.

Wie lange könnte ich wohl existieren? Würde ich noch erleben, wie mir das faulende Fleisch von den Knochen fällt? Würde ich als Gerippe weiter wandeln, von zerfallenden Sehnen und Bändern gehalten, bis auch diese letzte Stütze dem Verrotten zum Opfer fällt? Würde ich bis zuletzt bei klarem Verstand sein oder vorher in brüllendem Wahnsinn versinken? Die Dokumentation meines Zerfalls wäre klinisch

sicherlich sehr interessant. Für Außenstehende. Aber ich werde den Rest meiner Zeit nicht als monströses Studienobjekt für großkotzige Akademiker verbringen. Oh nein.

Vorgestern fand ich ihn. Reiner Zufall. Ich erkannte seine Stimme in einer Bar wieder. Eine der Stimmen aus dem Keller. Ein Vorteil: Wenn man tot ist, kann man saufen wie ein Loch. Hat keinerlei Wirkung mehr. Ich beobachtete den Besitzer der Stimme aufmerksam, stellte dem Barman vorsichtig ein paar Fragen und erfuhr, dass der Kerl häufiger hierher kam.

Gestern war ich wieder dort, wartete. Meine Geduld wurde belohnt. Ich blieb bis kurz vor Mitternacht und folgte ihm, ließ zu, dass er mich in eine abgelegene Gasse lockte. Sein Erschrecken, als er mich erkannte, war köstlich. Dann fühlte ich sein Messer in meinem Leib. Doch ich bin über Schmerzen hinaus. Tote leiden nicht. Nicht körperlich.

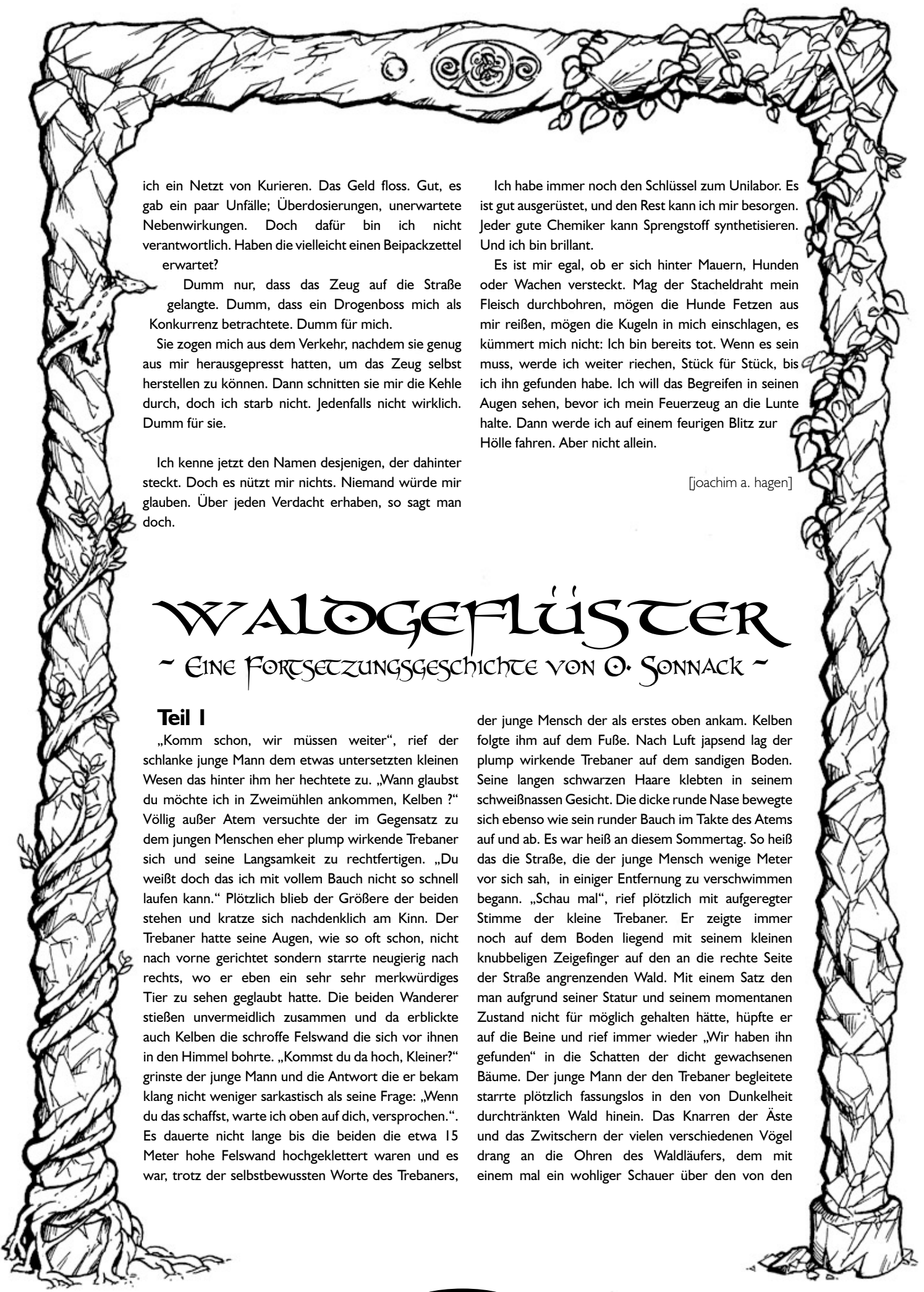
Ich zerschlug sein Gesicht, trat ihm ein paar Rippen ein, als er zu Boden ging. Nachdem ich seine Hoden mit einem Hammer behandelt hatte, erzählte er mir alles, was ich wissen wollte. Dann schenkte ich ihm die Gnade der Bewusstlosigkeit. Er bekam nicht mehr mit, wie ich ihn mit Feuerzeugbenzin übergoss und anzündete. Dabei verbrannte ich mir die Hand. Ich beobachtete die Flammen, wie sie an meinem toten Fleisch leckten, die kleinen Härchen verbrannten, die Haut schmoren ließen. Dann schlug ich sie aus.

In jener Nacht besuchte ich auch Stimme Nummer Zwei, die jetzt einen Namen hatte. Auch ihm stellte ich ein paar Fragen mit Hilfe eines Schlagbohrers und einer kleinen Säge. Er war sehr kooperativ. Wirklich. Ich bemitleide denjenigen, der seine Reste findet.

Es ist nicht gut, zu brillant zu sein. Ich weiß es, denn ich war brillant. Noch nicht einmal Doktor der Chemie und bereits Entwickler meiner eigenen Designerdroge. Gut, dass mein Doktorvater nie herausbekam, was ich in meinen Versuchreihen so ablaufen ließ. Hatte sein Vertrauen und den Schlüssel zum Labor. „Schön, dass sie sich so engagieren, aber übertreiben Sie es nicht.“ Idiot.

Ich dealte mit dem Zeug auf dem Campus, zuerst nur an ein paar Auserwählte, doch bald schon hatte





ich ein Netz von Kurieren. Das Geld floss. Gut, es gab ein paar Unfälle; Überdosierungen, unerwartete Nebenwirkungen. Doch dafür bin ich nicht verantwortlich. Haben die vielleicht einen Beipackzettel erwartet?

Dumm nur, dass das Zeug auf die Straße gelangte. Dumm, dass ein Drogenboss mich als Konkurrenz betrachtete. Dumm für mich.

Sie zogen mich aus dem Verkehr, nachdem sie genug aus mir herausgepresst hatten, um das Zeug selbst herstellen zu können. Dann schnitten sie mir die Kehle durch, doch ich starb nicht. Jedenfalls nicht wirklich. Dumm für sie.

Ich kenne jetzt den Namen desjenigen, der dahinter steckt. Doch es nützt mir nichts. Niemand würde mir glauben. Über jeden Verdacht erhaben, so sagt man doch.

Ich habe immer noch den Schlüssel zum Unilabor. Es ist gut ausgerüstet, und den Rest kann ich mir besorgen. Jeder gute Chemiker kann Sprengstoff synthetisieren. Und ich bin brillant.

Es ist mir egal, ob er sich hinter Mauern, Hunden oder Wachen versteckt. Mag der Stacheldraht mein Fleisch durchbohren, mögen die Hunde Fetzen aus mir reißen, mögen die Kugeln in mich einschlagen, es kümmert mich nicht: Ich bin bereits tot. Wenn es sein muss, werde ich weiter riechen, Stück für Stück, bis ich ihn gefunden habe. Ich will das Begreifen in seinen Augen sehen, bevor ich mein Feuerzeug an die Lunte halte. Dann werde ich auf einem feurigen Blitz zur Hölle fahren. Aber nicht allein.

[joachim a. hagen]

# WALDGEFLÜSTER

~ EINE FORTSETZUNGSGESCHICHTE VON O. SONNACK ~

## Teil I

„Komm schon, wir müssen weiter“, rief der schlanke junge Mann dem etwas untersetzten kleinen Wesen das hinter ihm her hechdete zu. „Wann glaubst du möchtest ich in Zweimühlen ankommen, Kelben?“ Völlig außer Atem versuchte der im Gegensatz zu dem jungen Menschen eher plump wirkende Trebaner sich und seine Langsamkeit zu rechtfertigen. „Du weißt doch das ich mit vollem Bauch nicht so schnell laufen kann.“ Plötzlich blieb der Größere der beiden stehen und kratzte sich nachdenklich am Kinn. Der Trebaner hatte seine Augen, wie so oft schon, nicht nach vorne gerichtet sondern starrte neugierig nach rechts, wo er eben ein sehr sehr merkwürdiges Tier zu sehen geglaubt hatte. Die beiden Wanderer stießen unvermeidlich zusammen und da erblickte auch Kelben die schroffe Felswand die sich vor ihnen in den Himmel bohrte. „Kommst du da hoch, Kleiner?“ grinste der junge Mann und die Antwort die er bekam klang nicht weniger sarkastisch als seine Frage: „Wenn du das schaffst, warte ich oben auf dich, versprochen.“ Es dauerte nicht lange bis die beiden die etwa 15 Meter hohe Felswand hochgeklettert waren und es war, trotz der selbstbewussten Worte des Trebaners,

der junge Mensch der als erstes oben ankam. Kelben folgte ihm auf dem Fuße. Nach Luft japsend lag der plump wirkende Trebaner auf dem sandigen Boden. Seine langen schwarzen Haare klebten in seinem schweißnassen Gesicht. Die dicke runde Nase bewegte sich ebenso wie sein runder Bauch im Takte des Atems auf und ab. Es war heiß an diesem Sommertag. So heiß das die Straße, die der junge Mensch wenige Meter vor sich sah, in einiger Entfernung zu verschwimmen begann. „Schau mal“, rief plötzlich mit aufgeregter Stimme der kleine Trebaner. Er zeigte immer noch auf dem Boden liegend mit seinem kleinen knubbeligen Zeigefinger auf den an die rechte Seite der Straße angrenzenden Wald. Mit einem Satz den man aufgrund seiner Statur und seinem momentanen Zustand nicht für möglich gehalten hätte, hüpfte er auf die Beine und rief immer wieder „Wir haben ihn gefunden“ in die Schatten der dicht gewachsenen Bäume. Der junge Mann der den Trebaner begleitete starrte plötzlich fassungslos in den von Dunkelheit durchtränkten Wald hinein. Das Knarren der Äste und das Zwitschern der vielen verschiedenen Vögel drang an die Ohren des Waldläufers, dem mit einem mal ein wohliger Schauer über den von den



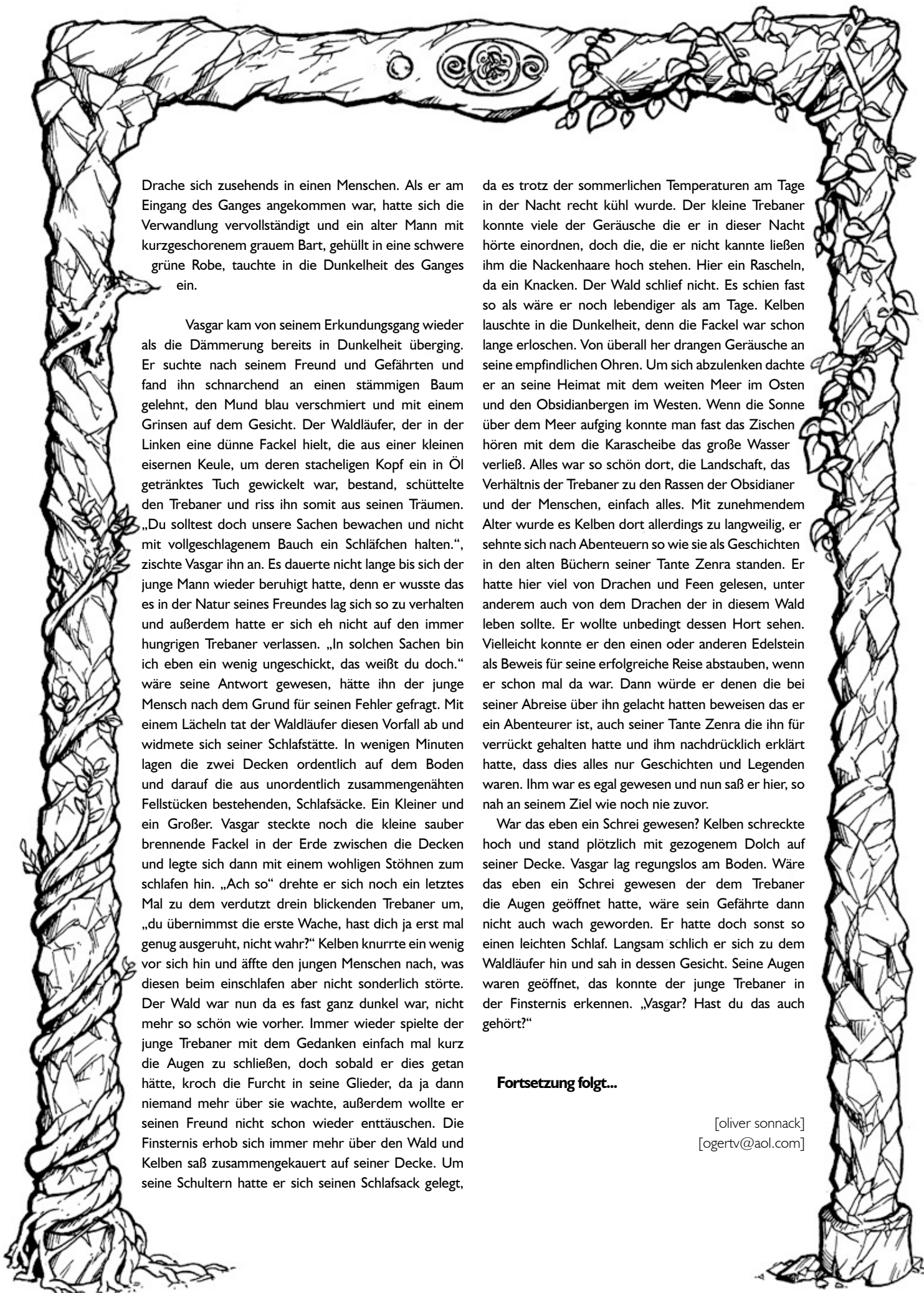
Strapazen der letzten Monate geschundenen Rücken lief. Endlich waren sie dort angekommen, wonach sie schon seit Monaten vergeblich gesucht hatten. Vasgar, wie der etwa 22 Lenze zählende Waldläufer gerufen wurde machte einen Schritt auf den sommerlich leuchtenden Forst zu. Schlagartig fielen ihm die zahlreichen Geschichten und Sagen ein die ihm in seiner Kindheit erzählt worden waren. Sein Großvater hatte ihm von einem Drachen berichtet, dessen Hort sich hier befinden sollte und unendliche Reichtümer beherbergt. Auch erhielt er Kunde von einer Fee, die, wenn sie erst einmal gefangen war, sich selbst durch die Erfüllung eines Wunsches des Fängers wieder befreien kann. Vasgar hielt dies allerdings nur für Legenden und Geschichten eines alten Mannes den er nur Pfeife rauchend und schaukelnd in seinem Lehnstuhl sitzend kannte. Es roch hier am Rande dieses Waldes nach frischem Laub und blühenden Blumen. Gelegentlich fiel ein fast welkes Blatt auf den von der Sonne aufgewärmten Waldboden. Weiße buschige Blütenpollen bahnten sich ihren Weg durch die dicken Stämme der Eichen und Linden die unaufhörlich im aufkommenden Wind rauschten und knarrten. Manchmal wenn ein Sonnenstrahl durch die dichten Baumkronen lugte, konnte man die zahllosen Insekten sehen wie sie ihre Sommertänze um die Bäume herum zelebrierten. Vasgar musste sich bis jetzt eingestehen das die Geschichten seines Großvaters betreffend der Schönheit und Vollkommenheit des Waldes zutrafen. Selten hatte der junge Mensch zuvor einen so voller Leben sprühenden Wald gesehen. Voller Ehrfurcht vor den riesigen Bäumen starrten beide Wanderer nach oben als sie die löchrigen Sohlen ihrer Stiefel auf den weichen Boden setzten. Das ursprüngliche Ziel ihrer Reise, die Stadt Zweimühlen in der sie nach weiteren Anhaltspunkten über den Ort den sie nun gefunden hatten suchen wollten, rückte aufgrund ihres Fundes weit in den Hintergrund. Kelben lief still neben Vasgar her und blickte immer wieder aufgeregt hinter die breiten Bäume, als wenn er hinter ihnen jedes Mal den alten grünen Drachen vermutete von dem sein Freund ihm erzählt hatte. Wie wohl jedes Lebewesen, außer den Drachen selbst und einer Hand voll weiser und erfahrener Recken, vermutete Kelben das der Hort eines solchen Ungetüms wohl eines der größten Schätze aller Welten bedeutete und das derjenige der ihn entdeckte alles in einen großen Sack stecken und mitnehmen konnte. Einige Stunden wanderten die beiden Freunde durch das unendlich erscheinende Grün und staunten über immer mehr entdeckte kleine Wunder bis es langsam begann zu dämmern und Kelben ein wenig hungrig wurde. Ohne an irgendetwas

anderes als an seinen Hunger zu denken griff er in einen Busch hinein und führte die frisch gepflückten Beeren an seine Lippen. Mit verschmierem Mund und einem erbarmungslosen Rülpsen fiel er nach einer Viertelstunde wie ein nasser Sack zu Boden und blieb dort ohne eine weitere Regung liegen. In seinen Träumen sah er nicht die Dinge die unter dem Wald vor sich gingen, auch nicht die Gefahren die noch auf sie lauerten, sondern nur einen Berg aus Goldmünzen und Edelsteinen, vor dem ein Drache stand und ihn dazu aufforderte sich so viel zu nehmen wie er möchte.

## Teil 2

In seiner Höhle schnaubte der große grüne Drache wütend als er von seinen Dienern Nachricht über die Besucher erhielt. „Schon wieder so ein Abenteuerpack. Was haben sie bisher beschädigt oder geraubt?“ Das kleine krabbelnde Wesen, das mit seiner Statur ein wenig an einen großen Käfer erinnerte teilte seinem Meister mit was der Kleinere der beiden getan hatte. „Ich werde ihnen zeigen was es heißt meinen Wald zu plündern, schickt Samwael um sie aus dem Wald zu vertreiben knurrte der Alte und drehte sich von seinem Untertan ab. Dieser rollte sich zusammen als der mächtige gezackte Schwanz seines Meisters über ihn hinwegfegte und ihn fast an die andere Seite der Höhle befördert hätte. Eilig machte sich der Käfer auf in die tieferen Gewölbe unter dem Wald um die Nachricht zu überbringen.

Baumschatten saß in seiner Höhle und dachte über die letzten Eindringlinge nach. Eine Gruppe von etwa acht Menschen, allesamt Abenteurer. Den Grund für ihren Besuch hatte er nie herausgefunden, doch er konnte sich schon denken hinter was diese erbärmlichen Wichte her gewesen waren. Der alte und weise Drache hatte seine Besitztümer gut verborgen. Niemand hatte bis jetzt herausgefunden wo sie versteckt waren und niemand würde es herausfinden, dessen war er sich sicher. Auch nicht diese zwei Wanderer, dafür würde sein getreuer Samwael schon sorgen. Normalerweise verbrachte ein Drache wie Baumschatten seine Zeit damit seinen Hort zu sortieren und seine Goldschätze zu bewundern, doch der Alte hatte momentan etwas Wichtigeres vor. Ein besonderer Gast kam zu Besuch und der Drache wollte ihn nicht warten lassen. Er bewegte seinen massigen Körper in Richtung eines Ganges dessen Höhe und Breite nicht wirklich für ihn bestimmt zu sein schienen. Die muskelbepackten Beine stampften auf den staubigen Höhlenboden und schienen aus irgendeinem Grund mit jedem Schritt kleiner zu werden. Tatsächlich verwandelte der grüne



Drache sich zusehends in einen Menschen. Als er am Eingang des Ganges angekommen war, hatte sich die Verwandlung vervollständigt und ein alter Mann mit kurzgeschorenem grauem Bart, gehüllt in eine schwere grüne Robe, tauchte in die Dunkelheit des Ganges ein.

Vasgar kam von seinem Erkundungsgang wieder als die Dämmerung bereits in Dunkelheit übergang. Er suchte nach seinem Freund und Gefährten und fand ihn schnarchend an einen stämmigen Baum gelehnt, den Mund blau verschmiert und mit einem Grinsen auf dem Gesicht. Der Waldläufer, der in der Linken eine dünne Fackel hielt, die aus einer kleinen eisernen Keule, um deren stacheligen Kopf ein in Öl getränktes Tuch gewickelt war, bestand, schüttelte den Trebaner und riss ihn somit aus seinen Träumen. „Du solltest doch unsere Sachen bewachen und nicht mit vollgeschlagenem Bauch ein Schläfchen halten.“, zischte Vasgar ihn an. Es dauerte nicht lange bis sich der junge Mann wieder beruhigt hatte, denn er wusste das es in der Natur seines Freundes lag sich so zu verhalten und außerdem hatte er sich eh nicht auf den immer hungrigen Trebaner verlassen. „In solchen Sachen bin ich eben ein wenig ungeschickt, das weißt du doch.“ wäre seine Antwort gewesen, hätte ihn der junge Mensch nach dem Grund für seinen Fehler gefragt. Mit einem Lächeln tat der Waldläufer diesen Vorfall ab und widmete sich seiner Schlafstätte. In wenigen Minuten lagen die zwei Decken ordentlich auf dem Boden und darauf die aus unordentlich zusammengenähten Fellstücken bestehenden, Schlafsäcke. Ein Kleiner und ein Großer. Vasgar steckte noch die kleine sauber brennende Fackel in der Erde zwischen die Decken und legte sich dann mit einem wohligen Stöhnen zum schlafen hin. „Ach so“ drehte er sich noch ein letztes Mal zu dem verdutzt drein blickenden Trebaner um, „du übernimmst die erste Wache, hast dich ja erst mal genug ausgeruht, nicht wahr?“ Kelben knurrte ein wenig vor sich hin und äffte den jungen Menschen nach, was diesen beim einschlafen aber nicht sonderlich störte. Der Wald war nun da es fast ganz dunkel war, nicht mehr so schön wie vorher. Immer wieder spielte der junge Trebaner mit dem Gedanken einfach mal kurz die Augen zu schließen, doch sobald er dies getan hätte, kroch die Furcht in seine Glieder, da ja dann niemand mehr über sie wachte, außerdem wollte er seinen Freund nicht schon wieder enttäuschen. Die Finsternis erhob sich immer mehr über den Wald und Kelben saß zusammengekauert auf seiner Decke. Um seine Schultern hatte er sich seinen Schlafsack gelegt,

da es trotz der sommerlichen Temperaturen am Tage in der Nacht recht kühl wurde. Der kleine Trebaner konnte viele der Geräusche die er in dieser Nacht hörte einordnen, doch die, die er nicht kannte ließen ihm die Nackenhaare hoch stehen. Hier ein Rascheln, da ein Knacken. Der Wald schlief nicht. Es schien fast so als wäre er noch lebendiger als am Tage. Kelben lauschte in die Dunkelheit, denn die Fackel war schon lange erloschen. Von überall her drangen Geräusche an seine empfindlichen Ohren. Um sich abzulenken dachte er an seine Heimat mit dem weiten Meer im Osten und den Obsidianbergen im Westen. Wenn die Sonne über dem Meer aufging konnte man fast das Zischen hören mit dem die Karascheibe das große Wasser verließ. Alles war so schön dort, die Landschaft, das Verhältnis der Trebaner zu den Rassen der Obsidianer und der Menschen, einfach alles. Mit zunehmendem Alter wurde es Kelben dort allerdings zu langweilig, er sehnte sich nach Abenteuern so wie sie als Geschichten in den alten Büchern seiner Tante Zenra standen. Er hatte hier viel von Drachen und Feen gelesen, unter anderem auch von dem Drachen der in diesem Wald leben sollte. Er wollte unbedingt dessen Hort sehen. Vielleicht konnte er den einen oder anderen Edelstein als Beweis für seine erfolgreiche Reise abstauben, wenn er schon mal da war. Dann würde er denen die bei seiner Abreise über ihn gelacht hatten beweisen das er ein Abenteurer ist, auch seiner Tante Zenra die ihn für verrückt gehalten hatte und ihm nachdrücklich erklärt hatte, dass dies alles nur Geschichten und Legenden waren. Ihm war es egal gewesen und nun saß er hier, so nah an seinem Ziel wie noch nie zuvor.

War das eben ein Schrei gewesen? Kelben schreckte hoch und stand plötzlich mit gezogenem Dolch auf seiner Decke. Vasgar lag regungslos am Boden. Wäre das eben ein Schrei gewesen der dem Trebaner die Augen geöffnet hatte, wäre sein Gefährte dann nicht auch wach geworden. Er hatte doch sonst so einen leichten Schlaf. Langsam schlich er sich zu dem Waldläufer hin und sah in dessen Gesicht. Seine Augen waren geöffnet, das konnte der junge Trebaner in der Finsternis erkennen. „Vasgar? Hast du das auch gehört?“

**Fortsetzung folgt...**

[oliver sonnack]  
[ogertv@aol.com]

# 5 TIPPS ZUM FINDEN DES PERFEKTEN REGELSYSTEMS

Ein Rollenspielsystem ist für den Spielleiter wie ein guter Anzug. Er ist keine Garantie dafür, dass du gut bist, aber du fühlst dich in ihm unter Umständen besser. Aber wie findet man den passenden Anzug?

## 1. Geh auf Cons

Auf Conventions (also Rollenspiellertreffen) kannst du dich mit einer Menge Leute unterhalten und an vielen verschiedenen Spielrunden teilnehmen. Es gibt viel zu lernen: Achte aber darauf, dass du dir gezielt Spielrunden aussuchst, die Systeme anbieten, die möglichst weit von dem entfernt sind, was du normalerweise spielst. Nur so wirst du deine eigenen Vorlieben und Abneigungen kennen lernen. Aber Vorsicht: Achte darauf, dass du zwischen System und Spielrunde unterscheidest.

## 2. Frage in Läden und blättere in den Spielen

Die meisten Rollenspielläden haben nichts dagegen, wenn du dich ein bisschen intensiver umsiehst. Greif dir gezielt neue Spiele, von denen du noch nie was gehört hast. Sieh dir jedes Spiel genau an. In welchem Genre spielt es - was für Regeln hat es? Benutzt es viele oder wenig Würfel und wozu? Ist das Regelbuch klar und übersichtlich aufgebaut, sagen dir die Illustrationen zu?

Rollenspiele lassen sich im Prinzip in zwei Kategorien aufteilen: heroische und realistische. Heroische Rollenspiele legen viel Wert auf die Kontrolle der Spieler über das Spielgeschehen. Die Spieler können in die Rollen von Übermenschenschlüpfen und verfügen über große Macht, wie in „VAMPIRE“, „SHADOWRUN“ oder auch „7te See“ und „Dungeons and Dragons“.

Realistische Rollenspiele versuchen eher die Wirklichkeit zu simulieren. In ihnen sind die Charaktere sehr verletzlich. Die Herausforderung des Spiels besteht darin, möglichst realistisch die Spielwelt und ihre Reaktionen auf die Handlungen der Spieler umzusetzen. Realistische Rollenspiele sind „RoleMaster“, „HarnMaster“ oder „GURPS“.

Schließlich gibt es in beiden Lagern Rollenspiele mit vielen Regeln und welche mit wenigen Regeln. Rollenspiele mit einem detaillierten Regelwerk haben den Vorteil, dass immer dann, wenn man eine Regel braucht, auch eine da ist. Für viele Spielrunden ist das sehr wünschenswert. Rollenspiele mit wenigen Regeln besitzen viele Lücken, die von dir und deiner Spielrunde gefüllt werden müssen. Sie geben dir allerdings auch eine große Flexibilität.

Rollenspiele, die sehr einfache Regelwerke besitzen, sind z. B. „Unknown Armies“, „Over the Edge“, „Paranoia“, „SPACE 1889“ oder „CTHULHU“. Rollenspiele mit sehr detaillierten Regelwerken sind alle Spiele der „World of Darkness“-Serie, „Deadlands“ oder „Fading Suns“.

Frage die Verkäufer nach ihrer Meinung zu verschiedenen Spielen. Was spielen sie in ihrer Freizeit? Warum? Verkäufer haben oft eine Menge Rollenspiele gespielt und können dir unter Umständen auch etwas empfehlen, was dir hilft. Achte aber auch darauf, dass du dir nichts aufschwätzen lässt. Tipp: Immer drüber schlafen. Wenn du am nächsten Tag das Spiel noch immer kaufen willst, dann ist's das Richtige.

## 3. Recherchiere im Internet

Das Internet strotzt nur so vor Foren, Newsgroups und Websites, auf denen über Rollenspiele diskutiert wird. Und es gibt auch eine Menge kostenloser Rollenspiele, die du dir einfach auf die Festplatte laden und lesen kannst. Die Spiele, die du im Netz findest, besitzen alle eine unterschiedliche Qualität, aber einem geschenkten Gaul sieht man nicht ins Maul und einige Perlen kann man überall finden, wenn man sich ein bisschen bemüht.

„Dagenthir“ ([www.dagenthir.de](http://www.dagenthir.de)), „Demonwright“ ([www.demonwright.de](http://www.demonwright.de)) und natürlich „Endland“ ([www.endland.de](http://www.endland.de)) sind gute Rollenspiele, die nichts kosten und einen Kontrast zum kommerziellen Angebot bilden. Einer meiner Favoriten ist Daidalos ([www.daidalos-rpg.de](http://www.daidalos-rpg.de)) - ein würfelloses Rollenspiel. Auf den

Seiten der KUR (Kooperation unabhängiger Rollenspielautoren [www.die-kur.de](http://www.die-kur.de)) findest du viele Links zu kostenlosen Rollenspielen. Eine andere gute Anlaufstelle ist der Minotauros ([www.minotauros.de](http://www.minotauros.de)). Zur allgemeinen Recherche nach Rollenspielen empfiehlt sich der Deutsche Rollenspiel-Index ([www.drosi.de](http://www.drosi.de)) oder die Library of Roleplaying ([www.lorp.de](http://www.lorp.de)) - um nur ein paar zu nennen. Du wirst sehen, dass es noch viel, viel mehr Rollenspiele im Internet gibt. Viel Spaß beim Stöbern!

## 4. Verteile die Arbeit auf die Spieler

Nicht nur dir muss das Rollenspiel gefallen - vor allem deine Spieler müssen damit zurecht kommen. Es reicht schon, wenn ein Spieler mit dem System unzufrieden ist. Kümmere dich um ihn, frage ihn, was ihm nicht gefällt und versucht zusammen das Problem zu ändern.

Aber die Spieler können noch aktiver werden: Ein unzufriedener Spieler sollte selbst Vorschläge dazu machen, was verbessert werden kann oder - am besten - ein eigenes System mitbringen, das er dann für die Spielrunde leitet. Lass deine Spieler Alternativen zum Regelwerk finden! Lass sie ihre eigenen Regeln machen! Warum solltest du als Spielleiter immer die ganze Arbeit haben?

## 5. Schreib dein eigenes System

Früher oder später wird dir nichts anderes übrig bleiben, als für deine ganz speziellen Anforderungen ein eigenes System auf die Beine zu stellen. Das kann entweder eine kleine Variante eines bereits existierenden Spiels sein oder ein kompletter Neuentwurf. Sei bei so einem Projekt nicht zu ehrgeizig. Prüfe genau, ob deine Anliegen nicht bereits in einem anderen Spiel verwirklicht werden. Regeldesign ist eine zeitaufwändige und komplizierte Sache. Unter Umständen bist du schnell dabei, dich mehr um das Design als um das eigentliche Spiel zu kümmern - und das wäre doch schade.

[marcus johanus]  
[[www.spielleiter-tipps.de](http://www.spielleiter-tipps.de)]



# WOGENRÖSSER UND SONNENSTEINE

~ SCHIFFE UND NAVIGATION DER WIKINGER AUF IHREN ENTDECKUNGSREISEN ~

Im Sommer 2000 jährte sich zum 1000. Mal die Entdeckung Vinlands durch Leif Eriksson. Allerdings fand dieses Jubiläum bei uns - anders als in den skandinavischen Ländern und zum Teil auch in den USA - kaum Beachtung, vor allem, wenn man sich den Rummel zum Columbusjahr 1992 vor Augen hält.

## Zufallsentdeckungen?

Die Entdeckungsreisen der Wikinger werden in ihrer historischen Bedeutung oft gering geschätzt. Zum Teil liegt das daran, dass viele der Entdeckungsreisen, wie die nach Svalbard (Spitzbergen) oder ins Weiße Meer heute für „unwichtig“ gehalten werden, genauso wie man im „Westen“ leicht vergisst, wie wichtig die von den Warägern (schwedischen Wikingern) erschlossene Schifffahrts- und Handelsroute von der Ostsee über die großen Flüsse Osteuropas ins Schwarze Meer für die Entwicklung Russlands war. (Etwas verkürzt: Ohne Flussschifffahrt kein Russland und ohne Waräger keine Flussschifffahrt. Das Wort „Russe“ ist von „Rus“, Ruderer, abgeleitet.) Selbst die Grönland- und Amerikafahrten gelten eher als historische Kuriositäten. Ein Grund ist sicherlich darin zu suchen, dass die Nordmänner es nicht geschafft hatten, weite Teile Amerikas zu erobern und die Ureinwohner zu unterwerfen oder auszurotten.

Gelegentlich ist zu lesen, dass den Wikingern die kulturellen Voraussetzungen für Entdeckungsreisen ins Unbekannte im Stile der frühen Neuzeit noch gefehlt hätten. Sie wären noch weitgehend primitiv denkende frühmittelalterliche „Bauernkrieger“ gewesen, alle ihre Fahrten hätten rein pragmatische Ziele gehabt: Siedlungsraum, Beute, Handel. Ihre sogenannten Entdeckungsreisen wären zufällige Irrfahrten gewesen, bei denen es einige Seefahrer an unbekannte Küsten verschlagen hätte. Gelang es den Irrfahrern, zurück zu kehren, und gab es in dem zufällig entdeckten Land etwas zu holen - Land oder leichte Beute - dann folgten vielleicht weitere Wikinger dem unfreiwilligen Entdecker. Die Entdeckungsgeschichte Grönlands und Vinlands spräche für diese These.

Auf den ersten Blick scheint das sogar zu

stimmen.

Wahrscheinlich wurde Grönland bereits im Jahr 875 zufällig gesichtet. Gunnbjörn Ulfsson soll eine westlich von Island liegende, eisige und ungastliche Küste entdeckt haben. Ein Sturm trieb ihn so weit ab, dass er im Osten gerade noch die Gletscher des Snaefellsjökul erkennen konnte und im Westen einen anderen Gletscher auftauchen sah. Wegen der immerhin 500 Kilometer Entfernung zwischen Island und Grönland wird der Saga-Bericht oft ins Reich der Legenden verwiesen, angesichts der in dieser Gegend nicht selten auftretenden abnormen Strahlungsbrechung ist so etwas keineswegs unwahrscheinlich. Da die alten Isländer später offensichtlich wussten, dass den Küsten Ostgrönlands ein dichter Treibeisgürtel vorgelagert war, der ein Anlanden fast unmöglich macht, kann vermutet werden, dass Gunnbjörns Entdeckung neugierige und abenteuerlustige Seefahrer zu Erkundungsreisen angeregt hatte.

Der eigentlich Entdecker Grönlands ist aber Erik der Rote, ein Isländer norwegischer Herkunft. Der für seinen Jähzorn bekannte Erik geriet ungefähr um 980 mit einem Nachbarn in Streit, der zu einem Handgemenge eskalierte, in dessen Verlauf er und seine Leute ein paar Leute seines Gegners töteten. Er wurde vom Thing von Thornsnaess zu dreijähriger Friedlosigkeit verurteilt - also aus der Gemeinschaft verbannt. Er brach mit seinem Schiff und einer handvoll Gefährten auf, um jenes Land zu erkunden, das Gunnbjörn einst gesehen hatte. Knapp drei Jahre hielt sich Erik in Grönland auf und erforschte die Westküste, vermutlich bis zur Disko-Bucht im Norden. Im Südwesten entdeckte er grüne, fruchtbare Fjordufer, besseres Land, als er es zu Hause in einem ziemlich öden Teil Island besaß. In den Sagas wird erzählt, dass er dort keine Menschen antraf, sich aber darüber klar war, dass dort früher Menschen gelebt haben müssen.

Wieder in Island, beschloss er, in dem neuen Land zu siedeln, wozu er natürlich Mitstreiter brauchte. Erik schlug jetzt die Werbetrommel für das Land, dem er nun den Namen Grönland, Grünes Land, gab, weil, wie die alten Sagas zu berichten wissen: „es sicher genügend

Menschen anlocken werde, wenn es einen so schönen Namen hat.“ Viele folgten seinem Ruf. 25 Schiffe, von denen nur 14 ihr Ziel erreichten, brachen als erste Siedlungswelle nach Grönland auf.

Folgt man der Grönlandsaga war der „Entdecker Amerikas“ Bjarni, ein Sohn Herjulf, einer der ursprünglichen Begleiter Eriks. Bjarni kehrte aus Norwegen nach Island heim und fand den Hof seines Vaters verlassen vor. Er beschloss seinen Eltern nachzusegeln. Nach anfänglich günstigem Wind verlor er bei Flaute, Nebel und späterem Nordwind nach vielen Tagen die Orientierung. Als sie endlich die Sonne wieder sahen, konnten die Seeleute wieder die acht Himmelsrichtungen bestimmen. Sie setzten die Segel und erreichten nach einem Tag ein bewaldetes Land - offenbar nicht Grönland. Zwei Tage später kam eine sehr flache Küste in Sicht, die ebenfalls nicht Grönland sein konnte. Seine Leute bedrängten ihn, an Land zu gehen, Bjarni Herjulfsson wollte kein unnötiges Risiko mit einer Landung eingehen und blieb hart: sie hätten noch genügend Trinkwasser und Brennholz an Bord. Beständiger Südwestwind brachte sie nach drei Tagen an ein hohes Land mit Gletschern. Auch hier lehnte der vorsichtige Bjarni eine Landung ab. Nach einer stürmischen viertägigen Seereise tauchte endlich eine Landzunge aus dem Dunst auf - Herjulfssness an der Südwestküste Grönlands, ganz in der Nähe der neuen Heimat seines Vaters.

Wie zuverlässig sind diese Sagatexte? Sie wurden vermutlich erst nach über 100 Jahren mündlicher Überlieferung niedergeschrieben, so dass sich möglicherweise Dichtung und Wahrheit mischen. Tatsächlich haben viele Sagatexte einen unverkennbar hohen Gehalt an Seemannsgarn- und Soldatenlatein. Andererseits werden gerade die Texte der Grönlandsaga durch andere Quellen, wie das Isländigabok, bestätigt und stimmen mit den archäologischen Grabungsergebnissen völlig überein. Die Grönlandsaga dürfte bis in Details hinein eine brauchbare Quelle sein.

Obwohl Bjarni im Nebel die Orientierung verlor, scheint es um die Seemannschaft des erst etwa 20-jährigen sehr gut bestellt gewesen



zu sein. Immerhin traute er es sich zu, die Siedlung der Grönland-Wikinger zu finden, obwohl niemand von seiner Besatzung bisher in grönländischen Gewässern gewesen war, also nur nach einer mündlichen Beschreibung. Unter diesen Umständen verwundert eine „Irrfahrt“ nicht im mindesten, es ist eher erstaunlich, dass er sein Ziel noch relativ schnell erreichte. Entgegen dem Klischee vom tollkühnen und todesverachtenden Wikinger war er ein vorsichtiger Seemann. Mit seinem festen Ziel vor Augen hatte er keinen Grund, Schiff und Besatzung bei Land-Abenteuern aufs Spiel zu setzen. Außerdem erwähnt der Sagatext eine Methode, die Himmelsrichtungen mittels Sonnenstand genau zu bestimmen.

Rechnet man die Angaben zurück, so kann es sich bei der ersten Landsichtung nur um den amerikanischen Kontinent gehandelt haben. Bei den angegebenen Kursen und Distanzen dürfte die zweite Landsichtung die flache und kahle Küste Labradors gewesen sein, während das Land mit den Gletschern und Bergen wahrscheinlich Baffinland war. Der weiter gesegelte Kurs führte an die grönländische Südwestküste.

Leif, der Sohn Eriks der Roten, brach mit dem Schiff Bjarnis und fünfundzwanzig Mann auf, um zu erkunden, wie es sich mit den von Bjarni gesichteten Ländern im Westen verhielt. Zunächst suchten sie das zuletzt gesehene Land auf und nannten es Helluland (Felsenland). Danach landete Leif Eriksson an einer dicht bewaldeten Küste mit flachem Sandstrand, die er Markland (Waldland) nannte. Bei günstigem Nordostwind kam nach zwei Tagen erneut Land in Sicht, eine fruchtbare Land mit reichen Fischgründen. Leif ließ hier ein Haus errichten und nannte das Land Vinland - gemäß dem Sagatext, weil es dort Weintrauben gab. Das hat zu zum Teil recht wilden Spekulationen hinsichtlich der geographischen Länge dieses Landes geführt; man darf dabei allerdings nicht außer acht lassen, dass die rote Johannisbeere noch heute im Schwedischen „Vinbär“ heißt. Häufig hört man, Vinland käme vom altnordischen „winjo“, Weideland. Das würde allerdings eine sehr verschliffene, sprachlich ungenaue Überlieferung voraussetzen, gegen die die Genauigkeit des übrigen Sagatextes spricht.

Obwohl die von Thorfinn Karlsefni eingeleitete Besiedlung Vinlands eine kurze Episode blieb, setzten die Grönland-Wikinger ihre Amerika-Fahrten offenbar mindestens bis ins 14. Jahrhundert fort. Darauf deuten Funde von Münzen, Metallteilen, stählernen Pfeilspitzen

und charakteristischen Holzschnitzereien der Normannen im nördlichen Kanada ebenso hin, wie ein erst 1993 in der Nähe von Cape Cod in Massachusetts gefundener Runenstein, an dessen Echtheit es im Gegensatz zum umstrittenen „Kensington-Stone“ kaum Zweifel gibt.

Anstoß für die Entdeckungsreisen gaben sicherlich in den meisten Fällen zufällige Landsichtungen. Es folgten dann jedoch planmäßige Forschungsreisen, denen recht schnell Siedler folgten.

Die Nordmänner waren nicht so engstirnig, dass allein Landhunger und Beutegier Triebfedern ihrer kühnen Seereisen gewesen wären. Abenteuerlust um ihrer selbst - oder um der Selbstbestätigung willen - und eine nicht unbeträchtliche Neugier waren feste Bestandteile der normannischen Mentalität. Alle Quellen sprechen für einen ausgeprägten Individualismus. Wer weit gereist war, genoss hohes Ansehen. Der Drang, sein „eigenes Glück zu machen“ war mindestens so ausgeprägt wie bei neuzeitlichen Abenteurern. Vergessen wir nicht: Auch die großen Entdeckungsreisen der Renaissance waren - von wenigen Ausnahmen abgesehen, wie den planmäßig vorangetriebenen Expeditionen der Portugiesen in der Nachfolge Prinz Heinrichs „des Seefahrers“ - keineswegs besser vorbereitet und motiviert als die der Wikinger.

## Die Schiffe

Wikinger und Drachenschiffe - das gehört zusammen wie Gin und Tonic, Currywurst und Pommes, Italien und Pasta, Kuwait und Öl. Und so geistert die Vorstellung, die alten Normannen hätten ihre spektakulären Atlantikfahrten mit diesen schlanken, offenen Fahrzeugen angetreten, nicht nur durch Filme, Romane Comics und Werbung, sondern sogar durch die populärwissenschaftliche Literatur.

Sie ist genau so falsch wie das nicht ausrottbare Klischee vom „Hörnerhelm“.

Wie in den meisten Epochen unterschieden sich bei den Wikingern Kriegs- und Handelsschiffe grundsätzlich. Die Normannenzüge waren „Blitzkriege“, die Wikingerkrieger nutzten stets das Überraschungsmoment. Infolgedessen bevorzugten sie eine „Zuschlagen- und Abhauen“-Taktik („strandhaag“) und eine „amphibische“ Kriegsführung mit Landoperationen. Ihre Seeschlachten waren eigentlich Landschlachten auf dem Wasser, Enterkämpfe. Entsprechend sahen ihre Kriegsschiffe, die „Langschiffe“ aus: kombinierte Segel- und Ruderschiffe mit geringem Tiefgang, ganz auf Geschwindigkeit konstruiert.

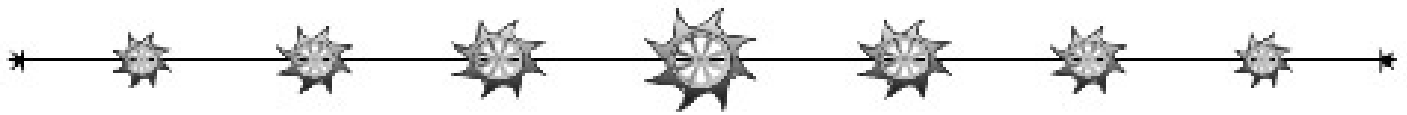
Kaum eine Epoche der Seefahrt und des Schiffbaus vor dem 17. Jahrhundert ist so gut dokumentierbar wie die der Wikinger. Das verdankt die Archäologie teils der Sitte, Stammesfürsten und Könige in ihren Schiffen beizusetzen (z. B. das berühmte Gokstad-Schiff), teils Unterwasserfunden in Ostseeförden, in deren brackigem Wasser Schiffsbohrwürmer nicht gedeihen und deren Bodenschlick sehr sauerstoffarm ist (z. B. die Skuldelev-Schiffe).

Die ersten vollständig ausgegrabenen Wikingerschiffe waren Grabschiffe, die ein detailliertes, aber etwas schiefes Bild des nordgermanischen Schiffbaus gaben. Diese Schiffe waren nämlich die persönlichen Schiffe der in ihnen bestatteten Häuptlinge, Jarls, Heerführer und Könige - erstaunlich viele der so bestatteten Hochedlen waren übrigens Frauen. Man fand also kleinere Kriegsschiffe oder Privatyachten nach dem Muster der Kriegsschiffe, wie das reich verzierte Oseberg-Schiff. Schlichte, schmucklose Handelsschiffe wurde ebenso wenig „bestattet“ wie die großen Kriegsschiffe. Es gab verschiedene Langschiff-Typen, die sich vor allem durch ihre Größe voneinander unterschieden: Skuta, Karfi, Snekka, Skeith und als größter Typ die Dreki, „Drachen“, mit bis zu 50 m Länge. Das Gokstad-Schiff mit ca. 23 m Länge ist entweder eine große „Karfi“ oder eine sehr kleine „Snekka“, das 21 m lange Oseberg-Schiff eine „Karfi“, der zweitkleinste Typ.

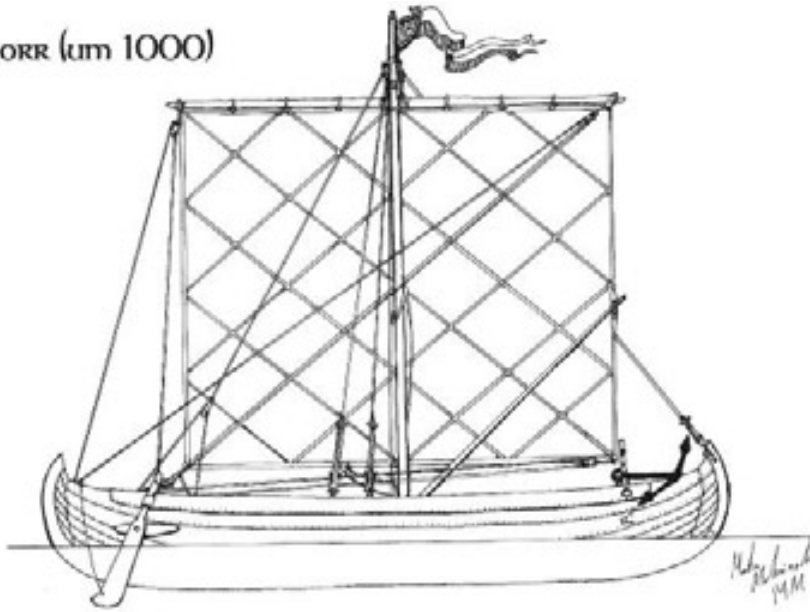
Nachbauten dieser Langschiffe erwiesen sich als überaus seetüchtig und sehr schnell. Sie erreichten unter Segeln Dauergeschwindigkeiten von über 12 Knoten, ein Tempo, das erst die Schnellsegler des 19. Jahrhunderts 1000 Jahre später überbieten konnten. Ein Nachbau des Gokstad-Schiffes schaffte die Atlantiküberquerung in weniger als der halben Zeit, die ein Nachbau der „Santa Maria“ von Christoph Columbus brauchte.

So konnte sich die Idee, dass die Erforschung und Besiedelung von Island und Grönland, die Vorstöße nach Nordamerika, mit Schiffen vom Gokstad-Typ gemacht worden seien, sogar in Sachbücher einschleichen. Dabei ging aus Saga-Texten hervor, dass es sowohl erheblich größere Langschiffe wie auch geräumige, bauchige Handelsschiffe, genannt „Knorr“, gab. Später wurden Knorre auf dem Grund von Ostseeförden gefunden; die am besten erhaltene Schiffe dieses Typs fand man im Roskilde-Fjord bei Skudelev in Dänemark. Wir wissen heute also recht gut über die Schiffe Bescheid, auf denen Erik der Rote und Leif Eriksson segelten.

In mancher Hinsicht ähnelten die Knorre den



## KNORR (um 1000)



Langschiffen. Sie waren wie diese geklinkert, das heißt, die Planken überlappten sich dachziegelartig. Als Material bevorzugte man Hartholz wie Eiche, Esche und Rotbuche, für weniger beanspruchte Teile Kiefernholz. Die Planken wurden nicht gesägt, sondern mit Keilen aus den Stamm herausgespalten. Diese Planken waren, um Gewicht zu sparen, erstaunlich dünn, zwischen 20 und 30 mm stark - bei Rumpflängen bis zu 30 m. Da das Holz beim Spalten entlang seiner gewachsenen Fasern riss, waren die Planken sehr elastisch. Ein kräftiges Skelett aus Spanten auf einem breiten Kielbalken, der meistens von einem darüberliegenden zweiten Balken, dem Kielschwein, verstärkt wurde, verlieh den Wikingerschiffen zusätzliche Stabilität. Der leicht gebogene Kielbalken wurde aus dem Kernholz eines geeigneten Baumes gehauen, beim Kiel größerer Schiffe verdübelte man auch mehrere Balken miteinander. Es folgen die Steven, dann die Planken, die eine frei tragende Schale bildeten, erst dann wurden die Spanten eingezogen.

Die Planken waren untereinander und mit den Spanten mit Metallnieten verbunden, unter der Wasserlinie manchmal auch mit Lindenbast „vernäht“, was das Schiff sehr flexibel machte. Schon ab etwa dem 10. Jahrhundert waren die Spanten sägezahnartig dem Plankenprofil angepasst. Bug und Heck liefen spitz zu. Klinkerplanken in diese spitzen Steven einmünden zu lassen, ist ein schiffbautechnisches Problem. Die Wikinger lösten es äußerst elegant mit Formsteven. Ein erstklassiger Schiffszimmermann haute treppenförmig den Plankenansatz samt Steven aus einem einzigen Holzblock heraus. Diese Stevenbauer

waren die höchstbezahlten Handwerker der Wikingerschiffbau-Gesellschaft, sie übertrafen sogar die ebenfalls oft sehr wohlhabenden Waffenschmiede und Goldschmiede. Der Mast steckte in einem großen Mastschuh, wegen seiner Form „Mastfisch“ genannt. Auch die immer an Steuerbord angebrachten Ruderanlagen aus Pinne, einen kugelgelenkartigen Lager und profiliertem Ruderblatt, und die einfache, aber raffinierte Takelage mit dem einzelnen großen Rahsegel entsprechen völlig denen von Langschiffen.

Im Unterschied zu den Langschiffen wurden die Knorre breiter, kürzer und mit höherem Freibord (größerer Seitenhöhe) gebaut. Knorre hatten scharf gebaute Unterwasserschiffe, über der Wasserlinie waren sie dagegen völlig gebaut. Im Vor- und Achterschiff befand sich ein Deck für Mannschaft und Passagiere, mittschiffs lag die Ladung in einem offenen Laderaum. Die Steven waren manchmal mit Schnitzereien verziert, allerdings ohne die abnehmbaren grimmigen Tierköpfe - Drachen, Schlangen, Wölfe, Löwen, Adler, aber auch Elche, Pferde und Raben - der Kriegsschiffe.

Die kleine Skudelev-Knorr war 13,80 m lang, 3,40 m breit und mittschiffs 1,40 m hoch und hatte ca. 10 m<sup>3</sup> Laderaum, die große Skudelev-Knorr maß 16,30 m Länge, 4,50 m Breite und mittschiffs 2 m Höhe bei ca. 35 m<sup>3</sup> Laderaum. Auch diese „große“ Knorr dürfte zu den eher kleineren Exemplaren ihres Typs gehört haben. In der Biskupasøgar wird eine Länge von etwa 21 m für eine Knorr angegeben, der Brösen-Schiffsfund entspricht in etwa diesen Abmessungen.

Mit einem Breiten-Längen-Verhältnis

von 1 : 4 und ihrem scharf geschnittenen Unterwasserrumpf war die Knorr ein hervorragender Segler. Mit einer speziellen Spiere, dem Breitsass, konnte das Segel schräg gestellt werden. Damit konnten die Schiffe der Wikinger sehr viel höher am Wind segeln, als dies normalerweise mit Rahsegeln möglich ist. Wie die Schiffe des Mittelmeerraumes mit ihren dreieckigen Lateinsegeln segelten sie auch bei Wind „schräg von vorn“ - im Unterschied zu ihnen liefen die Schiffe der Wikinger aber auch gut vor dem Wind, bei Wind von achtern (hinten). Ein weiterer Vorteil der nordländischen Segler: Ihre Segel konnten bei Sturm problemlos gerefft, also verkleinert, werden. Wie bei den Langschiffen konnte der Mast durch Losschlagen eines Schlossbrettes bei Bedarf umgelegt werden. Mit dem tragflächenartig profilierten seitlich angebrachten Ruderblatt ließen sich die Schiffe der Wikinger hervorragend steuern. Schon ab dem 12. Jahrhundert wurden die normannischen Nefs und friesischen Hoggen, beides Weiterentwicklungen der Knorr, mit dem heute üblichen mittig angebrachten Stevenruder gebaut - als erster Schiffstyp überhaupt. (Abgesehen von den chinesischen Dschunken, die auch sonst erstaunlich viele Baumerkmale mit den nordländischen Frachtseglern gemein haben.)

Problematische Hafeneinfahrten und Flauten meisterte man mit Hilfe von vier bis sechs Riemenpaaren - eben genug, um das Fahrzeug voranzubringen. Die Knorr konnte notfalls von einer dreiköpfigen Besatzung gesegelt werden, in der Regel hatte sie 8 bis maximal 12 „Mann“ Besatzung (es fuhren nicht selten Frauen mit). Wenig verglichen mit den mindestens 40 Mann, die ein Schiff vom Gokstad-Typ brauchte, wenig auch im Vergleich zu den gut 30 Seeleuten eines etwa gleich großen Lateinseglers. Die 25 Mann, die mit Leif Eriksson segelten, erklären sich dadurch, dass seine Reise eine Erkundungsfahrt in unbekanntes Gebiet war und man die Männer notfalls als Krieger brauchte. Außerdem dürfte seine Knorr zu den größeren Schiffen ihres Typs gehört haben.

Nef und Hogge sind Abarten der Knorr, ebenso das „Windarskip“, Wendenschiff, der westslawischen Ostseehändler. Ab dem 13. Jahrhundert entstand aus Nef und Hogge die Kogge der Hansezeit. Um 1400 wurde die Kogge zum Hulk, einem größeren, schon mehrmastigen Schiff. Die Verschmelzung von Hulk und den Schiffen des Mittelmeers brachte die Karrakke hervor - Columbus „Santa Maria“ war eine kleine Karrakke. Aus der normannischen Nef und arabischen Schiffen



entwickelten die Portugiesen die Karavelle, das wichtigste Schiff der großen Entdeckungsreisen. Letztlich gingen alle großen europäischen Segelschiffe der Neuzeit indirekt aus der unscheinbaren Knorr hervor.

Alles im allem waren die Knorre sehr seetüchtige und leistungsfähige Schiffe. Nachgebaute Knorre überquerten den Atlantik auf der „Grönlandroute“ und ritten dabei selbst schwere Stürme ab. Sogar eine Weltumseglung gelang mit einer nachgebauten kleinen Knorr. Es gehört aber trotzdem einiges dazu, mit solchen halboffenen Schiffen den Nordatlantik, das „stürmische Nebelmeer“, zu überqueren. Ein kleiner Vergleich als Illustration: auf der „Columbus-Route“ zwischen den kanarischen Inseln und der Karibik wird jedes Jahr der Atlantik von rund 6.000 Segelyachten überquert. Über die Handvoll Segler, die den Nordatlantik auf der „Wikinger-Route“ meistern, wird in der Fachpresse ausführlich berichtet. Anschließend schreiben die Nachfolger Leif Erikssons oft Bücher oder halten wenigsten Diavorträge.

## Die Navigation

Wie fanden sich die nordischen Seefahrer auf dem offenen Meer zurecht? Seekarten im modernen Sinne kannten die Wikinger noch nicht, und von einer Navigationswissenschaft konnte keine Rede sein, ihre navigatorischen Fähigkeiten beruhten ausschließlich auf Erfahrung. Dennoch konnten die Wikinger auf ihren Fahrten über den Nordatlantik durchaus Richtung und Distanz bestimmen.

Ihre Erfahrungen gaben die Wikinger-Steuerleute in detaillierten Segelanweisungen weiter, die gelegentlich auch aufgeschrieben und überliefert wurden oder in Sagas und Chroniken wie dem isländischen Landnamabok übernommen wurden. Eines der wichtigsten Segelhandbücher des mittelalterlichen Nordens ist der Konungs Skuggsja, der Königsspiegel. Er entstand zwar erst im späten Hochmittelalter, um 1250, aber ging auf schon damals uralte Quellen zurück. In der Form eines Dialogs zwischen einem seeerfahrenen Vater und dessen Sohn, der sich als Kaufmann und Kapitän eines eigenen Schiffes bewähren will, enthält dieses Buch die nautischen Erfahrungen der Normannen.

Den Ausschlag über eine gute und schnelle Reise gaben die Windrichtung und die Meeresströmungen. Zusammen mit ihren meteorologischen Erfahrungen bildete die Windrose mit ihren acht Hauptrichtungen den Kern jeder Navigation. Unsere Namen der Windrichtungen stammen aus der

nordgermanischen Mythologie - die Zwerge Oster, Norder, Wester und Söder tragen das aus dem Schädel des von Odin erschlagenen Riesen Ymir gebildete Himmelsgewölbe. Schon zu Zeiten König Alfred des Großen wurden zusammen mit den Hauptwindrichtungen die Begriffe Nordost, Südost, Nordwest und Südwest verwendet. Ein System, das die Seeleute anderer Völker übernahmen und das die Grundlage der Kompassrose wurde.

Der Magnetkompass war den normannischen Seefahrern noch unbekannt. Er hätte ihnen in grönländischen Gewässern auch wenig geholfen, denn die Missweisung ist dort, in der Nähe des Magnetpols, sehr stark - in der Gegend der Disko-Bucht zeigt die Kompassnadel zum Beispiel eher nach Westen als nach Norden.

In der Nacht, bei guter Sicht, fand man die Nordrichtung, indem man sich nach dem Polarstern richtete.

Obwohl die Wikinger keine nautischen Tabellen für Navigationsrechnungen kannten, hatten sie offensichtlich schon einen Begriff von der geographischen Breite. Sie wussten schon lange, dass der Polarstern umso höher am Himmel stand, je weiter man nach Norden kam. Entsprechend konnten sie auf See ihre ungefähre geographische Breite abschätzen. Sie wussten so zum Beispiel, dass die Südspitze Grönlands, Kap Farewell, genau so weit im Norden lag wie der Oslofjord. Somit war es ihnen möglich, Kap Farewell anzusteuern, indem sie den „Breitengrad absegelten“, also ihr Schiff so auf Kurs hielten, dass es immer auf der selben Nordbreite wie das Ziel lag. Früher oder später kam man zum gewünschten Ziel, obwohl man es so natürlich nicht direkt ansteuern konnte. Noch die Kapitäne des 16. Jahrhunderts machten es nicht anders. Natürlich stand der Polarstern nicht genau im Himmelsnordpol, aber da die Wikinger im Gegensatz zu den arabischen Astronomen dieser Zeit, die den Himmel schon mit fein gearbeiteten Astrolabien vermaßen, eher „über den Daumen peilten“, störte sie das wenig.

Das heißt nun nicht, die Nordmänner hätten ohne Navigationsinstrumente ausgekommen müssen, denn Bjarni und Co. hatten schließlich ihren Sonnenkompass. 1949 fand man in Grönland das Fragment einer Scheibe mit Strichen, die eine Windrose markierten, 1952 in England ein besser erhaltenes Exemplar.

## Sonnenkompass

(Quelle: „The Illustrated London News“)

Dem Nautiker Kapitän Carl L. Sølver und dem Astronomen Dr. Curt Rolveg gelang es,

den Sonnenkompass zu rekonstruieren. Unter Facharchäologen, die allerdings in der Regel nicht viel von Navigation verstanden, stieß ihre Rekonstruktion lange Zeit auf Ablehnung. Die experimentelle Archäologie - konkret: Navigationsexperimente auf hoher See - haben ihre „Außenseitertheorie“ mittlerweile weitgehend rehabilitiert.

Im Prinzip ist der Sonnenkompass eine Sonnenuhr. Er besteht aus einer Scheibe, in die konzentrische Ringe als Skala eingraviert wurden, einer ebenfalls eingravierten Windrose und einem Schattenwerfer. Wie findet man damit die Himmelsrichtungen? Das genaue Verfahren ist ziemlich zeitaufwendig und funktioniert nur, wenn man an einem Ort bleibt. Zunächst stellt man den Kompass möglichst waagrecht auf und bestimmt mit der Ringskala die Länge des Schattens. Man markiert auf der Windrose den Punkt, an dem der Schatten endet. Dann wartet man so lange, bis der Schatten wieder die selbe Länge wie bei der ersten Messung hat. Auch hier markiert man die Position des Schattens. Die Winkelhalbierende des Winkels zwischen dem ersten und zweiten Messpunkt zeigt genau nach Süden. Kam es auf See nur auf die ungefähre Orientierung an, ging es auch schneller: Die Schattenlänge zeigte die Tageszeit an, die Richtung des Schattens erlaubte dem erfahrenen nordländischen Navigator, der ja wusste, wo die Sonne zu bestimmten Tageszeiten stand, die Himmelsrichtungen abzuschätzen. Sehr viel genauer war die Richtungsbestimmung, wenn er die Kurve, die die Schattenspitze im Laufe eines Tages zog, die Gonomkurve, kannte. Allerdings variiert die scheinbare Höhe der Sonne über dem Horizont mit der Jahreszeit, so dass er mehrere Gonomkurven gebraucht hätte. Am häufigsten dürfte der Sonnenkompass als Peilscheibe benutzt worden sein. Indem man zwei bekannte Landmarken, z. B. zwei Berge, anpeilt, lässt sich die eigene Position genau bestimmen. Heute benutzt man einen Magnetkompass, um eine Bezugsgröße für die Peilwinkel zu haben, die Normannen hatten ihre modifizierte Sonnenuhr.

Mit dem Sonnenkompass lässt sich auch die geographische Breite bestimmen, und zwar, indem man die Sonnenhöhe am höchsten Punkt ihrer scheinbaren Bahn (Kulminationshöhe) mittels der Schattenlänge bestimmt. Dazu muss man allerdings die Sonnenabweichung kennen, die an jedem Tag anders ist - die Sonne steht nun einmal im Sommer höher über dem Horizont als im Winter. Später entnahm der Seemann diesen Wert einer Tabelle. Obwohl es auch sehr gebildete Normannen gab, bezweifelt





man gewöhnlich, dass der Kapitän einer Knorr sehr viel von Trigonometrie verstand. Allerdings: Gemäß dem Königsspiegel gehörten Arithmetik und Geometrie und das Studium des Laufs der Gestirne zum notwendigen Wissen eines Seefahrers.

Tabellen hatten die nordländischen Seefahrer wohl nicht. Sie benutzten ein einfaches graphisch-geometrisches Navigationsverfahren mit verschiedenen Skalen.

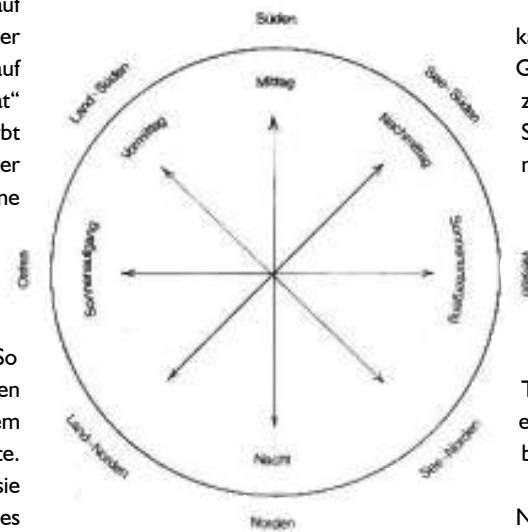
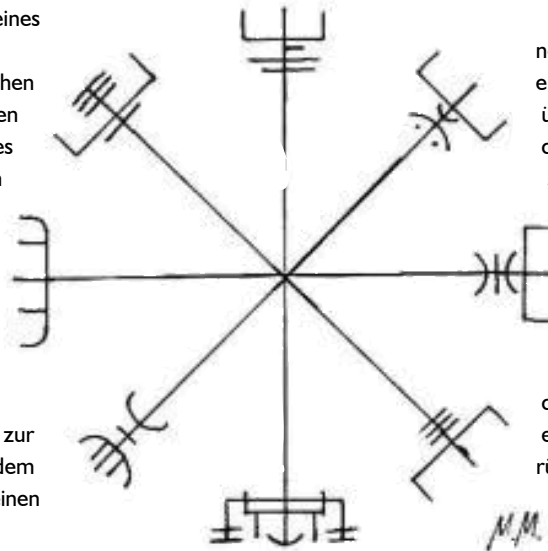
Das ist keine Spekulation: In einem dreieckig bearbeiteten Seifenstein (Steatit) aus der Wikingerzeit, gefunden 1949 in Vatnahverfi/Grönland, ist eine exakte Kurve eingritz. Die Kurve, eine Hyperbel, entspricht der Gonomonkurve für 61° nördl. Breite zur Zeit der Sommersonnenwende. Außerdem weist dieser Stein eine Halterung für einen Schattenwerfer auf.

Selbst bei bedecktem Himmel brauchten die normannischen Navigatoren nicht auf ihren Sonnenkompass zu verzichten. Der geheimnisvolle Sonnenstein half ihnen, ein auf Island vorkommender Kristall, ein „Doppelspat“ mit polarisierenden Eigenschaften. Er verfärbt sich bläulich, wenn er in einer Achse mit der hinter der Wolkendecke stehenden Sonne steht.

Naturbeobachtungen waren wichtige Navigationshilfen: Frühe norwegische Segelhandbücher verzeichneten unter anderem die Flugrouten der Zugvögel. So gelangte man am sichersten und schnellsten von den britischen Inseln nach Island, indem man dem Zug der Wildgänse im Frühjahr folgte. Die Gänse gaben nicht nur den Kurs vor, sie nutzten bei ihren Flügen die Südwestwinde des Atlantiktiefs - die selben günstigen Winde konnte auch ein Segelschiff nutzen. Für die Rückkehr im Herbst konnte man ebenfalls den Gänsen folgen, die mit nordwestlichem Wind gen Süden flogen. Die alten Segelanweisungen enthielten zudem Hinweise auf die unter bestimmten Bedingungen zahlreich auftretenden Meerestiere, die zahlreiche Seevögel anlockten und so dem Seefahrer einen Anhaltspunkt für seine Position und den Verlauf der Meeresströmungen gaben.

Gemäß einer alten Segelanweisung begann die Reise von Norwegen nach Grönland bei Hernø, in der Nähe von Bergen. Von dort sollte der Seefahrer auf Westkurs so weit nördlich steuern, dass die Shetland-Inseln gerade in Sicht blieben. Weiter führte der Kurs so weit südlich von den Färöern, dass die hohen Felsen der südlichsten Insel Siderø gerade in Sicht blieben.

Der Kurs folgte etwa dem 61. Breitengrad. Die nächste Anweisung lautete, den Kurs südlich Islands abzusetzen, bis dass viele Möwen



und Wale gesehen werden können. Eine überraschend zuverlässige Anweisung, denn in 50 bis 60 Seemeilen Entfernung von Island fällt der Kontinentalschelf steil ab und bieten den Meerestieren die besten Lebensbedingungen, die dortigen Fischgründe gehören zu den ergiebigsten der Welt. Dieses belebte Seegebiet auf 62° nördlicher Breite gab den Wikingerkapitänen den notwendigen sicheren Abfahrtsort für den letzten Reiseabschnitt über die Dänemarkstraße, bis der Grönland ansteuerungspunkt Hvitserk, ein markanter, über 3000 m hoher Berg, in Sicht kam. Nach der Segelanweisung sollte jetzt so lange nach Südwest gefahren werden, bis der Hvitserk im Norden lag. Erst dann konnte gefahrlos

bei Hvart, dem heutigen Kap Farewell, auf die Küste Grönlands zugehalten werden, denn die Südostküste Grönlands wird auch in warmen Sommern von dichtem Treibeis blockiert.

Die meteorologischen Kenntnisse der nordgermanischen Seeleute waren gut entwickelt. Sie kannten eine Unzahl manchmal überraschend zuverlässiger Erfahrungsregeln, die über die heute noch bekannten „Bauernregeln“ weit hinaus gingen. Auch dieses über Generationen gesammelte Wetterwissen ging in die Segelanweisungen ein. Aufgrund ihrer Erfahrungen wählten die Wikinger zum Beispiel von Island nach Grönland einen sehr weit nördlichen Kurs, nachdem sie festgestellt hatten, dass die Tiefdruckgebiete dann südlich vom Schiff entlang zogen und mit östlichen, über Nord rückdrehenden Winden die Ausreise förderten. (Natürlich nannten die alten Normannen es noch nicht „Tiefdruckgebiet“, aber die Gesetzmäßigkeiten der stets entgegen dem Urzeigersinn sich drehenden Zyklone kannten sie sehr wohl.) Die günstigste Route von Grönland nach Island verlief auf direktem Kurs zwischen Kap Farewell und dem isländischen Südküste. Die Tiefdruckgebiete ziehen dann mit südwestlichen und westlichen Winden nördlich von Schiff entlang.

Die Zusammenhänge zwischen Ebbe und Flut gaben den alten Normannen längst keine Rätsel mehr auf. Durch Erfahrungen kannten die Seeleute die Zusammenhänge zwischen dem Zyklus des Mondes und der Tide. Im bereits erwähnten Königsspiegel gibt es sogar brauchbare Ansätze, Ebbe und Flut zu berechnen.

Überraschend wichtig für die nordländische Navigation war das Lot. Mit Lotgewicht und Messschnur maß man nicht nur die Wassertiefen, mit der „Lotspeise“, etwas Wachs, das am Lotgewicht klebte, entnahm man auch Bodenproben. So enthalten die alten Segelbücher auch Anweisungen wie: „Segel so lange nach Norden, bis Du in vier Faden Tiefe sandigen Grund findest.“ Später, zur Hansezeit, war der Grund der Küstengewässer in Nord- und Ostsee schon so gut bekannt, dass die Kapitäne sich mit dem Lot buchstäblich wie Blinde mit dem Stock am Meeresboden „entlangtasten“ konnten.

Alles in allem waren die Ozeanstürmer der Wikingerzeit kaum weniger gut für die Fahrt ins Unbekannte gerüstet, als die berühmten großen Entdecker 500 Jahre nach ihnen.

[martin marheinecke]

# NIR'ALENAR

## ~ DIE STADT UNTER DEN WELLEN ~

Hi!

Mein Name ist Danny und ich werde versuchen, in dieser und den nächsten Ausgaben einen Teilbereich im Internet näher zu beleuchten, den ich nicht nur sehr interessant finde, sondern der auch interessante Alternativen zum Rollenspielabend daheim bietet. Gerade für diejenigen unter uns, die weniger Zeit haben, ist es nützlich, sich hier zu vertiefen, da sie so ihrem Hobby „Rollenspiele“ nachgehen können. Aber auch Rollenspieler, die Freunde in geographisch weiter entfernten Regionen haben, können so in den Genuß treten, mit ihnen zu spielen.

Worum geht es genau? Die Artikel werden sich um sogenannte PbeMs und Forenrollenspiele drehen. Was ist das genau? In einer der früheren Anduinausgaben wurde das Thema allgemein schon beleuchtet, daher hier nur eine kurze Erläuterung. Bei PbeMs, wörtlich Play by eMail, geht es, wie der Name schon sagt, um das Spielen per Email. Aus den alten Postspielen (die die Deutsche Post damals so erfreuten ;o) entwickelte sich im elektronischen Zeitalter diese neue Form des Rollenspiels. Dabei „versammelt“ sich die Party nur virtuell. Alle Mitglieder können über den Globus verstreut leben und alle gemeinsam spielen zusammen Abenteuer oder leben in einer Art Dorfgemeinschaft (oder Städte, je nach Größe) zusammen. Die Partymitglieder schicken sich Emails mit ihren jeweiligen Aktionen zu und beschreiben diese in schöner Weise. Eine SL (Spielleiter) ist als fester Empfänger immer mit dabei, da sie die Aktionen auswertet und gegebenenfalls neue Aufgaben und Umgebungsbeschreibungen einstreut. Forumsrollenspiele sind vom Prinzip her ähnlich, nur trifft man sich hier auf einer zentralen Seite und man spielt, wie es sich vermuten lässt, in Foren. Diese sind meist in OOC-Foren (Out of Character, also nicht im Spiel gefindlich) und IG-Foren (In Game, im Spiel, hier ist es total untersagt, RL- oder lange OOC-Gespräche zu führen, wird meist auch von der SL geahndet) aufgeteilt.

Die gespielten Systeme sind oft verschieden. Meist sind sie sehr frei gehalten und lassen dem Spieler wie Spielleiter sehr viel Freiraum. Das klingt nach viel Verantwortung der Spieler, ist es auch. Dennoch haben gerade auch Neulinge hier sehr schnell auch eine gute Chance, sich hinein zu finden und das selbst, wenn sie noch nie oder nur sehr wenig mit Rollenspielen vorher zu tun hatten, da die bestehenden Spieler immer hilfreich

zur Seite stehen und so den Einstieg erleichtern. Zudem halten die Spielleiter die Regeln von den Spielern meist etwas „fern“, so dass diese sich voll auf das Rollenspiel konzentrieren können.

Heute möchte ich euch zum Auftakt und passend zum Hauptthema „Unter Wasser“ ein Forumsrollenspiel vorstellen. Verfasst wurde der Artikel günstigerweise von den Machern und Spielern selbst, um einen tiefen Einblick schon im Artikel selbst zu gewähren. Ich selbst habe auch schon mitgespielt und wurde mit Freuden aufgenommen. Sollten Fragen, Anregungen und Ideen für weitere Artikel bestehen, schreibt die ruhig an mich.

[danny keller]

### Nir'alenar - Stadt unter den Wellen

Wer Spaß am Rollenspiel hat, findet unter [www.sternenmeer.com](http://www.sternenmeer.com) eine sehr schöne Rollenspiel-Community. Das Sternenmeer umgibt die Stadt Nir'alenar, die mit samt Ihrer sie umgebenden Insel in einem Götterkrieg versenkt wurde. Nun liegt diese Stadt am Meeresgrund von einer magischen Kuppel umgeben in einer unbekannten, teilweise feindlichen Umwelt. Nir'alenar war einst eine Stadt der Künste und der Schönheit, in der alle Rassen friedlich miteinander lebten, bis der

Kriegsgott Narion den Krieg und den Hass hier herbrachte.

Auch heute prägt dieser Götterkrieg noch sehr stark die Geschehnisse in der Stadt und der Krieg zwischen Eriadne, Göttin des Lichtes und Narion, dem Gott des Feuers ist noch lange nicht ausgestanden.

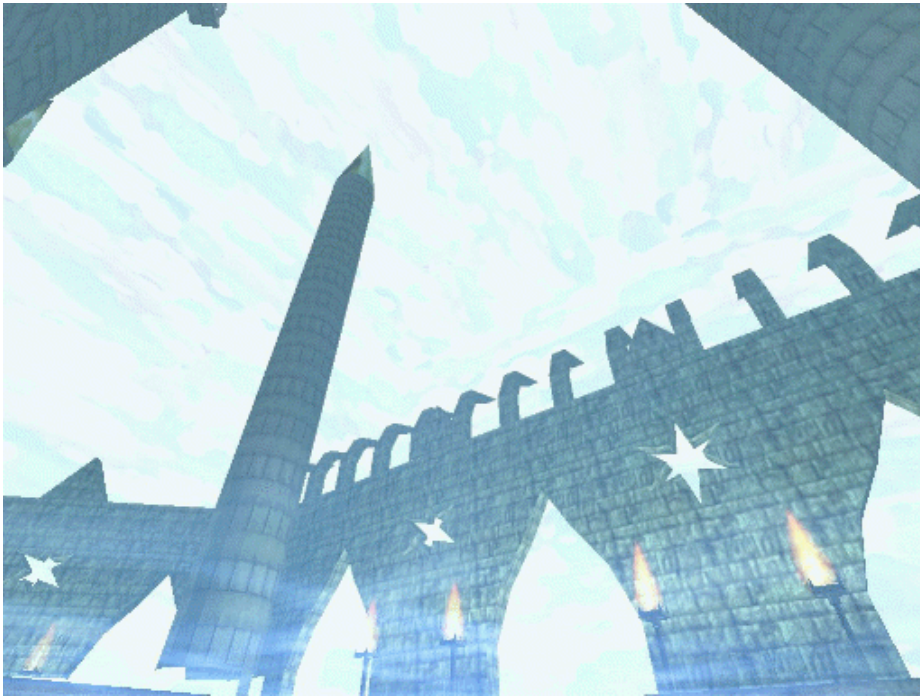
Natürlich sind die Bewohner dieser Stadt nicht unbedingt von ihrem neuen Wohnort angetan und so gibt es vielfältige Bemühungen den Fluch der Eriadne auf die verschiedensten Arten zu brechen.

Jedem Spieler, der viel Wert auf detaillierte Angaben zur Welt sucht, findet diese auch. Der Reiz an dieser Welt liegt an der besonderen Situation der Stadt, auf die man eingegangen ist. Die Weltenschaffer haben erkannt, dass durch den Untergang es zu einer Nahrungs- und Rohstoffknappheit geführt hat, welches sich in der Stadt widerspiegelt. Wer Lust auf ein Algenbier hat, der sollte in der „Schwarzen Katze“ vorbeischaauen.

Die Auswirkungen des Götterkrieges zwischen dem bösen Kriegsgott Narion und der guten Göttin Eriadne sind immer noch präsent. Eriadne versenket die Stadt, weil in Nir'alenar, einer Stadt des Friedens und der Kunst und Magie die Einwohner von ihr abgewandt haben und Narion, der Streit und Zwietracht säte. Unter Wasser fand die Stadt neue Freunde wie



Die Stadt unter den Wellen: [www.sternenmeer.com](http://www.sternenmeer.com)



die Meerelfen und -menschen, aber auch neue Feinde wie die Yassalar (Meeresdunkelelfen).

Also wer eine Friede-Freude-Welt erwartet hat, ist fehl am Platze. Wer hingegen Intrigen und Abwechslung erwartet, der ist hier genau richtig.

Die Stadt ist sehr detailliert von den beiden Schöpfern ausgearbeitet worden. Alle Fragen sind natürlich nicht beantwortet, sondern es bleibt noch einiges zu tun. Jeder ist aufgefordert die Welt weiterzuentwickeln. Jeder kann aktiv mitgestalten. Was keine Selbstverständlichkeit ist.

Eine weitere Besonderheit ist, dass die Welt für alle Spielsysteme offen ist und dies auch reibungslos funktioniert.

Die Seite selbst ist über zwei Navigationsleisten steuerbar. Die eine eröffnet dem Besucher Informationen über die Welt, so z.B. eigene Götter, Rassen, NSC, Downloads etc. . Die andere führt ihn in den aktiven Teil, wie z.B. Forum, Chat, Gästebuch etc..

Das aktive Leben der Community findet sehr stark im Forum statt, welches übersichtlich gegliedert ist. Hier präsentiert sich bei den über 70 Mitgliedern ein sehr angenehmes Bild. Hier findet das Leben in „Orte der Stadt“ in Form von Storytelling statt, im Abenteuerbereich wird klassisches Forumsrollenspiel gespielt. Der Allgemeinbereich ist für Diskussionen über Rollenspiel, Workshop, privaten Smalltalk und die Kurzbeschreibungen der Charaktere gedacht. Gerade der letzte Punkt ermöglicht es jedem schnell zu erfahren, wer die anderen Mitglieder

sind. Gerade Rollenspiel-Neulingen wird durch ein gut funktionierendes Mentorensystem der Einstieg erleichtert.

Aber auch grafisch ist die Seite hervorzuheben. Eine sehr aufwendig und sehr schön gestaltete Seite und vor allem keine nervenden Werbebanner oder Popups.

Die Administratoren und Moderatoren bieten immer wieder durch Einsatz von NSC Abwechslung im Alltag der Stadt. Alles was in der Stadt geschieht hat Auswirkungen auf die

Entwicklung der Stadt.

So kann jeder z.B. an den Ratssitzungen teilnehmen und den NSC über den Weg laufen oder sie auch ganz gezielt besuchen.

Auch sonst sorgt die Spielleitung dafür, dass das Stadtleben nie langweilig wird und jedem Spaß macht. Für besonderen Spaß sorgt das unregelmäßige Auftauchen des Drachen Namildaran, dem die Stadt auf den Kopf gefallen ist, ein sehr alter gutmütiger Drache, der nur etwas gegen den Adel hat.

Natürlich sind die Mitglieder nicht auf die Spielleitung angewiesen- viel mehr entwickeln sich auch eigene Storylines aus den Bemühungen der Spieler selbst, die dann mit viel Freude weitergeführt werden.

Auf diese Weise bilden sich dann natürlich auch private Freundschaften unter den Mitgliedern und so treffen fast alle jeden Tag im Forum ein, um ein kleines Schwätzchen zu halten oder eine Runde miteinander zu spielen.

Dies mag sich zwar alles nach einer sehr verschworenen Gemeinschaft anhören, trotzdem ist jeder im Sternenmeer willkommen und wird hier gerne begrüßt. Habt ihr Lust bekommen? Schaut doch mal rein unter <http://www.sternenmeer.com>, jeder ist uns herzlich willkommen!

[thomas freyer & michelle weber]

[bilder: elessar elfstone]





# DETLEV HORNBERGER

~ EIN NICHTSPIELERCHARAKTER FÜR EURE KAMPAGNE ~

*Verdammt, es ist gar nicht so einfach, zu dem diesmonatigen Titelthema ein Paar passende und dazu auch noch brauchbare NPCs zu finden, die dann auch noch einigermaßen originell und nicht einfach nur Klischees sind. Nachdem mir also sprechende Goldfische und eine Frau mit Fischschwanz, die auf einem Felsen sitzt, ihr Haar kämmt und singt, verboten worden sind, blieben mir also nur noch letzte verzweifelte Maßnahmen. Ich musste echt und ernsthaft kreativ werden. Leider reichte die Kreativität und vor allem die Zeit nicht für ein Paar. Hier sind also mein NPC zum Thema: „Unter Wasser“.*

## Detlev Hornberger

**Genre:** Dieser NPC orientiert sich sehr an unserer jüngeren Geschichte. Deshalb kann man ihn am ehesten in Systemen verwenden, die unsere reale Welt der Jahrtausendwende mehr oder weniger als Vorbild nehmen (wie z.B. CoC, WoD, etc.), allerdings lässt er sich mit der einen oder anderen Umstellung auch in viele Sci-Fi- oder Cyberpunksysteme integrieren. Nur wird dann natürlich der real existierende geschichtliche Hintergrund etwas abgeändert werden müssen.

Ich persönlich habe Detlev Hornberg als relativ wichtigen NPC in einem Cthulhu-Abenteuer verwendet.

**Name:** Detlev Hornberger

**Titel:** ehemals I. Offizier auf U-76 und Träger des Eisernen Kreuzes wegen eines besonderen Verdienstes für das Vaterland, verliehen vom Führer persönlich 1943.

**Abstammung:** In Ostböhmen geboren, wohnt aber seit bald 70 Jahren in Deutschland und sieht sich als Deutscher „reinen Blutes“

**Alter:** 75 Jahre

**Größe:** 160 cm

**Statur:** Detlev Hornberger war wohl einst einmal eine stattliche Erscheinung, ist aber nun ein alter, irgendwie gebrochen wirkender Mann, der gebückt an einem Stock geht und solche Arthritis in allen seinen Gelenken hat, dass jede Bewegung einen Zitteranfall am ganzen Körper zur Folge hat. Selbst im Rollstuhl, den er verabscheut, sind diese Anfälle seine häufigen Begleiter.

**Haarfarbe:** braun (Herr Hornberger ist sehr stolz darauf, dass ihm trotz seines immensen Alters noch kein graues Haar gewachsen ist und

seine Mitmenschen werden bezeugen können, dass er auch nicht nachfährt.)

**Augenfarbe:** ehemals grün, jetzt aber durch das Alter etwas milchig getrübt

**Gewicht:** 60 kg

**Kurzbeschreibung:** Detlev Hornberger ist zwar alt, gebrechlich und nach Aussagen des Pflegepersonals etwas senil geworden, aber immer noch überzeugt davon, eine wichtige Persönlichkeit zu sein. Und so benimmt er sich auch. Er kleidet sich stets in einen Anzug, trägt mit Stolz seinen alten U-Boot-Ring, den sich die gesamte Offiziersriege damals machen ließ, und tritt forsch und etwas herrisch auf. So wird er die Schwestern des Altenheimes, in dem er jetzt seit fast 10 Jahren lebt, herumkommandieren wie einst als erster Offizier seine Mannen. (Die Seemannspfeife hat man ihm allerdings schon wenige Wochen nach seiner Einlieferung abgenommen).

Herr Hornberg, wie er angesprochen zu werden wünscht, hasst seinen Rollstuhl und seine Krücken, die deutlich zeigen, wie es mit ihm bergab geht, und empfängt Besucher stets im Salon, wie er den Aufenthaltsraum des sehr noblen Altenheimes zu nennen pflegt, in dem er seinen Lebensabend verbringt. Dort sitzt er dann in einem Ohrensessel, die Decke, die ihm die Schwester vorher über die Beine legte, fein säuberlich zusammengefaltet bei Seite gelegt, seine Brille in der linken Hand. Dann wird er jeden Besucher eines kurzen Blickes würdigen (schöne Damen eines längeren) und ihnen einen Platz anbieten. Erst nachdem der Kaffee von einer Schwester eingeschickt wurde und jeder Gast ein Stück Kuchen, den er in der Küche orderte, oder, wenn der Besuch überraschend kommt, wenigsten ein paar Kekse, genommen hat, kann mit der Unterhaltung angefangen werden.

Er wird jeden seiner Besucher entweder junger Herr / junge Dame, wenn sie jünger sind als er, oder ehrenwerter Herr/Dame nennen, wenn seine Gesprächspartner ungefähr in seinem Alter sind oder eine gewisse gesellschaftliche Position wie z.B. Arzt, Professor oder Pfarrer inne haben. Namen merkt er sich in seinem Alter nur noch schwer.

Das Gespräch wird nach seiner Rute geführt und Herr Hornberger liebt es, abschweifende Geschichten und Anekdoten seiner früheren Seereisen, erst auf U-76 und dann, nach

dem Krieg, als erster Maat auf einem unter südafrikanischer Flagge fahrenden Superfrachter einer Hamburger Reederei, zu erzählen. Auch von der Verleihung seines eisernen Kreuzes weiß er viel und gerne zu berichten, jedoch niemals den Grund, wofür er es bekommen hat. Zwischendurch wird er noch seine Meinung zur heutigen Gesellschaft kund tun und dabei Bezug auf ein derzeit aktuelles Thema (Krieg irgendwo, Kindesmisshandlung, etc.) nehmen, und die Kameradschaft im 3. Reich loben, viele gute Worte über die schönen Seiten, aber auch deutlich distanzierende über den Führer und seine Politik verlieren. Den zweiten Weltkrieg empfindet er zwar nachträglich auch als Katastrophe der Menschheitsgeschichte, aber im damaligen Konsens aus Politik und gesellschaftlichen Bedingungen eigentlich nicht zu vermeiden...

Es sollte ein wirklich hartes Unterfangen sein, aus dem alten Herren die Informationen heraus zu bekommen, die man wirklich wissen will.

**Bekanntheitsgrad:** Im Altenheim ist Herr Hornberger als zurückgezogener, aber stets korrekter Mann bekannt, mit dem eigentlich nie jemand groß Kontakt hat, bis auf Elvira Meissel, die leider letzten Winter eines natürlichen Todes starb. So beschränkt sich die Konversation zwischen ihm und seinen Mitmenschen eher auf banales und alltägliches. Nur wenn jemand etwas auf die Marine kommen lässt, kann Herr Hornberger stundenlang, emotionale Monologe halten. Diesen Fehler hat aber seit Weihnachten 1997 niemand mehr begangen.

Die Schwestern halten ihn für einen etwas verwirrten Herren, der zwar sehr herrisch sein kann, andererseits aber auch ein echter Gentleman, der zu Weihnachten immer etwas extra springen lässt.

Der betreuende Arzt wiederum ist erstaunt, über Herrn Hornbergers ausgesprochen guten Gesundheitszustand. Zwar kann er kaum laufen – die Arthritis ist Schuld –, doch sind seine Blutzucker- und Kreislaufwerte die eines Zwanzigjährigen. Nur psychisch lässt der alte Herr etwas nach, leider, leider! Manchmal kann er die Gegenwart und die Vergangenheit nicht auseinander halten und redet dann mit seiner Umgebung wie mit einer U-Bootbesatzung im Gefecht.

Nur Theodor Rudert, der Seelsorger des Altenheimes, ein ca. 50-jähriger katholischer



Theologe mit Bauchansatz und schütterem Haar, der jeden Bewohner regelmäßig besucht, weiß mehr zu berichten, denn Herr Hornbacher hat ihm vor knapp einem Jahr seine Geschichte erzählt. Nur bindet ihn das Beichtgeheimnis, und er darf nichts verraten, auch wenn er es gerne würde...

**Motivation:** Detlev Hornbacher hat in seinem Leben viel schlimmes erlebt, angefangen vom Krieg in einem U-Boot, über Überfälle von Piraten auf das Containerschiff 1965 vor Brasilien und noch etwas, was er niemals erzählen wird (nur dem Pfarrer).

Das alles hat er nicht vergessen und sein Geist ist wach, hellwach. Nur manchmal verdunkelt ihn etwas und der alte Hornbacher erlebt erneut diese Minuten, ist wieder der junge Hornbacher in seinem U-Boot, schreit Befehle, keucht und beginnt zu weinen.

Er würde gerne sterben und hat seinen Frieden mit Gott gemacht, nur will ihn der Tod noch nicht, weil sein Körper zu stark ist, viel zu stark. Und so erträgt er jeden Tag in seinem Leben mit Selbstachtung und in der Hoffnung, irgendwann noch im Leben Erlösung zu erfahren.

Verhalten: Wer Detlev Hornbacher etwas öfters besucht, wird feststellen, dass sich unter dem herrischen alten Mann noch etwas verletzlich, anderes verbirgt, dass er aber niemals freiwillig offenbaren wird. Wenn dieser NPC kein dunkles Geheimnis haben soll, dann sind es einfach seine schrecklichen Kriegserlebnisse, die ihn so sehr beuteln. Wer „Das Boot“ gesehen hat, hat einen ungefähren Eindruck davon bekommen, wie schlimm das Leben in einem U-Boot sein kann. Wenn man also 5 Jahre Krieg in einem solchen tauchenden Sarg überlebt hat, ist das entsetzlicher als alles, was man sich vorstellen kann. (Aber vielleicht ist er ja, wie in meinem Abenteuer, ein kleiner Schlüssel für ein großes und dunkles Geheimnis, und hat neben dem Krieg etwas gesehen, das entsetzlicher ist als alles, was man sich vorstellen kann).

Nur wem Detlev Hornbacher vertraut und wenn er sich sicher ist, dass derjenige das verkraften kann, was er nun zu hören bekommt, dem wird er vielleicht anvertrauen, was ihn so zerfrisst und den wird er vielleicht sogar anflehen, etwas zu tun!

**Magie:** Detlev Hornbacher ist so magisch wie ein Torpedopropeller, nämlich gar nicht (das kann sich aber nach Bedarf, System und Story ändern)!

**Gerüchte:** Nachdem der alte Seewolf keinen großen Kontakt zu seinen Mitsenioren pflegt,

gibt es auch keine großen Gerüchte. Aber der Vollständigkeit halber ein paar:

- Herr Hornbacher ist sehr reich. Natürlich muss er das sein, um in so einem vorzüglichen Sanatorium untergebracht zu sein, aber er hat mehr Geld auf dem Konto, als er als Seemann eigentlich haben dürfte. Ich glaube ja, dass er im 2. Weltkrieg wertvolle Kunstgegenstände geschmuggelt und außer Landes verkauft hat. Haben sie den alten Dolch in seinem Zimmer gesehen? Der ist sicher antik. (Das sind harte Vorwürfe. Richtig ist, dass Herr Hornbacher sehr viel Geld besitzt, falsch ist jedoch die Annahme, dass er etwas außer Landes gebracht hat, um es dort zu verkaufen. Sein Reichtum hat indirekt mit der Geschichte zu tun, die er erlebt hat und mit dem Umstand, dass er 64% der Aktienanteile der Reederei in Hamburg besitzt, für die er einst den großen Frachter über die Weltmeere schipperte und die nun, nach dreißig Jahren, ganz groß im internationalen Reedereigeschäft mitmischt).
- Der Hornbacher? Wie der Alte von U96. Ich hab' den Film gesehen. Genau so muss er damals gewesen sein. Naja, ich war ja beim Heer, damals,...
- Komischer Mann, aber nett. Ich habe nicht groß mit ihm zu tun. Nur mit dem Herrn Pfarrer hat er viel geredet.

#### Zitate:

- „Die Marine war das Kernstück des Heeres im WK III! Vor allem wir von den U-Booten haben den Alliierten ganz schön eingeheizt! Als dann aber '42 dieses Lazarettschiff versenkt wurde, haben die ganz gehörig zurückgeschlagen. Wobei ich immer noch glaube, dass sie diesen Schiffsbruch initiiert haben, um eingreifen zu können...“
- „Sie haben ja gar keine Ahnung...“
- „300 Meter unter Wasser, über uns ein Zerstörer mit Echolot und sie müssen dringend husten! Das sind Qualen!“
- (Wenn er mal wieder den Bezug zur Realität verliert) „Alle Mann auf die Stationen! Rohre klar machen und auf mein Kommando hin feuern!“
- „Es ist schon wieder...“ (gefolgt von einer schmerzverzerrten Grimasse und einigen Sekunden Apathie)

#### Szenarienvorschläge:

Dieser NPC muss, in der Tat, mit sehr viel Sorgfalt und Bedacht eingesetzt werden und eignet sich keinesfalls für jedes Abenteuer oder Szenario. In dem einen oder anderen Abenteuer

oder Szenario kann er eine Rolle spielen, bzw. das, was er im zweiten Weltkrieg geleistet oder erlebt hat. Vielleicht hat er wichtige Geheimdokumente, Forschungsunterlagen oder Kunstgegenstände in Sicherheit gebracht und nur er und eine Hand voll anderer Überlebender der U-Boot-Crew können den ersten Schlüssel liefern zu dem Ort, an dem Hitlers echte Tagebücher, das Geheimnis der kalten Fusion oder das Bernsteinzimmer in wasserdichte, alles schützende Metallkisten verpackt, ruhen. Dem Finder dieser unschätzbaren Schätze winkt unendlicher Reichtum, Ruhm und sehr viel Ärger, bis er sie gefunden hat. Ein andere, ungemein schrecklichere Möglichkeit ist eine, die ich kaum auszusprechen wage. Kennen sie die Unsterblichen, Ahnen oder Vampire der zweiten Generation? So ein Wesen zu töten, würde die Welt erschüttern, aber man könnte es aus der Welt schaffen... In einem speziellen metallenen Sarg, im Marianengraben in 11034 Meter unter dem Meer... Man bräuchte nur ein paar Mann, die IHN dort versenken...

Und was den Mythos angeht? Irgendwo in unseren Weltmeeren ruht in R'lyeh ein „Großer Alter“, ein Gott des Wahnsinns und der Boshaftigkeit...

Er ruht dort schon seit Äonen, Schlick und Schlamm werden auf den Tempeln der Stadt liegen, und nur die höchsten Spitzen werden noch als Nadeln auf dem Meeresgrund zu sehen sein. Doch das reichte IHM, um der Mannschaft des Bootes seine Träume zu senden und nun, 50 Jahre später erfüllen sie seinen Willen, diese letzten Überlebenden...

Detlev Hornberger, auf welcher Seite stehst du überhaupt?

**Werte:** Eigentlich ist dieser Mann ein ziemlich alter seiner Gattung, wodurch alle Werte unter dem Durchschnitt liegen. Allerdings ist er vielleicht ein Ghul eines mächtigen Vampires, seine Beschwerden nur Tarnung oder er ist ein Kultist einer mächtigen Gottheit und mit unglaublichen Kräften ausgestattet, so dass er den SC in seinem Rollstuhl einen echt respektablen Endkampf liefern kann, denn das Gebot, „Erfurcht vor dem Alter“, muss nicht immer ein unbegründeter Gnadenakt der Jugend sein!

[christoph maser]  
[astra19@fagamo.de]



Seid begrüßt meine Lieben, kommt nur herein. Es ist immerwieder schön euch begrüßen zu dürfen. Heute möchte ich euch mit süßem und auch herzhaftem Gebäck verwöhnen. Kleine Leckereien für zwischendurch, von denen man an sich nie genug bekommen kann.

## Bananen Muffins

### Zutaten

250g Mehl  
1 TI Backpulver  
1 TI Natron  
eine Prise Salz  
½ TI Zimt  
eine Prise Muskatnuss  
3 große reife Bananen  
1 Ei  
70g brauner Zucker  
50ml Pflanzenöl  
30g Rosinen

### Zubereitung

Den Backofen auf 190°C vorheizen. Ein Muffinblech für 10 Muffins vorbereiten. Mehl, Backpulver, Natron, Salz, Zimt und Muskatnuss zusammen in eine Schüssel sieben. Die Bananen schälen und mit einem Mixer auf mittlerer Stufe zu Brei pürieren. Das Ei, den Zucker und das Öl mit der Bananenmasse verquirlen. Die Mehlmischung mit der Bananenmasse verquirlen, dann die Rosinen unterheben. Die Förmchen zu 2/3 mit Teig füllen. 20 - 25 Minuten backen.

### Tipp

Wer kein Muffinblech hat, kann einfach Muffinförmchen aus Papier auf ein Backblech stellen. Damit es stabiler wird, je zwei für einen Muffin nehmen.

## Gefüllte Kakaomuffins

### Für die Füllung

2 Ei Vanillepuddingpulver  
2 Ei Zucker  
½ l Milch  
60g Schlagsahne  
1 TI Sahnesteif  
1 Ei Blockschokolade  
1 Ei Rum

### Für den Teig

2 Eier  
130g Butter oder Margarine  
130g Zucker  
1 Ei Rum  
80g saure Sahne  
150g Mehl  
2 TI Backpulver  
3 Ei Kakao

### Zubereitung

Für die Füllung den Vanillepudding am Abend vorher kochen. Dafür Puddingpulver und Zucker mit 4 Ei Milch anrühren. Die übrige Milch aufkochen. Das angerührte Puddingpulver hineingeben und unter Rühren aufkochen. Den Pudding über Nacht erkalten lassen.

Ein Muffinblech für 12 Muffins vorbereiten und den Backofen auf 200°C vorheizen. Die Eier schaumig schlagen, Butter oder Margarine, Zucker, Rum und saure Sahne hinzugeben und glatt rühren. Mehl, Backpulver und Kakao auf die Eimasse sieben und verrühren. Die Förmchen zu 2/3 mit Teig füllen, dann 15 – 20 Minuten backen. Die Form aus dem Backofen nehmen und einige Minuten abkühlen lassen. Die Muffins aus den Formen nehmen und abkühlen lassen. Dann die Muffins quer durchschneiden und die untere Hälfte etwas aushöhlen. Sahne steif schlagen. Die Blockschokolade grob raspeln. Beides mit Rum und ausgelöstem Teig unter den Vanillepudding rühren. Die Füllung in die Aushöhlung geben und die obere Hälfte wieder draufsetzen.

## Möhren-Kirsch Muffins

### Zutaten

200g Sauerkirschen aus dem Glas  
1/8l Kirschkör  
150g Möhren  
3 Eier  
125g Zucker  
1 Päckchen Vanillezucker  
½ TI gemahlener Zimt  
1 ½ TI Backpulver  
etwas Salz  
150g gemahlene Mandeln  
100g Schlagsahne  
1 Päckchen Sahnesteif  
50g Mandelplättchen

### Zubereitung

Ein Muffinblech für 12 Muffins vorbereiten und den Backofen auf 200°C vorheizen. Die Möhren putzen und fein raspeln. Die Eier in einer Schüssel schaumig schlagen. Zucker, Vanillinzucker, Zimt und Kirschkör einrühren. Möhrenraspel unterheben. Mehl und Backpulver mischen und in eine Schüssel sieben. Mit Salz und Mandeln vermischen. Unter die Eimasse heben. Die abgetropften Kirschen hinzugeben. Die Förmchen zu 2/3 mit Teig füllen, dann 15 – 20 Minuten backen. Die Form aus dem Backofen nehmen und 5 bis 10 Minuten auskühlen lassen. Die Muffins aus der Form nehmen. Für die Garnitur die Sahne mit dem Sahnesteif steif schlagen. In einen Spritzbeutel füllen und Rosetten auf die Muffinspritzen. Mit Mandelblättern garnieren.

### Tipp

Die Kirschen über Nacht mit dem Kirschkör marinieren.

## Zwiebel-Schinken-Muffins

### Zutaten

1 Kleine Zwiebel  
1 Ei neutrales Pflanzenöl  
50g roher Schinken  
150g Butter oder Margarine  
6 Ei Milch  
1 Ei  
100g geriebener Gouda  
Salz und Pfeffer  
200g Mehl

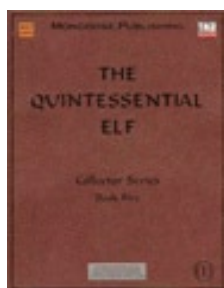
### Zubereitung

Ein Muffinblech für 12 Muffins vorbereiten, den Backofen auf 180°C vorheizen. Die Zwiebel abziehen und fein würfeln. Das Öl in der Pfanne erhitzen und die Zwiebelwürfel anschwitzen. Den Schinken in kleine Würfel schneiden. Butter oder Margarine zerlassen und mit dem Ei und der Milch verrühren. ¾ des Käses, Zwiebel- und Schinkenwürfel unterrühren. Mit Salz und Pfeffer würzen. Mehl und Backpulver auf die Masse sieben und unterrühren. Die Förmchen zu 2/3 mit Teig füllen und mit dem restlichen Käse bestreuen. 20 - 25 Minuten backen.

[peti heinig]

## Quintessential Elf

**Art:** Quellenband  
**System:** d20  
**Verlag:** Mongoose Publishing  
**Preis:** 19,95 €  
**Bewertung:** ★★★★★



Nachdem Mongoose Publishing die letzten Monate zahlreiche Klassen mit ihren Quintessential Werken unter die Lupe genommen hat, steht mit dem Quintessential Elf nun zum ersten Mal eine Rasse im Blickpunkt

der Engländer. Nun wird sich mancher fragen, was an einer Rasse so beschreibungswürdig sein kann, dass es damit 128 Seiten zu füllen gibt. Darüber werden die nächsten Zeilen versuchen Aufschluss zu geben.

Das Buch ist im typischen Layout der Quintessential Reihe gehalten und bietet keine Neuerungen. Das übliche zweiseitige Layout und ein gut lesbarer Font sorgen für einen übersichtlichen Gesamteindruck. Die Illustrationen sind diesmal bis auf wenige Ausnahmen im Mittelteil ausgesprochen gut gelungen. Gerade die Abbildungen der verschiedenen Subtypen der Elfenrasse zeugen von einer selten erreichten Qualität in Mongoose Publikationen.

Der Aufbau des Buches ist ebenfalls in gewohnter Form gehalten. Nach einer kurzen Einleitung folgen die mittlerweile bekannten und etablierten Character Concepts, die ein wenig Hintergrundinformationen in das Spiel einfließen lassen. Während die meisten Klassen Konzepte eine Spezialisierung eines bestimmten Klassentypus bedingten, beziehen sich die Konzepte im Quintessential Elf vor allem auf die Motivation und die Abstammung des jeweiligen Elfen und bieten zahlreiche Ideen und Hinweise, warum der Charakter sein Volk verlassen hat - gerade dieser Punkt wird von vielen Spielercharakteren meist ein wenig sträflich behandelt, so dass der Nutzen der Concepts hier für viele Spieler und Spielleiter sich direkt in einem stimmigen Hintergrund niederschlägt. Der einzige Ausfall in diesem Bereich dürfte der Retired Defender sein, der als alter Veteran

vieler Schlachten wohl kaum ein Charakter Konzept für einen Spielercharakter der 1. Stufe sein kann.

Neben den eher losen Charakter Konzepten, die auch keine wesentlichen Vor- und Nachteile mit sich bringen, folgen direkt im Anschluß die neuen Prestigeklassen für Elfen. Die präsentierten Klassen liefern einen relativ breiten Rundumschlag über alle Charakterklassen, wobei sich die Klassen in erster Linie auf Aufgaben und Berufungen der Charaktere innerhalb der Elfenkultur beziehen. Die Klassen machen allesamt einen sehr ausgeglichenen Eindruck und sind größtenteils für Charaktere guter Gesinnung konzipiert. Die allgemeine Verwendbarkeit der Klassen im Gegensatz zu einigen Extremcharakteren der offiziellen Veröffentlichungsreihe dürfte die meisten Spieler und Spielleiter hingegen freuen.

Die Tricks of the Trade bieten dann wie üblich Einblicke und Erweiterungen der besonderen Aspekte der elfischen Handwerkskunst. Neue Verwendungsmöglichkeiten und Anwendungen für die wichtigsten elfischen Fertigkeiten, wie zum Beispiel die Kräuterkunde, das Bogenschießen oder das Abrichten von Tieren stehen hier im Vordergrund.

Wie in den meisten d20 Publikationen dürfen natürlich auch neue Feats nicht fehlen, die sich auf einigen wenigen Seiten niederschlagen. Obwohl die Feats diesmal sehr stark auf die Kultur der Elfen bezogen sind, stellen sie doch bei der unglaublichen Menge an verfügbaren Feats keine wirkliche Neuerung dar.

In den Tools of the Trade werden dann neue Ausrüstungsgegenstände für Elfen eingeführt - allem voran neue Waffen und Rüstungen. Vor allem die neuen magischen Gegenstände passen hier sehr gut in eine elfische Kampagne und tragen gut zum Flair des Elfenvolkes bei. Bahnbrechende Neuerungen sind bei der Menge an mittlerweile verfügbaren Gegenständen hier jedoch natürlich auch nicht zu erwarten.

Das nächste Kapitel befasst sich dann mit den Elfensubtypen, den unterschiedlichen Rassen, die alle zum Volk der Elfen zusammengefasst werden. Neben den altbekannten Hoch- und Waldelfen bietet das Buch noch einige neue, weniger gebräuchliche Konzepte, wie zum Beispiel die Nebelelfen, die Wanderelfen oder die Himmelfelfen. Da die einzelnen Rassen in der Kampagnenwelt des Spielleiters vorhanden sein müssen, können diese Informationen nur mit Nebenwirkungen auf die Kampagnenwelt des Spielleiters verwendet werden - gerade für Spielleiter, die eine eigene Kampagnenwelt entwickeln, bietet sich hier

jedoch die Möglichkeit einige neue und weniger gebräuchliche Elfentypen einführen zu können.

Die zentrale Eigenschaft der Elfen, die ihnen in fast allen Kampagnenwelten zugeschrieben wird, ist ihre besondere Beziehung zur Magie, so dass es nicht verwundert, dass der Magie der Elfen auch ein eigenes Kapitel gewidmet ist. Dieses Kapitel bietet Informationen über Hochmagie, die Kunst der Formung und natürlich die besondere Rolle von Bezauberungen in der elfischen Magie. Insgesamt kommt dieses Kapitel recht kurz für die Bedeutung des Themas, so dass einige andere Bände, vor allem aus Zeiten der 2nd Edition von D&D hier deutlich weiterführende Ideen liefern, die man gut hätte adaptieren können.

Die nächsten Seiten sind dann dem elfischen Pantheon gewidmet. Hierbei bietet sich das Problem, dass das Werk weltunenabhängig ist und so nur auf Metakonzepte für die Götter eingehen kann - so gibt es keine konkreten Götter, sondern nur Templates für den Meister der Jagd, den Hüter der Zeit oder den Herrn des Waldes zu bewundern - zu wenig für eine konkrete Kampagne, so dass man im Endeffekt doch auf die Informationen des verwendeten Settings angewiesen ist.

Das nächste Kapitel befasst sich dann mit den Geheimnissen der Elfen, allen voran ihrer Weltanschauung, ihrer Sprache, der grossen Reise und einigen neuen Kampfstilen, die auf den Informationen des Quintessential Fighter aufbauen. Gerade die speziellen Elfenstile dürften für Spieler von größtem Interesse sein.

Das nächste Kapitel befasst sich dann mit einem der größten Probleme, welches vielen Spielern, die es häufig mit Elfen zu tun haben, begeben. Da Elfen Adler als Reittiere nutzen können, kommt es immer wieder zu Luftkämpfen, die auf Grund ihrer dreidimensionalen Art oftmals nur schwer abgewickelt werden können. Hierzu bietet das Buch einige Informationen und Regeln, wobei ein Kampf in der Luft dennoch ein schwieriges Unterfangen bleibt, was jedoch wohl eher in der Art der Sache begründet liegt.

Den Abschluß des Buches macht dann ein kurzes Kapitel über die Festungen und Wohnorte der Elfen, wie man es bereits aus anderen Quintessential Werken gewohnt ist.

### Fazit:

Zur korrekten Einordnung meiner Bewertung sollte gesagt werden, dass ich kein großer Freund von Elfen bin und auch nie selbst Elfen spiele. Das Werk selbst ist relativ regellastig, versucht jedoch immer wieder durch stimmungsvollere Passagen auch den Flair der Elfenkultur zu

vermitteln - dennoch ist der Quintessential Elf in erster Linie ein Nachschlagewerk für spezielle Fähigkeiten, die dem Elfenvolk vorbehalten bleiben. Der große Vorteil des Buches ist die allgemeine Verwendbarkeit und damit der große Nutzen für Spieler und Spielleiter. Auf der anderen Seite bietet das Buch wenig Außergewöhnliches, was gerade im Gegensatz zu den ersten Quintessential Guides auffällt. Große Highlights fehlen dem Werk, so dass es eher durch die große Menge an nützlicher Information besticht. An die Qualität der ersten beiden Quintessential Guides für Krieger und Diebe kommt dieses Werk nicht wirklich heran, da die besonderen Elemente fehlen, die der Klasse bzw. Rasse einige wirklich neue Aspekte verleihen. Der Quintessential Elf ist nützlich, eröffnet aber nicht wirklich neue Horizonte für die Spieler von Elfen. Fans von Elfen werden dem sicherlich widersprechen und den Schreiber dieser Zeilen verfluchen, jedoch liest man immer am liebsten etwas zu den Themen, die einen am meisten interessieren und ist auch schneller bereit die eine oder andere Schwäche zu übersehen - insofern sollte jeder für sich selbst entscheiden, ob ihn 128 Seiten über Elfen interessieren. Solide, aber nicht außergewöhnlich ist das Fazit des neusten Quintessential Werkes...

**Preis/Leistung:** ①②③④⑤  
**Aufmachung:** ①②③④⑤  
**Nutzen:** ①②③④⑤

[daniel heymann]  
 [www.rpg-gate.de]

## L5R Spielerhandbuch

**Art:** Regelsystem  
**System:** Legenden der 5 Ringe  
**Verlag:** Welt der Spiele  
**Preis:** 37,50 €

**Bewertung:** ★★★★★



Heroische Samurai;  
 Zauberende Shugenja;  
 Verräterische Ninja; Die  
 schrecklichen Einöden  
 der Schattenlande:  
 Willkommen im  
 Smaragdimperium!  
 Nun, das ist es also:

Das Spielerhandbuch zum Rollenspiel „Legende der fünf Ringe“ (2. Edition). Schauen wir uns das Ganze erst mal rein optisch an: Das Spielerhandbuch ist ein stabiles Hardcover mit fast 260 Seiten Dicke (Für alle „Erbsenzähler“: Es sind 257 Seiten) und einem recht stimmungsvollen Cover. Erstes neugieriges Durchblättern zeigt, dass die Innenillustrationen mal mehr mal weniger detailliert aber ebenfalls immer recht stimmungsvoll sind (Eine Ausnahme macht da ein meiner Meinung nach ziemlich albernes Bild eines Skorpion-Bushis).

Schlägt man das Buch auf so sieht man zuerst eine zweiseitige Karte Rokugans, die allerdings sehr befremdlich wirkt: So zeigt diese lediglich eine Menge kleiner Stadtsymbole die sich auf der Karte tummeln und mit einem Straßennetz verbunden sind. Grenzen, Gebiets- oder Stadtnamen sind nicht vorhanden, was diese Karte eigentlich (zumindest für jeden Neueinsteiger) recht nutzlos macht.

Dieser Eindruck bessert sich etwas, schaut man sich das „Gegenstück“ zu dieser Karte auf den beiden letzten Seiten an. Dort ist noch einmal dieselbe Karte abgedruckt, dieses mal jedoch wenigstens mit Grenzen und den Symbolen der einzelnen Clans. Ein paar Städtenamen hätten dem Ganzen trotzdem gut getan.

Weiter geht es mit dem Inhaltsverzeichnis und einem Vorwort des deutschen L5R-Teams, danach gliedert sich das Buch in vier Kapitel (Erde, Wasser, Feuer, Wind) und einen Anhang.

### Kapitel Eins: Erde

Im ersten Kapitel wird man stimmungsvoll in die Welt Rokugans eingewiesen.

Das Ganze beginnt mit einer Kurzgeschichte wie sie im weiteren Laufe des Buches immer wieder auftauchen, den Inhalt auflockern und einem einen guten Einblick in das Leben, die Geschehnisse und die Atmosphäre in Rokugan geben.

Zuerst wird auf die Entstehung der Welt, der Götter, der Menschen, der Hantei-Dynastie und der Clans eingegangen, danach folgt sozusagen die Gegenwart Rokugans. Hier werden anfangs die geographischen und klimatischen Bedingungen erläutert, es folgen Beschreibungen über die Klasse der „Samurai“ und über die Klasse der „Bonge“ (das gemeine Volk), welche die „Heimin“ (Halb-Menschen, worunter z.B. Bauern, Künstler und Händler fallen) und die „Hinin“ (Nicht-Menschen, z.B. Verbrecher, Unterhaltungskünstler, Glücksspieler und „Eta“ (Menschen die „schmutzige“ Arbeit verrichten, z.B. das Berühren menschlicher und tierischer

Leichen)) einschließt.

Hier zeigt sich schon, dass im Spielerhandbuch jede Menge „fremder“ Begriffe auftauchen. Dies mag atmosphärisch sein, schießt aber meiner Meinung nach über das Ziel hinaus, da man sich immer wieder fragt, was Begriffe wie z.B. Seppuku, Daimyo, Daisho, Iaijutsu, etc. noch einmal bedeuteten. Besonders ärgerlich ist, dass solche Begriffe schon früh verwendet werden, aber erst Seiten später deren Bedeutung erklärt wird. Auch der Index hilft einem hier nicht recht weiter. Dieser ist zwar sehr umfangreich, doch wenn man z.B. nach dem Wort „Seppuku“ sucht, bekommt man elf Seiten zur Auswahl. Die Seite wo dieser Begriff auch erklärt und nicht nur kurz verwendet wird ist nicht hervorgehoben. Das ganze ist (zugegeben) nicht mehr so schlimm, wenn man erst einmal vertrauter mit der Welt geworden ist, bei den ersten Malen durchlesen ist es allerdings schon recht störend und hemmt den Lesefluss. Ein kurzer Glossar am Anfang des Buches wo all solche Begriffe kompakt erklärt werden, wäre keine schlechte Idee gewesen, doch zurück zum Thema des ersten Kapitels:

Weiter geht es mit den Beschreibungen über die Stellung der Frauen, die Religion, das Leben eines Samurai und das eines Heimin, die Kultur (mit Sprache, Literatur, Nahrung, Kleidung, etc.) und über die Wohnsitze der Samurai bzw. die Wohnungen der Heimin.

Anschließend wird der (das?) Bushido (der Codex eines Samurai), der kaiserliche Hof, die Umgangsformen bzgl. eines Samurai und die Architektur Rokugans erläutert.

Den Abschluss des ersten Kapitels bilden noch einmal genauere Beschreibungen zu den einzelnen Clans, den Ronin und den Nagas mit Erläuterungen zu den jeweiligen momentanen Situationen und Positionen

### Kapitel Zwei: Wasser

Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit der Charaktererschaffung und beginnt mit dem „Spiel mit den 20 Fragen“. Hier finden sich 20 Fragen (z.B. Wie religiös ist Ihr Charakter? Was ist die größte Stärke/Schwäche Ihres Charakters? Was denkt Ihr Charakter über Bushido? etc.) die einem helfen sollen sich ein besseres Verständnis über die Art des erwünschten Charakter zu verschaffen.

Weiter geht es mit der Charaktererstellung und dem Ausfüllen des Charakterbogens. Ein Charakter bei L5R besteht (formell gesehen) aus „Attributen“ (Ausdauer, Willenskraft, Stärke, Wahrnehmung, Agilität, Intelligenz, Reflexe und Bewusstsein), „Fertigkeiten“, „Clan, Familie und Schule“, „Vor- und Nachteilen“,



„Ehre“, „Verständnis und Schulrängen“ sowie „Ruhm“. Den Rest des Kapitels füllen Auflistungen und Erklärungen von Fertigkeiten und Vor-/Nachteilen, ein Beispiel für eine Charaktererschaffung und die (komplett in Farbe gedruckten) „Clansseiten“. In diesen findet sich noch einmal eine schrittweise Anleitung für die Erschaffung eines neuen Charakters für jeden Clan (inklusive der clanspezifischen Schulen, Ausstattung, Attributboni, etc.), ein Überblick über die Philosophie des jeweiligen Clans und die Meinung eines jeden Clans über die anderen Clans.

## Kapitel Drei: Feuer

Das dritte Kapitel befasst sich mit den Spielmechanismen auf die ich allerdings hier nicht im Detail eingehen möchte. Kurz sei gesagt, dass L5R ein W10-System verwendet, also ausschließlich mit W10 gewürfelt wird. Man darf bei jeder Aktion eine bestimmte Anzahl Würfel werfen und eine bestimmte Anzahl der geworfenen Würfel werten. Offene Zehner dürfen noch einmal gewürfelt werden und dieses Ergebnis wird zu den zuerst gewürfelten zehn dazugezählt. Ist der erwürfelte Wert gleich oder größer als der jeweilige Schwierigkeitsgrad einer Aktion, so war diese Aktion erfolgreich.

Des weiteren werden die Regeln für den Kampf, Verwundungen, Bewegung, Duelle, die Ehre, den Ruhm, den Waffenlosen Kampf und die Spruchforschung erklärt. Die Regeln scheinen gut, schlüssig und ausgeglichen zu sein, auch wenn ich diese leider noch nicht im Spiel ausprobieren konnte. Das Ende dieses Kapitels ist ein vierseitiger Beispiels-Spielverlauf mit drei Spielern und einem Spielleiter. Hier werden noch einmal die Regeln im tatsächlichen Spielverlauf verdeutlicht.

## Kapitel Vier: Wind

Das vierte Kapitel beschäftigt sich mit der Magie. Hier wird zuerst noch einmal Hintergrundwissen geliefert: Was ist ein Shugenja? Was sind seine Aufgaben? Wie wirkt er seine Magie? Was für Magie gibt es? Und so weiter...

Darauf folgt der regeltechnische Teil. Hier geht es um die Spielmechanismen der Magie, das Lernen von Sprüchen und deren einprägen, das Erschaffen von Spruchrollen, die Schwierigkeitsgrade beim Sprechen eines Spruches, etc. Den Schluss des Kapitels bilden die Auflistungen und Erklärungen der einzelnen Sprüche, welche sich in Basissprüche sowie Wind-, Erd-, Feuer- und Wasserzauber (jeweils Meistergrade 1-6) unterteilen.

## Anhang:

Der Anhang beginnt mit einer ziemlich stimmungsvollen fünfseitigen Geschichte und geht dann mit einer kurzen Übersicht der Änderungen bzgl. der ersten Ausgabe (welche nie in deutsch erschienen ist) weiter. Die Änderungen sind jeweils für die einzelnen Kapitel (Erde, Wasser, Feuer, Wind) separat aufgelistet.

Darauf folgen kurze Auszüge aus den Büchern The Way of the Dragon, -Unicorn, -Crab, -Crane, -Lion, -Phoenix und -Scorpion. Hierbei sind jeweils noch eine neue Familie und eine neue Schule, sowie eine kurze Übersicht über die restlichen Inhalte des jeweiligen Buches vorhanden.

Abgeschlossen wird das Ganze von übersichtlichen Zauber- und Waffentabellen zum schnellen Nachschlagen.

## Fazit:

Das L5R Spielerhandbuch ist ein wirklich gelungenes Produkt, das sowohl stimmungsvoll die Atmosphäre Rokugans transportiert als auch einfache, aber schlüssige Regelmechanismen liefert. Auch die Aufmachung und die Illustrationen kann man nur als gelungen bezeichnen. Für jeden Neugierigen oder Fan von Samurai-Rollenspielen oder Japano-Flair nur zu empfehlen!

**Preis/Leistung:**

① ② ③ ④ ⑤

**Aufmachung:**

① ② ③ ④ ⑤

**Nutzen:**

① ② ③ ④ ⑤

[stefan frey]

[www.rpg-gate.de]

## The Taan

**Art:**  
**System:**  
**Verlag:**  
**Preis:**

**Quellenband**  
**Sovereign Stone**  
**Sovereign Press**  
**ca. 19,95 €**

**Bewertung:**

★★★★



Nach dem Erscheinen des Sovereign Stone Settings von Larry Elmore sowie dem Folgeband über die Magie Loerems erscheint mit „The Taan“ das erste echte

Quellenbuch zur epischen Welt von Larry Elmore, Maraget Weiss und Tracy Hickmann. Das 112 Seiten umfassende Softcover wird durch ein hervorragendes Cover des Mitbegründers der Sovereign Stone Saga, Larry Elmore, geziert und zeigt eine Taan Kriegsgruppe. Die Innenillustrationen sind von gewohnt guter Qualität, wobei nur wenige aus der Feder des Meisters selbst stammen.

Das Layout des Buches ist gewohnt zweispaltig gehalten und durch relativ grosse Abstände und einen grossen Font auch sehr übersichtlich und gut lesbar. Ein ein wenig kompakteres Layout und damit mehr Inhalt hätte dem Buch jedoch auch nicht geschadet.

Der Inhalt des Buches befasst sich ausschließlich mit den Taan, jener mysteriösen Rasse, die von einer entfernten Welt nach Loerem eingefallen ist, um unter der Führung ihres Gottes Dagnarus die Herrschaft der Menschen in Loerem zu beenden.

Die Taan sind ein sehr kriegerisches Volk, welches in einer kastenartigen Struktur organisiert ist. Da die Taan grausame, menschenfressende Krieger sind und Dagnarus, dem Herrn des Void dienen, dürften die Informationen über die Taan in erster Linie für Spielleiter interessant sind. Wollen die Spieler nicht unbedingt böse Charaktere aus dem Geschlecht der Taan spielen, sollte der Spielleiter ihnen die Informationen dieses Buches vorenthalten, um so nicht die Spannung hinter der Invasion der grausamen Kreaturen auszulöschen.

Das Buch ist in insgesamt 10 Kapitel und eine Einleitung unterteilt, die Einblicke in die Geschichte der Taan und die Entdeckung durch Dagnarus gewährt. Nach der Einleitung folgt zunächst ein Überblick über die besondere Physis des Taan Volkes sowie deren Abnormitäten, wie Albinos und Halb-Taan.

Es folgt dann ein Überblick über die Gesellschaft der Taan und ihre kastenartige Kultur. Die Taan Kultur besteht im wesentlichen aus den drei wichtigen Kasten der Krieger, der Tasker und der Schamanen. Die Krieger stehen an der Spitze der Gesellschaft und werden durch den stärksten Krieger des Stammes, den sogenannten Nizzam, angeführt. Dieser gewinnt und verliert seine Stellung durch rituelle Kämpfe um die Vorherrschaft des Stammes. Die Schamanen auf der anderen Seite fungieren als Ratgeber und kümmern sich um das geistige Wohl der Gesellschaft. Ihnen obliegt es die stärksten Krieger mit magischen Edelsteinen zu versorgen, die unter die ledrige Haut der Taan implantiert, große Kräfte und Macht versprechen.

Diese Fähigkeit macht die Schamanen zu einem sehr mächtigen Faktor in der Taan Kultur, denn genauso, wie sie einem mächtigen Krieger die Macht der Steine schenken können, können sie einem Nizzan, der ihnen nicht wohlgesonnen ist, auch beschädigte und gefährliche Steine einpflanzen. Den Taskern kommt die Aufgabe zu, die Versorgung des Stammes sicherzustellen und die Kinder der Taan zu erziehen. Zwar kämpfen sie nicht wie die Krieger und verfügen auch nicht über magische Kräfte, aber dennoch werden sie im Kampf von allen Mitgliedern des Stammes bis zum letzten beschützt, denn ohne sie ist das Überleben des Stammes gefährdet. Tasker, die in Gefangenschaft geraten werden meist in den neuen Stamm integriert, während alle Krieger und Schamanen getötet werden.

Das folgende Kapitel befasst sich mit der Religion der Taan. Verehren die Taan heute Dagnaras als ihren Gott, so haben sie in den alten Tagen doch ihren eigenen, rachsüchtigen Göttern gehuldigt. Heute verehren nur noch wenige Taan, Aussätzige und Verräter, die alten Götter, deren Huldigung durch Dagnaras verboten wurde. Auch die alten Kultstätten und Ritualplätze werden von den Taan nur noch ihrer Reichtümer beraubt - die alten Götter besitzen keine Macht mehr für das Volk der Taan.

Die Magie der Taan - Gegenstand des nächsten Kapitels - beschränkt sich in erster Linie auf Void Magie, da die Taan eine natürliche Verbindung zum Void besitzen. So bietet das Kapitel auch in erster Linie nur einige neue Voidzauber und den Hintergrund über die besondere Magie der Edelsteine, die die Schamanen der Taan einsetzen.

Das sechste Kapitel bietet dann einen ausführlichen Einblick in die Riten und Sitten der Taan, die bei einer solch fremdartigen Kultur durchaus neue Aspekte ins Spiel bringen können. Hierbei fällt auf, dass die Kultur der Taan in sich sehr glaubwürdig und logisch erscheint, was zu einem runden Gesamtbild dieser besonderen Kultur führt. Ihre Ansichten zu Krankheiten, dem Tod, den Nachfolgeriten, der Kraft der Steine werden ebenso behandelt, wie Informationen über die Geschichtsschreibung der Taan oder das Leben in den einzelnen Kasten.

Mit dem siebten Kapitel beginnt der direkt regelrelevante und spielrelevante Teil des Buches. Dem Aufbau und der Struktur der Invasionsarmee unter der Führung von Dagnaras ist hier ein ganzes Kapitel gewidmet. Da Spieler in einer Sovereign Stone Kampagne wahrscheinlich meist genau mit diesem Aspekt

der Taan konfrontiert werden, ist dies sicherlich auch sinnvoll.

Neue Fertigkeiten und Talente für Taan bilden dann das achte Kapitel. Auf Grund der grundlegend anderen Kultur und auch der deutlich anderen Physis der Taan gegenüber den übrigen Rassen Loerems, sind einige der Fertigkeiten und Talente sicherlich ausschließlich den Taan und damit in den meisten Fällen den NSC vorbehalten.

Die beiden nächsten Kapitel befassen sich dann mit ausschließlich regelrelevantem Material und bieten Informationen über Waffen und Technologie der Taan (die der Technologie der anderen Rassen unterlegen ist) und führen eine ganze Reihe von neuen Prestige Klassen ein. Den Abschluss des Buches bilden dann einige Abenteuerideen, die zum Teil für Taanspieler und menschliche Spieler konzipiert sind. Die Möglichkeit Taan zu spielen wird somit zumindest innerhalb des Buches durchaus in Betracht gezogen.

## Fazit:

Das Buch bietet einen runden und durchaus stimmigen Gesamteindruck dieser kriegerischen und ganz und gar ungewöhnlichen Rasse. Die Texte sind bis auf wenige Ausnahmen von ausgesprochen guter Qualität und verstehen es, die Atmosphäre und Kultur der Taan zu portieren. Das Quellenbuch gehört sicherlich zu den besten Rassenbüchern auf dem Markt und stellt eine spannende Lektüre dar. Einige Punkte sollten jedoch deutlich hervorgehoben werden. Zum einen werden viele Informationen, die die Kultur der Taan betreffen mehrfach wiederholt - bei einigen Teilen wurde sogar der selbe Text verwendet, der nur kopiert wurde. Dies erzeugt beim Lesen immer wieder den Eindruck, sich in der Seite vergriffen zu haben, da man das Gelesene bereits kennt. Weiterhin sind die Taan sicherlich eine NSC Rasse, denn selbst hartgesottene Spieler dürften mit den Taan und ihrer Diskussion, welche der übrigen Rassen die würdigste Mahlzeit abgibt, ein paar Probleme haben. Für Spielleiter ist dieser Punkt natürlich nebensächlich und schmälert den Nutzen des Buches in keinsten Weise. Was ein wenig auffällt ist die Tatsache, dass die Taan an vielen Stellen in ihrer Kultur, ihren Riten und Sitten an Klingonen in einer Fantasywelt erinnern - ein Vergleich, den man jedoch wahrscheinlich bei zahlreichen kriegerischen Rassen ziehen könnte. Alles in allem ist das Buch eine gelungene Erweiterung des Sovereign Stone Settings und wenn auch nur für Spielleiter direkt relevant eine gelungene und spannende Lektüre.

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

[daniel heymann]  
 [www.rpg-gate.de]

## Wie Wir Wertet

- ① „saumies“
- ② „schlecht“
- ③ „durchschnittlich“
- ④ „sehr gut“
- ⑤ „genial“

*Preis/Leistung:* Wieviel Spiel bekomme ich für mein Geld? Ist das Material dem Preis angemessen?

*Aufmachung:* Wie gut ist das Produkt gelayoutet? Ist es übersichtlich? Wie gut sind die Regeln erklärt? Ist es optisch ansprechend? Ist das Material hochwertig?

*Spielspaß:* Wieviel Spaß macht das Spiel? Wie hoch ist der Langzeitspielspaß?

*Nutzen:* Wie gut ist das Material geschrieben? Wieviel Info bekomme ich? Ist das Material einfach anzuwenden? Wie sehr hat mir das Produkt beim Spielen genutzt?

Bei Brettspielen werden die Einzelnoten zu einer Durchschnittsnote verrechnet, wobei der Spielspaß doppelt in die Wertung eingeht. Wir spielen Brettspiele immer mehrmals, um eine faire Bewertung abgeben zu können. Dabei müssen mindestens vier verschiedene Personen das Spiel bewerten.

Bei Rollenspielen werden die Einzelnoten zu einer Durchschnittsnote verrechnet, wobei der Nutzen doppelt in die Wertung eingeht. Abenteuer und Regelsysteme werden in einer Runde durch- bzw. angespielt um eine Bewertung zu geben.

Bei Büchern wird nur eine Einzelnote vergeben.

# LOVARIAN ADVENTURES

## ~ KAPITEL I: ERSTE BEGEGNUNGEN ~ TEIL 5 ~

### Der Hintergrund

Vor einigen Jahrzehnten versuchte ein sehr mächtiger Magier die Macht im Königreich Lovaria an sich zu reißen. Er wollte den König töten und sich selbst zum Herrscher ernennen. Dieser Magier war als Vecharon bekannt. Aber einer Gruppe von Helden, die das Volk 'Drachenjäger' nannte, gelang es immer wieder, die Pläne von Vecharon zu vereiteln. Eines Tages jedoch konnte er sie schließlich überlisten und den König ermorden. Doch er konnte seinen Sieg nicht feiern, denn den Drachenjägern gelang es, in seinen schwebenden Palast einzudringen und ihn und seine Untergebenen zu töten. Der Sohn des Königs, Prinz Adam, wurde der neue Herrscher und schnell kehrte wieder Ruhe ein. Die Lovarianischen Drachenjäger erhielten Titel und Ländereien als Dank für Ihre Dienste.

Seitdem herrscht Frieden in Lovaria. Das Königreich wächst und es werden neue Provinzen jenseits des Ozeans erforscht. Der neue Ratgeber des Königs, Eleasar, empfahl dem König, die Drachenjäger auf eine Expedition in die neuen Reiche zu entsenden.

Während der Reise träumte Vater Abdiel von Hell, dem Fürsten der Zerstörung, und davon, dass Vecharon mit Hell verhandelte. Dies war das erste Zeichen, dass Vecharon - obwohl eigentlich tot - noch immer eine Bedrohung darstellt. Schließlich fand Xevas, ein schwarzer Drache, den die Drachenjäger verschonten, Vater Abdiel und erzählte ihm, dass Vecharon von den Toten auferstanden sei. Die Drachenjäger kehrten sofort um, nur um festzustellen, dass sich Lovaria bereits in der grausamen Hand von Vecharon befand. Um Vecharons Armee gegenüberzutreten zu können, reisten die Drachenjäger durchs Land und vereinten die Elfen, die Zwerge, die Goblins und viele Menschenvölker unter ihrem Kommando. Auch die Magier von Gemenasia schlossen sich ihnen an, um gegen die Magierkrieger in den Rängen von Vecharon antreten zu können. Dies war der Beginn des Zweiten Großen Krieges.

Am Ende konnten die Drachenjäger Vecharon erneut besiegen und den Zweiten Großen Krieg damit beenden. Nach dem Krieg wurde Baron

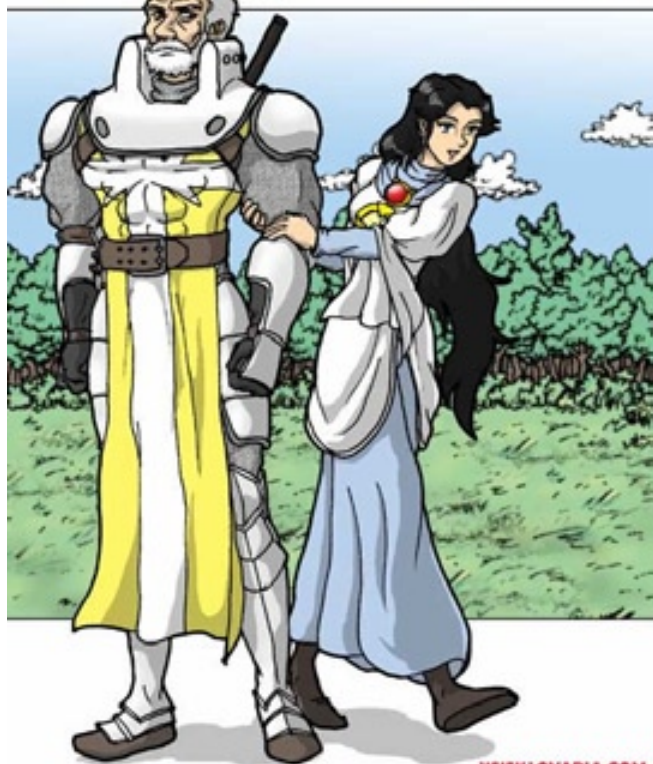
Tristan adoptiert und erhielt das Reich Gateway, Tristans alte Heimat. Dort errichtete er Lovarias größte Armee, ausgestattet mit neuen Waffen und neuen Taktiken, die alle von Zeigfried selbst auserkoren wurden. Seitdem diese Armee aufgestellt wurde, gab es keine Versuche mehr, Reiche oder Stadtstaaten von Lovaria zu trennen und das Königreich scheint nun stabil. Der Drachenjäger Desideratus heiratete die Drachenjägerin Lilibeta Quellara und wurde zum Grafen von Quellara ernannt. Obwohl er schleichend wahnsinnig wird und versucht, unsterblich und allmächtig zu werden, verhalf er seinem Reich Quellara zu Wohlstand und Frieden. Er gründete auch die Akademie der Zauberei zu Quellara, an der seine Tochter Lili studiert. Doch eines Tages entdeckt sie, dass unheimliche Dinge im Land vorgehen und dass Vecharons Name dabei genannt wird. Und hier beginnt unsere Geschichte...

### Was bisher geschah...

Südöstlich von Lovaria liegt das Land Quellara, das sich unter der Herrschaft des mächtigen Magiers Graf Desideratus aus der Asche des Zweiten Großen Krieges erhoben hat. Hier entdeckten die junge Lady Lili, Tochter von Desideratus, und ihr Beschützer der Tempel Mendoran die üblen Pläne von Sarren, dem ersten Schüler des Grafen. Dieser möchte den üblen Vecharon, der den Krieg auslöste, der Lovaria einst verwüstete, wieder zum Leben erwecken. Doch die beiden werden von Sarren entdeckt und ihrem Schicksal in einem Kampf mit einem Lehmgolem überlassen. Während Lili fliehen kann um Hilfe zu holen muss sich Mendoran dem Golem stellen.

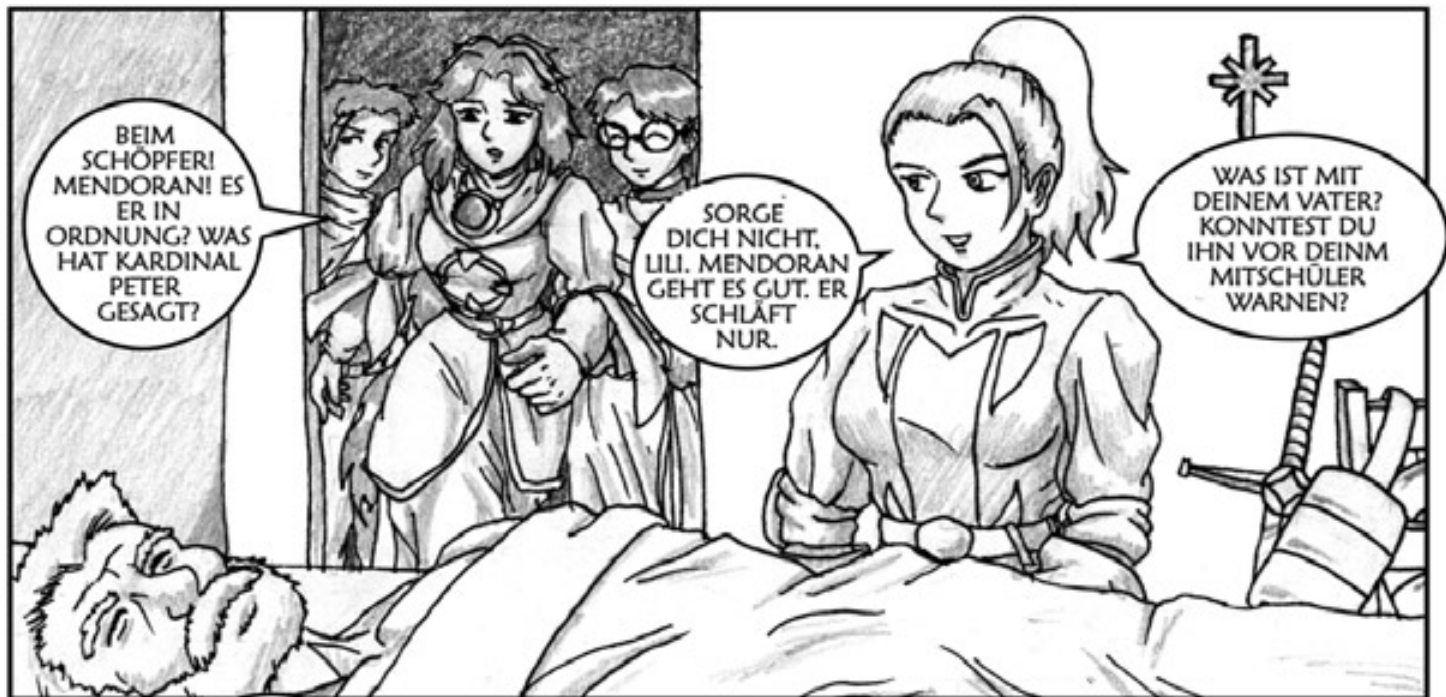
Inzwischen trifft die hübsche Kriegerin Nadine auf der Suche nach Arbeit im Wirtshaus ein. Durch ein Missverständnis kommt es zum Kampf, in dem ihr der Dieb Helix das Leben rettet. Als Lili in das Wirtshaus stürmt und um Hilfe für Mendoran bittet, schließt sich Nadine ihr ohne zu zögern an. Helix aber verschwindet still und leise, nur um ihr abermals im Kampf gegen den Lehmgolem beizustehen. Die beiden bringen den schwer verletzten Mendoran in Sicherheit, während Lady Lili ihren Vater warnen möchte. Doch als sie bei ihm ankommt, ist Sarren bereits anwesend und entkräftet sämtliche Anschuldigungen. Verzweifelt begibt sich Lady Lili zu Mendoran...

### KAPITEL I ERSTE BEGEGNUNGEN



WWW.LOVARIA.COM  
COPYRIGHT © 2001 GABRIEL JOSEPH "GEEJAY" FLA





BEIM SCHÖPFER! MENDORANI! ES ER IN ORDNUNG? WAS HAT KARDINAL PETER GESAGT?

SORGE DICH NICHT, LILI. MENDORAN GEHT ES GUT. ER SCHLÄFT NUR.

WAS IST MIT DEINEM VATER? KONNTEST DU IHN VOR DEINEM MITSCHÜLER WARREN?



\*seufz\* ER HAT MIR NICHT GEGLAUBT..

ES IST SO... SELTSAM!

ER GLAUBTE SARREN MEHR ALS DIR?

JAI



SIR MENDORAN HAT SCHLIMME VERLETZUNGEN!

HABT IHR IHM DAS GESAGT?



WARTET! SO ETWAS HABE ICH SCHON MAL GEHÖRT. ES GIBT DA EINEN ZAUBERSPRUCH, UM SICH ZUM BESTEN FREUND VON JEMANDEN ZU MACHEN...

DIESER MISTKERL SCHEINT NICHT NUR DER SCHÜLER DEINES VATERS ZU SEIN, LILI. NUR EIN MÄCHTIGER MAGIER KANN EINEN SOLCHEN SPRUCH AUF IHN LEGEN.



WORAUF WILLST DU HINAUS?

ICH WERDE MIR MAL DIESEN SARREN VORKNÜPFEN.

BIST DU VERRÜCKT? DU HAST SELBER...

ICH WEISS WAS ICH GESAGT HABE. ICH WEISS AUCH WAS ICH TUE.





## Inspiration

von Sinu im Gästebuch

Hi liebe Anduin !

Eure Homepage und eure Hefte sind wirklich gelungen. Leider bin ich jetzt bestimmt schon seit einem Jahr nicht mehr zum Rollenspielen gekommen, aber das Lesen der Geschichten in der Anduin ist ein kleiner Ersatz und zusätzlich inspirieren die schönen Bilder zum Selbermalen :). Also macht bitte schön lange so weiter !!

Grüße, Sinu

## Anduin 74

von Joachim Hagen per eMail

Hallo Tommy!

Also, nachdem Du Dich in der Anduin #74 über mangelnde Resonanz von Leserseite beklagt hast (S. 66), gebe ich mal eine kurze Meinung ab, wiewohl ich zugebe, dass ich im positiven Sinne nicht objektiv bin, da die Anduin meines Erachtens das Fanzine mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis ist. Man könnte jetzt zynisch sagen, dass bei kostenloser Vergabe dieses Verhältnis zwangsläufig unschlagbar sein muss, aber darauf will ich nicht hinaus:

1) Das Layout und die Qualität der Artikel können sich mit jedem am Markt befindlichen Fanzine messen, und das, obwohl ihr keinen finanziellen Vorteil daraus zieht. Okay, die Jungs von „Cthuloide Welten“ werden auch nicht bezahlt, haben aber mit dem Pegasus Verlag einen starken Partner, der für die Druckkosten aufkommt und das Know-How für das Layout zur Verfügung stellt.

2) Die Anduin ist das einzige mir bekannte Fanzine, das sich nicht schwerpunktmäßig auf gängige Systeme stützt, sondern auch Abenteuer zu Rollenspielen (z. B. Quest, Alternity, Fallout P&P) anbietet, die außerhalb der Top Ten laufen. Dass dabei immer wieder DSA oder Shadowrun bedient wird, liegt logischerweise in der Verbreitung dieser Rollenspiele.

Ich kenne unter anderem die Vereinszeitschrift eines Rollenspielvereins, aus dem sich viele meiner Rollenspielkameraden rekrutieren,

die auch kommerziell vertrieben wird und ihren Schwerpunkt auf Cthulhu und World of Darkness hat. Daneben kommen zwar auch (als Füller) andere Szenarien, wie in der jüngsten Ausgabe Deadlands oder Legends of the Five Rings, hinein, aber CoC und WoD werden eindeutig bevorzugt. Das mag an den persönlichen Vorlieben des Chefredakteurs liegen (den ich persönlich kenne und als patenten Kerl einschätze), vor allem aber daran, dass man mit diesen Schwerpunkten besser verkauft als mit Randsystemen. Somit hat die Anduin durch die kostenfreie Abgabe als e-zine zumindestens den Vorteil, nicht aus Finanzgründen nur bestimmte Systeme bedienen zu müssen.

Soweit das Allgemeine, jetzt zur vorliegenden Ausgabe (Nr. 74):

1) Ich habe zunächst erfolglos nach dem Szenario „Tödliche Geschenke“ gesucht, bis ich entdeckte, dass es unter dem Titel „Present“ läuft. Ich war von dem Inhalt sehr angetan, da es genug Informationen und Handlungsmöglichkeiten gibt, dem SL aber auch ausreichend freie Hand gibt. Außerdem ist es so frei gehalten, dass es auf nahezu jedes System umsetzbar ist.

2) Die Stilblüten waren, wie üblich, klasse.

3) Obwohl ich zwar keines der Systeme spiele, für die ihr Material rezensiert, lese ich die Rezensionen immer wieder gerne, da sie gut geschrieben sind. Für Kaufentscheidungen erachte ich sie zumindest als echte Hilfe.

Bei der negativen Kritik an „Schwerter & Helden“ würde ich mir eine Anschaffung der Neuauflage von DSA echt zweimal überlegen. Das deckt sich übrigens mit Meinungen aus meinem Bekanntenkreis, der seit der I. Edition DSA-Spieler ist.

4) Stellenweise nervig waren die Zeichensetzungsfehler, namentlich fehlende Kommata, z.B. in den Lagerfeuergeschichten. Ich gebe jedoch gern zu, dass ich in der neuen Rechtschreibung nicht so fit bin, vielleicht läuft das jetzt ja anders.

5) Wäre es möglich, bei den PC-Spielen auch die Systemvoraussetzungen abzudrucken?

Fazit: Trotz einiger Schönheitsfehler eine rundum solide Ausgabe, auf die ihr stolz sein könnt.

Ich hoffe, damit einen etwaigen moralischen Durchhänger beseitigt zu haben.

Mit freundlichen Grüßen,  
Joachim A. Hagen

## Impressum

### KONTAKT:

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

...www.rpg-gate.de für den Rezi-Tausch  
...Joachim für die vielen Beiträge zu dieser Ausgabe ...Dani für die Zeichnungen ...die Wettergötter, dass sie unseren Keller nicht überflutet haben ...Ursu für das Lektorat

### ZEICHNUNGEN

Dani Kufner (www.dragonwood.de)

### COVER

Naomi - <http://naomi.ht.st>

### KLEINGEDRUCKTES:

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.



Krowi-02

Die AUSGABE NR. 76  
ERSCHEINT AM 15. SEPTEMBER 2002



INFOS UNTER [WWW.ANOUIN.DE](http://WWW.ANOUIN.DE)

