

WEIHNACHTEN 2009 KOSTENLOS



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE

Weihnachts - Special



ANDUIN SPECIAL

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Chefredakteurin

F. Schmutzler

Stellv. Chefredakteur

T. Heinig

Anschrift

Anduin
Stuckstraße 6
82319 Starnberg
leserbriefe@anduin.de
www.anduin.de

Fleißige Helfer

Autoren

T. Looschelders, L.-H. Schilling, J. Lohr, F. Schmutzler, J. Jacobs

Titelbild

„christmas_in_ob“ von ercwtm
unter cc/flickr.com

Zeichner

F. Schmutzler

Lektorat

F. Schmutzler

Hinweise

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

† = Artikel zum Schwerpunktthema

INHALT

Abenteuer

4 Seattler Weihnachten †

Es ist der einfachste Run der Welt: Im „Museum of Contemporary Arts and Crafts“ wird in wenigen Tagen ein Diamant ausgestellt werden, der „Stern von Tir Tairngire“, der nicht nur bei Juwelenfreunden feuchte Augen hervorruft. Auch der Johnson will ihn haben – und er braucht dafür ein Team von wirklich guten Spezialisten. .

Lesen & Spielen

9 Rollenspieltheorie

Der Gruppenvertrag

14 NSC-Ecke †

Zwei Charaktere für eure Spielrunden

Kurzgeschichten & Comics

12 Weihnachtsgeschenke †

Rezensionen

17 Barbaren!

17 Neue Ufer

18 Frostzone

Die dritte Seite

VORWORT

Wie bitte? Weihnachtsausgabe? Wo ist denn die Nummer #100? Und warum im Dezember, ist der normale Rhythmus nicht alle vier Monate?

Natürlich habt ihr in allen Punkten recht, liebe Leserinnen und Leser, dieses Special soll einfach dazu dienen, euch die Wartezeit auf die bereits angekündigte und wahrscheinlich schon heiss erwartete Ausgabe #100 zu verkürzen.

Diese werdet ihr dann im Februar 2010 dann hoffentlich auf der Webseite eures Fanzines finden und herunterladen können. Das Schwerpunktthema der #100 ist übrigens „Reise zu den Sternen“, und noch besteht die Möglichkeit, sich künstlerisch daran zu beteiligen, ob nun als Autor oder als Zeichner. Schaut einfach mal im Anduin-Forum im Tanelorn-Rollenspielforum vorbei (www.tanelorn.net) oder schreibt an Leserbriefe@anduin.de

anduin.de oder flusskiesel@anduin.de.

Vielleicht möchte auch der eine oder andere noch etwas zu den vergangenen 100 Ausgaben sagen, wir freuen uns über eure Geschichten und Anekdoten oder vielleicht auch Fotos und Zeichnungen, was ihr mit der Anduin in den letzten Jahren so alles erlebt habt.

Auch die Termine und Schwerpunkte für die kommenden Ausgaben stehen bereits fest:

- im Mai erwartet euch die #101 mit dem Schwerpunktthema „Oldschool“. Von ADND über „Labyrinth Lords“ bis hin zu „Dungeons and Dragons“ werden wir euch hoffentlich mit genug Material für den Retro-Kick beim Dungeon-Crawl versorgen können.

- im August wird es spannend: #102 soll sich mit Detektiven, Krimis und Ermittlern beschäftigen. Ob nun in der viktorianischen Zeit oder heutzutage, Material zu diesem Thema

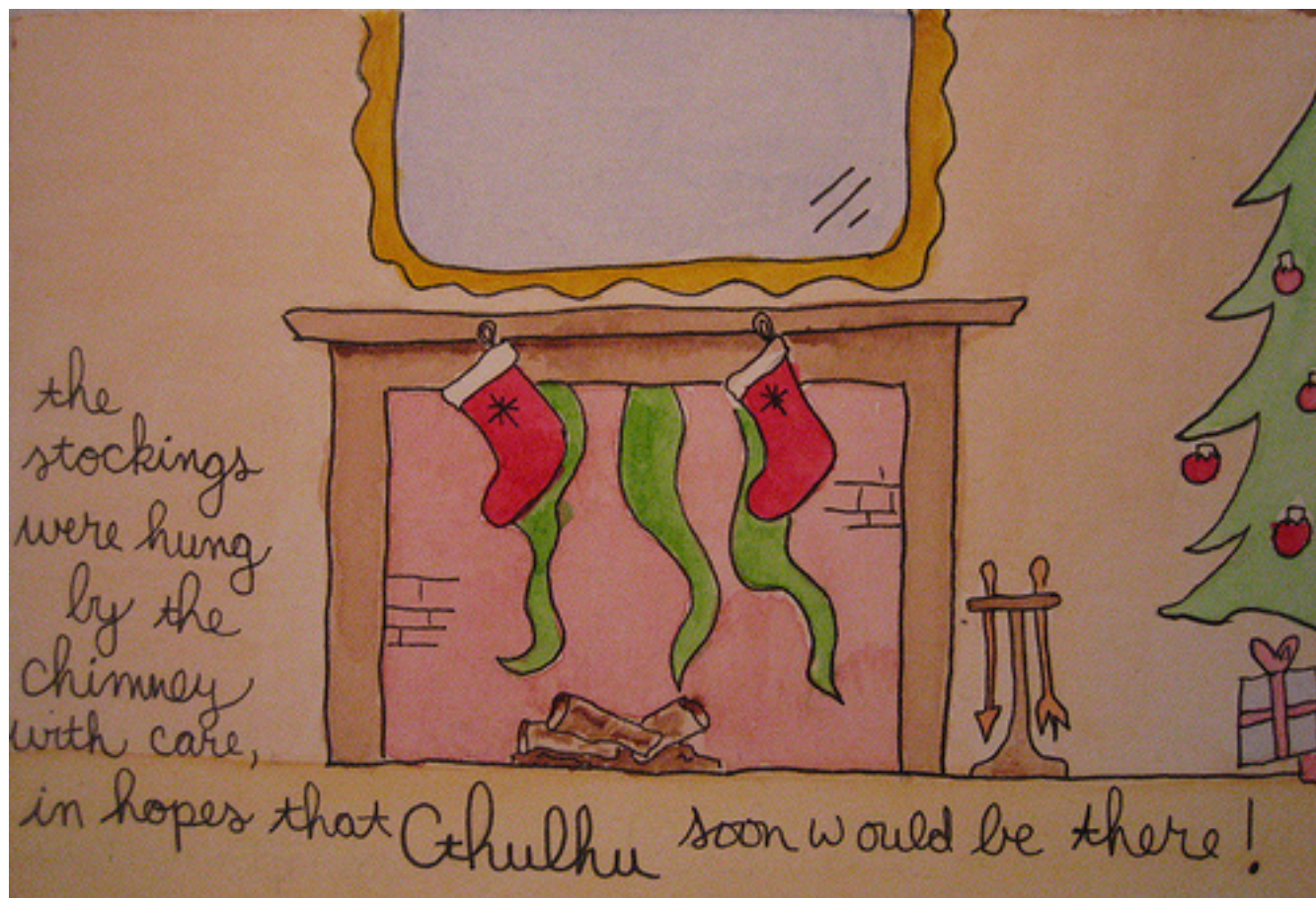
ist uns willkommen!

- im November begeben wir uns in eine Welt, die den meisten von uns sehr vertraut sein sollte, nämlich in die Stadt. „Urbane Welten“ ist Schwerpunktthema der Ausgabe #103.

Jetzt aber viel Spass mit unserer Weihnachtsausgabe und fröhliche Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht euch

FRIEDERIKE & DAS GESAMTE ANDUIN - TEAM

P.S. Unsere Weihnachtskarte heisst „cthulhu christmas“ von pinprick unter [CC/flickr.com](https://www.flickr.com/photos/pinprick/)



Seattler Weihnachten

EIN ABENTEUER FÜR SHADOWRUN

TEXT: FRIEDERIKE SCHMUTZLER

ILLUSTRATION: FRIEDERIKE SCHMUTZLER

Es ist der einfachste Run der Welt: Im „Museum of Contemporary Arts and Crafts“ wird in wenigen Tagen ein Diamant ausgestellt werden, der „Stern von Tir Tairngire“, der nicht nur bei Juwelenfreunden feuchte Augen hervorruft. Auch der Johnson will ihn haben – und er braucht dafür ein Team von wirklich guten Spezialisten.

VORBEMERKUNG

Ursprünglich war dieses Abenteuer für Shadowrun 3.01 konzipiert, es sollte aber auch ohne Probleme mit Shadowrun 4 spielbar sein.

DER AUFTRAG

Einer der Spieler wird kurz vor Weihnachten einen Anruf von seinem Schieber bekommen. Ein Mr McMerlynn will sich abends um 22.00 Uhr im „Moonpalace“ treffen, einer angesagten neuen In-Bar mitten in Seattle. Erstmals müsst ihr jedoch am Türsteher mit dem Massanzug vorbei.

DAS „MOONPALACE“

Das „Moonpalace“ ist ein Laden mit strengen Einlasskriterien. Elfen und Menschen werden kaum Probleme haben, hinein zu gelangen, während Orks, Trolle und Zwerge vom Türsteher ausgefiltert werden. Der Bouncer ist zwar selbst ein Ork, macht aber keine Ausnahme für andere seinesgleichen. Magie wird er nicht erkennen können (Willenskraft 3, Intelligenz 3), er ist mundan, und es gibt auch keine Watcher oder ähnliches, die Magier abhalten könnten. Von Mr McMerlynn will er noch nie gehört haben, allerdings könnte ein Credstick seinem Gedächtnis auf die Sprünge helfen. Waffen sind in der Disco nicht erlaubt.

Die Diskothek ist genauso eingerichtet, wie es ihr Name schon vermuten lässt. doch es passt zum Interieur des „Moonpalace“. Decke und Fussboden sind in einem dunklen Violett gestrichen, darauf ist eine plastische Mondlandschaft in Silbergrau angebracht, auch die Tische, Stühle, Theke und Barhocker

sind im Mondkraterdesign gehalten. Überall zwischen den Kratern sind kleine Lämpchen angebracht, die zur Atmosphäre beitragen sollen, jedoch von dem grossen silbernen Kunstmond, der einer halbfertigen Diskokugel gleich, überstrahlt werden. Der Kunstmond wird von verschiedenen hellen Scheinwerfern angestrahlt, so dass es zwar nicht hell wird im Inneren, aber die Dunkelheit in ihren Abstufungen variiert. Die Bedienungen passen übrigens zum Interieur, sie tragen kurze violett-silbrige Kleidchen und wackelnde Fühler auf dem Kopf. Es sind alles Menschen oder Elfen, die Besucher des Clubs sind vor allen Dingen die Schönen und Reichen von Seattle.

DER JOHNSON

Mr McMerlynn schickt einen Bodyguard vor, einen Elfen mit einem dunklen Anzug und dunklen Haaren, der sichtbar vercybert ist mit Kunstmuskeln und Cyberaugen. Er selbst hat in einer vom Hauptgeschehen der Diskothek abgegrenzten Bereich Platz genommen. McMerlynn ist ein Mensch, auch wenn das im Halbdunkel nicht wirklich gut zu erkennen ist. Mit Askennen-Probe wird ein magisch begabter Charakter festgestellt, dass er erwacht ist. Seine Kleidung besteht aus einem dunkelblauen Anzug, der sehr edel und teuer wirkt, mit einer farblich passenden Krawatte. Er ist nicht vercybert, seine Haare sind weiss, was es schwer macht, sein Alter zu erkennen, er könnte alles sein zwischen 20 und 100. Vermutlich hat er die Methoden der modernen Chirurgie zu Hilfe genommen, um sein Äusseres zu optimieren.

„Guten Abend! Mein Name ist Dean McMerlynn, und ich habe einen Auftrag für Sie. Am 23.12. wird im „Museum of Contemporary Arts and Crafts“ um 11 Uhr morgens eine Ausstellung eröffnet. Herzstück dieser Ausstellung ist der „Stern von Tir Tairngire“, ein blauer Diamant. Besorgen Sie mir den Stein, vor der Eröffnung der Ausstellung. Sie erhalten einen Vorschuss von 20.000 Nuyen und 50.000 bei Erledigung des Auftrages. Gehen Sie rein ins Museum, holen Sie den Stein und kommen Sie wieder raus. Sonst nichts. Fassen Sie nichts sonst an, stehlen Sie keine

weiteren Kunstgegenstände und versuchen Sie, unauffällig und möglichst lautlos zu sein. Sollte mir zu Ohren kommen, dass weitere Artefakte fehlen, oder Sie das halbe Museum in Schutt und Asche gelegt haben, werde ich mir überlegen, ob Sie mein Geld wert sind. Übergabe ist in drei Tagen, ich werde ihnen sagen, wo sie mich finden können. Nehmen Sie den Auftrag an?“

McMerlynn wird allenfalls noch die Adresse des Museums in Bellevue rausrücken, mehr ist nicht drin: Ecke 5th und Park Ave. Nehmen die Runner seinen Auftrag an, wird er ihnen ein Handy überlassen, mit dem sie ihn erreichen und umgekehrt und ausserdem die 20.000 Nuyen Vorschuss. Nehmen sie nicht an, dann ist hier natürlich schon alles vorbei. Er gibt noch an, dass der Stein einer Familie von Lohenstein aus der ADL gehört. Bei einem positiven Verhandlungswurf ist Mr McMerlynn bereit, mehr Geld springen zu lassen.

BEINARBEIT DAS MUSEUM

Sollten die Charaktere das Museum besuchen wollen, so werden sie von aussen nicht viel feststellen können.

Es handelt sich um einen klassischen zweistöckigen rechteckigen Zweckbau, an dessen Front in jedem Stockwerk an der langen Seite zwei Fenster sind, an der schmalen jeweils nur eins. Die Fenster sind hoch und mit Panzerglas versehen. Näheres findet sich auf dem Lageplan auf Seite 6.

ERDGESCHOSS

An der Eingangstür gibt es eine Kamera, ebenso an den Treppen und eine versteckte Kamera vor jeder Toilette. Links von der Tür befindet sich der Museumsshop, in dem man allerlei Nippes wie Postkarten und Souvenirs kaufen kann, hier gibt es nur zwei Fenster. Vor dem Museumsshop gibt es eine Magnetschranke, die anfangen wird zu piepen und einen unauffälligen Wachmann herbeiruft, wenn etwas geklaut wird. Der Shop selbst ist ebenfalls videoüberwacht. Rechts von der

Tür sind die Toiletten. Daneben gibt es eine Garderobe, an der ein freundliches Fräulein die Besucher darauf hinweist, dass sie bitte ihre Taschen abgeben. Waffen sind natürlich überhaupt nicht erlaubt, eingebaute Cyberware wie Kunstmuskeln oder Sporen wird jedoch nicht überprüft. Magier werden von freundlichen Watchern gebeten, keine Astralreisen zu unternehmen. Wenn doch, tauchen schnell Elementare auf, die der Forderung der Watcher Nachdruck verleihen.

Gegenüber vom Museumsshop befindet sich eine freie Fläche, hier sind schon dekorierte Bistrotische und ähnliches aufgebaut für den Empfang für die Ausstellung, gegenüber vom Eingang befinden sich die Treppe und der Aufzug in die oberen Stockwerke.

1. STOCK:

Rechts neben der Treppe befindet sich eine Gemäldesammlung zeitgenössischer Maler, Herz der Sammlung sind die naiven Bilder von Clemence Pochehomme, einem Trollkünstler aus Europa (der eigentlich Clemens Sackmann heisst, das aber nicht für angemessen hielt für einen Künstler. Mit einem Wurf gegen eine entsprechende Wissensfertigkeit mit MW 4 kann der SL den Spielern diese Information mit an die Hand geben)

Links neben Treppe und Lift ist das Museumsscafe, das allerdings im Gegensatz zum Shop nicht räumlich getrennt ist. Gegenüber ist die Sammlung indianischer Kunstgegenstände, von denen die meisten aber nicht besonders eindrucksvoll sind. Prunkstück dieser Sammlung sind angeblich magische Kultgegenstände der Tsimshian. (Es handelt sich hierbei um zwei Kraftfoki niedriger Stufe).

Beide Ausstellungen sind mit jeweils zwei Kameras gesichert, die sich in den Fensterläubungen befinden. Die Treppe ist noch einmal zusätzlich gesichert.

2. STOCK

Der zweite Stock steht komplett unter dem Motto der kommenden Ausstellung, „Jewelry Art in Modern and Ancient Times“, am linken Fenster steht ein eigener Bereich für Edelsteine, unter anderem auch für den „Stern von Tir Tairngire“. Der Stein ist unter einem extra gesicherten Glaszylinder, die gesamte Etage ist mit Kameras an verschiedenen Ecken gesichert: eine in jeder Fensterlaibung, eine an der Treppe, und noch einmal Kameras auf den Stellwänden rund um die wertvollsten Steine (3 Kameras).

nen Überwachungsraum, von dem noch ein zweiter Raum abgeht, in dem sich die Kameras und weitere technische Geräte zur Überwachung befinden, ausserdem die Kontrolle für die Sprinkleranlage, die Rauchmelder und die zentrale Telefonanlage.

Auch der Strom und das Licht können hier an- und ausgeschaltet werden.

Die zweite Tür gegenüber vom Aufzug führt ins Museumslager und die Werkstatt. Am schmalen Ende befindet sich eine Schiebetür, die zu einer Rampe führt. Hier werden Kunstgegenstände angeliefert, die ausgestellt oder restauriert werden sollen.

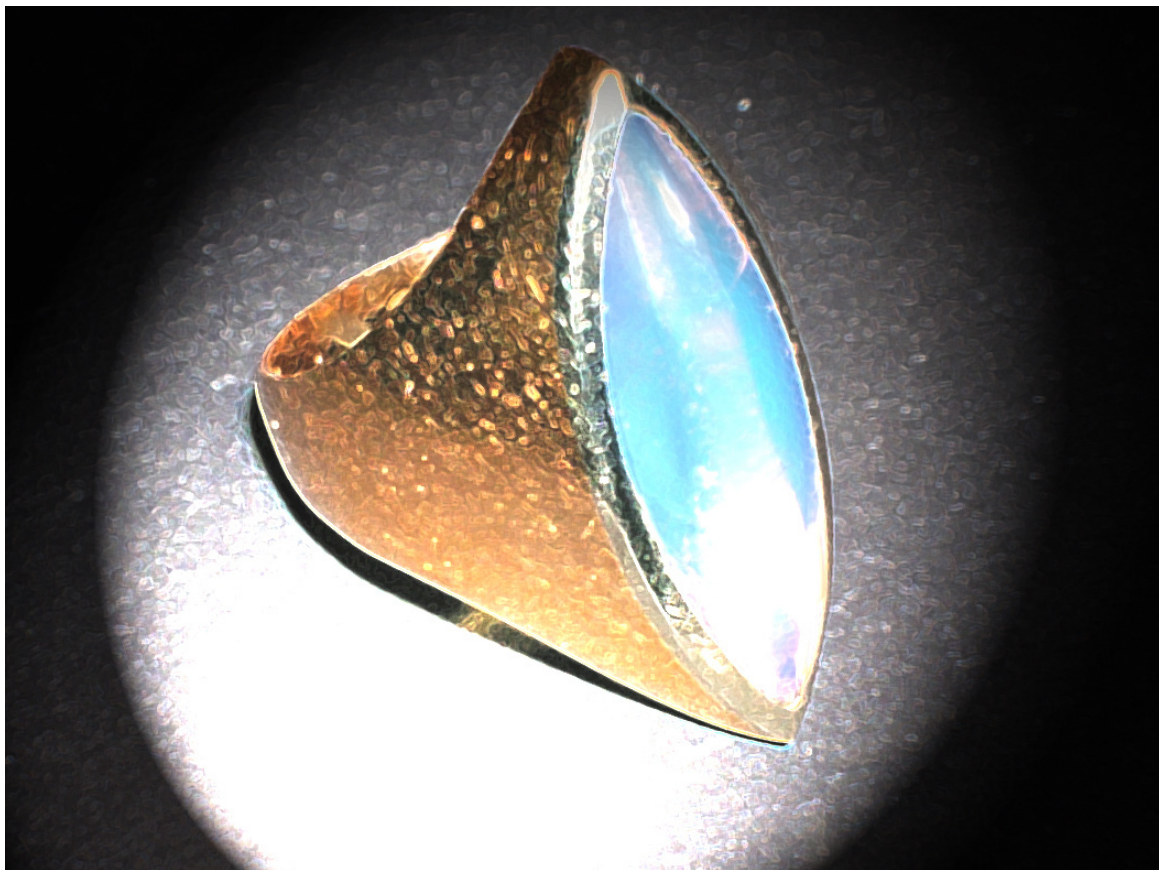
DAS PERSONAL

Das Personal besteht aus dem Garderobenfräulein, zwei Leuten im Shop, fünf Leuten in der Werkstatt

(nur tagsüber da), 15 Leuten, die in Schichten zu fünf Leuten im Keller das Museum im Auge haben, auf jeder Etage zwei Wachleute, die sich in Schichten abwechseln während der Öffnungszeiten, und fünf Leute Personal im Cafe. Öffnungszeiten sind

von 9.00 – 17.00 Uhr. Für die Ausstellung ist zusätzliches Personal angefordert worden.

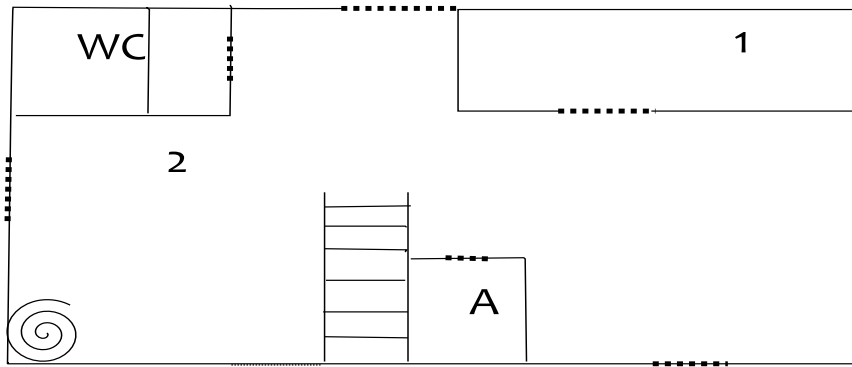
Hauptsponsor des Museums ist die „Runtime Corporation“, die sich auch um die Einstellung der Wachleute kümmert. Denen wird wiederum von ihrer Firma „Intersecurity“ mitgeteilt, welchen Code sie jeden morgen benutzen müssen. „Runtime Corporation“ wiederum gehört zu Aztech (Mit einem Wurf auf Konzerne oder ähnlich Fertigkeit mit einem MW 6 herauszufinden)



Ausserdem befindet sich im 2. Stock auch noch das Büro der Museumsdirektorin Ashley Santiago, welches sie sich mit ihrer Sekretärin Bridget Simpson und den beiden Kunsthistorikern Jonathan Devereaux, einem Elf, und Diannah Matthews teilt.

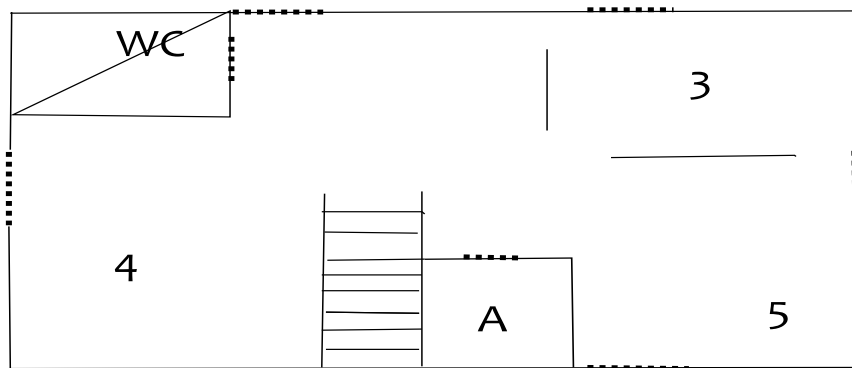
KELLER:

Ja, den gibt es auch. In der Eingangshalle hinter der Garderobe befindet sich eine kleine Wendeltreppe, die ins Untergeschoss führt, wo sich dem Betrachter erst einmal zwei Türen präsentieren. Die erste führt in ei-



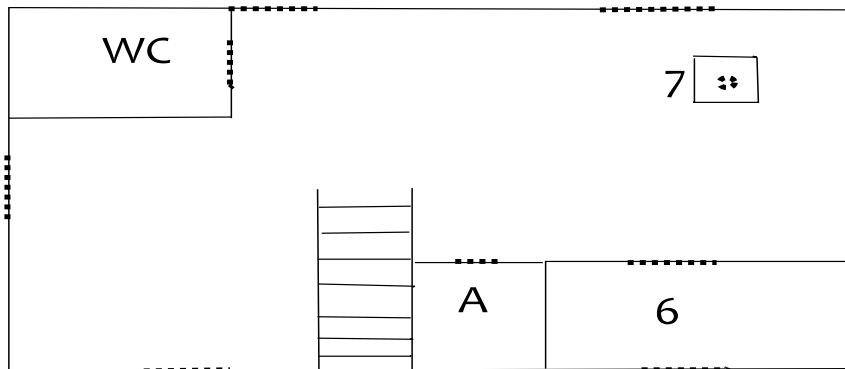
- 1 Museumsshop
- 2 Garderobe

Erdgeschoss

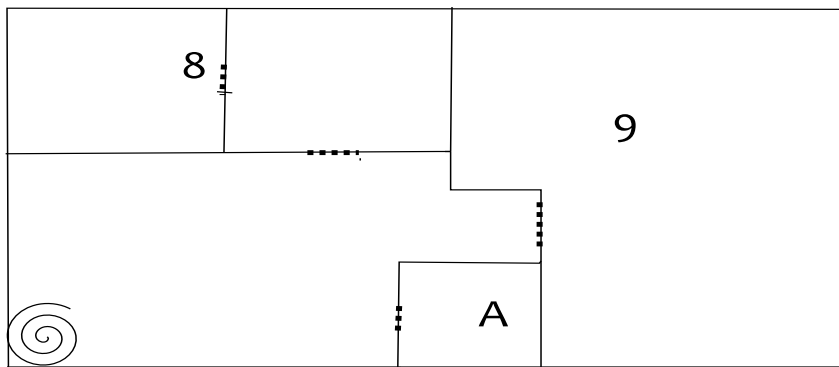


- 3 indianische Sammlung
- 4 Gemäldesammlung

1. Obergeschoss



- 2. Obergeschoss
- Sonderausstellungsfläche
- 6 Büro
- 7 Stern von Tir Tairngire



- Keller
- 8 Zentrale
- 9 Werkstatt und Lager

CONNECTIONPFLEGE – WAS ES SO ZU SAGEN GIBT MUSEUM

0/1 – Ach, das Ding, ja hab davon gehört, aber du weisst ja, Museen sind nicht so mein Ding

2/3 – Das ist ne ziemlich kleine Klitsche, aber falls du auf Trollschiereien stehst, bist du da richtig

4-6 – Nettes Museum, ist wohl mehr so ein Hobby von einem reichen Konzernboss als ein richtiges Museum. Da gibt's demnächst ne Ausstellung, wo man sich ein paar nette Klunker angucken kann.

MCMERLYNN

0/1 – Kenn ich nicht, soll ich mich mal umhören?

2/3 – Ja, das sagt mir was.. Das ist son Magiefuzzi, glaub ich, und der soll wohl einiges sammeln, wie man so hört

4-6 – Ohoh, das ist ne heisse Nummer, wenn du auf der Suche bist nach jemandem, der nur mal mit dem Finger wackelt und den Gegner tot umfallen lässt! Wie bist Du denn an DEN gekommen?

STERN VON TIR TAIRNGIRE

0/1 – Stern von wo?

2/3 – Ist das nicht so ein blauer Stein, der demnächst irgendwo in Bellevue gezeigt wird? So einer aus Europa? Ziemlich selten und ziemlich teuer

4-6 – Der „Stern von Tir Tairngire“ stammt ursprünglich aus Indien, soll wohl mal einer Adligen da gehört haben und ist dann irgendwie in den nahen Osten gelangt. Ist wohl einer von diesen Steinen, die Tote aufwecken können oder verflucht sind, je nachdem, wen du fragst. Wiegt gut 437 Karat und ist einer der grössten Diamanten der Welt. Gehört so ner komischen Familie aus Tir, die müssen im Moment ihre Klunker verhökern, wegen Geldproblemen.

KEINE UNSCHULDS - LÄMMER

Durchleuchten die Charaktere die Direktorin, so wird schnell klar, dass sie Schulden hat bei mehreren Banken und einen recht aufwendigen Lebensstil pflegt, den sie sich eigentlich gar nicht leisten könnte. Neben ihrem teuren Sportwagen, den sie ganz offen auf dem Museumsparkplatz parkt, wo er den

Charakteren auffallen sollte, wohnt sie in einem teuren Apartment in Downtown, welches jedoch schon leichte Spuren ihrer Geldnot aufweist: sie hat bereits einige Gemälde verkaufen müssen, besonders wohnlich sieht es hier auch nicht mehr aus.

Haben sich die Charaktere ein Foto von Mrs Santiago besorgt, so werden sie feststellen, dass ein guter Teil des Geldes auch in kosmetische Operationen geflossen sein muss, die Mittvierzigerin sieht aus wie Anfang 30. Nach den Sicherheitscodes befragt, wird sie behaupten, diese nicht zu kennen. Auch sie bekommt die Codes jeden Morgen von der Sicherheitsfirma (Wurf auf High Society oder eine ähnliche Wissensfertigkeit gegen 6)

Bridget Simpson hat zwar keinen Kontakt mehr zu ihrer Jugendliebe Ted, allerdings weiss auch niemand im Museum oder ihrer näheren Umgebung, dass sie einmal in einer militanten Tierschutzorganisation war und im Rahmen von einigen Aktionen auch das eine oder andere Mal verhaftet wurde und sogar eine Bewährungsstrafe erhielt. Ted hingegen hat bei einer dieser Aktionen einen Polizisten so schwer verletzt, dass dieser wenig später starb, und sitzt seitdem wegen Mordes im Gefängnis. Sollten die Charaktere sie darauf ansprechen, wird sie versuchen, mit ihnen zusammenzuarbeiten, um ihre Haut zu retten. Allerdings kennt Bridget nicht die Codes der Sicherheitsfirma, sie bekommt ihn jeden Morgen von ihrer Chefin. (Auch die Informationen über Bridget sind mit einem MW gegen 6 auf eine entsprechende Wissensfertigkeit herauszubekommen, zum Beispiel über Connections bei der Polizei)

Jonathan Devereaux ist zwar in Seattle geboren und aufgewachsen, als Kind elfischer Eltern, und daher mit elfischen Traditionen bestens vertraut, aber er pflegt auch Verbindungen nach Tir Tairngire. An sich ist an dieser Tatsache nichts verwerfliches, aber einige seiner Kontakte sind sehr radikal eingestellt, und die Seattler Polizei könnte sich für diese Leute interessieren. Ausserdem könnten einige dieser Kontakte auch ein Auge auf den „Stern von Tir Tairngire“ geworfen haben.

Einzig die andere Kunsthistorikerin, Dianah Matthews, scheint ein unbeschriebenes Blatt zu sein, sie lebt zurückgezogen mit ihrem Verlobten und ihrem Hund in Fort Lewis.

Sollten die Charaktere sich mit der Direktorin eingehender beschäftigen, werden sie neben den obengenannten Informationen herausfinden, dass Ashley Santiago den Stein durch eine Fälschung austauschen will. Auf ihrem Handy / in ihrem Appartement findet sich die Telefonnummer von Joe Wright, ei-

nem bekannten Orkfälscher aus den Barrens. Wright ist dafür bekannt, dass er gute und teure Arbeit macht.

Ashley Santiago hat am Tag vor der Ausstellungseröffnung um 12 Uhr einen Termin bei Wright, damit sie den Stein in letzter Minute austauschen kann. Sie will den Austausch unbemerkt im Museum geschehen lassen.

Egal wie sich die Charaktere entschieden haben, ob sie nun mit Ms Santiago zum Fälscher fahren oder ihr im Museum auflauern, ins Museum zurück müssen sie auf jeden Fall noch einmal.

Einem der Charaktere sollte dort (ohne Wahrnehmungsprobe) einen Troll in der Uniform des Cafeteria-Personals sehen, der durch eine Hintertür im Museumsrestaurant verschwindet. Auf Nachfragen wird das Personal jedoch erklären, dass kein Troll in der Cafeteria arbeitet.

Einem weiteren Charakter wird ein sehr nervöser Koch auffallen, der sich sehr eilig auf die Toilette zurückzieht und dabei in sein Handy flüstert. Mit Heimlichkeit oder einem Abhörzauber kann man aus den Gesprächsfetzen heraushören, das „alles bereit ist“ und „die Aktion starten kann“.

Sollten sich noch Charaktere vor dem Museum aufhalten, so wird ihnen auffallen, dass zur Wachablösung um 14 Uhr zwar Wachleute in das Museum hineingehen, aber niemand herauskommt.

Sobald jemand dem Museum zu nahe kommt, wird er von einem Scharfschützen (Nicky aus der NSC-Sektion) beschossen, der sich in der Fensterlaibung im ersten Stock postiert hat. Auch im Museum kommt es im ersten Stock zu einer Schiesserei, dort hat sich ein weiterer Gegner postiert, der Strassensamurai Doug (siehe NSC-Sektion zu den Werten).

Falls ein oder mehrere Charaktere den Weg durch den Hintereingang und den Keller wählen, werden sie feststellen, dass man das Wachpersonal betäubt und gefesselt und in der Museumswerkstatt eingesperrt hat, sowohl die erste als auch die zweite Schicht.

VERSICHERUNGS - BETRUG

Das Museum gehört zur Runtime Corporation, die wiederum zu Aztech gehört. Die Versicherung hat in Absprache mit Aztech ein zweites Runnerteam angeheuert, das den Diamanten vor der Ausstellungseröffnung stehlen soll, da Aztech ebenfalls interessiert ist an den Kräften, die dem Stein nachgesagt werden.

Das gegnerische Runnerteam besteht aus Alpha, einem erfahrenen Troll-Sammy, der früher als Söldner tätig war, der elfischen Magierin Silverhand, sowie den drei menschlichen Mitgliedern Nicky, der Scharfschütze, Doug, ein Street-Sam und CeeJay, der für Technik und Logistik zuständig ist. CeeJay ist übrigens derjenige gewesen, den die Charaktere bzw. einer von ihnen auf der Toilette beim Telefonieren abhören konnten.

DAS ENDE

Gelingt es den Charakteren, das gegnerische Runnerteam auszuschalten, können sie den Stein durch die mitgebrachte Fälschung ersetzen. Ms Santiago wird dann auch nicht belangt werden, denn sie war ja zum Zeitpunkt des Austausches in der Hand der Runner..

McMerlynn wird sich in jedem Fall erkenntlich zeigen, es sei denn, es wurde seinen Anweisungen nicht Folge geleistet und das Museum liegt in Schutt und Asche. Sollten die Charaktere sich weigern, den Stein herauszugeben, könnte das auf jeden Fall sehr unangenehme Folgen für sie haben..

KARMA

Das Abenteuer überleben und abschließen: 1

Stein aus dem Museum rausbringen ohne Zerstörung: 2

Stein aus dem Museum rausbringen mit Zerstörung: 0

Das gegnerische Team ausschalten: 1

McMerlynn durchleuchten: 1

Den Versicherungsbetrug zwischen Aztech und der Runtime Corporation aufdecken: 1

Ms Santiago und den Fälscher aufhalten: 1

NSC-SEKTION

DAS MUSEUM

Ashley Santiago,

46, Museumsdirektorinsicht aus wie 30, pflegt einen aufwendigen Lebensstil seit ihrer Scheidung. Sie hat einiges an Schulden angehäuft, unter anderem durch diverse Schönheits-OPs, eine teure Wohnung in bes-

ter Seattler Lage und ein teurer Sportwagen

Jonathan Devereaux,

37, Restaurator, ein Elf aus Seattle, Kind elfischer Eltern. Hat Verbindungen nach Tir Tairngire, die teilweise nicht ganz legaler Natur sind

Diannah Matthews,

34, Kunsthistorikerin, lebt mit ihrem Verlobten und ihrem Hund in einer kleinen Wohnung in Fort Lewis und ist bisher ein unbeschriebenes Blatt.

Bridget Simpson,

25, Sekretärin, war vor ihrer Anstellung im Museum Mitglied in einer radikalen Tierchutzgruppe und stand deswegen auch schon vor Gericht, wurde jedoch nur zu einer Jugendstrafe verurteilt. Im Museum kennt niemand ihre Vorgeschichte, Bridget hält sie auch wohlweislich geheim

mehrere Sicherheitsleute

Attribute: W 4, I 4, St 6, Kon 5, Schnelligkeit 6, Reaktion 5, Fertigkeiten: Pistole 6, Ausrüstung: Ares Predator 9M Schaden (HM/AM), Panzerung 2/1)

DIE RUNNER

Alpha

ein Trollsammy, früherer Söldner

Attribute: Kon 12, S 5, St 9, Ch 2, I 3, W 5, Magie 0, Essenz 4,55, R 4+2, Kampfpool 6

Fertigkeiten: Schwere Waffen 6, Pistolen 4, Gewehre 5, Heimlichkeit 2(4)

Cyberware: Kunstmuskeln Stufe 2, Titan-Kompositknochen, Reflexbooster 2 (Alpha-ware)

Ausrüstung: Ingram Valiant, Ares Predator, Remington 950, Panzerjacke 5/3 (Genauere Werte für die Waffen und die Cyberware finden sich im Grundregelwerk Shadowrun 3.01d)

Silverhand

elfische Schamanin

Attribute: Kon 4, S 4, St 4, I 6, Ch 7, W 5, Essenz 6, Magie 6, Reaktion 5, Kampfpool 7, Zauberpool 8, Astraler Kampfpool 9

Fertigkeiten: Hexerei (Spruchzauberei) 5 (7), Beschwören 6, Pistolen 4, Heimlichkeit 4

Sprüche: Manaball 4, Manablitz 5, Betäu-

bungsblitz 4, Levitieren 3, Säurestrom 4, Leben aufspüren 5

Ausrüstung: Panzerjacke 5/3

Doug

ein menschlicher Samurai und Kampfmaschine

Attribute: K 9, S 8, St 8, Ch 4, I 4, W 4, Essenz 4,68, Magie 0, Reaktion 5+2 (Reflexbooster), Kampfpool 8

Fertigkeiten: Athletik 4, Maschinenpistole (HK 227) 5 (7), Pistole 6, Cyberimplantatwaffen (Sporn) 4 (6)

Cyberware: Sporne, Reflexbooster 2, Dermalpanzerung 2, Kunstmuskeln 2 (Alpha-ware)

Ausrüstung: HK 227, Ares Predator, Panzer 5/3

Nicky

ein menschlicher Scharfschütze, klein aber oho

Attribute: K 4, S 6, St 4, Ch 4, I 5, W 4, Essenz 5,5, Magie 0, Reaktion 5, Kampfpool 7

Fertigkeiten: Gewehre 6, Pistolen 6

Cyberware: Smartgunverbindung

Ausrüstung: Ranger Arms mit Zielfernrohr +3, Panzerjacke 2/1

CeeJay

ein menschlicher Techfreak, der sich mit Sprengstoff, Computern und Elektronik auskennt

Attribute: K 3, S 5, St 3, Ch 4, I 5, W 4, Essenz 5,6, Magie 0, Reaktion 5, Kampfpool 7

Fertigkeiten: Wurfaffen (Granaten) 3(5), Computer 5, Computer B/R 5, Sprengstoffe 4, Elektronik 5, Elektronik B/R 5, Pistolen 5

Cyberware: Chipbuchse, Datenbuchse

DIE ANDEREN

Dean McMerlynn

ein mächtiger menschlicher Kampfmagier und Sammler von magischen Artefakten

Joe Wright,

ein orkischer Fälscher, der auch gut schießen kann und früher Sammy war

(Cyberimplantatwaffen (Sporne) 4 (6) Pistolen 5)

„Hilfe, meine Gruppen lösen sich ständig auf!“

ODER: WIE MAN EINE ROLLENSPIELGRUPPE BESSER VERSTEHT

TEXT: TOBIAS LOOSCHELDERS

Normalerweise weder niedergeschrieben, noch wirklich explizit diskutiert, wird er aber immer implizit ausgehandelt. Die Rede ist vom unsäglich juristisch-theoretisch klingenden *Gruppenvertrag* (engl. social contract). In Wahrheit ist der Gruppenvertrag aber genau so praktisch wie elementar, denn jede (Rollenspiel-)Gruppe hat einen. Er umfasst nämlich einfach alle Konventionen und unangesprochenen Regeln in der Gruppe.

Es geht darum, wie die Leute miteinander umgehen, was erlaubt ist und was nicht und wo die Grenzen liegen. Das klingt vielleicht erst unnötig einschränkend, meistens muss es das aber gar nicht sein, sondern kann im Gegenteil sogar neue Möglichkeiten bieten („Wie geil! Ich darf n zwergischen Saufbold spielen, weil mein Charakter grad nicht in der Szene ist?“).

Das worum es beim Gruppenvertrag eigentlich geht, ist es möglichst ungestört Spaß miteinander zu haben und Probleme offen zu besprechen. Es geht überhaupt nicht darum einen richtigen, mehrseitigen Vertrag aufzusetzen oder alles pedantisch zu planen. Und das, damit die Gruppe möglichst lange Bestand hat und jeder Spieler das kriegt, worauf er Lust hat. Da Rollenspiel ein Hobby ist, dass fast ausschließlich durch Kommunikation funktioniert, finde ich sehr einleuchtend. Besser man geht nicht davon aus, die Mitspieler werden „es“ schon verstehen oder aufschnappen, sondern man spricht kurz darüber.

Sich darüber bewusst zu sein, dass es unangesprochene Konventionen gibt, die vielleicht nicht jedem Einzelnen behagen, kann schon dabei helfen, einen Neuling besser in die Gruppe zu integrieren oder Problemen in der Gruppe vorzubeugen.

Chris Chinns großartiger Blogbeitrag „Social Contracts for RPG Groups“ auf www.treasuretables.org

hat meinen Artikel maßgeblich beeinflusst und einige Ansätze habe ich sogar schamlos übersetzt.

DIE GRUNDLAGE - DAS LUMPLEY-PRINCIPLE

Dem Gruppenvertrag liegt die Annahme zu Grunde, dass sämtliche Spielinhalte von allen Spielern und natürlich dem Spielleiter ausgehandelt werden. Damit ist üblicherweise gemeint, dass jemand zum Beispiel etwas beschreibt, was sein Charakter gerade tut und somit der Gruppe den Vorschlag eines Spielinhaltes macht. Stimmt die Gruppe dann zu, indem sie das Beschriebene als gesetzt annehmen, hat es der Vorschlag geschafften Einzug in das Spielgeschehen zu finden. Normalerweise stimmen die Mitspieler also durch Schweigen, Nicken oder auf durch eine Reaktion *innerhalb* des Spiels zu.

Das kleine theoretische Modell, soll erklären, was ich meine, wenn ich „aushandeln“ schreibe. Stellt euch darunter bitte bloß keine ellenlange Meta-Diskussion vor.

ALLER ANFANG IST LEICHT – VOR DER ERSTEN SESSION

Oftmals ist das der Punkt des Gruppenvertrages, der am meisten kommuniziert wird. Hierüber wird offen und explizit gesprochen und sogar verhandelt.

In diesem Punkt treffen sich auch, aber nicht ausschließlich, die offensichtlichen Faktoren:

- Welches System wird gespielt?
- Wer ist der Spielleiter? Wechselt man sich ab?

- Wann und wo wird gespielt?

- Wie lang ist eine Session?

Das sind die zwangsläufig abzustimmenden Parameter. Wichtig ist zum Beispiel auch die Frage, wie lange die Kampagne oder die Spielgruppe bestehen soll. Auch deswegen kann sich eine Gruppe auflösen, was leider auch nicht unbedingt selten vorkommt.

Hilfreich um einen gemeinsamen Konsens zu finden und um die Erwartungen auszutauschen, kann es sein, einfach jeden aufzufordern zu sagen, was er – möglichst konkret – in dieser Runde erwartet. Man kann auch ruhig einfach mal fragen: „Warum sitzt ihr hier?“

Wenn sich jeder dadurch einbringt, dass er sagt, was ihm am gewählten System Spaß macht, kann das nicht nur offen diskutiert werden („Weltenrettung? Hatte ich grad erst wieder – wie wärs mal mit back to the roots?“). Es kann dem Spielleiter auch schon guten Input geben. Vielleicht äußert der eine ja auch ganz konkrete Ideen.

Die Gruppe sollte also versuchen sich klar zu werden, was sie und wohin sie will. Im Umkehrschluss ist es auch wichtig, was niemand will. Warum das Feilschen beim Händler ausspielen, wenn niemand Lust darauf hat?

Auch nicht ganz unwichtig und seltener besprochen ist die Frage, ob gespielt wird, wenn Spieler absagen und wie dann mit seinem Charakter verfahren wird. Nimmt sich dem Charakter ein anderer Spieler an? Oder übernimmt ihn der SL? Wird er aus dem Plot genommen?

Und wie wird mit neuen Spielern verfahren? Lernt man sich erstmal vorher in der Kneipe kennen oder spielt der Neue direkt mit? Bringt er seinen eigenen Charakter mit oder übernimmt er einen NSC? Oft vergessen wird dabei die Frage, wie es nach den

ersten ein, zwei Sessions weitergehen soll, wenn der Neue nicht in die Gruppe passt. Jedenfalls gibt es sicher nettere und ehrlichere Wege als vorzugeben, man träfe sich nicht mehr zum spielen. Wie Chris Chinn es so treffend formulierte: „Es ist ein Spiel! Ihr solltet euch deswegen nicht gegenseitig anlügen müssen! Habt Spaß und seid erwachsen!“

Generell für eine gute Idee halte ich es, sich bei einer neuen Gruppe nochmal nach ein paar Sessions oder dem ersten Abenteuer zusammen Revue passieren zu lassen. Dadurch kommen alle Spieler nochmal zu Wort und man kann nochmal kurz durchsprechen, was gut und was weniger gut gefallen hat. So ein Gespräch ist deswegen wichtig, weil man vor der ersten Session gewisse Dinge als implizit gegeben angenommen hat und in der Zwischenzeit bemerkt hat, dass dem nicht so ist. Theoretischer gesprochen hat die Gruppe also die Möglichkeit den Gruppenvertrag noch einmal nachzuverhandeln, bevor sich die Konventionen einschleifen.

WER SPIELT WAS – DIE CHARAKTERWAHL

Die Charakterwahl der Spieler betrifft den Gruppenvertrag insofern, dass sich daraus ein Fokus für die Gruppe bilden kann. Wenn in einer Deadlands-Gruppe zwei Pinkerton-Detektive gespielt werden und ein dritter Charakter der Bruder eines Pinkertons ist, ist der Fokus schon relativ klar. Wenn damit von vornherein nicht alle Spieler einverstanden sind, kann das schnell zu Problemen führen. Wenn der Gruppe oder wenigstens dem Spielleiter dieser Fokus schon bewusst ist, kann das auch schon viel helfen. Er kann dann den anderen Spielern bewusst Aufmerksamkeit (spotlight) schenken und sie gezielter ins Abenteuer integrieren, um Ausgleich zu schaffen.

Ein zweiter Grund dafür ist, dass man so sicherer ist, dass auch alle Charakter ins Konzept der Gruppe passen. Wenn ein Charakter etwas gegenläufig zum Grundkonzept ist, hält die Gruppe das meist noch aus. Wenn es aber mehrere sind, kommt es schnell zu Schwierigkeiten. Ich weiß z.B. von einer D&D-Gruppe, die explizit eine gute Gesinnung haben sollte, die daran scheiterte, dass zwei Charaktere anderer Gesinnung waren. Leider ist das gleichzeitig auch ein Beispiel für eine Absprache, die nichts gebracht hat.

Es schadet auch nicht, neben der Charakterklasse auch das Konzept des Charakters in zwei oder drei Sätzen zu beschreiben. Damit vermeidet man zum Beispiel Gruppenkons-

tellationen wie vier schweigsame Einzelgänger, bei denen man sich fragt, wie sie jemals zusammen treffen, geschweige denn Abenteuer durchstehen, sollen. Aber das bringt mich gleich zum nächsten immens wichtigen Punkt: der Motivation.

Die Charaktere sollten jeder eine Motivation haben, warum sie sind, wo sie sind und warum sie tun, was sie tun. Damit entfernen wir uns aber zu weit vom Thema, deshalb möchte ich nur auf die meiner Ansicht nach auch gut funktionierende Idee verweisen, auch mal von vornherein eine gemeinsame Motivation der Charaktere einzuplanen.

Nicht zuletzt können aber auch die Ideen der Mitspieler den eigenen Charakter noch bereichern, wenn man sich vorher abspricht. Mir hat das schon oft viel gebracht. Schließlich sitzt man mit kreativen Leuten zusammen am Tisch.

DAS VERHALTEN WÄHREND DES SPIELS

Unter dieser Überschrift möchte ich ein paar Dinge besprechen, die während des Spielverlaufs passieren, aber die Spieler, nicht deren Charakteren, betreffen. Es geht hier sozusagen um die ungeschriebenen Meta-Game-Gesetze.

Damit meine ich Dinge, wie z.B. das erste eherne Gebot aller Rollenspieler „Die Süßigkeiten auf dem Tisch sind für alle da“. Das mag zwar in vielen Gruppen recht sein, in anderen jedoch auch nicht und kann sogar zu Konflikten führen. Gut, das mag übertrieben sein, aber zu einem gedanklichen „Boah, ist der dreist!“ kann es durchaus führen.

Ähnlich klassisch wie implizit ist die Frage der Nahrungsaufnahme. Selbstverständlich muss ein erfahrener Rollenspieler nicht mehr verhandeln, dass Pizza bestellt wird, sobald alle Spieler da sind. Das kann aber auch zu – ich vermute ähnlich bekannten – Diskussionen darüber führen, dass „man auch mal was kochen“ oder „mal n Salat essen“ könnte. Wozu es natürlich nie kommen wird. Das wissen wir alle.

Übrigens gibt es auch Gruppen, die ihrem Spielleiter eine Pizza pro Session spendieren. Darüber mag man denken, wie man will, aber die wertschätzende Geste finde ich positiv.

Hinter der sicher auch bekannten „Keine Handys“-Regel steckt ja zum Beispiel die Frage, wie wichtig die Spieler das Spiel insgesamt, als auch das reine In Time-Spiel nehmen. So gesehen wäre es sinnvoller diese Frage direkt zu besprechen.

In der Deadlands-Gruppe aus dem Beispiel vorhin habe ich mal die Regel der „Gimmick-Pflicht“ vorgeschlagen. Damit hatte ich im Sinn, dass jeder irgendeine Kleinigkeit fürs Western-Ambiente mitbringt (eine Pokerdecke, n Spielzeugrevolver als Tischdeko,...). Da alle einverstanden waren, hatten wir somit einen neuen „Paragraphen“ im Gruppenvertrag. Das mit der „Pflicht“ hat übrigens zum Glück nie jemand allzu ernst genommen.

Ein anderes Beispiel ist die Autorität des Spielleiters. Diese variiert auch stark zwischen einzelnen Spielgruppen. An manchen ist die Autorität unantastbar, in anderen ist der Spielleiter auch nur ein Mitspieler, der die Vorschläge der anderen verwaltet. Das Recht inwiefern und inwieweit die Spieler sich selbst in die Geschichte einbringen dürfen, kann vor Spielbeginn auch knapp besprochen werden. Insbesondere der Spielleiter sollte darauf hinweisen, wenn er mit viel Spielerbeteiligung umgehen kann oder sogar sein Abenteuer frei geplant hat.

DAS VERHALTEN INNERHALB DES SPIELS

Hiermit meine ich Konventionen, die das Spiel selbst, also das „In Game“ betreffen. Das ist verglichen mit den anderen ein etwas schwierigeres Feld, da sich manches unter dem Deckmantel des „Mein Char ist eben so“-Arguments abspielen kann. Und man hier zwischen dem Spielsystem und dem Inhalt des Gruppenvertrags unterscheiden muss.

Mit den Regeln fängt es an, denn alle Hausregeln sind schließlich von der Gruppe selbst ausgehandelt worden. Selbst das Übereinkommen nur die Regeln im Buch zu benutzen, ist streng genommen bereits Teil des Gruppenvertrages. Einige Systeme bieten auch optionale Regeln an – ob diese verwendet werden oder nicht, ist genauso eine Verhandlung durch die Gruppe.

Ebenfalls hier einzuordnen sind die Inhalte, die man nicht im Spiel sehen möchte. Die NoGo's sind bei Spielern, die sich bereits kennen meistens schon implizit klar geworden. Bei neuen Spielerkonstellationen kann es sich allerdings lohnen darüber ein paar Worte zu verlieren. Wie detailliert darf beispielsweise Gewalt beschrieben werden? Gibt es Themen, die die Spieler zwar im Spiel (vielleicht als Aufhänger) vertreten können, diese aber nicht vertieft sehen wollen?

Der Charaktertod ist hier auch ein Thema. Akzeptieren die Spieler ihn vorbehaltlos oder knüpfen sie gewisse Erwartungen da-

ran („Wenn, dann wenigstens cool!“). Oder herrscht Konsens, dass Charaktere nicht nur durch Würfelglück sterben sollten?

In einigen Gruppen herrscht die Regel, „nur in-character sprechen“, wenn das Spiel einmal begonnen hat. Das ist per se nicht schlecht, nimmt aber leider auch wichtiges Feedback aus dem Spiel, durch das man der Gruppe mitteilen kann, wo die eigenen Vorlieben liegen. Deshalb finde ich selbst es besser trotzdem Feedback bis zu einem Grade zu ermöglichen und sei es nur mal ein Satz zwischendurch. Diese Regel ist hintergründig dazu gedacht, Atmosphäre aufzubauen, bzw. bereits aufgebaute Atmosphäre nicht zu zerstören. Entwickeln die Spieler also ein Gefühl für dafür, ob ein Kommentar in der gegebenen Situation angemessen ist oder nicht, ist es nicht nötig die Regel allzu streng zu verfolgen.

OFT DISKUTTIERT, ABER NIE RICHTIG – DER SPIELSTIL

Zwar diskutieren Rollenspieler gern und oft über ihren Stil zu spielen bzw. wie andere spielen, aber leider wird der Punkt was eine neue Spielrunde angeht oft vernachlässigt. Denn das ist in meinen Augen immer der größte Streitpunkt, wenn es zu Problemen innerhalb einer Gruppe kommt. Leider passiert es allzu häufig, dass ein Spieler frustriert

die Runde verlässt oder einfach nur noch dabei sitzt, obwohl er längst unmotiviert ist.

Deshalb sollte man am besten vor Spielbeginn kurz darüber sprechen, wie man denn eigentlich spielen will. Will man eine epische Kampagne? Legt man den Fokus auf Charakterspiel? Möchte man Drama? Oder ist der Gruppe eine gute Action wichtiger? Wenn ja, eher taktischer oder cineastischer Art?

Das ist deswegen so bedeutend, weil die Erwartungen der Spieler so anders sind und man versuchen muss, sie unter einen Hut zu bringen, damit alle Spaß haben. Bevor man mit der ersten Session beginnt, sollte jeder einfach mal offen mitteilen, was er sich unter dem jeweiligen Spiel vorstellt und was er gern im Spiel sehen möchte.

Zwar ist das in Gruppen mit sich unbekannt Mitspielern besonders wichtig, aber besser man macht es auch in Gruppen, in denen sich die Spieler schon kennen. Die Erwartungen können ja auch je nach System oder Laune des Spielers („Endlich mal wieder gepflegt was zu moshen nach all dem Horror!“) verschieden sein.

Wie das Geschehen im Spiel abläuft wird auch zu einem großen Teil dadurch beeinflusst, wie das Verhältnis von plotrelevanten zu rein atmosphärefördernden Beschreibungen aussieht. Sprich: Wieviel Crunch und wieviel Fluff will die Gruppe? Beide Pole können in reiner Ausprägung auftreten, die Gruppe muss da das für sie richtige Ausmaß finden.

Mir persönlich hat auch die Kenntnis der Spielertypen als Orientierung zum Spielstil sehr geholfen (z.B. beschrieben im Artikel „Das Rollenspiel – die theoretische Seite“ in der Anduin #85).

FAZIT

Der Gruppenvertrag ist nichts anderes als ein Weg all die Konventionen und Verhaltensregeln zwischen den Spielern zu erfassen.

Jeder sollte sich darüber bewusst sein, dass es Konventionen gibt, dass er sie aber auch ansprechen und beeinflussen kann. Sowie, dass es vorteilhaft ist, manche Dinge kurz zu diskutieren statt sie als feste Größe zu akzeptieren. Es kann nicht schaden ein paar Eckpunkte in Stichworten aufzuschreiben, damit man das Besprochene nicht vergisst.

Wenn man weiß, wie man spielen möchte, kann man das auch kommunizieren und Missverständnisse vermeiden. Das halte ich gerade auf Rundenaushängen auf Cons und bei Flyern von Larp-Cons für sehr wichtig, denn ohne so etwas erlebt man meistens die schlimmsten Horrorgeschichten.

Bei aller Kommunikation sollte die Gruppe es aber auch nicht übertreiben. Wenn man mehr über das Spiel diskutiert, als spielt, läuft irgendetwas nicht ganz rund.

Weihnachtsgeschenke

EINE KURZGESCHICHTE

TEXT: JOCHEN LOHR

Schnee rieselte in feinen Flocken vom Nachthimmel herab und schluckte die Geräusche, die die weihnachtliche Gesellschaft in Versailles verursachte. Hier im Garten war nichts weiter zu hören als das leise Knirschen von Stiefeln, deren Abdrücke bis zum Schloss zurückverfolgt werden konnten. Sie gehörten einem jungen Adligen, der in die winterliche Dunkelheit des heiligen Abends im Jahre 1677 hinaus spazierte. Die ebenso junge, hübsche Dame an seiner Seite, die sich mit einem Mantel aus Hermelinpelzen vor der Kälte schützte, kicherte, als sie beinahe ausrutschte. Der galante Adlige reichte ihr seinen Arm, um sie zu stützen. So schlenderte das Paar in den dunklen Garten hinaus.

Ihr Spaziergang führte sie zu einer kleinen Laube, die inmitten einer Gruppe von Platanen stand. Dort blieb der Adlige plötzlich stehen und blickte verdutzt auf den Boden, wo sich ein weiteres Paar von Stiefelabdrücken im Schnee zeigte.

„Nanu? Anscheinend sind wir nicht allein.“

Die Dame zog sich enger an ihn heran. „Wer könnte das sein?“, sagte sie mit einem Flüsterton, der eine leichte Verunsicherung verriet.

In diesem Moment kam eine in einen weiten schwarzen Mantel gehüllte Gestalt hinter der Laube hervor. Das Gesicht war zu einem großen Teil im Schatten des weitkrepigen Hutes verborgen. Lediglich der honigblonde Henriquatre-Bart, der das Kinn umrundete, war zu erkennen. In der rechten Hand hielt der Mann eine Pistole, die er auf den Adligen richtete.

„Ich denke, ich kann die Frage beantworten, Mademoiselle. Mein Name ist Beaugard. Ihr dürft mich Luc nennen, wenn Ihr möchtet.“

Der junge Adlige war verunsichert. „S... seid Ihr ein Dieb? Wollt Ihr uns berauben?“

„Selbstverständlich nicht, Monseigneur. Es ist Weihnachten. Ich gehe davon aus, Geschenke zu erhalten.“

„Seht euch vor! Ich habe einen Degen.“ Der junge Mann zerrte an der Waffe, die er an der Seite mit sich führte. Luc reagierte,

indem er ihm den Knauf der Pistole nonchalant von der Seite gegen das Kinn schlug. Der Adlige taumelte, um dann, seine Gliedmaßen von sich streckend, in den Schnee zu sinken, wo er regungslos liegen blieb.

Die junge Dame blickte zunächst auf ihren bewussten Beschützer herab, dann hinüber zu Luc. „Wir können ihn hier nicht liegen lassen. Er holt sich den Tod.“ Sie hatte sich schnell wieder gefasst.

Der Dieb blickte auf den am Boden liegenden Mann. „Mademoiselle, Ihr habt selbstverständlich Recht.“ Er steckte die Pistole in den Gürtel und umschlang den reglosen Körper des Adligen, um ihn hinter sich her in die Laube zu schleifen. Dort angekommen, legte er den Mann auf eine Bank. Dann entzündete er rasch eine Lampe.

„Ich würde Euch bitten, euren Schmuck abzulegen. Wenn Ihr kooperiert, ist diese leidige Geschichte schnell vorüber und Ihr könnt wieder feiern.“

Während er diese Worte sprach, nahm Luc dem bewussten Mann seine diversen Kleinodien ab. Die junge Dame legte ihre edelsteinbesetzte Goldkette, die Brosche, ein fein gearbeitetes Diadem sowie zwei Ringe auf den Tisch. Dann stellte sie sich in die Ecke, die Hände hinter dem Rücken haltend.

„Wisst Ihr, Monsieur Räuber, ich muss zugeben, dass dies hier mal eine aufregende Abwechslung zum Einerlei der Feiern bei Hofe ist.“ Sie lächelte ihn verlegen an, als sie dies sagte.

Luc lächelte zurück.

„Dann bin ich froh, dass Ihr dies nicht als lästig empfindet. Manche Menschen eures Standes wehren sich immer wieder dagegen, mit den Ärmeren zu teilen.“

Er nahm die Schmuckstücke eines nach dem Anderen und hielt sie mit anerkennendem Nicken gegen die Flamme der Lampe.

„Das sind schöne Stücke. Ich gratuliere zu Eurem guten Geschmack. Euer Begleiter bewies eben diesen leider nur in der Wahl seiner Gesellschaft.“

Er nahm den Schmuck und schüttete ihn in

einen kleinen Lederbeutel.

„Und nun, Mademoiselle, sagt mir bitte, was Ihr hinter eurem Rücken verborgen haltet.“

„Ich? Nichts.“ Sie streckte die offenen Hände nach vorne. Der leise Aufprall eines kleinen, harten Gegenstands auf dem Dielenboden der Laube war zu hören. Luc nahm die Lampe und leuchtete zu den Füßen der jungen Adligen. Dort fand er einen weiteren Ring, der mit einem kleinen Diamanten besetzt war. Als er ihn aufhob, griff die Dame nach seinem Arm.

„Monsieur, ich bitte Euch, nicht diesen Ring! Er ist ein Erbstück meiner Mutter. Er ist das Einzige, was mir außer Erinnerungen von ihr geblieben ist!“ Die junge Dame schluchzte.

Luc begutachtete den Ring. Dann blickte er der Frau in die Augen. Echte Tränen fanden sich dort.

„Mademoiselle, ich kann dieses Weihnachtsgeschenk nicht einfach ablehnen. Ihr müsst das verstehen. Das ist in gewissem Sinne Berufsehre als, äh, Sammler von Weihnachtsgeschenken.“

Nach einer kurzen Pause fuhr er fort. „Aber ich mache euch einen anderen Vorschlag: da ja Weihnachten ist, besteht natürlich die Möglichkeit, dass Papa Noel Euch heute noch mit seinem Besuch beehrt.“

Die junge Adlige lächelte ihn wieder an. „Das wäre schön. Aber woran würde ich Papa Noel erkennen?“

Luc schaute sie an, leichte Entrüstung spielend. „Aber Mademoiselle, er hat einen Mantel, einen weiten Hut und einen Bart. Das weiß doch jedes Kind.“

„Dann werde ich nach ihm Ausschau halten.“

Luc begab sich zur Tür, um die Laube zu verlassen. Dann drehte er sich noch einmal um und schaute der Dame in die Augen. „Wo würde Papa Noel Euch den finden, falls er Euch aufsuchen wollte?“

„Oh, ich bin Marie Babette de Grenier, die Tochter des Comte Charles Grenier d'Orbay.“

Und mein Schlafzimmer befindet sich im ersten Geschoss unseres Schlosses in der Rue Saint Denise. Es hat dunkelgrüne Vorhänge. Ich bin sicher, Papa Noel wird es finden.“

„Da habe ich keine Zweifel, Mademoiselle. Au revoir. Und kümmert Euch um euren Freund. Ein bisschen Schnee im Gesicht wird ihn wieder zu sich bringen.“

Nachdem er diesen Satz beendet hatte, drehte Luc auf dem Absatz und verschwand in der Nacht. Vielleicht würde ihn die junge Dame in eine Falle locken. Aber dieses Weihnachtsgeschenk war das Risiko wert.

Abenteuerwettbewerb

CTHULHU NOW ABENTEUERWETTBEWERB

Das Cthulhu-Forum sucht das CthulhuNow-Abenteuer 2010!

Nachdem es im Forum vor kurzer Zeit die Frage nach einer Sammlung von selbstgeschriebenen Abenteuern gab und sich auch immer wieder gute Ideensammlungen für Abenteuer hier finden, haben wir uns entschlossen, eine Expedition ins Unbekannte zu starten und für das Cthulhu-Forum einen Cthulhu Now-Abenteuerwettbewerb zu initiieren!

Dazu suchen wir ein Abenteuer mit einer Länge von ca. 15-25 Seiten, das bisher unveröffentlicht ist (auch nicht als Download im Internet).

Inhaltlich soll das Abenteuer im Now-Setting spielen und auch den Mythos zum Thema haben. Dabei geht es uns auch um Besonderheiten dieses Settings (also keine Abenteuer, das so auch in den 1920er spielen könnte!).

Ein besonderes Layout erwarten wir nicht, die Bewertung erfolgt rein aufgrund der Idee und des Textes!

Im Anschluss an den Wettbewerb wollen wir das Abenteuer hier in der Database des Forums und auf cthulhu.de veröffentlichen!

Und zu gewinnen gibt es natürlich aus was! Der Gewinner darf sich auf jeden Fall über ein aktuelles Cthulhu-Quellenbuch eigener Wahl freuen und auch für den zweiten und dritten Platz wird es noch Preise geben!

Nochmal kurz die Eckdaten des Cthulhu Now Abenteuerwettbewerbs:

- Wir suchen ein Abenteuer mit einem Umfang von 15 bis 25 Seiten DIN A4 (Times New Roman, Schriftgröße 12, einzeilig). Sollten es 30 Seiten sein, wäre das auch noch okay.
- Das Abenteuer soll im Now-Setting spielen und einen direkten Bezug zum Cthulhu-Mythos haben!
- Einsendungen bitte per mail als .doc, .odt oder .pdf an: now(AT)cthulhu.de
- Einsendeschluss ist der 28. Februar 2010!

Die Bekanntgabe des Gewinners folgt dann zur RPC (Mitte April 2010)!

NSC – Ecke

ZWEI NSC FÜR EURE KAMPAGNEN

TEXT: LARS-HENDRIK SCHILLING

DIE ERLEUCHTETEN

Die NSC-Ecke zu einer Spezialausgabe sollte natürlich ebenfalls etwas speziell sein. Deshalb präsentieren wir euch diesmal zwei Nichtspielercharaktere, die zwei Seiten einer Medaille darstellen. Sie beide waren einmal rein gesinnt, nämlich entweder rein gut oder rein böse. Doch dann mussten sie gemeinsam etwas mit ansehen, was sie in ihrem Glauben zutiefst erschütterte. Denn sie hatten beide den gleichen Fehler gemacht: die Menschheit zu unterschätzen.

CHAARJALEL, DER HALB GEFALLENE ENGEL

Genre: alles seit dem Jahr 1945

Name: Chaarjalel (sprich: cha-ar-ja-lèl)

Alter: erschaffen 571 n. Chr.

Größe: 1,74 m

Statur: vollkommen

Haarfarbe: glänzend weiß

Augenfarbe: weiß

Beschreibung: Wie jeder Engel verfügt Chaarjalel über einen praktisch perfekten Körper, der in ihrem Fall dem einer jungen, menschlichen Frau nachempfunden ist. Dennoch wird sie selten bemerkt. Ihre magische Aura lässt den Engel nur dann aus der Masse herausstechen, wenn sie dies möchte. Ansonsten übersehen die Leute sie einfach.

Chaarjalel wurde im Jahre 571 nach Christus geschaffen und diente der Großen Wahrheit von Anfang an mit jener Hingabe, die von einem Engel zu erwarten ist. Sie war zwar nie sonderlich wichtig und hatte als recht junger Himmelbote nur einen sehr niedrigen Rang, hat bis ins Jahr 1945 aber doch einen kleinen aber tapferen Beitrag zum Guten in der Welt erbracht. Sie setzte sich immer für das Wohl der Menschen ein, die sie als Abbild der großen, göttlichen Macht im Kleinen ansah.

Doch das sollte sich ändern. Chaarjalel hatte während des Zweiten Weltkrieges bereits viele der Schrecken gesehen, die die Menschen entfesseln können. Dadurch war ihr Glaube an die Heiligkeit bereits im Wanken. Im Jahre 1945 wurde dem Engel dann aufge-

tragen, einen brutalen Vampir in Japan zu finden und zu besiegen. Sie betrat den Erdkreis und verfolgte den Untoten die japanische Südwestküste entlang. Er schien seine Jägerin nicht bemerkt zu haben, sondern einfach nur mordend von Stadt zu Stadt zu ziehen. Schließlich erreichte Chaarjalel bei ihrer Suche den Rand eines Talkessels, in dem eine Hafencity namens Hiroshima lag. Es war der 6. August 1945.

Als sich Chaarjalel nur noch wenige hundert Meter von ihrem Ziel entfernt befand und die Freude über einen erfolgreichen Abschluss ihres Auftrags sie bereits durchströmte, wurde sie plötzlich von einem unglaublich hellen Lichtblitz geblendet und kurz darauf von einer Stoßwelle umgeworfen. Sie hatten den ersten militärischen Einsatz einer nuklearen Waffe der Menschheit beobachtet.

Für die strebsame Frau, die für einen Engel noch sehr jung und unerfahren war, stellte diese Bombe mehr da als eine bloße Explosion. Vor ihr erstreckte sich das Werk einer Vernichtungskraft, die die Zerstörung von Sodom und Gomorra wie Kinderspiel aussehen ließ. Die Menschen, für deren Schutz sie sich ihre ganze Existenz lang eingesetzt hatte, hatten Mittel und Wege ersonnen, die zu verwenden der Satan selbst niemals gewagt hätte. Und was hatten die anderen himmlischen Diener getan, dies zu verhindern? – Nichts! Chaarjalel war auf die Erde geschickt worden, um einen Vampir zu jagen und hunderte Menschenleben dadurch zu retten, nur damit sie hier die Ermordung Hunderttausender mit ansehen durfte.

Es wäre vielleicht nicht so schlimm gewesen, wenn es die Tat höllischer Wesen gewesen wäre. Aber dass Menschen einander so etwas derart berechnend antun konnten, dass brachte Chaarjalel mehr aus der Fassung als das Wissen um Teufel und Gefallene Engel. Sie kämpfte nicht gegen den Vampir, sie schaute auch nicht nach Verwundeten. Sie drehte sich einfach um und ging. Die bildhübsche Frau fiel nach Jahrhunderten des treuen Dienstes vom Glauben an die Große Wahrheit und das Gute im Menschen ab. Seitdem zieht sie ruhelos über den Planeten und bleibt in nur wenigen Städten länger als ein paar Jah-

re. Die meiste Zeit über möchte sie einfach nur vergessen. Verletzungen, Vergiftungen und somit auch Alkohol haben bei Engeln nur einen Effekt, wenn diese es zulassen oder gar wünschen. Und an vielen Abenden wünscht sich Chaarjalel nichts sehnlicher, als ihren Weltschmerz in Alkohol zu ertränken. Sie ist ein halb gefallener Engel, aber dennoch kein Teufel. Sie verfiel nicht dem Bösen, sondern verlor die einzige Illusion, die ihrem Leben Sinn gab. Vom Dienst an einem höheren Ziel ist sie in völlige Ziellosigkeit gestürzt.

Bekanntheitsgrad: Chaarjalel ist praktisch unbekannt. Mit Ausnahme anderer Engel, die sie bisher nicht weiter behelligt haben, weiß fast niemand um ihre Vergangenheit und ihr trauriges Los. Nur sehr wenige Eingeweihte haben davon erfahren, wenn sie es in einem ihrer Rauschzustände erzählte. Und natürlich glaubten ihr die Wenigsten. Wer möchte so etwas schon über seine eigene Spezies erfahren?

Motivation: Chaarjalel hat momentan keine klare Motivation. Als vielleicht einziger Engel der Geschichte bewegt sie sich in der Grauzone zwischen Gut und Böse. Sie könnte zum Glauben zurückfinden und sie den Engeln wieder anschließen. Genauso gut könnte sie sich aber auch von Luzifer verführen lassen und sich gegen ihre alten Herren und vor allem die Menschheit wenden. Oder sie beschließt, sich aus beiden Sphären herauszuhalten und die Unschuldigen zu schützen, die durch den Konflikt der beiden Machtblöcke in Not geraten.

Verhalten: Der junge Engel ist tatsächlich eine gescheiterte Existenz. Obwohl sie (bisher) niemals brutal wird, bleibt sie Anderen fern und weist jede Annäherung welcher Art auch immer vehement ab. In ihrem Verhalten wirkt sie zunächst wie ein Emo mit kultiviert depressiver Einstellung. Doch wer um ihre Vergangenheit weiß, der versteht, dass dahinter ein wohl begründeter und kaum überwindbarer Weltschmerz steckt.

Magie: Obwohl sie für einen Engel nur einen niedrigen Rang hat und ihre Macht gering ist, verfügt Chaarjalel über beeindruckende Magie. Sie ist nur verwundbar, wenn sie dies wünscht, kann enorme Körperkraft

entwickeln und ihre Sinne magisch auf ein Vielfaches des menschlichen Niveaus steigern. Ihre Berührung kann Menschen komplett heilen und sogar vor kurzem Verstorbene wieder ins Leben zurückholen.

Gerüchte: „Der armen Frau soll furchtbares widerfahren sein.“ – „Wenn du die Kleine dahinter aus dem Augenwinkel siehst, dann scheint sie ein echt heißer Feger zu sein, wenn du weißt, was ich meine!“

Zitate: „Lassen Sie mich einfach in Ruhe!“ – „Ich habe Dinge gesehen, die du dir nicht einmal vorstellen kannst. Und weißt du was? Nie sah ich mehr entfesselte Kreativität, mehr erfinderische Kraft, größere schöpferische Energie und gebündelten Einsatz als bei Menschen, die darüber nachdenken, wie sie andere Menschen unterwerfen, versklaven, quälen oder auslöschen können.“

Abenteuervorschläge: In einen Abenteuer kann Charajel vor allem als interessante Nebenfigur auftreten und vielleicht einen ganzen Nebenhandlungslinie aufbauen. Sie kann für sehr intensives Charakterspiel verwendet werden. Wer ihre Hilfe möchte, um die Menschheit zu retten, der muss sie erst davon überzeugen, dass die Menschheit es überhaupt verdient, gerettet zu werden.

HEINRICH SCHWARZ, DER RECHTSCHAFFENE VAMPIR

Genre: alles seit dem Jahr 1945

Name: Dipl.-Ing. Heinrich Wilhelm Schwarz

Alter: geboren am 28. Juni 1914

Größe: 1,86 m

Statur: breitschultrig

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braun

Beschreibung: Ob es nun ein seltsamer Zufall war oder ein wirkliches Vorzeichen, aber Heinrich Wilhelm Schwarz wurde genau an dem Tag geboren, als der erste Weltkrieg ausbrach. Diese finstere Zeit sollte sich auf den ersten Sohn eines reichen Kaufmanns in seiner Jugend allerdings kaum auswirken. Von seinen gut betuchten Eltern behütet und begütert aufgewachsen, musste er keinerlei Auswirkungen des Großen Krieges ertragen.

Die Familie lebte am Rande von Stuttgart und ihr Reichtum und Einfluss in der Industriestadt reichte aus, sie auch in den schlechten Zeiten zu versorgen. Erst als die Weltwirtschaft am Schwarzen Freitag 1929 zusammenbrach, verloren die Schwarzs fast alles. Nun unter schwierigen Umständen lebend, beschloss Heinrich, Ingenieur

zu werden und sich dadurch mit wirklichen Sachwerten und nicht wie sein Vater mit Wertpapieren zu beschäftigen.

In seinem Studium fiel Schwarz sofort durch eine hilfreiche Mischung aus Intelligenz, Kreativität und vor allem enormen Fleiß auf. Er wurde sofort Jahrgangsbester und schloss sein Studium mit Auszeichnung ab. Ihm wurde durch die SS sofort eine gut bezahlte Stellung angeboten und als vollkommen unpolitischer Mensch nahm der frisch gebackene Diplomingenieur Schwarz dankend an. Jahrelang diente er brav dem Regime, wenn auch weiterhin eher uninteressiert an der Politik im Speziellen.

Erst als während des Zweiten Weltkriegs die Blitzkriegstrategie in der Sowjetunion scheiterte, kam der intelligente Heinrich schnell zu dem Schluss, dass der Krieg nicht mehr zu gewinnen sei. Um sich den Folgen des Krieges entziehen zu können, ließ sich Schwarz nach Japan versetzen, dem er noch Siegchancen gegen die USA einräumte.

Kaum in Japan angekommen, wurde er eines Nachts in einen Vampir verwandelt. Dadurch veränderte sich sein ganzes Wesen. Von seiner neuen Macht berauscht, sah er Menschen nun als reine Opfer an. Menschliche Werkzeuge oder Technologien brauchte er nicht mehr mit seiner großen Kraft und Geschwindigkeit. So zog Heinrich Schwarz jagend und mordend durch Japan und hinterließ in vielen Städten ganze Leichenberge. Oft versuchten die Menschen, ihn aufzuhalten oder zu besiegen, doch durch Fähigkeiten und auch Glück entkam er jedes Mal. Er dachte niemals wirklich daran, dass sein Nachleben in Gefahr sein könnte. Seine Läuterung sollte anders verlaufen.

Anfang August des Jahres 1945 wollte Schwarz die Hafenmetropole Hiroshima erreichen. Er überschätzte sich zu seinem Glück, denn er konnte es nur bis zum Rande der Stadt schaffen, bevor die Sonne aufging. Der Vampir verbrachte den Tag in einer kleinen Holzhütte einige hundert Meter vor dem Beginn des eigentlichen Stadtgebiets, um das Sonnenlicht zu verschlafen. Bevor er ganz eingeschlafen war, wurde er jedoch von einem enormen Lichtblitz aufgeschreckt. Hitze und die Druckwelle folgten nur wenig später.

Als er aus dem Fenster blickte, sah Heinrich Schwarz seine Läuterung. Nie zuvor sah er solche Zerstörung. Nie zuvor war im klar geworden, wie gefährlich Menschen sein können. Er hat seitdem keinen Tropfen Menschenblut mehr getrunken. Mit Menschen legt er sich besser nicht an.

Er hält sich bedeckt und möchte nicht aufpassen. Tatsächlich hilft Schwarz mittlerweile Menschen sogar ab und zu, um sich mit ihnen quasi gut zu stellen.

Dabei kann er einiges bewegen. Obwohl sich Heinrich Schwarz nun vor Menschen in Acht nimmt, ist er alles andere als leicht zu besiegen. Zusätzlich zu seinen körperlichen Fähigkeiten hat er nun sein Vertrauen in Technologie zurück gewonnen. So trägt er eine Rüstung und Waffen aus den modernsten Materialien, an die er kommen kann, und verlässt sich auch sonst immer auf die modernsten Lösungen.

Bekanntheitsgrad: Diejenigen, die von der Existenz von magischen Wesen wissen und in der gleichen Stadt leben, haben häufig auch von Heinrich Schwarz gehört. Die meisten wissen jedoch nicht, was er ist. Er hat übernatürliche Fähigkeiten, verhält sich aber nicht wie ein normaler Vampir. Ist er keiner oder ist er ein seltsamer Vampir?

Motivation: Eigentlich möchte Heinrich Schwarz nur überleben. Alles, was er tut, dient dazu, seine Überlebenschancen zu verbessern. Ob er nun neue Techniken erlernt oder Menschen hilft, um sich bei ihnen beliebt zu machen, es geht ihm am Ende immer nur darum, seine Nachlebensspanne zu verlängern.

Verhalten: Am Enge geht es dem Vampir immer nur um sein eigenes Wohl, auch wenn er gelernt hat, diese Tatsache gut zu verbergen. Vielen seiner „Freunde“ halten Schwarz für ein gutes Wesen. Aber das stimmt nicht. Schwarz ist egozentrisch und böse, er hat bloß gelernt, dass es ihm dient, sich zu verstecken. Meistens zumindest...

Magie: Als Vampir verfügt Heinrich über übernatürlich große Kraft und Schnelligkeit. Außerdem kann wie alle Vampire er nur auf besonderem Wege getötet werden. Magie im engeren Sinne kann er jedoch nicht wirken.

Gerüchte: „Legt euch nicht mit dem an! Keine Ahnung, was ihn geritten hat, aber er weiß wirklich, wie man sich verteidigt.“ – „Er scheint eine Art geläuterter Vampir zu sein. Vielleicht hat er eine Seele.“ – „Ich sah einmal sein Haus. Wisst ihr, was direkt hinter seiner Haustür im Flur steht? Ein 45°-Spiegel. Wenn du da rein gehst, kann er dich sehen, aber du ihn nicht.“

Zitate: „Wissen ist Macht.“ – „Ich kämpfe nicht gegen Menschen. Es wäre... falsch. Und vor allem wäre es dumm.“ – „Kennen Sie bereits mein Lieblingszitat? Bertrand Russell schrieb einmal: ‚Die meisten Leute würden eher sterben als zu denken. – In der Tat,

sie tun es.“

Abenteuervorschläge: Heinrich Wilhelm Schwarz ist für ein Abenteuer der ideale Nichtspielercharakter mit unklarer Motivation. Niemand kann genau einschätzen, wie

lange er einem hilft und wann er es für klüger hält, sich herauszuhalten oder gar die Seiten zu wechseln.

Foto-Wettbewerb

Noch ein Wettbewerb für Kurzentschlossene:

GREIFENKLAUE und der **WÜRFELHELD** suchen das schönste Foto zum Thema „Weihnachtliches Paar mit Rollenspiel“

Schnappt euch eure Kamera und setzt die folgenden Stichwörter fotografisch um: „Weihnachtlich“, „Paar“ und „Rollenspiel“.

Eurer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, die ersten drei Plätze werden dabei nach der gelungenen Umsetzung der drei Stichwörter vergeben und dürfen sich einen Preis der Preisliste aussuchen.

Aber auch alle anderen werden nicht leer ausgehen!

Hier die genauen Teilnahmebedingungen:

Das Foto sollte folgende Bedingungen erfüllen:

* max Fotogröße: max. 2 MB

* Formate: JPEG, TIFF, PDF

* wenn Personen drauf sind, müssen diese mit der Veröffentlichung des Fotos einverstanden sein

* nur eine Einreichung pro Person

* keine fototechnische Bearbeitung mit sichtbaren Effekten (sprich: zuschneiden, drehen oder aufhellen sind erlaubt, ein Wirbeleffekt übers Foto gelegt nicht)

* der Einsender behält seine Rechte an dem Foto, erlaubt uns aber die Veröffentlichung innerhalb unserer Blogs

Zeitraum: 01.12.2009 12 Uhr – 24.12.2009 12:00

Einsendeadresse: wuerfelheld@arcor.de, eine Bestätigungsmail gibt es innerhalb von drei Tagen.

Eure Daten, die wir benötigen:
Vor- u Nachname, Straße, Hausnr., PLZ & Ort, eMailAddy, Geb.-Datum
[Diese werden ausschließlich zur Zusendung von Gewinnen von uns und ggf. dem jeweiligen Gewinnsponsor zum Zwecke dieses Wettbewerbs genutzt]

weitere Infos unter: <http://greifenklaue.wordpress.com/2009/12/02/groses-weihnachtsgewinnspiel-zusammen-mit-dem-wurfelheld/>

Rezensionen

VORSTELLUNG UND BEWERTUNG VON SPIELEN, BÜCHERN UND MUSIK

BARBAREN!

Tobias Looschelders

Frank Tarcikowskis Spiel **BARBAREN!** ist zur Spielemesse in der Pocket-RPG-Reihe bei Prometheus Games erschienen. Nach der jahrelangen Entwicklung wurde es fast schon heimlich gedruckt und erschien völlig unerwartet; es gab noch nicht mal vorab eine knappe Ankündigung im **BARBAREN!**-Forum.

Es geht – natürlich – darum, eine Gruppe Barbaren zu spielen, die die Wilden Lande durchstreifen. Es geht darum, ein Macho-Arsch und sein. Es geht darum, Frauen zu verführen und Kämpfe zu bestreiten. Das Regelwerk drückt sich allerdings weitaus klarer aus.

Und das führt uns direkt zum ersten großen Pluspunkt dieses Werks: dem Schreibstil. Das Buch ist in einem humorvollen und inspirierenden Stil geschrieben, der wirklich seines Gleichen sucht. Neben *Deadlands* zählt **BARBAREN!** zu Rollenspielregelwerken, die wirklich Spaß machen sie zu lesen.

Ein weiteres Highlight sind die Regeln, was man auf den ersten Blick vielleicht gar nicht erwarten mag bei einem so lockeren Spiel. Man merkt, dass wirklich jede Regel Hand und Fuß hat und in Bezug auf das Designziel entwickelt wurde. Nicht zu Unrecht ist Frank Tarcikowski einer der führenden Rollenspieltheoretiker in Deutschland. Und das schlägt sich in einem sehr klugen, zielgerichteten Regeldesign nieder. Nirgends finden sich langweilige Theoriepassagen, sondern der kundige Leser merkt nur den Einfluss der Theorie auf die Regeln.

Es gibt Regeln zum Werben und zum Kampf und sie funktionieren sinnvollerweise mit der gleichen Mechanik. Hat man also einmal die Grundmechanik verstanden, kann man problemlos mit dem Spiel loslegen. **BARBAREN!** funktioniert einsteigerfreundlich mit einer Handvoll W6. Jede geworfene 4, 5 oder 6 stellt einen Erfolg dar. Das Grundattribut für nahezu alle Proben ist Männlichkeit. Hinzu kommt die Möglichkeit, dass der Spieler Bonuswürfel aus seinen Werten Aggro oder Geil bezieht. Durch das Werben

erhält man Aggro-Punkte, die im Kampf benutzt werden können und durch Kämpfe oder andere barbarische Taten sammelt der Charakter Geil-Punkte, die ihn beim Werben unterstützen.

Im System von **BARBAREN!** gibt es Kniffe, die man frei wählen, bzw. später durch Erfahrung nachkaufen kann und die sich nach einer Anwendung verbrauchen. Dadurch wird dem Kampf etwas mehr Dynamik verliehen. Jede Waffe hat zusätzlich ihren eigenen Kniff, was dem Ganzen einen Schuss Realismus gibt. Kniffe im Kampf sind beispielsweise Konter oder Schildspalter und beim Werben sind Kniffe beispielsweise Charmant oder Unsicher. Eine schöne Idee.

Jeder Charakter hat frei wählbare Persönlichkeitsmerkmale, sowie Stärken und Schwächen, die ihm in der jeweiligen Situation einen Bonuswürfel oder einen Würfel Abzug bescheren. Gleichzeitig hat jeder Charakter definierte Ziele, was dem Spiel mehr Tiefe gibt – sofern die Gruppe das möchte. Zuletzt hat jeder Charakter auch Beziehungen zu Nichtspielercharakteren innerhalb und außerhalb seiner Sippe. Daraus sollen sich Plotstränge oder zumindest wichtige Eckpfeiler für die Handlung ergeben. Gleichzeitig haben die Spieler so eine im Regelwerk verankerte Möglichkeit das Spielgeschehen mitzugestalten.

Artwork und Layout des 96-seitigen Buchs sind wirklich sehr schön geworden und machen das Lesen noch eine Spur angenehmer als es der Text ohnehin schon tut.

Immer wieder finden sich an passenden Stellen Tipps und wirklich schöne Beispieltexthe wieder, die die Regeln sehr gut veranschaulichen. Nebenbei werden so unzählige Ideen für Charaktere und Abenteuer in den Wilden Landen gegeben. Die gegebenen Tipps sind ebenfalls sehr gut wie durchdacht. Man merkt auch hier, dass viel Erfahrung und Reflexion in das Spiel eingeflossen ist. Es finden sich neben Tipps zum System selbst, auch einige Tipps und Anregungen, wie man das Spiel spielen könnte und zum Umgang miteinander.

Ein weiterer und letzter Vorzug von **BARBAREN!** sind die zahlreichen Möglichkeiten und Aufforderungen, wie sich die Spieler in das Spiel einbringen können und sollen, zum Beispiel durch das gemeinsame Erschaffen der Sippe und des Rahmens für das Spiel.

Fazit

Obwohl ich dafür nicht bezahlt werde, muss ich sagen: absolute Kaufempfehlung! **BARBAREN!** ist für Einsteiger bestens geeignet, Fortgeschrittene werden dadurch ganz neue Erfahrungen machen und Autoren finden hier ein Beispiel für ein hervorragend designtes Rollenspiel.

NEUE UFER

Friederike Schmutzler

Lennard hat ein Problem.

Nicht nur, dass er die letzten zehn Jahre im Koma lag und sich nach seinem Erwachen an eine vollkommen neue Welt gewöhnen muss, nein, er wird zu allem Übel auch noch gejagt – und er kann sich beim besten Willen nicht erinnern, warum.

Mit Hilfe der Krankenschwester Jenny gelingt ihm die Flucht aus Hirohito City, jener hochmodernen asiatischen Kuppelstadt im Cyberpunk-Look, hinein in eine Welt, in der nichts mehr ist, wie es einmal war. Denn Len-

Wertung

Karten-, Brett- und Rollenspiele bewerten wir in den drei Kategorien **Preis/Leistung (P/L)**, **Aufmachung (AUF)** und **Spielspaß (SSP)**. Aus diesen Einzelnoten ergibt sich eine Gesamtwertung, die neben dem Titel des Spiels im Kasten angezeigt wird. Die Wertungsskala reicht von einem Punkt (sehr schlecht) bis sechs Punkte (genial).

Barbaren

Art Rollenspiel
Verlag Prometheus Games
Sprache Deutsch
Jahr 2009
Preis 15 Euro

Neue Ufer



Art Roman

Autor Andreas Schnell

Verlag 13 Mann

Sprache Deutsch

Jahr 2009

Preis 9,95 Euro

nard ist im Jahr 2200 erwacht, zehn Jahre nach dem Mondfall, der alles verändert hat – erwacht in der Welt des Rollenspiels **HEREDIUM** (siehe Anduin 98).

Ein geheimnisvoller Fremder, eine hübsche Krankenschwester, ein Rauhbein mit Herz, ein wortkarger Rächer und ein Polizistenduo, das man sich trotz Hightechstadt unweigerlich in Schlapphut und Trenchcoat vorstellt – was zunächst vielleicht klingen mag wie die Standardbesetzung eines beliebigen Hollywood-Actionstreifen, entwickelt sehr schnell seine eigene Dynamik und ist alles andere als beliebig. Denn Andreas Schnell bricht mit den Klischees und stellt seine eigenen Gesetze auf.

Seine Helden sind keine Abziehbilder, sondern Menschen mit Herz und Verstand, die auch so handeln, keine Überfiguren, die automatisch alles können, wissen und niemals Fehler machen, wie man sie leider in Rollenspielromanen häufiger antrifft.

Der Leser fühlt mit den Hauptpersonen mit, lacht mit ihnen und weint mit ihnen – kurzum, er kann sich bestens mit ihnen identifizieren.

Und nebenbei erfährt der Leser natürlich einiges über das Setting von **HEREDIUM**, die Welt nach dem Mondfall, eine Welt, die der unseren so ähnlich und doch gleichzeitig so anders ist.

Fazit

NEUE UFER ist ein sehr spannender und temporeicher Roman, der immer wieder überraschende Wendungen parat hat, und der nebenbei eine gute Einführung in die Welt nach dem Mondfall bietet. Für alle, die gerne mehr über den Hintergrund von **HEREDIUM** wissen möchten, aber auch für alle Leser von innovativer Endzeit - Science-Fiction - Literatur gepaart mit Cyberpunk-Elementen ist **NEUE UFER** ein Muss!

FROSTZONE

Jan Jacobs

Bereits zur Spiel 2009 hat der Nackter Stahl Verlag, bisher in erster Linie durch das Dark Fantasy - Rollenspiel Arcane Codex bekannt, sein neuestes Werk auf den Markt gebracht, das Cyberpunk - / Endzeit – Rollenspiel **FROSTZONE**. Gerade jetzt mit Weihnachten vor der Tür, wo der ein oder andere Rollenspieler noch beschenkt werden will, soll ein Blick darauf geworfen werden.

Erster Eindruck

Das Buch kommt, mit weit über 500 Seiten in Vollfarbe und keiner Seite ohne visuelle Unterstützung durch eine Illustration, sehr edel daher. Sogar auf eine klassische Kurzgeschichte zur Einführung in die Welt wurde verzichtet, stattdessen bedient man sich einem mehrseitigen Comic, der einen ersten Eindruck vermittelt, worum es in **FROSTZONE** geht.

Die Fraktionen

FROSTZONE spielt im Jahr 2098 einer fiktiven Zukunft. Die Ereignisse, die zum jetzigen Status Quo führten können zwar nicht mehr in allen Einzelheiten nachvollzogen werden, klar ist jedoch eins: Die Welt befindet sich im nuklearen Winter, und in den Wirren, die dem Atomschlag folgten, haben verschiedene, sehr unterschiedliche Parteien die Erde unter sich aufgeteilt. Neue Seuchen, allen voran WASTE, ein Parasit, der zu monströsen Mutationen führt, fordern unparteiisch von allen Seiten Opfer.

In Mitteleuropa hat sich das faschistische Alpha - Konsortium breit gemacht, während der Osten Europas samt Russland sowie China von dem sozialistischen Troika - Triumvirat dominiert wird. Der Rest von Asien, mit Japan und Korea an der Spitze, wird vom ehemaligen Unterhaltungskonzern Sanada beherrscht, der sein Volk mit neuester Unterhaltungstechnologie überwacht und kontrolliert. In den arabischen Ländern sitzt nun der Skimitar - Konzern, der von Ehre und muslimischen Traditionen geprägt ist. Was von den vereinigten Staaten und Kanada übrig geblieben ist, wurde aufgeteilt zwischen der Church of Clone, einer Theokratie, die die Göttlichkeit in den Genen der Menschen sucht und eine Rasse von Engeln züchtet, sowie den radikalen Freelands, der letzten Bastion der Demokratie, die durch ihre Ultra-liberalisierung zu einem „Jeder muss sehen, wo er bleibt“ verkommen ist. Südamerika wird vom Cycore - Konzern beherrscht, einem Maschinenkollektiv, deren menschliche Bevölkerung Bürger zweiter Klasse sind. An den Polkappen und im hohen Norden sitzt

schließlich der Gothika - Konzern, eine Gruppierung von WASTE-Vampiren, die sich die Auswirkungen dieser Seuche gezielt zunutze machen, um ihre menschlichen Grenzen zu überschreiten. Selbst die Tiefen des Ozeans sind umkämpftes Gebiet, dort herrscht der Okton - Konzern, der mit Kuppelstädten und genetischen Mutationen für eine Anpassung an das Leben unter Wasser sorgt. Schließlich finden sich noch im Süden Europas die sogenannten Primals, die zurückgekehrten Urmenschen mit schamanistischen Fähigkeiten.

FROSTZONES Parteien leben von ihrem Wiedererkennungswert. Oft reichen alleine die Illustrationen aus, um Assoziationen zu Filmen oder literarischen Vorlagen hervorzurufen. Gut und Böse ist in diesem Setting tatsächlich nur eine Frage des Standpunktes. Möglicherweise mit Ausnahme der Freelands, die etwas zu gut wegkommen (auf der anderen Seite damit aber klassisches Heldenrollenspiel zumindest ermöglichen), gibt es nur Dystopien.

FROSTZONES Gruppierungen sind jedoch mehr als die Summe ihrer Teile. Alleine indem man Fraktionen als Gegner gegenüberstellt, schafft man wieder neue Szenarios. Kampf der politischen Systeme? Troika gegen das Alpha Konsortium. Herrschaft der Maschinen und der menschliche Widerstand? Cycore gegen die Freelands. Wer es mystischer mit einem Tick „Gothic“ möchte kann als Engel der Chruuch auf die Vampire von Gothika losgehen, wer lieber Ehre und Loyalität thematisieren möchte, fährt gut, wenn er Sanada auf Skimitar prallen lässt. Lediglich die Primals fallen ein wenig heraus; nicht nur im Bezug auf die restlichen Fraktionen, sondern im Vergleich zum gesamten Regelwerk, das doch einen klaren Fokus auf BlackOp - Teams und Operationen legt, wo anachronistische Neandertaler doch eher Randerscheinungen sind.

Die Regeln des Spiels

Die grundsätzliche Abwicklung von Proben ist einfach gehalten. Man wirft 2W10 und addiert dazu Modifikatoren aus Attributen und Fertigkeiten. Zusätzlich bringt jede der unterschiedlichen Spezies, mit Ausnahme des genetisch und kybernetisch unveränderten Menschen, ihre eigene Reihe von Regeln mit sich, die je nach Rasse unterschiedlich komplex ausfallen. Das Kampfsystem ist in seinen Grundlagen auch eher einfach gehalten, dennoch wird durch die große Auswahl an Sonderregeln und Manövern, sowie einer hohen Anzahl von situationsbedingten Modifikatoren eine gewisse Einarbeitungszeit und gelegentliches Nachschlagen von Nöten sein.

Die Psiregeln bleiben einfach und generisch. Im übrigen werden die aufgeführten Kräfte dem Konzept Psi gerecht; es wird nicht unter dem Deckmantel Psi „klassische“ Magie in das System gebracht. Für die Fahrzeugregeln gilt wiederum, was bereits für den Kampf gesagt wurde. Grundsätzlich sind sie einfach und schnell, Modifikatoren und Manöver wollen allerdings erst gelernt werden und bremsen damit unter Umständen etwas aus. Kopfschmerzen bereiten lediglich die Regeln für Computer und Hacken. Diese sind zwar grundsätzlich brauchbar, dabei allerdings viel zu aufwendig und lernintensiv, wenn man bedenkt, welcher Anteil und welche Bedeutung ihnen in der Regel im Spiel zukommen werden.

Als zweite Ebene kommen die Spezialisierungen und Kampfsportarten hinzu. Diese geben dem Charakter Zugriff auf bestimmte Manöver oder entsprechende Boni auf bestimmte Aktionen, die ihm aus dem Bereich, was ein normaler Mensch leisten kann, hinausheben. Abgesehen vom Flair bieten diese ein weiteres taktisches Element. Mitunter werden zum Aktivieren solcher Kniffe sogenannte Stylepunkte benötigt. Diese können alternativ auch dazu verwendet werden, Würfel zu Proben hinzuzufügen und taugen damit auch, die mitunter recht hohe Tödlichkeit des System bereits auf Spielerseite etwas abzuschwächen.

Wie man es zum Laufen bringt

Ein Rollenspiel ist mehr als nur ein Setting mit Regeln, und auch bei Nackter Stahl weiß man das. So findet sich in **FROSTZONE** auch ein umfangreiches Kapitel über die Spielleitung. Dort wird klar und griffig vermittelt, wie sich die Autoren vorstellen, das man Frostzone angehen sollte. Es wird klar darüber gesprochen, wo die Aufgaben und Pflichten des Spielleiters liegen und auf anderer Seite ebenfalls, was er von seinen Spielern erwarten kann. Gerade Anfängern wird damit ein nützlicher Leitfaden an die Hand gegeben, wobei aber Hausregeln und eigene Interpretationen laut Text gerade erwünscht sind. Ebenso wird über den Abenteueraufbau gesprochen. Hier wird allerdings nichts darüber gesagt, wie man Special Ops Szenarios

aufbaut. Da dies mit den Schwerpunkt von **FROSTZONE** darstellt, wäre ein Abschnitt, der dieses Thema etwas intensiver behandelt, wünschenswert gewesen.

Mitgeliefertes Spielzeug

Was bereits bei einem Blick ins Inhaltsverzeichnis auffällt ist, dass bereits das Grundregelwerk an Waffen, Ausrüstung aller Arten, Fahrzeugen oder auch Dingen wie NSC Listen und Kreaturen mehr mitliefert, als es üblich ist und wir reden hier nicht von einfachen Tabellen, sondern von ausformulierten Beschreibungen mit einer beachtlichen Menge an Illustrationen.

Aufbau

Der Aufbau des Regelwerks ist dagegen allerdings nicht immer geglückt. Oft findet man die gesuchte Information nicht dort, wo man sie erwartet. Beispielsweise vermutet man die Fahrzeugregeln nicht unbedingt fernab von allen anderen Regelkapitel weiter hinten im Bereich der Ausrüstung und Waffen. Unter der Überschrift „Kampfoptionen“, wo sich fast ausschließlich Kampfmanöver finden, erwartet man auch nicht unbedingt Regeln über das Spiel mit Miniaturen oder optionale Regeln für übereinander getragene Panzerung. Verwirrend ist auch, dass man die eine Hälfte der Regelungen zu Entfremdung und Psychosen (die beim Missbrauch von Cyberware auftreten können) in dem Kapitel „Dramatische Systeme“ findet, die andere Hälfte dann im Ausrüstungsbereich, dem Kapitel über Bioware vorgestellt wird. Hier wäre zumindest ein Verweis notwendig gewesen. Das auch Dinge wie Schaden durch Hitze und Schaden durch Kälte an verschiedenen Stellen geregelt ist, trägt auch nicht unbedingt zur Übersichtlichkeit bei. Das hätte mit einem guten Index abgefangen werden können, doch der ist jedoch gerade mal eine Seite lang und hilft einem in den wenigsten Fällen weiter. Ebenso findet sich auch die ein oder andere Regel, die außerhalb des Regelteils im Hintergrundtext eingebettet ist und damit beim aktiven Suchen schwer zu finden ist. Tatsächlich beschleicht einen mitunter das Gefühl, dass das Regelwerk den Massen an Information nicht immer Herr geworden ist.

Fazit

FROSTZONE ist ein ambitioniertes Projekt und als solches hat es auf der einen Seite zwangsläufig seine rauen Kanten, auf der anderen aber auch Potential. Sicherlich ist es trotz seiner Vielfältigkeit nicht ein Spiel für jeden. Wer es mag zu taktieren und Situationen durch cleveres Agieren zu seinen Gunsten zu beeinflussen, oder wenigstens einen

realistischen Ansatz in den Regeln schätzt, wird hier auf seine Kosten kommen; wer nicht, der wird hier einige Systeme als regeltechnischen Ballast erleben (goldene Regel und House Rules hin oder her). Ebenso muss man mit der martialischen Natur des Settings etwas anfangen können. Einem Anfänger könnte man es auch nicht ohne Einschränkungen empfehlen: Das Regelsystem mag zwar einfache Grundlagen habe, aber wenn man nicht auf alles, was **FROSTZONE** ausmacht verzichten will, wird es dabei nicht bleiben. Demjenigen, der noch mit sich hadert, kann man nur als Tipp geben, das Buch selbst in die Hand zu nehmen und ein wenig zu blättern. Tatsächlich gibt es kaum ein Spiel, das schon über seine Illustrationen ein so gutes Bild des Spiels vermittelt. Wer damit nichts anfangen kann, der wird auch mit dem geschriebenen Inhalt nicht glücklich.

Frostzone



Art Rollenspiel

Verlag Nackter Stahl

Sprache Deutsch

Jahr 2009

Preis 50 Euro