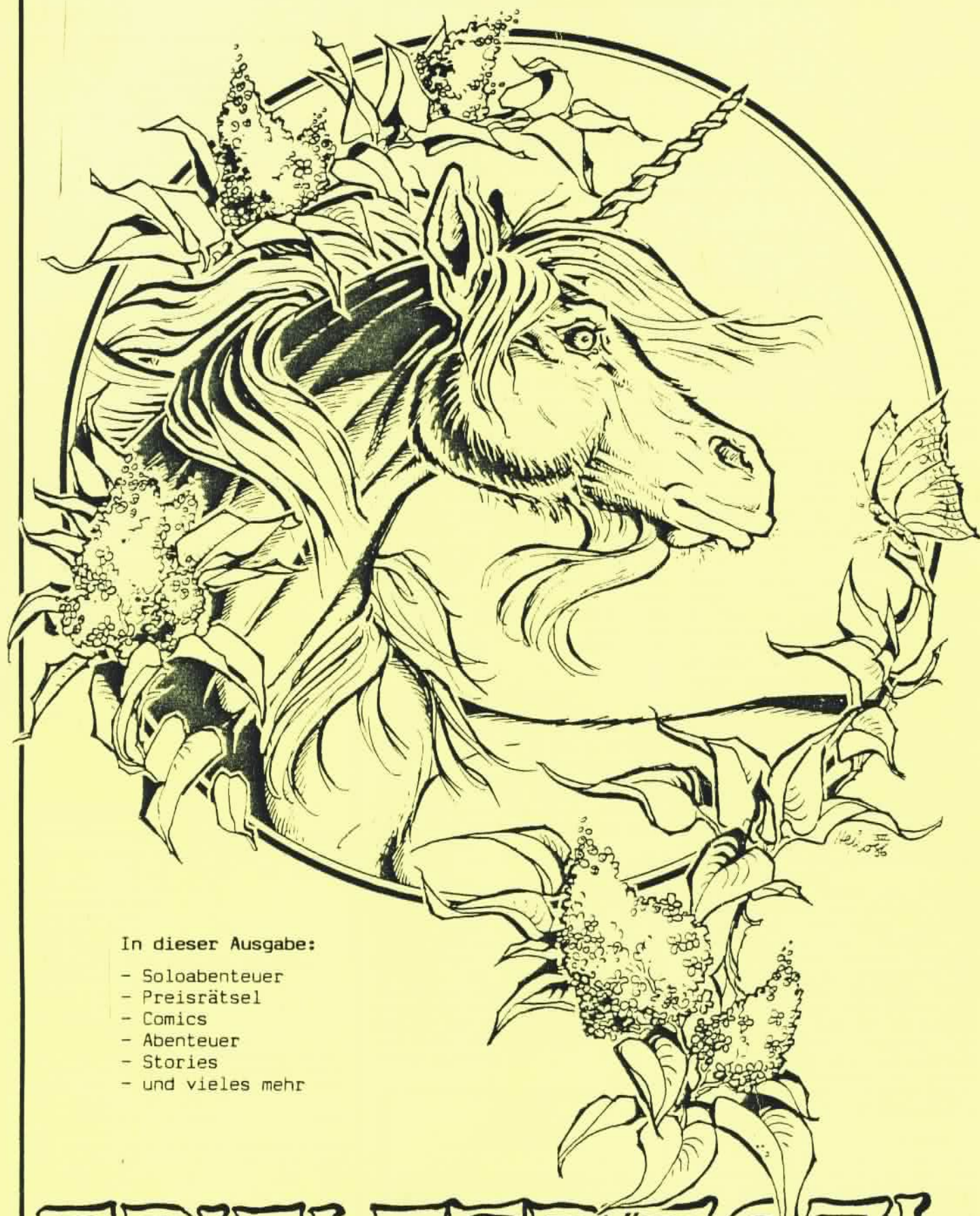




In dieser Ausgabe:

- Soloabenteuer
- Preisträtsel
- Comics
- Abenteuer
- Stories
- und vieles mehr

SPIELESPIEGEL

Das Vereinsmagazin aus Erlensee Nr. 1 / DM 2.50

RUBRIKEN:

Vorwort, Inhalt, Impressum ... Seite 2
Intern ... Seite 3
Veranstaltungen ... Seite 18

STORIES:

Der Preis ... Seite 4
Unicorn ... Seite 9
Die Katze ... Seite 11
Schöne Sterne ... Seite 14
Das Ding im Wald ... Seite 18

COMICS:

Counen, der Rhabarber ... Seite 7
Magic Tales ... Seite 13

ARTIKEL:

Artefakt ... Seite 3
Brett & Spiel ... Seite 3
Zuviel Panzer, zuwenig Hirn ... Seite 5
Tönendes Rollenspiel ... Seite 6
Preisrätsel ... Seite 8
Zitate ... Seite 10
Zinn-Ecke ... Seite 12
STARD-Zwölf ... Seite 14
Killer ... Seite 15
Rezension ... Seite 16
Der Spiegelmeister antwortet ... Seite 17

GRAFIKEN:

Heidi Koch ... Seite 1
Tora ... Seite 20
Sven Keller ... Seite 6, 12, 15, 16
Christian Holl ... Seite 13
Thorsten Fehr ... Seite 11
Joachim Köppel ... Seite 10
Michele Porfirio ... Seite 9
Katja Braasch ... Seite 5, 7, 22

MODUL, SOLO, SYSTEM

Einhornwald ... Seite 2
Die Gruft ... Seite 8
Der letzte Flug des Maroukh ... Seite 9
Blaster Master ... Seite 19

Impressum

"SPIELESPIEGEL" ist das offizielle Magazin des 1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel Vereins e. V.

Redaktionsadresse:

Karl-Heinz Zapf

Menzelstraße 35

6450 HANAU 1

Verantwortlich im Sinne des Presserechts:

Karl-Heinz Zapf

Preis: 1.50 DM

Auflage: 100 Exemplare

Titellogo: Katja Braasch

Layout & Satz: Karl-Heinz Zapf

Die Verwendung von eingetragenen Warenzeichen im Rahmen dieses Magazins stellt keine Verletzung des Copyrights seitens der Redaktion dar; alle Rechte liegen bei den jeweiligen Verfassern, Lizenznehmern oder Herstellern.

Für unverlangt eingesandte Beiträge können wir keine Haftung übernehmen, sind aber grundsätzlich an Beiträgen aller Art interessiert.

Für alle namentlich gekennzeichneten Artikel sind die Autoren verantwortlich. Nachdruck, komplett oder auszugsweise, nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung der Redaktion.

Jeder Mitarbeiter dieses Magazins erhält ein kostenloses Belegexemplar; die Redaktion behält es sich vor, Korrekturen, stilistische Änderungen und Kürzungen vorzunehmen (z. B. bei Leserbriefen).

(c) 1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel Verein im Februar 1989.

Vorwort

von Karl-Heinz Zapf

"SPIELESPIEGEL"?

"SPIELESPIEGEL"!

Ja, ein neues Rollen- und Brettspielmagazin hat das Licht des Fandoms erblickt und mir fällt nun das, mehr oder weniger schwere, Los zu, dieses allererste Vorwort zu verfassen.

Zwar ist dies, wie bereits erwähnt, die erste Ausgabe und daher noch eine Art "Versuchskaninchen", aber wer zu Anfang gleich perfekt ist, kann sich nicht mehr verbessern und ich bin sicher, daß unser Team den "SPIELESPIEGEL" so lange in der Qualität steigern wird, wie es nur irgendwie möglich ist.

Der Aufruf an die Leserschaft lautet also: schickt Leserbriefe, damit wir wissen, was euch gefallen hat und was nicht, und vor allem Artikel, Rezensionen, Module usw., denn eigentlich sollte es nicht die Aufgabe der Redaktion sein, das Vereinsmagazin fast allein zu erstellen.

Schon wieder ein Magazin?

Sicher werden einige jetzt aufstöhnen, vor allem jene, die schon ein paar Einblicke in die ja wirklich unübersichtliche und geradezu überquellende Fanzine-Szene gewonnen haben; aber viele dieser unzähligen Fanzines bieten dem Leser nichts an, so daß ihr Ende meist nur eine Frage der Zeit ist.

Dies wird dem "SPIELESPIEGEL" nicht passieren!

Denn wir, d. h. die Redaktion, bemühen uns wirklich, mit diesem Magazin (oder Fanzine, wenn ihr so wollt) mehr zu bieten als nur Durchschnittsware, sei dies nun bei den Artikeln, den Grafiken oder den Abenteuern; wenn ich mir diese erste Ausgabe so betrachte, denke ich doch, daß wir auf dem richtigen Weg sind und hoffe, der Leser stimmt mir in dieser Beziehung zu.

Im "SPIELESPIEGEL" werden, wie der eine oder andere vielleicht bemerken wird, nicht ausschließlich Erstveröffentlichungen publiziert - denn, mal ehrlich, wer von euch kennt denn die beiden Comics, die zwar schon in Zines erschienen sind aber doch dem Personenkreis, in dem sich der "SPIELESPIEGEL" bewegt, noch meist unbekannt sind?

Wieso soll man denn solche Beiträge, sofern sie gut genug sind, nicht auch einem breiteren Publikumsspektrum zugänglich machen?

Diese, fast schon konservative, Einstellung mancher Fanzine-Herausgeber werde ich wohl nie verstehen (es ist wohl überflüssig hier noch anzumerken, daß diese Beiträge von den Verfassern bzw. Zeichnern für dieses Magazin freigegeben worden sind); wenn wir natürlich erst einmal "eigene" Zeichner in unseren Reihen haben, werden Erstveröffentlichungen folgen. Die Erscheinungsweise des "SPIELESPIEGEL", nämlich dreimal im Jahr (ohne festgelegten Termin) mag ein wenig selten erscheinen, aber zwischen diesen Ausgaben sollen Rundschreiben für die Mitglieder des "1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel Vereins e. V." erscheinen, reine Informationsquellen für unsere Mitglieder also (voraussichtlich Titel: "SPIELESPIEGEL intern"); die zweite Ausgabe soll aber wahrscheinlich im Sommer zur ersten Rollen- und Brettspielconvention des Vereins erscheinen.

überhaupt ist, trotz des relativ kurzen Bestehens des Vereins, schon einiges an Aktivitäten geboten: dieses Magazin (das übrigens in weniger als zwei Monaten komplett erstellt wurde), die Renovierung des Vereinsraumes (ein ehemaliger Kinosaal in Erlensee), eine Rollen- und Brettspielbörse (auf der gebrauchtes Material gekauft, verkauft und getauscht werden kann) und natürlich die erste Convention im Sommer dieses Jahres (und wenn alles klappt, mindestens weitere zwei Spielertreffen pro Jahr)!

Viele Gründe für einen Eintritt in den "1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel Verein e. V.", vor allem auch wenn man die Tatsache bedenkt, daß alle Mitglieder den Vereinsraum jeden Tag in der Woche benutzen können, also eine gute Möglichkeit geboten bekommen, sich zu treffen, auch wenn in der eigenen Wohnung kein Platz hierfür ist.

Aber genug hiervon, ihr sollt selbst entscheiden, was ihr vom "SPIELESPIEGEL" und dem neugegründeten Verein haltet; dieses Vorwort war nun ohnehin lange genug - viel Spaß beim Lesen also!

Solo

MINI-SOLO

"Einhornwald"

von Karl-Heinz Zapf

VORGESCHICHTE: Fröstelnd stehst Du am Wegesrand und blickst grübelnd in den finster und trübsig vor Dir aufragenden Wald; Dein Weg zur Hafenstadt Rhule führte Dich hierher, doch die Erzählungen über diesen Forst lassen Dich, einen sonst so unerschrockenen Abenteurer, nun doch zögern.

Seltene Laute und verzerrt klingende Tierstimmen hallen Dir entgegen. Endlich gibst Du Dir einen Ruck und Du betrittst das Dunkel des Waldes... (3A)

Intern von Manfred Gruhl

Liebe Freunde und Mitglieder!

Ich freue mich, daß so viele schon den Weg in die Reihen unseres gerade gegründeten Vereins, dem "1. Erlenseer Rollen-, Ko-Sim- und Gesellschaftsspielverein e. V.", gefunden haben.

Ich möchte an dieser Stelle noch ein paar Worte zur Gründungssitzung verliern.

Wir, das heißt der Reigen der Initiatoren des Zusammentreffens am 18.11.1988, haben uns im Rahmen unserer Vorbereitungsarbeit zur Vereinsgründung natürlich tiefere Gedanken über die Ziele und den Zweck des Vereins gemacht.

Hierbei sahen wir vor allem im Rollenspiel eine gute Möglichkeit für Kinder und Jugendliche den Umgang mit anderen und die Bewältigung einer (oder mehrerer) problematischer Situationen zu lernen.

Für uns besteht ein Zusammenhang zwischen dem, oft als kindisch oder naiv, verschrieenen Spiel im allgemeinen, und einem für Heranwachsende wichtigen sozialen Lernprozeß. Es gibt auch heute noch viele Erwachsene, die im Spielen keinen Sinn sehen, sich selber von der Spielfreude ausschließen und auch den Spielen ihrer Kinder mit erzieherischer Skepsis, aber auch großem Desinteresse, gegenüberstehen. Also soll auch unser Ziel sein, die

Eltern unserer jugendlichen Mitglieder anzusprechen, sowie alle Erwachsenen.

Dadurch soll ein Netz aus Spiel- und Arbeitsgruppen, Seminaren und Kontakten entstehen; Mitgliederversammlungen sollen die Gemeinsamkeit und das Vereinsleben unterstützen, und Aufklärung über die gesamte Arbeit des Vereins geben.

All diese, hier nur kurz umrissenen, Ziele hoffen wir verwirklichen zu können. Auch daß das noch nicht alles sein kann ist klar, aber es scheint mir eine solide Grundlage für einen Verein zu sein.

Zu unserer Freude konnten wir am Tag der Gründungsversammlung schon 19 Mitglieder begrüßen, sowie wir noch viele weitere Zusagen für eine Mitgliedschaft im Verein bekamen.

Inzwischen weiß ich von einer Zahl von 25 Mitgliedern, was im Vergleich zu der Zeit des Bestehens einen guten Zuwachs zeigt.

In eurer Hand befindet sich nun das erste Resultat einer Arbeitsgruppe des Vereins; diese steht für uns verbindlich in der Satzung.

Ich wünsche dieser AG viel Glück für ihre Startausgabe und gutes Gelingen für die weiteren.

Viel Spaß beim lesen, knobeln und fantasieren wünsche ich allen, die dieses Magazin lesen werden.

Artikel

Brett & Spiel von Harald Konrad

Nachdem hier soviel über Rollenspiele geredet wird, könnte man meinen, daß sich der Verein nur damit befassen will, aber schließlich heißen wir ja "1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel-Verein" und da soll die andere Seite nicht zu kurz kommen.

Unser Ziel ist es, euch zu zeigen, daß Gesellschaftsspiele nicht nur aus der größtenteils langweiligen Auswahl in den Kaufhäusern besteht, sondern daß es Spiele gibt, die es wirklich lohnen zu spielen. Nun, was kann der Verein für euch tun?

Als erstes werdet ihr informiert über alles was euch interessiert und was läuft, das heißt, wir wollen alte und neue Spiele testen (Testpersonen bei mir melden), Berichte aus der Szene bringen (z. B. Neuerscheinungen der Nürnberger Spielwarenmesse oder der Spiel 89), über Leute berichten, die Spiele erfinden (wer kennt die schon?), euch Termine von Spieleabenden geben, Flohmärkte veranstalten, wo man Spiele tauschen, verkaufen und kaufen kann, Tips geben über Spiele, die aus den Programmen der Verlage gestrichen wurden und deshalb zu Spottpreisen verkauft werden etc. etc.

Natürlich sind wir froh über jede Anregung von euch, denn nur so kann man wissen, was ihr wirklich wollt.

Sobald unser Clubraum fertig ist, soll jeder dort die Gelegenheit haben, das zu spielen, was er möchte. Das basiert jetzt am Anfang unserer Vereinstätigkeit logischerweise noch auf viel Eigeninitiative.

Deshalb: wer Spiele hat, die er gerne spielen möchte oder die er anderen für die eine oder andere Spielrunde zur Verfügung stellen möchte, der soll sie bitte mitbringen. Super wäre natürlich, wenn ihr Spiele habt, die sowieso irgendwo in der Ecke verstauben und diese dem Verein zur Verfügung stellt, so daß wir mit der Zeit eine ordentliche Spieleammlung besitzen.

In naher Zukunft (wenn der Kassenwart den Schlüssel für die Vereinskasse herausgibt) wird der Verein auch Spiele kaufen (z. B. "Carrom"), die er den Mitgliedern zur Benutzung im Clubraum zur Verfügung stellt.

So, nun aber genug der Vorrede, hier kommt der allererste Spieletest...

CARROM

CARROM ist eine Art Tischbillardspiel, das wahrscheinlich während der Kolonialzeit im damals englischen Indien als "Billard des armen Mannes" entstanden ist und seitdem in Indien und Sri Lanka von Millionen von Leuten gespielt wird. Bei uns ist dieses Spiel noch relativ unbekannt, aber der Durchbruch für diesen fast schon "Klassiker" steht unmittelbar bevor, und in dem einen oder anderen Kaufhaus kann man auch schon die ersten Bretter kaufen (Vorsicht - meist schlechte Qualität).

Bei CARROM handelt es sich um eine 74x74 cm große Holzplatte die von 1-2 cm hohen Leisten eingerahmt ist und Löcher in jeder Ecke besitzt, unter denen jeweils ein Netz befestigt ist.

Gespielt wird mit neun weißen, neun schwarzen und einem roten Stein, die

Artefakt von Thomas Brückner und Karl-Heinz Zapf

DAS BUCH DES PHÖNIX-RITUALS

Dieser etwa 5 kg wiegende Foliant ist in rotes Leder gebunden, auf der Vorderseite ist ein Phönix aus Blattgold eingepreßt; wer dieses Buch schrieb ist unbekannt, aber es ist möglich, daß er immer noch unter uns wandelt denn mit Hilfe dieses Buches vermag der Kundige den Tod zu besiegen.

Wie der Vogel Phönix aus seiner Asche, so entsteht auch der Körper des Zauberers in jugendlicher Frische wieder.

Ist der Körper des Magiers alt und verbraucht, vermögen die gichtigen Finger kaum noch den Stab zu führen, dann ist die Zeit gekommen.

So rufe er nun seine Schüler oder belege sich selber auf die Suche (welche ein ganzes Leben dauern kann) und finde folgende Ingredienzien für die Zeremonie:

- Feuer aus dem Schlund eines erwachsenen Drachen, die Flamme bewahrt durch
- geheiligtes Öl aus dem Tempel der Lebensgottheit
- magische Kreide zum Zeichnen der Symbole und Glyphen des

Beschwörungskreises

- ein Dutzend Federn des Phönix
- einen Stuhl aus dem Holz schwarzer Rosen.

Solo

3A: Du folgst dem Pfad einige Zeit und kommst dann vor einer Weggabelung an. Der Weg, welcher rechterhand weiterführt, ist dunkel und still (20A), jener in gerader Richtung hingegen erfüllt von den Lauten unzähliger Tierstimmen (10C).

3B: Leise schleichst Du durchs Unterholz und entdeckst bald eine kleine Lichtung; dort flackert ein helles Feuer, vor dem ein alter Mann sitzt. Greifst Du ihn an (15A), gesellst Du Dich zu ihm (10A) oder kehrst Du auf den Weg zurück (8A)?

3C: Schnell eilst Du zu dem als Mensch getarnten Dämon und versenkst Deine Schwertklinge in seinen Körper! Er schreit überrascht auf und sofort verfärbt sich seine Haut nachtschwarz und das Glühen seiner Augen verstärkt sich; ehe er sich von seiner Wunde erholen kann, eilst Du von dannen (21A)!

ähnlich wie Mühlesteine aussehen (aber etwas schwerer sind) und einem weißen Schußstein, der größer und schwerer ist als die anderen.

Ziel des Spieles ist es, seine eigenen Steine in die vier Löcher mit Hilfe des Schußsteines zu versenken, wobei dieser immer auf die eigene Grundlinie gelegt und von dort aus durch Schnippen mit den Fingern der rechten Hand gespielt wird. Gewonnen hat derjenige, der als erster alle Steine seiner Farbe versenkt hat. Er bekommt dann die Anzahl der beim Gewinn noch auf dem Brett befindlichen Steine des Gegners als Punkte gutgeschrieben. Soweit zu den groben Regeln des Spiels.

Der eigentliche Reiz liegt aber in der Möglichkeit, sich durch Training zu verbessern, denn wer das erste Mal CARROM spielt, der hat noch kein Gefühl dafür, wie stark oder fest er schnippen muß oder wie man richtig zielt, aber je mehr man spielt, desto sicherer wird man (also Vorsicht, das Spiel kann süchtig machen - ein Süchtiger!).

Wer das Spiel kaufen will, der muß mit etwa 100,- DM inklusive Steine rechnen, aber das Geld lohnt sich auf alle Fälle. Wenn alles klappt, ist CARROM das erste Spiel, das sich der Verein kaufen wird, also jetzt schon rechtzeitig reservieren lassen.

Story

Der Preis von Thomas Brückner

Frank Allows begegnete IHM vor zwei Jahren auf einer Studentenfeier. Frank studierte damals noch Archäologie.

Derjenige, der Frank mit IHM bekannt machte, war etwas älter und ihm unbekannt. Nachdem Frank sich dafür begeistert hatte, wollte er ES auch besitzen. Er sprach den anderen darauf an und dieser sagte: "Kein Problem, aber du wirst einen Preis zahlen müssen..."

Und als er dies sagte, fielen Frank die dunklen Ringe unter den Augen seines Gegenübers auf, dessen Nervosität und Angespanntheit.

Doch Frank war zu sehr von IHM begeistert als daß ihn dies mißtrauisch gemacht hätte, er war nur von dem einen Gedanken besessen, ES zu besitzen und seinen Freunden zu zeigen.

Und so erwarb Frank Allows ES!

Zwei Jahre später...

In dieser Vollmondnacht war es soweit, Frank überlief es eiskalt wenn er daran dachte, was in dieser Nacht geschehen würde.

Vor nahezu zwei Jahren hatte er sein Studium abgebrochen weil er sein Geld für eine Ägyptenreise und einige alte Bücher benötigte, denn ES war noch nicht vollständig erschienen.

Und er hatte Recht behalten, seine Neugierde hatte ihm die Erkenntnis gebracht, doch auch die Erkenntnis, daß er nun den Preis zahlen mußte.

In dieser Nacht.

Frank wurde aus seinen Erinnerungen aufgeschreckt, als die alte Standuhr die zehnte Stunde schlug.

Wie im Traum stand er auf und packte die Dinge, welche er benötigen würde in seine große Tasche.

Ein paar seiner alten Bücher, etwas

Ist es dem Glücklichen gelungen, all dies zu erlangen, so zeichne er die richtigen Symbole, welche das Buch ihm weist, versehe seine Robe mit den Federn und nehme im Rosenholzstuhl inmitten des Kreises der Beschwörung Platz.

Nun spreche er die Formeln, welche das Buch enthält (dies dauert zwei Stunden) und öffne das Gefäß welches das Drachenfeuer enthält.

Die Flamme wird nun den Magier samt Stuhl verzehren.

Sobald nur noch Asche vorhanden ist wird sich über dem Beschwörungsplatz eine Wolke leuchtender, magischer Energie bilden aus der langsam der bewußtlose, junge Körper des Magiers hervorgleitet.

Informationen für den Spielleiter:

Obwohl das Erlangen all der Zutaten für das Ritual schon Stoff für genügend Qvesten ergibt, soll es ja noch Spielleiter geben, denen das noch nicht reicht.

Diesen wird empfohlen, den Spieler noch eine Probe auf "Zaubern" o. ä. ablegen zu lassen.

Der Körper des Magiers hat ein Alter von 3W6+10 Jahren (bei Menschen), bzw. was der SL festlegt.

Dies führt dazu, daß die physischen Attribute wie z. B. Kraft und Konstitution erneut bestimmt werden müssen.

Fähigkeitswerte, die ebenfalls beeinflußt sind, ändern sich natürlich auch.

DER STREITHAMMER DES STURMGOTTES

Dieser reichverzierte Streithammer stammt aus einer Zwergenschmiede und wurde in einem langen Ritual vor langer Zeit vom Sturmgott persönlich geweiht; die Waffe erhielt während diesem Ritual Runen eingebrannt, die soviel wie "Blitz" und "Donner" bedeuten.

Die Zwerge reichten diesen magischen Streithammer als Amtsinsignium jeweils ihrem herrschenden Regenten weiter, aber bei einem Überfall von umherziehenden Orks ging dieser verloren; seither ziehen stets einige Zwergenkrieger umher, um dieses für sie immens wichtige Artefakt zurückzugewinnen - dafür gehen sie auch über Leichen, wenn nötig.

Die Waffe erhielt mittels der Runen und der darin enthaltenen Magie des Sturmgottes einige außergewöhnliche Eigenschaften, die nun aufgelistet werden sollen.

Zunächst einmal ist auffällig, daß der Träger der Waffe bei einem Unwetter weder von Regen, Hagel oder sonstigem Niederschlag getroffen werden kann, auch Blitzschlag prallt wirkungslos von ihm ab; doch damit nicht genug: während des Aufenthaltes im Gewitter besteht eine 15%-Chance, daß der Sturmgott auf die Präsenz der von ihm geweihten Waffe aufmerksam wird und vor dem Träger erscheint, um diese zu fordern.

Einmal pro Tag können außerdem folgende magische Eigenschaften des Streithammers abgerufen werden:

BLITZ - ein bläulicher, vielfach

verästelter Blitz umspielt plötzlich den Hammerkopf und verursacht zusätzlichen Schaden für die Dauer eines Kampfes.

DONNER - ein tiefer Ton ertönt auf einmal und wenn der Hammerkopf nun auf solides Material (Tür, Truhe o. ä.) trifft, so wird dieses aufgesprengt, egal, welche Schutzzauber darauf liegen mögen, im normalen Kampfgeschehen bringt diese Fähigkeit gegen z. B. Skelette doppelten Schaden der Waffe.

BLITZ und DONNER - ein Blitz fährt aus dem Streithammer auf bis zu drei Wesen zu, die einen Schaden (durch Blitzschlag) hinnehmen müssen; gefolgt wird der Blitz von einem ohrenbetäubenden Krachen, dessen Schallwelle die betroffenen Kreaturen (sofern sie nicht größer als Menschen sind) davonschleudert und ihnen nochmals einen gewissen Schaden (durch Sturz o. ä.) zufügt.

Informationen für den Spielleiter:

Sicherlich ein machtvolles Artefakt, aber wenn es sinnvoll vom Spielleiter eingesetzt wird (z. B. als Schatz und Endziel einer Kampagne) eine schöne Belohnung für einen der Spieler (fragt sich nur, für welchen); außerdem sind da ja noch die umherziehenden Zwerge und der Sturmgott zu nennen...

SCHWERT DES MELANEK

Melanek ist ein umherziehender Gauner und Lebenskünstler, der sich seinen Unterhalt vor allem durch den Verkauf von Kräutertinkturen und "magischen" Waffen verdient; er zieht mit einem greisen, niedrigstufigen Magier und einem jungen Gaukler mittels einer umgebauten Kutsche durch die Lande und von Stadt zu Stadt, um den Leichtgläubigen dort seine unwirksamen Tinkturen und Wässerchen zu verkaufen.

Auf dem Marktplatz bietet er seine Ware an und der Gaukler vollführt Kunststückchen, um Kundschaft anzulocken; der alte Magier aber bleibt stets im Wagen verborgen, denn sein Auftritt wird für den Verkauf der "Artefakte" benötigt.

Vor allem die Schwerter Melaneks sind große Erfolge; zunächst läßt Melanek durch seinen Gaukler auskundschaften, ob sich

durchreisende Abenteurer in der Stadt befinden und holt möglichst viele Informationen über die Gruppe ein (z. B. Feinde, besiegte Kontrahenten, Vorlieben und Abneigungen).

Dann läßt er Gerüchte in Umlauf setzen über das magische Schwert mit Heilungs- und unglaublichen Kampffähigkeiten, das angeblich ein fremder Krieger bei sich trägt, der gerade in der Stadt ist; dies sollte auch an die Ohren der Spieler dringen, wenn diese Interesse zeigen folgt der zweite Teil der Posse.

Melanek verkleidet sich als besagter Krieger und führt ein runenbedecktes, reich verziertes Schwert bei sich (von dem er noch Dutzende anderer in einer Kiste gelagert hat); sobald die Spieler sich in einer Wirtsstube o. ä. aufhalten, beginnt er ein

Solo

zwangloses Gespräch mit ihnen und wie zufällig kommt die Rede auf seine magische Waffe. Im nächsten Moment fliegt die Türe auf, Nebel walt herein und ein verummter Mann (nämlich der Magier) taucht auf, der die Spieler mit seinem Rachege danken konfrontiert (z. B. "Jetzt zahlt ihr für die gemeuchelten Halbblinge!"). Ehe noch jemand reagieren kann springt Melanek auf und zieht sein Schwert, ruft dabei lauthals: "Ha, Schurke, erkennst du diese Waffe?!", daraufhin zuckt der Magier zurück und flieht von dannen. Melanek wird dann das Schwert (eine ganz gewöhnliche Waffe, evtl. mit Lichtzauber o. ä. belegt, die noch dazu wegen der vielen Verzierung en schlecht zum Kämpfen geeignet ist) an die Spieler zu Wucherpreisen verkaufen wollen und dies mit den dubiosen Gründen rechtfertigen, dabei stets die Vorzüge der Waffe anpreisend.

Informationen für den Spielleiter:
Eine Aufgabe für den SL ist es

SA: Duögerst kurz, weil in Dir eine warnende Stimme erklingt; im nächsten Moment ist es auch schon zu spät (70)!

SB: Der Harfner stellt sich als Hüter der Einhörner vor und blickt Dich ernst an; er fragt Dich, ob Du während Deines Aufenthaltes hier im Walde zwei friedliche Wesen getötet hast. Wenn dem so ist, lies (13A); ansonsten (15B).

SC: Der Elf leistet nur sporadisch Gegenwehr und haucht unter Deinen Hieben bald schon sein Leben aus; Du durchsuchst ihn, findest aber nichts von Bedeutung und kehrst auf den Pfad zurück (21B).

sicherlich, Melanek so zu führen, daß er nicht zu auffällig wirkt und die Spieler denken, sie wären auf die Idee gekommen, ihm das Schwert abzukaufen; wenn sie dann nach einiger Zeit feststellen, daß die Waffe nur Plunder ist, ist Melanek samt seiner Truppe schon längst spurlos verschwunden...

Artikel

Zuviel Panzer, zuwenig Hirn von Dirk Pühl

Jeder kennt sie aus "D&D"-Kampagnen und Hollywood-Schinken, die wandelnden Eisenwarenläden, die auf ihren nicht minder gepanzerten Ungetümen (die man heute höchstens noch vor Bierkutschen spannt) sitzen und ihres Zeichens unüberwindliche Helden sind. Die historische Idee des schwergepanzerten und oft berittenen Kriegers reicht bis in graue Vorzeit zurück. Bereits um 1400-1200 v. Chr. trugen die mykenischen Fürsten, die durch Homers "Ilias" und "Odyssee" Weltruhm erlangten, einen regelrechten Plattenpanzer aus Bronze mit schweren Schulterstücken und einer hohen Halsberge. Auch nach dem Untergang der mykenischen Zivilisation wurde in Griechenland schwere Panzerung getragen, allerdings zu Fuß in der Phalanx und nicht auf dem Wagen wie bei den Mykenern. Panzerreiter dienten in Europa erstmals in der Garde der makedonischen Könige Philipp II. und Alexander IV. (der Große). Sie trugen die Glocken- oder Muskelpanzer der Hopliten, die allerdings am unteren "Saum" weiter ausgeschweift waren, damit der Reiter auch auf einem Pferd sitzen konnte, sowie dem sog. "böotischen" Helm, der seinem Träger Sicht nach allen Seiten erlaubte. Das waffenklirrende Rom hat sich jahrhundertlang auf seine chromglitzernden Legionen verlassen. Erst der Druck der Steppenvölker aus dem

Inneren Asiens verleitete die Römer im 3. Jahrhundert, selbst Panzerreiter aufzustellen. Diese Reiter, Kataphrakten genannt, waren samt dem Pferd von Kopf bis Fuß in Schuppen-, Lamellen- oder Kettenpanzer gehüllt und mit ein- und zweihändig zu führenden Stoßlanzen und langen Hiebschwertern bewaffnet, viele besaßen auch einen Reflexbogen oder mehrere Wurfspeere. Die Kataphrakten gelten allgemein als die Urväter des mittelalterlichen Ritters. Nach dem Niedergang des weströmischen Reiches bewahrte Byzanz die Tradition der Panzerreiter in Europa weiter. Die Franken schließlich stellten als erstes wieder ein Reiterheer im Westen auf, das nach Art der Kataphrakten bewaffnet war. Noch zu Beginn dieses Jahrhunderts wurde diese Ausrüstung in Tibet getragen, über die vermutlich schon das historische Vorbild des König Artus im 5. oder 6. Jahrhundert verfügte, als er seine "Tafelritter" gegen die sächsischen Eindringlinge führte. Ein großer Nachteil dieser Reitertruppen aber waren die astronomischen Summen, die für ihren Unterhalt aufgewendet werden mußten. Die Rüstung eines Panzerreiters hatte im 9. Jahrhundert nach der "Lex Salica" einen Wert von 45 Kühen! Um diese Kosten nicht mehr tragen zu müssen, verteilte man an die Reitersoldaten Landgüter, von deren

zylinderförmiges in Papier eingewickelt und zum Schluß ES. Frank verschloß die Tasche sorgfältig und atmete tief durch. Dann zog er seinen Mantel an und machte sich auf den Weg zu seinen Freunden. In Gedanken malte er sich alle möglichen Situationen aus und es ekelte ihn vor dem, was er tun mußte, aber andererseits... In dieser Nacht würde er seine Freunde treffen, wahrscheinlich zum letzten Mal. Frank schluckte schwer, worauf hatte er sich da nur eingelassen? Aber nun war es zu spät, um umzukehren, Frank lachte hämisch. Ihr Ende würde schrecklich sein, so erwartete man es von ihm und so sollte es sein. Endlich erreichte er das Haus in dem sie schon auf ihn warteten.

"Oh mein Gott", schrie James, "was ist das!?" Und während die anderen vor Entsetzen gelähmt waren, stieß Frank mit dumpfer Stimme folgende Worte aus: "Iä nafhgh Cthulhu R'lyeh nafh, Eha'ungl...!" "Oh großer Cthulhu, der du in R'lyeh träumst, dein Priester bietet dir dieses Opfer an...!" Die vier Freunde versuchten verzweifelt zu fliehen, aber die tödlichen Schrecken der Großen Alten ließen sie nicht entkommen.

"Mußte das wirklich sein?", fragte James ärgerlich, "schon wieder einer meiner besten 'Auf Cthulhus Spur'-Charaktere weniger!"



Artikel

Tönendes Rollenspiel von Andreas Trageser

Viele werden sich wohl fragen, was ausgerechnet Musik bei Rollenspielen zu suchen hat und welchen Zweck sie eigentlich erfüllen soll. Dazu muß gesagt werden, daß die Musik nicht direkt zur Unterhaltung konsumiert wird, sondern als Stimmungskomponente das Spiel unterstützen und verstärken soll.

Selbst da gibt es unterschiedliche Methoden zur Anwendung der Musik, auf die ich später eingehen werde.

Als erstes einmal: welche Musik ist eigentlich zum Spiel geeignet?

Sämtliche getexteten Musikstücke kann man getrost vergessen. Der Interpret (egal welcher, von Michael Jackson bis Haino) lenkt zu sehr mit dem vorgetragenen Text vom Spielgeschehen ab.

Abgesehen davon kommt es immer wieder vor, daß die Spieler sich bewußt oder unbewußt so weit ablenken lassen (wenn z. B. der Interpret jemandem verhasst ist o. ä.), daß sie plötzlich den Bezug zur Realität innerhalb des Spieles verlieren (und vielleicht anfangen, mitzusingen).

Aus diesem einfachen Grund ist Instrumentalmusik für Rollenspiele wohl am besten geeignet.

Das Angebot hierzu ist ziemlich reichhaltig, von Klassik über Soundtracks bis hin zur Synthesizersmusik.

Der Spielleiter sollte allerdings darauf achten, daß seine Musik den allgemeinen Geschmack der Gruppe trifft und nicht nur seinen eigenen; am besten spricht man sich vor dem Kauf mit der Gruppe ab.

Ich persönlich empfehle am liebsten Filmmusik zum Spiel, da sie, wie ich finde, die Emotionen am besten unterstützt.

Obwohl es natürlich verschiedene Möglichkeiten gibt, die Musik ins Spiel zu integrieren, sollte man grundsätzlich während der Spielsitzung nur Kassetten verwenden, da sie leichter zu handhaben und auszuwechseln sind und somit nicht den Spielfluß stören.

Um die verschiedenen Möglichkeiten besser vor Augen zu führen gehe ich sie nun einmal durch:

1) Die Musik zur "Berieselung" ist die billigste und am wenigsten stimmungsvolle Methode.

Die Musik läuft die ganze Sitzung über (leise) im Hintergrund, sollte aber zumindest zum System passen. Vorteil dieser Methode: wenig Vorbereitungszeit und Arbeit für den Spielleiter.

2) Im großen und ganzen wie 1), aber der Spielleiter hat mehrere gut gekennzeichnete Kassetten in Reichweite liegen für jeweilige "Szenen", z. B. eine Kassette für Kämpfe (schwungvolle, mitreißende Musik), eine für den obligatorischen Kneipenaufenthalt (Musik, die von einzelnen oder wenigen Instrumenten vorgetragen wird und so von einem Barden stammen könnte), eine für Landschafts- und Wanderszenen (ruhige, friedvolle Musik), eine für unheimliche Orte wie z. B. Friedhöfe (Musik, die unter die Haut geht und eine etwas gruselige Atmosphäre besitzt) usw.

Vorteil dieser Methode: die im Hintergrund spielende Musik verstärkt optimal die Stimmung, da besser passend, und macht es

Erlös sie diese Ausrüstung selbst bezahlen mußten. Der Ritter, wie wir ihn kennen, war geboren.

Im Laufe der Jahrhunderte wurde die Panzerung, die er trug, immer schwerer und umfangreicher, was zuerst Kettengeflecht war, wurde bald zu Stahlplatten.

Gegen Ende des Mittelalters waren sie schließlich so schwer geworden, daß ihr Träger gegen normale Schwerthiebe fast immun war.

Auch im Rollenspiel ist diese Art Gegner im Nahkampf nahezu unsiegbar. Die starke Panzerung läßt kaum noch einen tödlichen Treffer zu, es sei denn, man rückt ihnen mit allerschwerstem Gerät, seien es riesige Äxte und Schwerter oder titanische Streitkolben, zu Leibe.

Die Unhandlichkeit dieser Waffen erfordert zum Ausgleich allerdings einen höheren Rüstungsschutz. Eine teure und vor allem unbequeme



Angelegenheit, vor allem, wenn man andauernd durch enge und stickige Katakomben krauchen muß!

Was also tun gegen den gepanzerten Feind?

Zunächst einmal sollte man den Nahkampf mit ihm meiden, sei das nun unsportlich oder nicht (meistens ist es der Gegner auch nicht). Den Stoß einer aus vollem Galopp geführten Lanze wird nämlich kaum einer überleben.

Auch der Treffer eines Bidenhänders kann ernsthafte Schäden zur Folge haben (neben der Lanze waren diese Zweihandschwerter eine Lieblingswaffe der Ritter).

Am besten also, man bereitet ihm ein kleines Crecy.

In dieser Schlacht im 100jährigen Krieg haben englische Langbogenschützen die Nutzlosigkeit der Überrüstung unter Beweis gestellt.

Man hält es kaum für möglich, daß eine im Grunde so einfache Waffe wie ein Bogen eine derart tödliche Wirkung haben soll, aber bei einem wissenschaftlichen Versuch zeigte sich, daß ein Langbogenpfeil in der Lage war, ein 9 cm dickes Eichenbrett zu durchschlagen, 200 Meter weiter zu fliegen und noch einmal 2 1/2 cm Eiche zu durchbohren!

Laut Überlieferung konnte man mit einem Langbogen auf bis zu 100 Meter nahezu jeden Panzer durchschlagen, wobei die Wirkung für das Ziel, man kann sich das vorstellen, recht drastisch war.

Beim besagten Crecy also verfügte Englands König Edward III. über 6000 Langbogner, die in der Lage waren, sechs gezielte Pfeile in der Minute abzuschließen. 24 Pfeile trug jeder Schütze bei sich, was eine Feuerkraft von 144'000 Geschossen in vier Minuten abgibt.

Crecy war bereits nach 90 Minuten zu Ende.

Ein Abenteurer, der sich darauf versteht, einen Langbogen zu benutzen, kann jedem Gegner, sei er auch noch so gut gerüstet, den Garaus machen, bevor dieser überhaupt ans Zuschlagen denkt.

Umgekehrt kann es natürlich übermütigen, weil hochstufigen Spielercharakteren passieren, daß sie trotz ihres teuren Plattenpanzers ihr Leben als Nadelkissen beschließen.

Die Armbrust hat eine ähnliche Effektivität wie der Langbogen, wobei man mit einer Armbrust den Vorzug hat, längere Zeit wie mit einem Gewehr schießen zu können, während man die 50 kg Zuggewicht eines Bogens nur wenige Sekunden zu halten fähig ist.

Ihre langsame Schußfolge von maximal zwei Bolzen in der Minute ist im offenen Gelände natürlich ein Nach-



teil. Trotzdem war die Armbrust sehr gefürchtet, vor allem als Waffe des kleinen Mannes gegen den (gepanzten) Adel, weshalb die Kirche das Armbrustschießen als "töbringende, von Gott gehasste Kunst" mit dem Bannfluch belegte.

Erschießen ist aber nicht die einzige Möglichkeit, einen gepanzerten Gegner zur Strecke zu bringen.

Um sich wie die Makedonen oder Schweizer wirkungsvoll zur Phalanx zu formieren, dürfte wohl kaum eine Spielergruppe groß genug sein, trotzdem sind Stangenwaffen aller Art äußerst wirkungsvoll gegen Reiterei.

Sind keine Piken zur Hand tun es zur Not auch zugespitzte Pfähle, die man vor sich in den Boden rammt.

Für die mit der FLO sympathisierenden Charaktere gibt es speziell einige extra für die Geiselnahme von hochgestellten Adeligen entwickelte Stangenwaffen.

Das Spektrum dieser Waffen reicht von der Saquebute, einem Spieß, der etwa wie ein Bootshaken aussieht, bis zum komplizierten Fangeisen, das man eher aus allen möglichen Safari-filmen als aus dem Mittelalter kennt. Die Anwendungsmöglichkeiten dieser Geräte sind natürlich vielfältig.

Für diejenigen, die lieber erst zuschlagen und dann fragen, sind Waffen mit dem vielsagenden Namen "Roßschinder" dann schon eher geeignet...

Eine Delikatesse für Magier sind schließlich Blitzschlagsprüche aller Art für das Rosten von Eisengepanzerten auf kleiner Flamme; auch Feuerbälle sollen da angeblich Wunder wirken.

Der Kampf mit Schweregepanzten muß also kein Himmelfahrtskommando sein, und überschwere Rüstungen haben viel mehr Nach- als Vorteile, das sollten sich vor allem "D&D"- und "Pendragon"-Spieler und Spielleiter zu Herzen nehmen.
Schließlich sind die Saurier auch ausgestorben, weil sie zuviel Panzer und zuwenig Hirn hatten..!



Solo

ZA: Schnell verschwindet die Lichtung hinter Dir und nach einem halben Tag Wanderung verläßt Du den Wald und siehst vor Dir die Straße, die Dich nach Rhuule bringen wird...

ZB: Der Aufstieg fällt Dir nicht sonderlich schwer und bald schon kommst Du auf dem Gipfel des Berges an; dort entdeckst Du eine große Anhäufung von Zweigen und Ästen, eine Art Nest. Untersuchst Du es genauer (12B) oder setzt Du sogleich Deinen Weg bergab fort (18A)?

ZC: Nach einigen Schritten fällt Dir eine seltsame Veränderung an ihm auf; seine Haut verfärbt sich schwarz und er zerreißt die Ketten müheles, während seine Augen in rotem Licht glühen. Eine Falle! Hast Du aus einer Quelle getrunken (13C)? Kämpfst Du gegen ihn (19C) oder fliehst Du (10B)?

Comic von Frank Schleich



für die Spieler einfacher, sich auf die Handlung zu konzentrieren; man muß allerdings eine größere Sammlung besitzen, um auf die gewünschten Musikstücke zurückgreifen zu können.

3) Im Gegensatz zu 1) und 2) wird die Musik bei besonderen Momenten zum tragenden Element.

Dies heißt, wenn z. B. eine tragende Figur auftritt setzt als erstes die, nicht zu laute, Musik ein und wird kurz darauf etwas leiser und der Spielleiter beginnt seinen Kommentar abzugeben, wobei zu beachten ist, daß er nicht gegen die Musik anbrüllen sollte.

Der Spielleiter muß den Lautstärkeregler in Reichweite haben, wenn er diese Methode anwenden will.

4) Für Leute, die es ganz extravagant haben wollen: Geräusche.

Am besten geht man wie bei Punkt 2) vor und nimmt verschiedene Kassetten für die unterschiedlichen Effekte auf.

Zusammenfassend muß gesagt werden, daß Musik- und Geräuschuntermalung die Spielergruppe natürlich nicht ganz billig kommt und daß sie nicht immer jedermanns Sache ist.

Bevor man sich also Platten für die Spiele holt, sollte man erst einmal mit irgendeiner Instrumentalaufnahme (egal welche) austesten, ob man sich überhaupt dafür begeistern kann.

Umso mehr Zeit sich der Spielleiter vorher für die Vorbereitung nimmt, umso größer ist später die Unterhaltung; am besten ist eine Kombination aller vier erwähnten Punkte.

Noch ein paar Tips: der Spielleiter sollte die ganze Sache soweit vorbereitet haben, daß er nicht mehr spulen muß; die Kassetten möglichst leise und unauffällig wechseln.

Den Rekorder so aufbauen, daß die Spieler zwar den Sound hören, aber nicht die Wechselei sehen (sonst gibt es solche Kommentare wie "Achtung, das Band wird gewechselt, gleich passiert etwas").

Auch mit der Lautstärke sollte nicht übertrieben werden.

Im folgenden werde ich noch mehrere Soundtracks für entsprechende Systeme empfehlen (wobei die meisten davon sich allerdings für verschiedene Rollenspiele eignen); ich hoffe, daß ich euch mit diesem Artikel ein paar interessante Anregungen verschaffen konnte.

Kontaktet mich einfach, wenn ihr mehr über dieses Thema erfahren wollt, da ich Soundtracksammler bin kann ich euch wahrscheinlich weiterhelfen.

Horrorrollenspiele (z. B. "Call of Cthulhu"): Alien, Die Fliege, The Fog - Nebel des Grauens, Outland, Terminator usw;

Fantasysrollenspiele (z. B. "Midgard"): Battle beyond the stars, Clash of the Titans, Conan I+II, Flesh and Blood, Lawrence of Arabia, Masters of the Universe, Lionheart I+II usw;

SP-Rollenspiele (z. B. "Star Wars"): Aliens, Delta Force, Jäger des verlorenen Schatzes, Rambo I-III, Running Man usw. —

SPIELESPIEGEL SPIELESPIEGEL

Modul

Die Gruft von Karl-Heinz Zapf

Der Trend geht in letzter Zeit eindeutig in Richtung der Abenteuer, welche sich in Städten, Dörfern o. Ä. abspielen; viele dieser Module aber bedeuten für die Spielergruppe stundenlange detektivische Nachforschungen und geschicktes Kombinieren, ein wenig Abwechslung in Städten tut also Not.

Hier nun ein kleines Abenteuer auf einem Friedhof, das vom Spielleiter nach Lust und Laune eingeschoben werden kann, falls er seiner Gruppe wieder ein wenig "Action" für zwischendurch bieten möchte.

Hintergrund: Auf dem ältesten Friedhof der Stadt/des Dorfes sollen des Nachts unheimliche Dinge geschehen und seltsame Geräusche sind im Nebel, der über die Grabsteine wabert, zu vernehmen; über solche Gerüchte kommen die Spieler zum Ort des Geschehens, einem Ort, der selbst die Nerven der hartgesottesten Abenteuerer strapazieren dürfte.

Der Grund für diese Gerüchte ist die Gruft der Familie Ghaast, um die sich zahlreiche üble Legenden ranken; alle Angehörigen dieser Familie sollen Dämonenbeschwörer und Nekromanten gewesen sein und viele Menschen seien ihnen zum Opfer gefallen, bis die aufgebrachten Stadt/Dorfbewohner Feuer an ihr Haus legten und die drei Ghaasts darin umkamen.

Sie wurden in ihrer Gruft beerdigt, doch einer von ihnen lebt noch heute, dank finsterster Magie (evtl. magisches Artefakt), und treibt in einem kleinen Höhlensystem unter der Grabstätte sein Unwesen.

Ortsbeschreibung: Der Friedhof der Stadt/des Dorfes liegt, egal zu welcher Tages- oder Nachtzeit, unter einer dichten Nebeldecke verborgen, so daß auf seinem Gelände ewiges Dämmerlicht herrscht; alte, wuchtige Grabsteine stehen und liegen, teilweise in grotesken Winkeln, auf dunkler Erde, die an zahlreichen Stellen tief eingesunken ist (nämlich dort, wo die vermoderten Särge dem Druck nachgegeben haben).

Kein einziges Tier ist hier zu finden, dafür aber viele Statuen von Fabelwesen und Ungeheuern, die wohl den ewigen Schlaf der Toten schützen sollen; der ganze Friedhof ist mit einem alten Metallzaun umgeben, das rostige Eingangsportal quietscht beim Eintreten der Spieler so laut, daß selbst die Toten davon aufwachen müßten.

In der Mitte der Anlage steht eine große, uralte Gruft...

Die Gruft: Die Gruft der Familie Ghaast ist ein fensterloses, finsternes Gebäude vor dessen weit offenstehendem Eingang zwei bedrohlich wirkende, steinerne Harpyenstatuen stehen (oder irgendein anderes Wesen); durch einen Zauber werden diese lebendig, aber da der Zahn der Zeit auch an der Wirkung der Magie genagt hat, geschieht dies erst bei der Rückkehr der Spieler aus der Grabstätte.

Im Gebäude selbst stehen im einzigen Raum drei Sarkophage, zwei davon enthalten verrottete, zerfallene Leichname, der



Rätsel von Karl-Heinz Zapf

In dieser Ausgabe nun erstmals: das Preisrätsel; wenn ihr zu den glücklichen Gewinnern eines Sets

Solo

SA: Du kommst auf einen Pfad, der vor einem schwarzen Steinblock endet; an ihn ist mit schweren Ketten ein nackter Mensch gefesselt, ist es nur ein Spiel des Lichts oder leuchten seine Augen blutrot, als er Dich bittet, ihn zu befreien? Gehst Du schnell vorbei (7C), befreist Du ihn (5A) oder tötest Du ihn (3C)?

SB: Du kämpfst gut, aber die Dunkelheit beeinträchtigt Dich einfach zu sehr; ein Prankenschlag beraubt Dich Deiner Waffe, der nächste kostet Dich Dein Leben...

SC: Das herbe Aroma des Wassers verwundert Dich zwar, aber seine erfrischende Wirkung vertreibt Deine Bedenken rasch; während Du trinkst, erscheint ein Einhorn und tritt so nahe an Dich heran, daß Dir sein warmer Atem über das Gesicht streift, Frohgemut wanderst Du weiter (20C).

Zinnfiguren ("Fantasy Lords" von Grenadier) gehören wollt, dann löst die nachfolgende Rätsel-Story und schickt die Auflösung an die Redaktionsadresse.

Falls mehrere richtige Antworten eingehen, entscheidet das Los (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

"So, mein Lehrling, ich habe hier etwas, das dich sicher interessieren wird."

Mantugaar, der alte Magier und dein Lehrmeister, zeigt dir eine pompöse Statue, die ganz aus purem Gold zu bestehen scheint, in deren Augen jedoch so etwas wie Intelligenz schimmert.

Du fragst Mantugaar, was es mit dieser Statue auf sich habe und er lacht laut auf.

"Dieses Geschöpf wurde von mir in langer und mühsamer Arbeit erdacht und angefertigt. Mit meiner Magie habe ich ihm Leben eingehaucht, so daß die Statue auf alle Fragen mit 'Ja' und 'nein' antworten kann!"

Du runzelst die Stirn und fragst dich, was daran so besonderes sei, aber Mantugaar unterbricht dich.

"Wenn du diese Statue fragst, ob im Verlaufe einer Stunde durch jene Tür

dort mein Magierkollege Nomarc Hell eintritt, so wird sie entweder mit 'ja' antworten - und Nomarc wird eintreffen, oder die Statue sagt 'nein', und er kommt nicht durch jene Tür."

Jetzt erst erkennst du, was für ein großartiges Werk da vor dir steht; diese Statue kann also Fragen beantworten, und stets wird eintreffen, was sie vorhersagte!

Doch auf einmal lachst du und sagst zu Mantugaar, daß es eine Frage gäbe, auf welche die Statue weder mit "ja" noch mit "nein" antworten könne.

Der Zauberer blickt dich erstaunt an. "Ausgeschlossen! Wenn deine Frage sich auf etwas bezieht, das

geschehen kann, so wird mein Geschöpf die richtige Vorhersage treffen! Natürlich darfst du nichts tun, was das Eintreffen dieser Vorhersage verhindern könnte, also zum Beispiel Nomarc Hell auf dem Wege hierher aufhalten. Stelle deine Frage!"

Du grinst, stellst die Frage, woraufhin sich Mantugaar an den Kopf fasst und die Statue in tausende von Teilen zerbricht!

Doch wie lautete nun jene geheimnisvolle Frage?

Die Auflösung folgt im nächsten "Spielespiegel"; Einsendeschluß ist der 28. Februar 1989.

Viel Spaß beim Knacken des Rätsels!—

Modul

Der letzte Flug des Maroukh von Thomas Brückner

Ein schnell spielbares Fantasy-Abenteuer ohne spezielle Angaben zu Spielsystemen; spielbar entweder mit einem Spielleiter und einer Gruppe von 3 bis 4 Charakteren niedriger bis mittlerer Erfahrung, bzw. mit einem oder zwei Leitern und zwei Gruppen (3-4 Charaktere) niedriger Erfahrung.

VORWORT: Diese Art von spielfertigem Abenteuer wollen wir in jedem SPIELESPIEGEL bringen.

Dabei haben wir vor, den Weg des Universalabenteuers weiterhin zu beschreiten, d. h. wir werden keine Werte für irgendein System angeben,

sondern nur einen Gefährlichkeitsgrad für die NSC's und Monster (folgt im Anhang).

Alle Leser sind aufgefordert zu schreiben, ob wir dies weiterhin so machen sollen oder ob wir auch längere Abenteuer bringen sollen, z. B. über zwei Ausgaben verteilt.

Und nun viel Spaß.

Ab hier sollte nur noch der Spielleiter lesen!

DIE VORGESCHICHTE: Maroukh triumphtierte, denn vor wenigen Minuten hatte er es geschafft!



dritte jedoch ist leer und enthüllt ein gähnendes Loch, das in die Tiefe führt.

Die Wände der Gruft werden von den Szenen einer Dämonenbeschwörung verziert (in den Stein eingemeißelt und mit seltsamer roter Farbe nachgemalt), in den Ecken des Raumes stehen ebenfalls vier Statuen, diese werden allerdings nicht lebendig (oder vielleicht doch?).

Die Höhlen: Das Höhlensystem besteht fast nur aus leeren Höhlen in denen vereinzelt die Knochen von Leichnamen, die aus den zerborstenen Särgen gefallen sind, wild verstreut durcheinanderliegen; der Spielleiter kann für die Höhlen eine Karte fertigen und selbst Begegnungen einfügen. In der letzten Höhle schließlich finden die Spieler einen klobigen Steinaltar, vor dem ein Wesen im langen Kapuzenmantel steht, von dem ein bestialischer Gestank ausgeht; dies ist natürlich der letzte der Ghaasts, ein Nekromant der noch nichts von seinen Fähigkeiten eingebüßt hat hier kommt es also zum unvermeidlichen Showdown zwischen den Spielern und ihm (Werte des jeweiligen Spielsystems einfügen).

Da bei einem so kurzen Abenteuer keine sehr ausführlichen Beschreibungen geliefert werden können, liegt es beim Spielleiter, die unheimliche, mysteriöse Atmosphäre des Friedhofs einzufangen und die Spieler damit zu fesseln.

Story

Unicorn von Thomas Rau

UNICORN

My father told me once a tale
which him his father told:
A wizard had come to the vale
where grandfather grew old.
To him one sunny day the wiz-
ard said: "Don't you see?
The Unicorn a wonder is
not just like you and me!"

Grandpa said not "Yea!" or "Nay!"
but wished to see for 'mself,
So they went on the very way
and walked straight to an elf:
"The Unicorn you will not miss
in Lightwood over the sea -
But Unicorn a wonder is
not just like you and me."

They travelled far across the sea
and reached a sparkling place,
With hummingbirds, all kinds of tree
and very strange a trace.
Right by a bubbling fizz
no mistake, there it had to be
The Unicorn a wonder is
not just like you and me.

They sought to catch the steady mare,
it vanished like a puff of smoke.
They chased it here and chased it there
Alas - with no success! Then spoke
the wizard to the companion of his:
"Now finally you will agree
That Unicorn a wonder is
not just like you and me."

Well, grandpa hushed into the trees
to search the Unicorn once more,
found it fast and came in peace
and listened to it's wondrous lore.
When he returned, he taught the wiz
and everybody he did see:
"Unicorn a wonder is -
just like you and me."

Artikel

Zitate

von Karl-Heinz Zapf

Wer kennt sie nicht - die unzähligen Zitate und Szenen in Rollenspielen, die schon manchen Spieler zur Verzweiflung oder zu Lachkrämpfen getrieben haben; nachfolgend nun eine kleine Auflistung von Zitaten unserer Gruppe bei den verschiedensten Spielsystemen, vielleicht und hoffentlich ein Anreiz für die Leser, auch einige markante Sprüche aus ihren Spielen niederzuschreiben - sie sind auch nach Monaten noch für Lacher gut.

Es bedeuten:

SL = Spielleiter, SC = Spielercharakter und NSC = Nichtspielercharakter, die Klammer gibt das jeweilige System an.

SL: "Die Sahne hat nur wenig Hit-Points."
(-)

SC: "Wann kommen die Zufallsbegegnungen, wir wollen was zum Schlachten haben?"

SL: "Neelín, das ist doch ein 9,80 DM-Abenteurer!" (DSA)

SL: "Du kommst ins Unterdeck!"

SC: "Wen darf ich denn decken?"

SL: "Du darfst das Deck schrubben!"
(Traveller)

SC: "Hast du eine ungefähre Vorstellung davon, wie lange das Abenteuer dauert?"

SL: "Zwischen 20 Minuten und 20 Stunden!"

SC: "Ach, soo genau wollt' ich es gar nicht wissen." (DSA)

SL: "Das Geheul von Wölfen und das Gefieps von irgendwelchen Viechern..."
(Midgard)



10A: Es handelt sich bei dem Fremden um einen Wanderer, der Dich freundlich empfängt und Dir warnend von menschenähnlichen Wesen berichtet, die diesen Teil des Waldes unsicher machen; in Wahrheit seien es jedoch Dämonen, die Du an ihren unirdischen roten Augen erkennen könntest. Du unterhältst Dich noch einige Zeit mit ihm und gehst dann weiter (8A).

10B: Der dämonische Fremde ist wesentlich schneller als Du und holt Dich ohne Mühe ein; Du mußt Dich zum Kampfe stellen (19C)!

10C: Dieser Teil des Forstes ist licht und hell und überall siehst Du Tiere friedlich beisammenstehen; bald kommst Du an einen von Pflanzen fast schon völlig überwucherten Schrein, aus dessen Mitte eine Quelle entspringt, Trinkst Du davon (8C), zerstörst Du den Schrein (17A) oder gehst Du weiter (20C)?

SPIELLEITER: Beginnen sie nun, die Spielergruppe(n) einzuführen.

Maroukh stürzte nach dem Diebstahl des Steins mit seinem Luftschiff ab, aus Gründen, die nur die Götter kennen.

Der Priester dieses Gottes der Gerechtigkeit wird nun zum Auftraggeber und Begleiter der Charaktere.

Dies ist die "gute" Seite.

Wenn sie mit zwei Gruppen spielen, führen sie oder der zweite Leiter die böse Seite ein, indem sie einen mächtigen Oberbösewicht auftauchen lassen, der die andere Gruppe vor die Wahl stellt: Entweder ihr bringt mir dies, oder ihr bekommt einen sieben-jährigen Urlaub in der Hölle!

Wenn sie nur mit einer Gruppe spielen, können sie entweder die "Guten" oder die "Bösen" und die jeweils andere Gruppe als NSC's führen.

Was keine der beiden Seiten weiß, ist daß ein Dämon in das abgestürzte Schiff eingezogen ist und den Stein als seine Beute betrachtet.

Nun versucht er den Stein zu nutzen und seine Chancen, damit Erfolg zu haben, steigen pro Tag, den die Gruppe(n) benötigen, um ans Ziel zu gelangen.

DIE ANWERTUNG: Ihr sitzt an einem warmen Sommerabend in der Taverne "Zum Guten Schluck" eines kleinen Dorfes am Rand des Ulmenmoors.

Es ist ein erbärmliches Nest, nur Holzfäller, Torfstecher und Bauern leben hier. Das einzig auffällige war dieser Tempel, den ihr heute früh bei eurer Ankunft bemerkt habt.

Es war einer der seltenen Tempel des Gottes der Gerechtigkeit, das besondere aber war, das Kuppeldach war schwer beschädigt und die Ränder rußgeschwärzt, obwohl es dort mit Sicherheit nicht gebrannt hat.

Eine merkwürdige Angelegenheit, aber ihr habt nicht weiter nachgeforscht, weil der gestrenge Gott aller Gesetze möglichst nicht auf euch aufmerksam werden sollte.

Es war ihm gelungen, den wunder-tätigen Stein von Itzlicu aus dem Tempel des Gottes der Gerechtigkeit zu stehlen.

Vor dem Zorn des Gottes fürchtete sich Maroukh nicht, denn er hatte machtvolle Zauber gewoben, um sich zu schützen.

Und außerdem befand sich Maroukh in seinem sichersten Ort, dem fliegenden Luftschiff Oz. Momentan stand er an Deck und lenkte die Oz in die tiefhängenden Wolken.

Maroukh schlug die Kapuze zurück und lachte in den eisigen Wind, wobei seine langen Haare umhergewirbelt wurden. Seine willenlosen Diener setzten die Rahsegel, um die Oz auf ihre Höchstgeschwindigkeit zu bringen, als Maroukh plötzlich die Kontrolle verlor!

Das letzte, was er wahrnahm, war der sich rasend schnell nähernde Erdboden...

Ihr lauscht dem belanglosen Gerede der anwesenden Dörfler, als die Türe sich öffnet und ein Mann im Priestergewand eintritt. Er schaut sich kurz um, grüßt die Anwesenden und nähert sich dann zielstrebig eurem Tisch.

"Seid mir gegrüßt, reisende Abenteurer. Ist noch ein Platz an eurem Tisch frei?" Nachdem sich der Fremde als Patrizius Garwohl vorgestellt hat, setzt er sich zu den Charakteren.

"Sicher habt ihr die Beschädigungen an meinem Tempel gesehen und euch gefragt, was dort geschehen ist, ich möchte es euch erzählen und um einen Gefallen für mich und meinen Gott bitten."

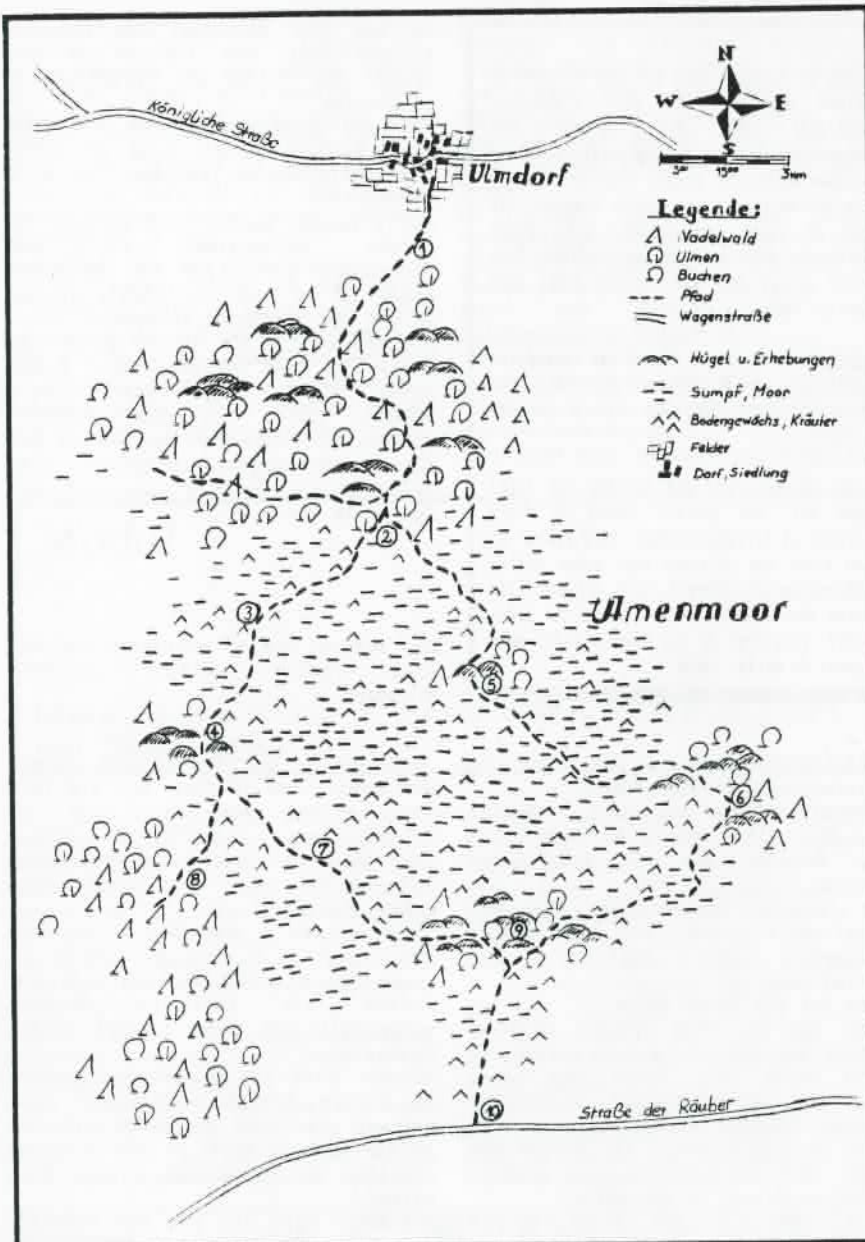
Patrizius wird nun von dem Überfall des Zauberers Maroukh erzählen, wie dieser mit seinem Luftschiff und dem Objekt des Diebstahls entkam - und wie ihn der Gott strafte!

"Und so komme ich nun zu meiner Bitte; begleitet mich zu dem Ort an dem Maroukh den Tod fand und von wo ich den heiligen Stein zurückholen will. Wenn ihr mir helft, so soll euch mein Dank und der meines Gottes zugesichert sein. Außerdem dürft ihr alles, was ihr noch aus Maroukhs Schiff holt, behalten. Nehmt ihr an?"

Wenn die Spieler den Auftrag von Patrizius akzeptieren, können sie sich bei einem Krämer im Ort ausrüsten, allerdings werden dort zwar Seil, Fackeln und auch Nahrung zu erhalten sein, aber keinerlei Rüstungen oder seltene Ausrüstungsgegenstände.

Patrizius kann den Charakteren auf deren Wunsch weitere Informationen geben:

- Der Überfall liegt zwei Tage zurück
- Das Zielgebiet liegt in den Sümpfen und ist hügelig, Patrizius sah den Ort in einer Traumsequenz, konnte aber keine Entfernung feststellen
- Der gestohlene Stein ist wundertätig und wer ihn beherrschen kann ist sehr mächtig; allerdings



könne dies nur ein Priester oder ein Dämon

- Patrizius hat Vorahnungen, daß noch jemand anderes den an den Stein zu gelangen versucht.

Patrizius wird darauf bestehen, daß die Gruppe mit ihm am nächsten Tag aufbricht. Der Priester trägt seine Robe und einen Wanderstab; außerdem zeigt er den Charakteren eine Karte der Umgebung des Dorfes.

In südlicher Richtung liegen Felder und dahinter ein hügeliger Wald; hinter dem Wald wiederum erstreckt sich das Ulmenmoor.

Während ihre Spieler durch den Wald und die Sümpfe reisen, denken sie bitte daran, das Bewegungstempo zu überprüfen; eine Gruppe bewegt sich so schnell wie ihr langsamstes Mitglied (hoffentlich ist ihre Gruppe so schlau, ohne Pferde zu reisen). Beachten sie weiterhin eine mögliche Verlangsamung durch schwere Lasten. Im WALD gilt generell 2/3 des normalen Tempos, im SUMPF gilt 1/2 des normalen Tempos.

Für jeden Tag sollten sie überprüfen, ob es für die Gruppe zu einer Begegnung kommt; dies ist im Wald

V10 HERRIGNIS (Anzahl)

- 1 Insektenschwarm (1-100)
- 2 Kobolde, Laternen tragend und singend auf dem Heimweg (1-8)
- 3 Schlangen (1-4)
- 4 Blutegel (1-10)
- 5 Echsenmenschen (1-4)
- 6 Ratten (2-20)
- 7 Vampirfledermäuse (2-40)
- 8 Waldläufer, dieser Mann durchquert das Gelände und kann der Gruppe (gut) auf den Pfad zurückhelfen (1)
- 9 Gnome, diese Gnome stammen von Ort Nr. 6 und verhalten sich neutral (2-8)
- 10 Omen, SL: eine Erscheinung, welche vor einer Gefahr warnt, z. B. Sumpflöcher oder Tiere.

SL: "Wollt ihr Zufallsbegegnungen?"

SC: "Ja!"

SC: "Ach, das ist wohl kein 9,80 DM-Abenteuer?" (DSA)

SC: "Die Söldner finden in der Stadt eine neue Anstellung."

SC: "Ja, als Friedhofsinventar!" (-)

SC: "Gut, dann firt ich die Wackel!" (DSA)

SC: "Schmeißen wir die Statue doch um - vielleicht ist sie hohl?"

SC: "Vielleicht bist du hohl!" (Midgard)

SL: "Mit quietschenden Hufen hält der Wagen an!" (DSA)

SC: "Was krieg'ich denn so als Prise?"

SL: "Ja, einer bietet dir einen Schmalzler an." (Traveller)

SL: "Bei 1 bis 20 passiert nichts."

SC: "Auf 1W20?" (Midgard)



ROLLENSPIELE -
EINE NEUE DIMENSION DES SPIELENS

Rollenspiele und Miniaturen von:

Citadel, Ral Partha,
Prinz August,
Standard Miniatures,
Grenadier,
Denizen,
Das Schwarze Auge usw. Metal Magic usw.

ERHALTLICH BEI:

Kuschel-Muschel

6455 Erlensee
Ravolzhauserstraße 24
Tel: 06183/72130

SC: "Ich spiel' dem Nashorn was auf meiner Mandoline vor. Schläft es ein?"

SL: "Jetzt wird es wütend!" (DSA)

SC: "Könnte es sein, daß er von einer fremden Macht übernommen wurde, von den Charnax?"

SL: "Was, von Karl Marx?" (Traveller)

Story

Die Katze von Karl-Heinz Zapf

Der Raum lag in dämmriges Halbdunkel getaucht; die Fenster, welche auf die belebten Straßen hinauszeigten, waren von schweren Jalousien verschlossen.

Nur wenig Licht fand seinen Weg durch einige Fugen und Ritzen.

Die junge Frau sah sich um, ihr Blick glitt über das spärliche Mobiliar des kleinen Raumes und blieb dann an der Katze hängen, deren Augen sie kühl

musterten.

Ohne Grund lächelte die Frau und die Katze schnurrte leise und begann, um ihre Beine zu streichen. Ihre grünen Augen schienen im Dämmerlicht unirdisch zu glühen. Die zarte Hand der Frau bewegte sich fast automatisch hinab und strich durch das seidige Fell des Tieres.

Wieviel Mühe hat es gekostet, sie zu bekommen, dachte sie bei sich und schmunzelte. Ihre Freunde würden Augen machen, wenn sie sie sehen würden.

Die junge Frau blickte hoch und stand dann auf, doch die Katze sprang schnell auf ihren Schoß und mit einem Seufzen setzte sie sich wieder.

Ich darf sie nicht verärgern, sie könnte sich irgendwie verletzen und das würde ihren Wert mindern.

Wo nur der Professor blieb?

Er hatte doch um drei Uhr hier sein wollen, um ihre seltene Erwerbung zu begutachten. Nun war er schon geraume Zeit überfällig.

Mit einem leisen Maunzen sprang die Katze herab und landete geschmeidig auf dem Fußboden, verfolgt von den Blicken der Frau.

Wie schön sie ist, dachte sie - da klopfte es an der Tür.

Ein paar hastige Schritte brachten sie zur Klinke und sanft drückte sie die Tür auf. Helles Tageslicht fiel von draußen herein, gefolgt von dem wie immer etwas zerstreut wirkenden Professor, der beim Eintreten unwillkürlich die Augen zusammenkniff, um sich an das Halbdunkel zu gewöhnen.

Dieser Effekt war natürlich von ihr beabsichtigt gewesen, und der Gelehrte wußte dies.

Nach einer Weile schloß sie die Tür.

"Nun, können sie etwas erkennen?"

Er blickte umher und schnüffelte ein paar Mal, ehe er die junge Frau entdeckte. Der Hund vollführte einen Luftsprung.

"Ein Mensch? Ein echter Mensch?" fragte er ungläubig.

"Jawohl", sagte die Katze nicht ohne Stolz in ihrer Stimme, "ein echter Mensch!"

Zinn

von Jan Hulverscheidt

Ecke

Hallo Freaks, ich möchte versuchen, euch ein bißchen beim Bemalen von Zinnfiguren zu helfen.

Dies soll aber nur für Anfänger auf diesem Gebiet gedacht sein, war also schon längere Zeit malt sollte lieber gleich weiterblättern, damit er sich nicht ärgert, wenn er nichts Neues erfährt.

Diesmal will ich euch beschreiben, wie ich Zinnfiguren-Basen gestalte.

Zunächst überlege ich mir, welcher Boden zu der Figur passt und in welcher Situation sie sich befinden könnte.

Dabei gibt es zwei große Unterschiede: Stein, unterteilt in Naturstein und Bauwerke, und Erde.

Der Anfang ist immer gleich, die "Citadel"-Figuren werden in die Base gesetzt und die komplette Base wird mit Gips überzogen.

Ich benutze dazu eine selbsttrocknende Modelliermasse. Wenn ihr irgendwann mal Tabletop spielen wollt, solltet ihr die Form der Basen von "Citadel" beibehalten,

12A: Du rennst mit erhobener Waffe auf ihn zu und er murren etwas in seinen Bart; plötzlich wird Dir schwarz vor Augen und Du erwachst an einem völlig anderen Ort (21B).

12B: Es ist tatsächlich ein riesiges Nest, Du entdeckst zwei große Eier und willst gerade weiterziehen, als ein lautes Kreischen Dich aufschrecken läßt; ein Greif stürzt herab und attackiert Dich! Fliehst Du den Hügel hinunter (8A) oder bleibst Du, um zu kämpfen (20B)?

12C: Wenn Du geglaubt hast, die Einhörner würden Dich nicht angreifen, so siehst Du nun schnell ein, daß Du einen tödlichen Fehler gemacht hast; das Horn eines der Tiere dringt in Deinen Körper und beendet Dein Leben hier und jetzt...

2) DER WEG TEILT SICH...

Der Pfad verläßt nun den Wald und teilt sich. Der südliche Weg führt ins Ulmenmoor und der westliche Weg am Waldrand entlang; der südliche Pfad teilt sich kurz darauf ebenfalls noch einmal und führt nach Südosten bzw. über das flache Moor.

SL: DER WESTLICHE WEG KÖNNTE ZU EINEM ALTEN LANDHAUS ODER DER RUINE EINES GASTHAUSES FÜHREN, IN DEM SICH RAUBER EINGENISTET HABEN ("DAS WIRTSCHAFTS IM ULMENMOOR").

3) TRÜGERISCHER BODEN

Scheinbar endlos zieht sich der schlecht erkennbare Pfad über den trügerischen Untergrund, immer zwischen großen Tümpeln fauligen und dunklen Wassers hindurch.

Der Geruch des Moors haftet an euch und ihr seid völlig verschmutzt.

Plötzlich führt der Weg direkt in einen der Tümpel hinein, aus dessen Tiefe große Faulblasen aufsteigen und laut schmatzend zerplatzen.

SL: JEDER CHARAKTER, DER STARKE BELADUNG TRÄGT, REITTIERE UND SEHR GROSSE UND SCHWERE CHARAKTERE (AB 400 KG GESAMTGEWICHT) MÜSSEN EINE PROBE AUF EINE FÄHIGKEIT ODER EIN ATTRIBUT ABLEGEN UM DURCH DIESE GEFÄHRENSTELLE ZU GELANGEN.

MISSLINGT DIES, VERSINKEN SIE IN 1-4 MINUTEN!

UM EINGESUNKENE CHARAKTERE/TIERE ZU BERGEN BEDARF ES ENTWEDER EINES SEILES O. Ä. UND DER DOPPELTEN KRAFT, DIE NOTIG WÄRE DAS OBJEKT ZU TRAGEN, UM ES HERAUSZUZIEHEN, ODER MAGIE (TELEKINESE).

4) GEHEIMNIS DER HÜGEL

Schon seit einiger Zeit bemerkt ihr die Hügel vor euch und der Pfad führt direkt darauf zu.

Liegt hier das abgestürzte Luftschiff des Maroukh? Oder bergen die Hügel andere Gefahren?

SL: DAS GEBIET ABZUSUCHEN DAUERT CA. EINE STUNDE, AUCH WENN MAN VON DEN GIPFELN DER HÜGEL AUS SUCHT. AUSSER DEN ÜBERRESTEN EINER ALTEN HOLZHÜTTE IST JEDOCH NICHTS ZU FINDEN.

5) LAGER DER TORFSTECHER

Ihr bemerkt Stellen im Moor, an denen Torf gestochen wurde.

bei 1-3 auf W6 und im Moor bei 1 auf W6 der Fall.

Kommt es zu einer Begegnung, würfeln sie auf einer eigenen Tabelle oder auf der folgenden; die Durchschnittswerte für die aufgeführten Wesen finden sie sicher in ihrem Regelsystem.

1) DER ULMENWALD

Der staubige Feldweg führt durch die Felder des Dorfes, schließlich durch die Wiesen in den Ulmenwald.

Der Ulmenwald ist ein hügeliger und locker gewachsener Forst, hell und freundlich.

SL: IN DEN HÜGELN DES ULMENWALDES KÖNNEN SICH ORKS, GOBLINS ODER ÄHNLICHES EINGENISTET HABEN, WENN DIE CHARAKTERE IHN ERFORSCHEN VOLLN.



Nun nähert ihr euch einigen Hügeln und damit trockenem und festem Gelände. Zwischen den Hügeln stehen windgeschützt drei Blockhütten, leer und unverschlossen.

Ihr findet Werkzeug und schließt daraus, daß hier die Torfstecher übernachten wenn sie im Moor arbeiten.

SL: IN EINER HÜTTE IST EIN VERSTECK ZU ENTDECKEN, EIN LOSER STEIN IM KAMIN; DORT FINDEN SICH 2-20 SILBERMÜNZEN UND EIN HEILTRANK.

6) DORF DER GNOME

Ihr nähert euch einer Hügelgruppe, welche leicht bewaldet ist. Lebewesen sind nicht zu sehen, aber steigt dort nicht Rauch auf?

SL: HIER STEHEN ZWISCHEN DEN BÄUMEN UND HÜGELN VERTEILT 12 KLEINE HOLZHÜTTEN; HIER LEBEN GNOME, DIE FREUDE MIT EINER 75%-CHANCE ENTDECKEN, BEVOR DIESE DAS DORF ERREICHEN.

DIE GNOME SIND FRIEDLICH, WARTEN ABER AUF JEDEN FALL DIE REAKTION DER CHARAKTERE AB.

WERDEN SIE ANGEGRiffEN, VERTEIDIGEN SIE SICH SO GUT ES GEHT; SIE KÖNNEN DEN CHARAKTEREN UNTERSCHLUFF, PROVIANT UND WEGEKUNDIGE FÜHRUNG GEGEN ENTGELT ZUKOMMEN LASSEN.

IM DORF LEBEN 30+3W10 GNOME.

7) DIE HANDLER

Eure Gruppe entdeckt einen verrotteten Wagen und die schrecklich aussehenden Leichen zweier Pferde neben dem Pfad im Moor; als ihr näher kommt entdeckt ihr noch drei Wagen sowie zwei Reiter auf ihren Pferden und fünf bewaffnete Moorleichen.

Fortsetzung auf Seite 15

Comic

Konzept:

Karl-Heinz Zapf

Grafik:

Tora

Magic Tales



Solo

13A: Der Harfner nickt traurig und deutet auf Dich; ehe Du reagieren kannst durchbohrt Dir ein Einhorn das Herz...

13B: Mit einem schnellen Satz bist Du im Gestrüpp und überrascht einen jungen Elf, der Dich angsterfüllt anstarrt; zeigst Du ihm Deine friedfertigen Absichten (15C) oder greifst Du ihn an (15C)?

13C: Der Dämon wendet sich schreiend und kreischend ab und Du nutzt die Chance zur Flucht (21A)!

SPIELESPIEGEL

auch wenn es nicht so gut aussieht, da es das Spielen ungemein vereinfacht.

Bei den Figuren anderer Firmen kann man sich das Eingipsen sparen, trotzdem wird die Base mit Gips überzogen.

Danach modelliert man den Boden. Bei Gebäuden ziehe ich den Boden einfach glatt und ritze dann ein Fliesenmuster ein.

Bei Naturfels ist es geschickt, schon leicht harten Gips zu benutzen, der an der Oberfläche schon in eine Art Felsstruktur bröckelt, oder man arbeitet mit viel Wasser, so daß beim Trocknen Risse entstehen.

Bei Geländebasen sollte man leichte Wellen und Erhebungen in den Boden machen, gegebenenfalls kleine Stellen schon jetzt leicht anrauen wo später Steine im Boden sein sollen.

Wenn der Gips trocken ist, wird die Base grundiert und bemalt, genau wie die Figur auch (nein, nicht in den selben Farben sondern nach dem selben Prinzip), man kann die gleichen Farben benutzen und benötigt keinen Haftgrund, aber dafür braucht man mehr Farbgrundierung, da der Gips so saugt.

Für die erste Farbgrundierung empfiehlt sich schwarz, wobei die erste Grundierung so gut sein sollte, daß keine weißen Flecken mehr bleiben, man spart sich viel Arbeit, wenn man eine gute Grundierung hat, dies gilt übrigens auch für die Figuren selbst.

Bei Gras- und Waldboden grundiere ich danach ein zweites Mal, weniger ordentlich mit einem Braunton; bei Fels male ich im Drybrushverfahren, im jeweiligen Farbton von von dunkelster Tönung bis zur hellsten ungefähr 4 bis 6 Schichten.

Jetzt beginnt man mit dem Bekleben der Base.

Bei Fels nehme ich getrocknetes Moos und klebe es in einzelne Felsritzen. Ansonsten kann man hier, je nach Situation, diverse Items benutzen.

Ich habe inzwischen eine ganz nette Sammlung an Kleinkram, den man überall findet, man muß nur erkennen, daß sich der Krempel für Basen und Dioramen eignet.

Toll z. B. sind Raubvogelgewölle, wenn man diese auseinander nimmt dann hat man die Knochen von 1-2 Mäusen, die vom Maßstab her gut passen.

Für Erde und Grasgelände nehme ich ebenfalls Moos, für Sträucher getrocknete Gräser, für Blumen und Schilf alle möglichen und unmöglichen Arten und Mischungen von Eisenbahnstreuematerial. Den letzten Schilf bekommt eine Base, wenn man durch die Bemalung die Figur mit dem Boden optisch verbindet, wie z. B. durch Blutspritzer auf dem Boden oder Schmutzstreifen an Mantel und Rüstung der Figur.

So, ich habe versucht, zu beschreiben, wie ich Basen gestalte, und mich dabei bemüht, nicht das zu erklären, was sowieso in jedem Fanzine steht.

Nächstes Mal will ich euch ein paar Tips zum Diorambau geben.

Tschuß sagt euer Jan und haltet die Pinsel sauber.



Story

Schöne Sterne von Jan Hulverscheidt

Sie saßen Arm in Arm auf einem Hügel hoch über der Stadt.

Der Mond schien und die beiden beobachteten die Sterne.

"Schau, wie hell der dort leuchtet", flüsterte sie.

"Ja, dieser Stern explodiert gerade", antwortete er und strich ihr eine goldblonde Strähne aus der Stirn.

Der Stern leuchtete noch einmal hell auf, dann war er verglüht.

Sie schaute ihn sehnsüchtig an und seufzte: "Schön". Dann gab sie sich ihm hin, die beiden küßten sich lang und ausgiebig, voller Zärtlichkeit.

Ein Sirren in der Luft ließ sie aufschrecken.

Silberne Raketen sah man am Himmel fliegen und der Horizont begann rot zu schimmern.

Es war nicht die Morgendämmerung.

Ein Donnern ließ sie zusammenschrecken und ein paar Sekunden später setzte ein greller Lichtblitz ihrer Liebe und ihrem Leben ein Ende.

Eine Million Lichtjahre entfernt...

"Schau, da explodiert ein Stern! Schön, nicht?", sagte sie.

Er nickte und strich ihr mit seiner Daumenkralle langsam über den grüngeschuppten Rücken bis zu dem Stachelkranz, so wie sie es liebte...



Artikel

STARD-Zwölf von Thomas Brückner

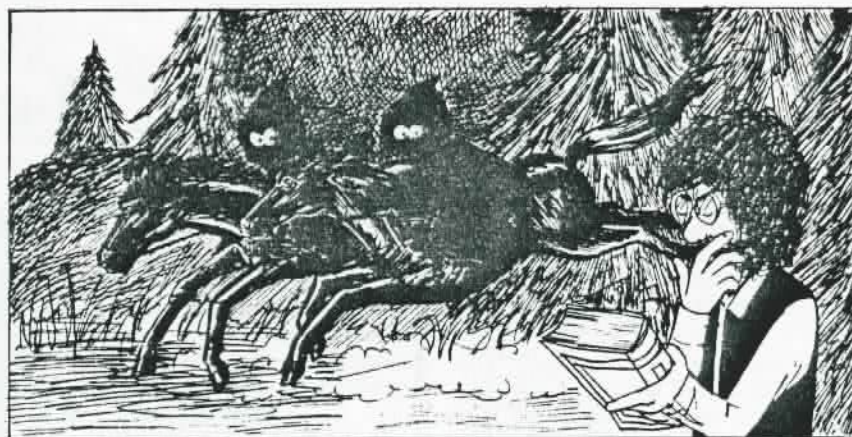
Die sehr unterschiedliche Abordnung des "1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel-Vereins" erreichte nach sechsstündiger, abenteuerlicher Fahrt Hamburg; gegen zehn Uhr fand man endlich den Besenbinderhof und warf sich in die Schlacht.

Für fünfzehn Marker Eintritt bekam man zahllose (allerdings meist besetzte) Spielrunden zu sehen.

Aber zuerst begaben wir uns mal zum Miniaturenwettbewerb; dort wurde zwischen "Anfängern" und "Fortgeschrittenen" unterschieden, wobei einige hofften, unter den Anfängern eher einen Preis zu bekommen (nicht sehr fair)!

Stark besucht war der STARD-Shop, bei dem man superbillige Zinnfiguren und auch Module und Zubehör ergattern konnte. Nach einem schnellen Abstecher zum Look'schen Laden (den sich alle viel größer vorgestellt hatten) kehrte man dann zum Besenbinderhof zurück.

Während die einen nun doch eine offene Spielerrunde fanden, ging der Rest der Gruppe zum "Fanzine-Workshop" um sich zu bilden; neben Vertretern der "ZauberZeit"-



Fast alle tragen Schmuck und ehemals wohl teure Kleider.

Was enthalten wohl die Wagen?

SL: SOBALD DIE SPIELER DARÜBER ZU SPRECHEN BEGINNEN, WIE SIE AN DIE SCHATZE DER TOTEN HÄNDLER GELANGEN KÖNNEN, STEIGEN PLÖTZLICH FAULBLASEN AUF, DIE SKELETTE UND DIE ÜBERRESTE DER WAGEN STEIGEN AN DIE OBERFLÄCHE.

DADURCH VERSPERREN SIE DEN CHARAKTEREN DEN WEG.

DER ANFÜHRER DER HÄNDLER ZEIGT MIT KNOCHIGER HAND IN DIE RICHTUNG, AUS DER DIE CHARAKTERE KAMEN; GEHEN DIESE NICHT ZURÜCK, SO GREIFEN DIE UNTOTEN AN (2 UNTOTE REITER, 5 UNTOTE SÖLDNER, 3 UNTOTE HÄNDLER)!

INHALT DER WAGEN: SCHNUCK (WERT 500 GOLDMÜNZEN), BARGELD (130 GOLD- UND 215 SILBERMÜNZEN), WAREN (VERDORBENE STOFFE UND LEBENSMITTEL).

8) DER SELTSAME WALD

Der Pfad führt aus dem Moor hinaus und in einen gemischten Wald hinein. Aber eine seltsame Aura umgibt diesen Wald, er wirkt finster, still und voller Geheimnisse; eine unsichtbare Bedrohung scheint von ihm auszugehen.

SL: DIESER WALD KÖNNTE EINE WEITERE GEFABR BEHERBERGEN, EVTL. MAROUKHS GEHEIMES LABOR ODER IRGEND EINEN TEMPEL DES CHAOS.

9) DAS LUFTSCHIFF OZ

Ihr erreicht eine große Hügelgruppe, welche ein relativ trockenes Gebiet umgeben; als ihr die Hügel erklommen habt, seht ihr im Zentrum des Kreises der Hügel das Luftschiff.

Das ehemals so stolze Schiff liegt nun zerborsten und teilweise versunken am Boden; die filigranen Flügel, welche es in der Luft hielten, sind zerschmettert.

Aus dem Sumpf ragen Vorder- und Achterdeck, sowie ein Teil der Masten. Takelage und Segeltuch sind zerrissen und liegen weit verteilt umher.

SL: DAS VORDERDECK HAT KEINEN NATÜRLICHEN EINGANG, MAN KANN JEDOCH VON OBEN ODER DEN SEITEN EINDRINGEN.

IM INNERN HERRSCHT CHAOS.

SAMTLICHE EINRICHTUNG GING ZU BRUCH, WENN MAN ABER CA. 30 MINUTEN SUCHT, FINDET MAN BEI 1-4 AUF W6 EINE EISENTRUHE; SIE ENTHÄLT UNTERLAGEN UND BÜCHER ZUM BAU UND BETRIEB VON LUFTSCHIFFEN (WERT 100'00 GOLDMÜNZEN).

TRUHE UND INHALT WIEGEN ZUSAMMEN 50 KG.

Das Achterdeck kann über eine beschädigte Leiter erklommen werden. Am Steuerrad des Schiffes hängt eine Leiche in schwarzen Roben, die Augen wurden von Vögeln ausgepickt. Es handelt sich um Maroukh, den Zauberer.

Maroukh trägt noch seine Amulette und Ringe.

SL: NÄHER SICH EIN CHARAKTER DER LEICHE AUF MEHR ALS 3 METER, SO BEGINNEN DIE AUGENHÖHLEN GRÜN ZU LEUCHTEN!

DER DÄMON IN MAROUKHS KÖRPER ERWACHT UND VERSUCHT SOFORT DEN HEILIGEN STEIN ZU BEHERRSCHEN; DAFÜR HAT ER EINE CHANCE VON 2% PRO TAG, WELCHE DIE GRUPPE(N) BENÖTIGT



HABEN, VOM DORF HIERHER ZU GELANGEN. GELINGT ES IHM, SO VERSCHWINDET SOFORT DAS SCHIFF, DER STEIN UND DER DÄMON IN MAROUKHS KÖRPER UND DIE CHARAKTERE SOWIE PATRIZIUS STEHEN INMITTEN DER HÜGEL!

DER DÄMON IST ENTKOMMEN.

MISSLINGT DEM DÄMON DIE NUTZUNG DES STEINES, SO SCHREIT ER WUTEND UND GREIFT DIE GRUPPE AN; DA ER SICH IN EINEN KÖRPER BEFINDET, KANN ER VERLETZT WERDEN (AM BESTEN DURCH FEUER).

WENN MAROUKHS KÖRPER ZERSTÖRT IST, ZERFÄLLT ER ZU STAUB UND DER DÄMON KEHRT IN SEINE DIMENSION ZURÜCK. PATRIZIUS WIRD NUR IM NOTFALL EINGREIFEN, Z. B. WENN DIE CHARAKTERE KEINE MAGISCHE WAFFE BESITZEN UM DEN DÄMON ZU TÖTEN BZW. ZU VERTREIBEN.

DER HEILIGE STEIN VON ITZLICU STECKT IN MAROUKHS ROBE; AUSSERDEM TRÄGT MAROUKH NOCH MEHRERE MAGISCHE GEGENSTÄNDE: 1 RING (SCHUTZ GEGEN FEUER), 1 AMULETT (SCHUTZ VOR GEDANKENLESEN), 1 GÜRTEL (MIT ERHÖHUNG DER STÄRKE).

MAN KANN VON HIER AUS AUCH IN DAS INNERE DES SCHIFFES GELANGEN, BINE LUKE ÖFFNET DEN WEG IN DIE ZERTRÜMMERTEN INNENRÄUME; NACH 60 MINUTEN SUCHE FINDEN DIE CHARAKTERE BEI 1-5 AUF W6 FOLGENDE SCHATZE: 1 PERGAMENTROLLE (MIT ZAUBERSPRUCH ZUR BESCHWÖRUNG EINES LUFT-ELEMENTS), 1 RING (ERMÖGLICHT HERRSCHAFT ÜBER VÖGEL), 2100 GOLDMÜNZEN UND 500 SILBERMÜNZEN.

IST ALLES ÜBERSTANDEN, SO BIETET PATRIZIUS DEN CHARAKTEREN AN, SIE ALLE INS DORF ZURÜCKZUVERSETZEN.

Solo

15A: Der überraschte Fremde fällt unter Deinen gezielten Hieben und Du durchsuchst seinen Leichnam; Du findest einen Lederbeutel mit einigen Kupferstücken und kehrst dann auf den Weg zurück (8A).

15B: Der Harfner fragt Dich weiter, ob Du aus einer Quelle getrunken hast (16A); falls dies nicht der Fall ist, so beschreibt er Dir den Weg zum Waldrand und Du verabschiedest Dich (7A).

15C: Du erhebst Deine Hände und der Elf atmet erleichtert auf; er erzählt Dir von menschenähnlichen Wesen mit roten Augen, die Dämonen seien und diesen Teil des Waldes unterjocht hätten, Du dankst ihm für diese Information und kehrst auf den Pfad zurück (21B).

Redaktion waren noch Leute von "Drachenland", dem "letzten Helden", der "Schriftrolle" u. a. anwesend und die Diskussion dauerte schließlich zwei Stunden, wodurch die Diskussionsrunde über Stadtabenteuer leider auf der Strecke blieb.

Interessant waren auch die Table-Top und CoSim-Runden, wo die "Happy Ents" auffielen, als sie mit ihrer "Dark Future"-Demonstration einen Heidenlärm verursachten (demzufolge ist die Zukunft wirklich düster).

Als Ehrengast war diesmal Chris Tubb erschienen (der Modellierer der "Mithril" und "Prince August"-Miniaturen), aber man hätte sich zerreißen müssen, wenn man überall hätte sein wollen.

So gegen 20.00 Uhr erfolgte dann die Bekanntgabe der Sieger im Miniaturenwettbewerb, wobei die Veranstalter leider nicht sagten, welche Figur/Diorama siegte, sondern lediglich die Nummern vorlasen.

Danach konnte man entweder an der Auktion oder der Diskussion mit der "ZauberZeit"-Redaktion teilnehmen; bei der Auktion ging es hoch her und manch einer machte ein prima Geschäft.

Gegen 21.00 Uhr war alles beendet und wir traten die Heimreise an.

Zum Abschluß bleibt zu sagen, daß wir uns vom größten Rollenspiellertreffen Deutschlands mehr erwartet hatten, denn die Atmosphäre war zu stark vom Kommerzgedanken durchzogen.

Auch die Organisation ließ zu wünschen übrig, vielleicht klappt's beim dreizehnten Male besser...

Artikel

Killer von Thomas Rau

Robin Bastian mochte den Regen, mochte sein Gefühl, sein Geräusch, seinen Geruch. Er stieg aus seinem BMW und stand für eine Weile bei dem Seiteneingang des Hauses, der hohe Kragen seines Mantels die Ohren kitzelnd, seine Hände in den Taschen und eine schlaffe Zigarette zwischen seinen Zähnen blubbernd.

Dann ging er hinein, nahm den Aufzug in den neunten Stock und lächelte fröhlich die Aufzugtür an.

Sie erwiderte seine Miene mit einem unschuldigen Augenaufschlag, den er ihr nicht so ganz abkaufte.

Schließlich öffnete sich die Tür mit einem leisen Zischen.

Draußen stand Michael.

Auch er lächelte.

Und er hatte eine Wasserpistole in der Hand...

Mit einem Lied auf den Lippen nahm Karl-Heinz die Stufen zu seiner Wohnung, immer zwei auf einmal.

Gutgelaunt schickte er sich an, die Türe zu öffnen, da fiel ihm das kleine Stückchen Papier ein, das er beim Weggehen in die Tür eingeklemmt hatte.

Es lag jetzt am Boden.

Sein Gesicht wurde bleich, erstarrte dann zu einer Maske grimmierender Entschlossenheit. Er kniete sich hin und entdeckte nach kurzer Suche den kaum sichtbaren Faden, der ganz unten an der Tür befestigt war.

Mit einer geübten Handbewegung löste er ihn und öffnete, aufatmend, die Tür. Lachend klickte er den Luftballon, der ihm fast zum Verhängnis geworden war, aus dem Weg...

Das sind nur zwei von vielen Szenen, wie sie bei "Killer" auftreten können. Erst mal vorweg: dies wird eine Vorstellung des Spieles "Killer", eines Spieles, dessen Name zwar makaber, aber dennoch recht gut gewählt ist.

"Killer" ist die Fortsetzung des Rollenspiels: das Live-Rollenspiel. Angefangen hatte es mit dem Film "Das zehnte Opfer" nach einer Kurzgeschichte ("Das siebte Opfer") von Robert Shackley.

In dem Film, der irgendwann in der näheren Zukunft spielt, geht es um ein mörderisches Spiel. Jeder Teilnehmer erhält einen anderen Teilnehmer als "Opfer" zugewiesen und ist damit auch "Opfer" eines anderen Mitspielers. Hat man sein "Opfer" umgebracht, kommt dessen "Opfer" an die Reihe. Strangstenfalls verboten ist dabei, andere Leute (und schon gleich gar nicht Nichtspieler) als das zugewiesene "Opfer" zu belästigen.

Seinen "Mörder" darf man zwar schon attackieren, nur weiß eben keiner, wer überhaupt mitspielt, und schon gar nicht, wessen "Opfer" er ist.

An amerikanischen Colleges entwickelten sich aus dieser Idee einige Spiele, und "Killer" ist die vermutlich erste offizielle Version dieses Spieles. Anders als beim Rollenspiel spielt jeder Teilnehmer bei "Killer" zwar nicht unbedingt sich selbst, aber er kann genau das, was er im wirklichen Leben auch kann, er ist genauso intelligent, geschickt, phantasievoll wie in der Realität.

Gespielt wird in Realzeit, sagen wir mal, eine Woche lang.

Man kann den Mitspielern nun Fallen stellen, ihnen auflauern, alles, was das Herz begehrt - aber man muß es wirklich tun und nicht wie beim Rollenspiel ein paar Würfel sprechen lassen.



10) DIE STRASSE DER RÄUBER

Diese recht gut befestigte Straße nennt man so, weil die hier verkehrenden Karawanen immer wieder überfallen werden; als Einzelreisendem kommt es einem Selbstmord gleich, hier zu reisen.

SL: DIESE INFORMATIONEN SIND ZUTREFFEND; JEDOCH WÄRE ES DEN CHARAKTEREN MÖGLICH, AUF DIESER STRASSE OHNE UMWEGE DIE ZWEI NÄCHSTLIEGENDEN GRÖßEREN STÄDTE ZU ERREICHEN.

MONSTER/GEFÄHRLICHKEITSGRAD

Insektenschwarm/1
Kobolde/1
Schlangen/2
Blutegel/2
Echsenmenschen/3
Ratten/2
Vampirfledermäuse/2
Gnome/3
Untote/2-3

GEFÄHRLICHKEITSGRAD:

GRAD	GEFÄHRLICHKEIT
1	keine
2	niedrig
3	ungefähr gleich
4	gefährlich
5	sehr gefährlich
6	unbesiegbar

Der GEFÄHRLICHKEITSGRAD gibt dem SL ungefähr an, welche Schwierigkeiten die NSC's/Monster einer durchschnittlichen Spielergruppe machen sollten; dieser Grad gilt für Einzelwesen und Gruppen.

Die Suche nach Kräutern:

In den mit diesem Zeichen (X) markierten Gebieten können darin kundige Charaktere Heilkräuter finden; wenden sie ihre jeweiligen Regeln für das Suchen/Finden von Kräutern in Sumpfgebieten an.

NSC-Anhang

a) Die Gegenspieler-Gruppe (GG 3): Diese Gruppe (entweder gut oder böse gesinnt) sollte ungefähr die gleiche Zusammensetzung haben wie die Gruppe der Spieler.

b) Der Priester (GG 5): Patrizius Garwohl, ein Priester höchsten Ranges, ein mächtiger Verbündeter und gefährlicher Feind. Er wird, weise wie er ist, stets im Hintergrund bleiben und nur in wirklichen Notfällen (ohne eigenes Verschulden) eingreifen; d. h. die Charaktere, die sich selber in eine Notlage manövriert haben, dürfen von ihm keine Hilfe erwarten. Will die Gruppe aber z. B. den Gnomen Unrecht tun, so wird er die Gruppe warnen und gegebenenfalls den Gnomen helfen.

c) Der Dämon (GG 4): Der Dämon kann von einfachen magischen Waffen/Zauberei besiegt werden; auch das Verbrennen von Maroukhs Körper tötet ihn. Verfahren sie sonst, wie ihr Regelwerk den Dämon beschreibt.

Rezension von Ingo Beyer

Zur Bewertung im allgemeinen:

Nach langem Überlegen entschied ich mich für ein System, das sich aus einer kurzen Inhaltsangabe und einer schulähnlichen Bewertung zusammensetzt (die natürlich nur rein subjektiv ist).

Im Normalfall wird hierbei der Inhalt und die Aufmachung bewertet (dies soll auch bei Rezensionen in den weiteren "SpiSpi" beibehalten werden).

NOTE - BEURTEILUNG

1	- sehr gut
2	- gut
3	- befriedigend
4	- ausreichend
5	- mangelhaft
6	- ungenügend

REZEENSION

Titel (Originaltitel): "Jenseits der Hügel" (Towns of the Outland)

Autoren: Wesley Divin, Richard Edwards, Russel Young

Übersetzung: Josef Ochman

Verlag (Originalverlag): Verlag für SF & Fantasy-Spiele (Midkemia Press)

Karten/Illustrationen: Josef Ochmann

Umfang: ca. 52 Seiten

Titelbild: Tim White

Preis: ca. 25,- DM

Inhalt/Kategorie: fünf Siedlungen, Zubehör für alle Systeme (besonders geeignet für das neue "Midgard").

Dieser nun dritte Band nach "Corrinis" und "Tidford" ("Bürger, Bettler, Beutelschneider") geicht im Aufbau seinen Vorgängern.

In der Umschlaginnenseite sind die üblichen Preislisten abgedruckt.

Zu jeder Siedlung wird ein Ortsplan, eine allgemeine Beschreibung mit der örtlichen Politik, Sozialstruktur, Geschichte sowie der geographischen Lage geliefert; es folgen die Angaben zu den einzelnen Gebäuden und ihren Bewohnern mit ihren kleinen und

Solo

16A: Ein Einhorn tritt herbei und führt Dich auf Geheiß des Harfners sicher durch den Wald und zu der Straße, die Dich nach Rhuule bringen wird; mit einem letzten hellen Wahren verschwindet es dann wieder im Dunkel des Waldes...

16B: Hastig eilst Du durch das Unterholz und das Gelächter des Zauberers hinter Dir wird immer leiser; auf einmal brichst Du auf einen Pfad hinaus, den Du ohne zu zögern folgst (218).

16C: Der Berg ist nicht allzu groß und Du umrundest ihn in kurzer Zeit; auf Deinem Weg entdeckst Du ein Lagerfeuer im Waldesinneren. Siehst Du Dir das näher an (38) oder stapfst Du zielsicher weiter (8A)?

Solo

großen Verwicklungen, innerhalb und außerhalb ihres Heimortortes.

Die Palette reicht von einem geheimen Kult über Schmuggel bis hin zu einer Befreiungsorganisation, also genug Stoff für so manches Abenteuer.

Ach ja, das wichtigste hätte ich fast vergessen, denn um welche Siedlungen handelt es sich überhaupt?

Man findet meiner Meinung nach für jeden etwas: ein Rasthaus im Wald, ein Handelszentrum im subarktischen Gebiet, eine im Vorgebirge liegende Goldgräbersiedlung (mit Regeln für's Gold schürfen!), eine Wüstencase und ein Schmugglernest, das in einem küstennahen Sumpfgebiet liegt.

"Jenseits der Hügel" hat nur zwei kleine Nachteile - zum ersten der etwas überhöhte Preis, und zweitens ist es fragwürdig, in wie weit dieser Band spielbereit ist.

Ansonsten kann ich jedem Spielleiter, dem das dumme Dungeongeprügel langsam auf die Nerven geht aber sich noch nicht an so große Städte wie "Havena" oder "Corrinis"

17A: Als Du Deine Waffe hebst, erscheinen mehrere Wölfe und Bären und fallen über Dich her; Du hast keine Chance gegen diese Übermacht...

17B: Der Höhlenbär verfolgt Dich zwar, aber irgendwie kannst Du ihn im Dunkel der Höhle abschütteln; Du entdeckst einen Gang, der nach einiger Zeit ins Freie führt (SA).

17C: Als Du Dich ein wenig hinlegst, ertönt ein leises Brummen aus der Richtung der vor Dir aufragenden Felswand; Du untersuchst die dort wachsenden Büsche und entdeckst einen Höhleneingang. Betrittst Du die Höhle (19B), erklimmst Du nun den Berg (7B) oder versuchst Du, ihn zu umgehen (16C)?

herantraut, dieses Werk wärmstens empfehlen.

Aufmachung: 2 (Karten 3)

Inhalt: 2

Der Spiegelmeister antwortet... von Olaf Cunitz

In diesem Teil des Magazins sollt ihr, die Leser, die Gelegenheit bekommen, auch mit Fragen zu Rollen-, Gesellschafts-, Karten- und was-weiß-ich-noch-Spielen an eine kompetente Stelle zu wenden: den Spiegelmeister.

Viele von euch werden auch in den komplexesten Regelsystemen schon auf Lücken und Unklarheiten gestoßen sein und wer kann schon ohne weiteres die Frage nach der Anzahl der benötigten BIO-E Punkte beantworten, die notwendig sind, um bei *Teenage Mutant Ninja Turtles* sein Känguruh Springerstiefel tragen zu lassen?

Lasst euch also nicht den Spaß am Spiel durch unzulängliche Regelwerke verderben, sondern sucht lieber vertrauensvoll Rat bei unserem Spiegelmeister, für den keine Frage zu ausgefallen oder kompliziert sein kann - im schlimmsten Fall bleibt eure Frage unbeantwortet.

Und nun noch einige der Fragen und Anmerkungen die bisher den Weg zum Spiegelmeister gefunden haben:

Schon vor geraumer Zeit tauchte eine Frage auf die sich mit dem weitverbreiteten und beliebten Rollenspiel *Sternengarde* befasste.

Es ging um die leidige Tatsache, daß man gut 8 bis 10 Schüsse benötigt, um jemanden mit einem Gewehr außer Gefecht zu setzen, aber nur rund 4 bis 5 Stöße mit dem Kolben derselben Waffe.

Der Spiegelmeister schlägt aus diesem Grunde vor auf das sowieso

ineffektive verschießen von Gewehr-kugeln zu verzichten und sich dafür mit entsprechend wirksameren Waffen auszustatten, sprich solchen, die Gewehrkolben abfeuern.

Eine andere Frage befasste sich mit dem im *Rolemaster Companion II* aufgeführten Zusammenhang zwischen dem Steigern von Hit Points und dem damit automatischen Erlernen der Fertigkeit "Tanzen".

All denen, die einen solchen Zusammenhang seltsam finden, sei gesagt, daß die Autoren des *RMC II* vielleicht Fans von Muskelidol Schwarzenegger sind, der bekanntlicherweise auch Jahre seines Lebens mit Ballett verbracht hat, und dieses in den Regeln verarbeiten wollten.

Anlass für einiges Kopfzerbrechen bietet auch der exzessive Gebrauch des Wortes "official" in den *AD&D*-Regelwerken.

Wie der Spiegelmeister allerdings aus gut informierten Kreisen erfuhr, handelt es sich hier nur um den verzweiferten Versuch, einen Platz im "Guinness Buch der Rekorde" für das meistverwendete Wort in einem Rollenspiel zu erlangen.

An dieser Stelle möchte der Spiegelmeister noch auf die Tatsache verweisen, daß ein "Phantom II" Kampfflugzeug 8 Sekunden für die Beschleunigung von 0 auf 100 km/h benötigt.

Allen SF-Rollenspielern sei also hiermit angeraten, bei ihrem

Als Waffen ist alles erlaubt, was erstens deutlich als solche erkennbar ist, also eine echte Waffe simuliert, und zweitens ungefährlich ist.

Und Waffe bedeutet nicht nur Schußwaffen, oh nein.

Ein bißchen Bittermandelaroma ergibt perfektes Zyankali - man muß es eben nur unbemerkt verabreichen.

Und die Bomben - ah, die Bomben!

Eine Bombe ist alles, was plötzlich Lärm von sich gibt (ersatzweise auch Licht). Die klassische Version: ein Wecker.

Subtiler: ein Timer, der elektrische Geräte (zum Beispiel ein Radio, volle Lautstärke) zu einem bestimmten Zeitpunkt einschaltet. Oder die Luftballons, mit einem Faden mit der Türklinke verbunden. Dazu ein geschickt platzierter Reißnagel... der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

"Killer" ist meiner Meinung nach ein ziemlich anspruchsvolles Spiel. Die Spieler müssen ehrlich und fair sein und jede Menge Phantasie haben.

Dafür werden sie aber dann auch mit reichlich Nervenkitzel belohnt.

Man behält schon fast automatisch die Wand im Rücken und die Tür im Auge.

Jene ursprüngliche Spielversion ist längst durch unzählige andere Szenarios ergänzt worden. Es gibt Szenarios, die in der Zukunft spielen und Szenarios für die Vergangenheit.

Man kann jeder gegen jeden oder in Gruppen spielen. Spieldauer, Spielort und unzählige mehr Bedingungen können variiert werden.

Das Regelwerk zu "Killer", mit einer Portion gesunden Menschenverstandes nicht nötig, aber dennoch hilfreich, erschien bei "Steve Jackson Games" und umfaßt etwa 60 Seiten; zu erhalten ist es sicherlich in den meisten deutschen Spieleversandläden (wenn sie der Artikel in der "Bildzeitung" nicht zu sehr verschreckt hat).

So, nun aber noch ein paar persönliche Worte.

Ich selbst halte mich für auch nicht kriegerischer als der Nächstbeste. Und ich würde vermutlich auch bei den Kriegsspielen, die in Japan und den Sümpfen von Florida stattfinden, wo die Spieler schicke Uniformen und Präluftgewehre mit Farbmunition kriegen, nicht mitspielen - aber ich spiele "Killer".

Und das gerne.

Bei dem Spiel behält man stets die Grenze zur Realität im Auge: eine leuchtend-orange Gummipfeilpistole bleibt nun mal deutlich sichtbar eine leuchtend-orange Gummipfeilpistole.

Jedes gute Spiel ist nun mal irgendwo kriegerisch, auf Konflikt ausgelegt.

Ich kenne da keine Ausnahme.

Ein simples Ballerspiel ist "Killer", richtig (!) gespielt, auch nicht. Dazu stellt es viel zu hohe Ansprüche, höhere als ich mir vorgestellt hatte.

Zum einen muß man das Spiel ernst nehmen, um Spaß daran zu haben. Klingt paradox, ist es aber nicht.

Beim Rollenspiel macht es ja auch keinen Spaß, sich dauernd zu sagen: "Ist ja nur ein Spiel!" und eine Figur nach der anderen zu verheizen.

Und es ist nicht leicht, so ein Spiel ernst zu nehmen.

Man braucht Phantasie, Humor und Toleranz. Dazu kommt eine große Portion Einfallsreichtum.

Richtig gespielt ist "Killer" eine äußerst lohnenswerte Herausforderung an alle Mitspieler.

Das erste Szenario für diesen Verein ist auch nur eine Frage der Zeit...

Story

Das Ding im Wald von Karl-Heinz Zapf

Die folgende Geschichte hat sich wirklich zugetragen!
Und zwar im Abenteuer "The Madman" des Rollenspielsystems "Call of Cthulhu", das am 01.02.1986 in Augsburg gespielt wurde; ein paar Details sind verändert worden, aber im großen und ganzen lief das Spiel so ab...

In einer wahren Wolke aus Wasserdampf kam der Zug ächzend zum Stillstand und ich trat auf den einsamen Bahnsteig hinaus, auf dem außer einem erstaunten Zugwart niemand zu sehen war.
Ich schenkte ihm eines meiner bezauberndsten Lächeln und ein wenig verwirrt grinste der alte Mann zurück - es war offensichtlich, daß er über meine asiatische Erscheinung verwundert war, oder vielleicht auch über das, was manche Leute Schönheit nennen würden.

Mein Name ist Mika Harugawa, ich bin Japanerin und stehe nun also ziemlich verloren auf dem Bahnsteig in Arlington; mein Blick irrt an dem alten, ehrwürdigen Gebäude auf und ab.

Eigentlich hätte ich hier von der Cousine meines Schutzbefohlenen und Freundes Roger Nightshade abgeholt werden sollen, doch weit und breit war nichts von ihr zu sehen.

Ich mußte bei dem Gedanken an die Geschichten, die Roger mir schon über seine Verwandte Mary erzählt hatte, unwillkürlich lächeln. Er besaß eine hohe Meinung von seiner Cousine, das war stets aus seinen Reden hervorgegangen.

Wahrscheinlich war sie sogar die Person, die ihm neben seiner Frau Marianne Blair am nächsten stand.

Mary mußte eine wirklich bemerkenswerte Frau sein, mit ihren 23 Jahren gerade so alt wie ich. Sie hatte wohl schon einiges in ihrem Leben mitgemacht und erholte sich jetzt in Ytterville Manor, dem Haus einer gewissen Alison Smith.

Zwischen den beiden Frauen herrschte mehr als nur freundschaftliche Zuneigung, wie Roger mir schamzettelnd berichtet hatte, und diese Gefühle gingen vor allem von seiner Cousine aus, deren zuletzt erschienenenes Buch "Das Liebesleben der Frau in Amerika der 20er Jahre", das ich mit wahrer Begeisterung verschlungen hatte, auch sehr viel über diese nahezu verbotene Liebe zwischen Frauen ins Spiel brachte.

Ich seufzte und begann, rastlos auf dem Bahnsteig hin und her zu wandern.

Was war, wenn Roger mir nicht die Wahrheit gesagt hatte, als er mich vor zwei Tagen in dem kleinen Lokal, in dem ich als Kellnerin arbeitete, anrief und mich bat, zu ihm zu kommen?

Er benötige meine Dienste, hatte er gemeint, und hatte nur etwas über eine seltsame Phobie gemurmelt, die er auf einer Seereise vor einigen Monaten erhalten habe, und die ihn trotz des Aufenthaltes in einer Spezialklinik (die man getrost auch als Irrenhaus bezeichnen konnte) immer noch ans Bett fesselte.
Ein kalter Wind kam auf, ich schauderte

nächsten Alarmstart lieber auf ein gutes Motorrad o. ä. zurückzugreifen. Sollte der Spielleiter auch an dieser Stelle auf die schlechten Flugeigenschaften eines solchen Ausweichvehikels hinweisen, so ist dies als plumper Versuch zu werten, die Mobilität der Spieler durch Scheinargumente einzuzengen (der Spiegelmeister bezog seine Fakten aus dem Regelwerk Abenteuer Heute).

Ebenfalls Anlass für Spekulationen bietet die Tatsache, daß zu NERS mittlerweile ein Buch mit dem Titel "Der Herr der Ringe" erschienen ist; auch hier versucht wohl wieder irgendein Autor verzweifelt, auf der Erfolgswelle eines Spielsystems mit-

zuschwimmen.

Und wieso sind am Ende dieses Machwerks eigentlich keine Werte für die darin auftauchenden Wesen angegeben?

Eine traurige Nachricht zum Schluß für die zahlreichen Nagie & Nacht-Spieler.

Leider ist der Spiegelmeister nicht in der Lage, den für Kämpfe gegen Silberlöwen so essentiellen Stuhl in Zahlenwerte zu fassen.

Eine solche Stuhlbeschreibung soll allerdings zu einem späteren Zeitpunkt im Rahmen der Serie "Der Stuhl im Rollenspiel" publiziert werden. —

Veranstaltungen

In dieser Rubrik diesmal (leider) nur Termine, die den Verein betreffen - ab nächstem Mal dann aber sicher mehr..!

10. März 1989: Vollversammlung des "1. Erlenseer Rollen- und Gesell-

schaftsspiel Vereins e. V."; alle Mit- und Nichtmitglieder sind herzlich dazu eingeladen.

15. April 1989: 1. Erlenseer Rollen- und Brettspielbörse; jede Menge Material zum Flohmarkt mitbringen.



**SPIELZEUG
AN- und VERKAUF
Comix-Zinnfiguren-Bücher**

6455 Erlensee

Ravolzhäuserstr. 24

Tel. 06183 / 72130

Öffnungszeiten: 9⁰⁰-13⁰⁰ und 15⁰⁰-19⁰⁰

Nebenher laufen Rollen- und Brettspiele (siehe hierzu auch die Anzeige auf dem Backcover).

14. bis 15. Juli 1989: 1. Erlenseer Rollen- und Brettspielconvention; neben den üblichen Rollen-, Brett- und sonstigen Spielerunden auch Live-Rollenspiel! Wettbewerbe, Diskussionsrunden, Fan-zine-Stände und vieles mehr...

Nichts wie hin!

Alle diese Aktivitäten finden im Vereinsraum des "1. Erlenseer Rollen und Gesellschaftsspiel Vereins e. V." statt; dieser befindet sich im der Ravalzhäuser Straße 12, im ersten Stock der Gastwirtschaft "Zur Stadt Hanau" in Erlensee; nähere Informationen folgen. —

System Blaster Master

von Andreas Trageser

EINLEITUNG: das Spielsystem von "Blaster Master" ist nichts für Leute, die ausgeklügelte Regelwerke oder detektivisches Spiel lieben - es ist vielmehr ein Gerüst für jene Personen, die sich bisweilen mal wieder richtig austoben wollen. Ohne lange Vorbereitung spielbar und aufbauend auf den Filmen "Alien" und (vor allem) "Aliens"; für die Fans von Splatter-Movies sei auf das kommende Spielsystem "Tanzende Kettensägen" hingewiesen.

Das gesamte Spielsystem von "Blaster Master" baut auf Prozentwerten auf; der erste Schritt im Zusammenhang hiermit besteht in der Entwicklung eines Spielercharakters.

ATTRIBUTE

Die Charakterattribute werden nachfolgend vorgestellt und gleichzeitig soll erläutert werden, wofür sie benötigt werden; alle werden mit dem % ermittelt, wobei Werte unter 20% als auch über 97% ignoriert werden. Diese Zahlen können dann frei nach Wahl vom Spieler auf seine Attribute verteilt werden.

STARKE: die Stärke eines Charakters dient zum Tragen von Waffen und Ausrüstung, ebenso wie für Kraftakte und ist wichtig für den Nahkampf; bei einer Stärke ab 80% erfolgt ein Zuschlag von +1W4 Punkte auf Schadenswerte bei Nahkampfwaffen.

ab 85% +1W6 Punkte;
ab 90% +1W8 Punkte;
ab 95% +1W10 Punkte Schaden.

GESCHICKLICHKEIT: die Geschicklichkeit ist einzusetzen für das Reparieren mechanischer Gerätschaften und ähnlichem, aber auch körperlichen Anforderungen wie z. B. Balancieren; desweiteren wird die Geschicklichkeit für den NAHKAMPFWERT benötigt.

Die TREFFERCHANCE eines Charakters ermittelt sich aus dem Wert von Geschicklichkeit + Reaktion, der dann durch 2 geteilt wird (ergibt die TREFFERCHANCE des Charakters in Prozent).

AUSDAUER: die Ausdauer entspricht den Lebenspunkten (LP) eines Charakters in Prozent; desweiteren ergibt die Ausdauer geteilt durch 5 das DURCHHALTEVERMÖGEN des Charakters.

Dies ist ein Wert, von dem nach Entscheidung des Spielleiters bei Überanstrengungen 1 bis 3 Punkte abgezogen werden; erreicht der Wert

die Zahl 0, so ist der Charakter erschöpft und benötigt Ruhe. Pro halbe Stunde Rast kehrt ein Punkt zurück, ab der Hälfte des Ursprungswertes ist der Charakter wieder einsatzfähig.

REAKTION: die Reaktion dient zusammen mit der Geschicklichkeit zur Ermittlung der Trefferchance; außerdem ergibt der Reaktionswert zusammen mit dem Mut (geteilt durch 2) die INITIATIVE des Charakters, denn im Falle einer Überraschung würfeln die Kontrahenten auf diesen Wert und wessen Zahl den größeren Abstand zum Wert aufzeigt, kann zuerst reagieren.

INTELLIGENZ: die Intelligenz ist ein universell einsetzbarer Wert, der für die Reparatur von Gerätschaften, das allgemeine Wissen und Ähnliches wichtig ist; die Intelligenz steht für das Begreifen von technischen Geräten und Computern, Raumschiffen und Fahrzeugen aller Art, deren Funktion hiermit erfasst werden kann. Ein Charakter mit hoher Intelligenz kann außerdem bei gelungenem Wurf Reaktionen und Verhaltensweisen von Wesen besser einschätzen, - er wird normalerweise eine Gruppe anführen.

MUT: der Mut steht für die Art des Charakters, ins Kampfgeschehen einzugreifen und ergibt auch zusammen mit der Reaktion (:2) den Wert der INITIATIVE; außerdem muß beim überraschenden Auftreten von Aliens oder

und erschrak furchtbar, als der Zug sich mit einem schrillen Pfiff verabschiedete und sich langsam wieder auf den Weg machte.

Sinnend blickte ich ihm nach, wie er langsam in der Ferne entschwand, dabei eine Rauchfahne hinter sich herziehend, die immer dünner wurde und schließlich dem Wind zum Opfer fiel und verwehte.

Unweigerlich fröstelte ich, doch nicht allein wegen des kühlen Luftzuges um mich herum, sondern auch bei dem Gedanken an Roger und das düstere Geheimnis, das ihn seit einiger Zeit zu umgeben schien.

Als ich diesen gutaussehenden, sympathischen Mann vor einem Jahr in dem Lokal in Boston, in dem ich notgedrungen als Kellnerin arbeiten mußte, kennengelernt hatte, war er mir sofort angenehm aufgefallen. Seine herzliche, humorvolle Art und sein charmantes Lächeln eroberten mein Herz im Sturm.

Ich kann wohl von mir behaupten, eine gute Menschenkenntnis zu besitzen, dies brachten die in Japan erlernten Fähigkeiten meines Standes mit sich, und so entdeckte ich in Roger einen wunderbaren, vielschichtigen und gütigen Charakter, der irgendwie gar nicht im Einklang zu seinem Beruf (er war Schauspieler), geschweige denn zu seinen 29 Jahren, zu stehen schien.

Kurz, ich lernte ihn kennen und schätzen, doch nur als Freund, obwohl ich manchmal fast zu sehr bedacht war, seine Liebe zu gewinnen, was er jedoch stets mit einem erstaunten Heben der Augenbrauen und einem teils belustigten, teils traurigen Lächeln abwehrte.

Doch seit einigen Monaten war Roger nun seltsam verändert.

Er reagierte oft jähzornig und aufgebracht, was früher nie der Fall gewesen war, und er benötigte meine Dienste jetzt häufig, um sich entspannen zu können.

Auch sprach er immer wieder von seltsamen Geschehnissen und Wesen, deren Namen er stets flüsternd erwähnte.

Als ich dann, neugierig geworden, mehr über diese Dinge erfahren wollte, antwortete er immer ausweichend. Einmal sprach er zu mir von "Geschöpfen, über deren Existenz man besser Stillschweigen bewahrt" und sein sonst so gütiges Gesicht wurde dabei hart und abweisend. Die Wolken trieben schnell über den Himmel.

Ich blickte die Straße entlang, darauf hoffend, daß Roger mir nicht einen üblen Streich gespielt hatte, obwohl das gar nicht zu ihm passen wollte - überhaupt schien ich die Dinge viel zu negativ zu betrachten, aber irgendwie bedrückte mich die Atmosphäre dieses Ortes namens Arlington, es schien etwas von ihm auszugehen, das...

Ein greller Ton riß mich aus meinen Gedanken und mit wild klopfendem Herzen drehte ich mich um und sah einen himmelblauen Sportwagen rasch näherkommen - allerdings nicht aus der Richtung, aus der ich ihn erwartet hatte. Schon entdeckte ich den Schriftzug "Ace" auf der glänzenden Kühlerhaube des Automobils, ja, das war Rogers Spitzname und sein Wagen, auf den er in einer kindlich-naiven Weise eigenartig stolz war.

Doch wer saß am Steuer? Roger war es sicherlich nicht, wie auch, schließlich lag er krank im Bett - es wurde wohl seine Cousine Mary sein.

Kurze Zeit später hielt der Wagen neben mir und eine lächelnde junge Frau stieg aus und wandte sich mir zu. Für einen kurzen Augenblick schien sie verwirrt über mein Aussehen, doch sie beherrschte sich

Solo

19A: Ein Pfeil zischt aus dem Unterholz auf Dich zu, aber Du kannst gerade noch ausweichen; dann ertönen Schritte, die sich rasch entfernen, Kopfschüttelnd gehst Du weiter (21B).

19B: Im Innern der Höhle ist es stockfinster und Du tastest Dich mühsam voran; plötzlich spürst Du Fell unter Deinen Fingern und schon ist der gewaltige Höhlenbär erwacht! Fliehst Du blind weiter in die Dunkelheit (17B), stellst Du Dich zum Kampfe (8B) oder eilst Du nach draußen, um den Berg zu umgehen (16C) oder ihn zu erklimmen (7B)?

19C: Nach wenigen Augenblicken ist alles vorbei, denn gegen diesen dämonischen Gegner hast Du keine Chance...

schnell und reichte mir eine Hand, die ich sogleich freundschaftlich ergriff. Sie war hübsch und machte irgendwie einen gebildeten Eindruck auf mich, und von diesem ersten Moment an mochte ich Mary Nightside, obwohl es mir so vorkam, als umgebe sie ein Geheimnis. Eine fast spürbare Aura ging von ihr aus, und ganz sicher war ich nicht, ob mir diese Ausstrahlung gefallen sollte.

"Mein Name ist Mary Nightside", sagte sie nun, und plötzlich umarmte sie mich. Diese spontane Reaktion überraschte mich zunächst und ich wich ein wenig zurück, doch trotz aller Geschichten über Mary haftete dieser Berührung nichts Erotisches an.

Es war vielmehr eine herzliche Begrüßung unter Schwestern, und jetzt verstand ich, weshalb Roger seine jüngere Cousine so verehrte.

"Du bist also Mika, von der Roger mir schon so oft erzählt hat", meinte sie und trat zurück, nahm meinen Koffer auf und legte ihn in den Kofferraum des Wagens, dessen Motor immer noch vor sich hin brummte.

Ich nickte lächelnd und verneigte mich.

Mary blickte ein wenig verlegen drein.

"Du verzeihst mir hoffentlich meine Verwunderung, aber Roger sagte mir nie, daß du Asiatin bist - ich kenne noch nicht einmal deinen vollen Namen."

Sie nahm hinter dem Steuer Platz und bedeutete mir mit einer Handbewegung, neben ihr einzusteigen, was ich dann auch tat.

Irgendwie war es dieser Frau gelungen, mich für sich zu gewinnen, obwohl ich sie noch kaum kannte.

"Ich heiße Mika Harugawa und komme aus Japan - was wohl auch mein schlechtes Englisch erklären dürfte," antwortete ich und lehnte mich entspannt zurück, als der Wagen Fahrt aufnahm.

Mary sah zu mir herüber und lachte, ein herzliches Lachen, in das ich einfallen mußte, ob ich wollte oder nicht.

"Nein, Mika, dein Englisch ist hervorragend. Ich kann dich doch Mika nennen, obwohl wir uns noch gar nicht richtig kennen? Nun ja, Roger erzählte mir oft von dir."

Mit feierlicher Würde nickte ich und wir brachen erneut in unbeschwertes Gelächter aus.

Es war erstaunlich, wie gut wir uns schon verstanden, und ich war wirklich froh über diese Entwicklung.

Die Landschaft flog nur so an uns vorbei und wir unterhielten uns über dies und jenes, oberflächliche Dinge.

Ich erzählte Mary auch von dem Amerikaner, der mir damals in Japan begegnet war - ein vermöglicher Reisender, in den ich mich in meiner jugendlichen Unschuld hoffnungslos verliebt hatte.

Als er abreiste, entschloß ich mich, ihm zu folgen, und schließlich gelang mir das auch, obwohl ich mit den alten Traditionen der Geishas brechen mußte, denn zur Geisha war ich ausgebildet worden.

Erst nach langer Suche in Amerika erfuhr ich, daß er bereits verheiratet war, und da ich bald kein Geld mehr besaß, mußte ich in einem zweifelhaften Lokal als Kellnerin arbeiten, was ohne Zweifel ein gewaltiger Abstieg für mich war und eine große Demütigung.

Ich konnte nicht verhindern, daß eine Träne über meine Wange rann, und im nächsten Moment lag ich schluchzend in Marys Armen, die den Wagen an den Wegesrand steuerte und beruhigend auf mich einsprach.

20A: Der Forst um Dich wird immer unheimlicher, Totenstille herrscht, nur unterbrochen von einem gelegentlichen Rascheln im Unterholz. Siehst Du nach, was dieses Geräusch verursacht (13B), marschierst Du weiter (21B) oder verharrest Du kurz (19A)?

20B: Der Kampf vogt hin und her, doch als der zweite Greif des Pärchens erscheint und beginnt, Dich anzugreifen, erlahmen bald schon Deine Kräfte...

20C: Mit Blitz und Donner erscheint vor Dir in einer Rauchwolke ein Magier, der Dich zornig anfunkelt, "Du hast in diesem Teil des Waldes, den ich beschütze, nichts zu suchen, Verschwinde!" Er hebt drohend seine Hände; greifst Du ihn an (12A), fliehst Du (16B) oder wartest Du ab, was geschieht (21C)?

Leichnamen o. Ä. ein sogenannter **SCHOCK-TEST** gemacht werden. Pro Schock (mißlungenem Mutwurf, gegebenenfalls mit Modifikation) werden Prozentpunkte abgezogen; diese regenerieren sich bei Ruhepausen mit jeweils einem Punkt pro Stunde. **SCHOCKBEISPIELE / MODIFIKATION**
Leichnam / -5%
Zeretzter Leichnam / -15%

Leichnam eines Kameraden / -20%
Alien tötet Kamerad vor Augen des Betrachters / -35%

Pro Schock entsteht ein Abzug von 1W10 Prozentpunkten an Mut (oder nach Spielleiterentscheidung).

PROBEWÜRFE

Auf alle Attribute können Probewürfe durchgeführt werden, um festzustellen, ob die Ausübung desselben gelingt; dies geschieht mittels eines Prozentwurfes.

Ist der erwürfelte Wert kleiner als der Wert des Attributes, so gelingt der Wurf, falls er größer sein sollte, schlägt der Versuch fehl.

Es wurden nun die Begriffe der **ATTRIBUTE**, der **INITIATIVE**, der **SCHOCK-TEST**, der **TREFFERCHANCE** und des **DURCHHALTEVERMÖGENS** erläutert; dem Spieler steht es frei, sich für seinen Charakter einen Namen, Aussehen, Hintergrund usw. einfallen zu lassen.

Der nächste anstehende Schritt von "Blaster Master" ist, wie könnte es anders sein, die Entwicklung des **KAMPFSYSTEMS**.

Anhand der folgenden Tabellen wird die **TREFFERCHANCE** des Charakters jeweils in Prozenten modifiziert, weitere Erläuterungen finden sich bei der jeweiligen Tabelle.

ENTFERNUNGEN nah mittel weit

WAFFENGATTUNG

leicht	+/-0%	-25%	-50%
mittel	+/-0%	-10%	-25%
schwer	-10%	-5%	-15%

ERLÄUTERUNGEN: "nah" entspricht einer Entfernung von bis zu 15 Metern;

"mittel" entspricht einer Entfernung von 16 bis 50 Metern;

"weit" beträgt eine Entfernung von 51 bis 100 Meter.

Alles über 100 Meter erhält einen weiteren Malus von -15 Prozentpunkten.



BEWEGUNG	langsam	mittel	schnell
WAFFENGATTUNG			
leicht	+/-0%	+5%	+15%
mittel	+10%	+/-0%	-5%
schwer	+5%	-5%	-15%

ERLÄUTERUNGEN: "langsame" Bewegung entspricht normalem Gehen;
 "mittlere" Bewegung entspricht einem Dauerlauf;
 "schnelle" Bewegung entspricht einem Sprint.

ZIELGRÖSSE	klein	mittel	groß
WAFFENGATTUNG			
leicht	-20%	-10%	+/-0%
mittel	-15%	-5%	+/-0%
schwer	-10%	+/-0%	+15%

ERLÄUTERUNGEN: ein Gesichtsklammerer bietet z. B. ein "kleines", eine Königin ein "großes" Ziel.

DECKUNG	ARZÜGE
klein	-10%
mittel	-20%
groß	-30%

ERLÄUTERUNGEN: "kleine" Deckung bedeutet, ein Viertel des Körpers ist verdeckt;
 "mittlere" Deckung bedeutet, die Hälfte des Körpers ist bedeckt;
 "große" Deckung bedeutet, drei Viertel des Körpers sind verdeckt.

Nach Beschreibung des FERNKAMPFES, der ebenfalls nach Feststellung der Boni und Mali mittels eines Prozentwurfes vollführt wird, kommt nun der NAHKAMPF zu Wort.

Der NAHKAMPFWERT eines Charakters ergibt sich aus den Werten Geschicklichkeit + Stärke + Reaktion geteilt durch 3; anhand dieses Wertes wird beim Nahkampf mit Prozentwürfeln gewürfelt - die Person, deren Abstand der erwürfelten Zahl zum NAHKAMPFWERT größer ist, trifft ihren Gegner und fügt ihm Schaden zu.

Es ist noch anzumerken, daß Nah- und Fernkampf in PHASEN eingeteilt sind: eine Phase dauert 3 Sekunden, hierin kann ein Schuß oder eine Salve abgefeuert werden, bzw. ein Schlag geführt; es liegt beim Spielleiter, wie lange es dauert, z. B. eine Waffe zu wechseln o. ä.

WAFFENBESCHREIBUNGEN

Nachfolgend nun eine Auflistung der bei "Blaster Master" üblichen Waffen samt allen speispezifischen Daten.

KAMPFMESSER

Waffengattung: leicht
 Beschreibung: -
 Mindeststärke: -
 Schadenswirkung: 1W10
 Gewicht: 500 g

PISTOLE

Waffengattung: leicht
 Beschreibung: Automatik (klemmt bei

96 - 100%)
 Mindeststärke: 25
 Schadenswirkung: 5W10
 Gewicht: 1 kg
 Kaliber: 10 mm
 Magazin: 10 Schuß (normale Geschosse)

KAMPFGESWEHR

Waffengattung: mittel
 Beschreibung: pro KG 10 Granaten (Schaden 20W10)
 Mindeststärke: 40
 Schadenswirkung: 7W10 (dies gilt für Einzelschuß, Salven zu 5/10/20 Schuß möglich)
 Gewicht: 5 kg
 Kaliber: 10 mm (40 mm)
 Magazin: 100 Schuß (Explosivgeschosse)

Fortsetzung des Systems
 im nächsten
 "SPIELESPIEGEL"...

Solo

21A: Hastig rennst Du ins Unterholz und sofort erschallen unzählige aufgeregte Tierstimmen um Dich herum; nach einem längeren Lauf kommst Du auf einer Lichtung an. Dort sitzt ein blonder Harfner vor einer Gruppe von Einhörnern; gehst Du zu ihm (5B), eilst Du weiter (7A) oder greifst Du ihn an (12C)?

21B: Der Waldweg, dem Du folgst, kommt nach einiger Zeit vor einer Felswand an; ein kleiner, bewaldeter Berg erhebt sich an dieser Stelle im Forst. Erklammst Du ihn (7B), versuchst Du, ihn zu umgehen (16C) oder ruhst Du Dich erst ein wenig aus (17C)?

21C: Aus den erhobenen Händen des Magiers wabern plötzlich vielfarbige Dämpfe auf Dich zu und hüllen Dich ein; Du kannst einige Zeit lang nichts mehr erkennen und als der Rauch verschwindet, befindest Du Dich auf einem Dir unbekannten Pfad (21B).

"Weine nur, Tränen haben noch niemandem geschadet. Du hast ja wirklich schon einiges hinter dir - aber nun wird alles wieder gut."

Es dauerte lange, bis all die ungeweinten Tränen der ungezählten Wochen und Monate versiegt und ich mich mit bebenden Lippen zurücklehnen konnte.

Mary reichte mir ein Taschentuch und fuhr mit ihrer zarten Hand über mein Gesicht. Dann beugte sie sich vor und küßte mir eine Träne von den Wangen. Ich ließ es geschehen und lächelte sie an.

"Nun habe ich doch tatsächlich gedacht, ich sei über diese Angelegenheit hinweggekommen, aber..."

"Du brauchst jemanden, der dir zuhört und dich auch versteht", antwortete Mary zärtlich, doch auf einmal wandte sie sich ab und blickte in den Wald, der die Straße, auf der wir uns befanden, zu beiden Seiten umgab.

Fragend berührte ich sie an der Schulter und erschrak, als ich ihr verzerrtes und angespannt wirkendes Gesicht erblickte. Dann erst bemerkte auch ich, daß da irgend etwas im Unterholz war, das uns beide beobachtete.

Ein trockener Ast knackte kaum vernehmlich und im nächsten Moment wehte uns ein Schwall verpesteter Luft entgegen, der mich an Moder und Verwesung, Verfall und Tod erinnerte und mich zu heftigem Schaudern brachte.

Auch Mary wurde blaß und ließ dann eiligst den Motor an. Endlich gewann der Wagen Fahrt und brachte uns von der Stelle fort, wo unsichtbare Augen mich gemustert hatten, unsichtbare und, Gott helfe mir, unmenschliche Augen.

Ohne es zu wollen fröstelte ich und Mary sah besorgt zu mir herüber.

"Hast du etwas entdecken können?" fragte sie mich und ich schüttelte energisch, aber irgendwie erleichtert, den Kopf. Sie nickte nachdenklich.

"Ich glaube, ich weiß, was es war. Aber ich kann mir nicht erklären, was es hier zu suchen hat."

"Es?" fragte ich leise und Mary warf den Kopf zurück und lachte. Aber sie konnte mich nicht täuschen.

"Ich jage dir nur Angst ein mit meinem dummen Gerede. Deshalb jetzt genug davon. Im übrigen liegt Ytterville Manor vor uns!"

Tatsächlich tauchte hinter der nächsten Wegbiegung das alte, ehrwürdige Anwesen aus dem Waldesschatten auf. Es lag inmitten einer kleinen Lichtung, an der auch die Straße abrupt endete.

Das Gebäude selbst war zweistöckig, besaß jedoch einen großen Eckturm, der wohl in seiner Spitze noch ein drittes Geschoß, ein einzelnes Zimmer, beherbergen mochte.

Als wir näher heranfuhrten, spürte ich irgendwie eine eine seltsame Ausstrahlung, die um diesen Ort lag, fast so, als wären hier Dinge geschehen, die lästerlich genug waren um sich auf ewig diesem Ort aufzuprägen.

Der Wagen hielt vor dem Eingangsportal. Mary nahm meinen Koffer und stieg aus. Ich hatte mich kaum vom Autositz erhoben, da wurde die schwere Tür geöffnet und eine überaus gutaussehende junge Frau trat ans Tageslicht.

Dies war also Alison Smith, die Geliebte von Rogers Cousine; ich blickte kurz zu Mary hinüber und bemerkte den schwachen Anflug eines Lächelns auf ihren Lippen.

"Willkommen auf Ytterville Manor", sagte die junge Frau und trat zu mir heran und küßte mich auf die Wange.

Ich verneigte mich vor ihr und Alison lächelte schelmisch.

Fortsetzung folgt...



Erlenseer Rollen- und Brettspielbörse

Großer Flohmarkt für den An- und Verkauf
von Rollen- und Brettspielmaterial

Flohmarkt - Infostände - Diskussionsrunden - Brett- und Rollenspiele

Veranstalter:

1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel Verein e. V.
Rückfragen unter:

Wann?

15. April 1990
ab 13.00 Uhr
Ende offen

Wo?

Wirtshaus "Zur Stadt Hanau"
Erster Stock, Vereinsraum
Ravolzhäuser Straße
6455 Erlensee

