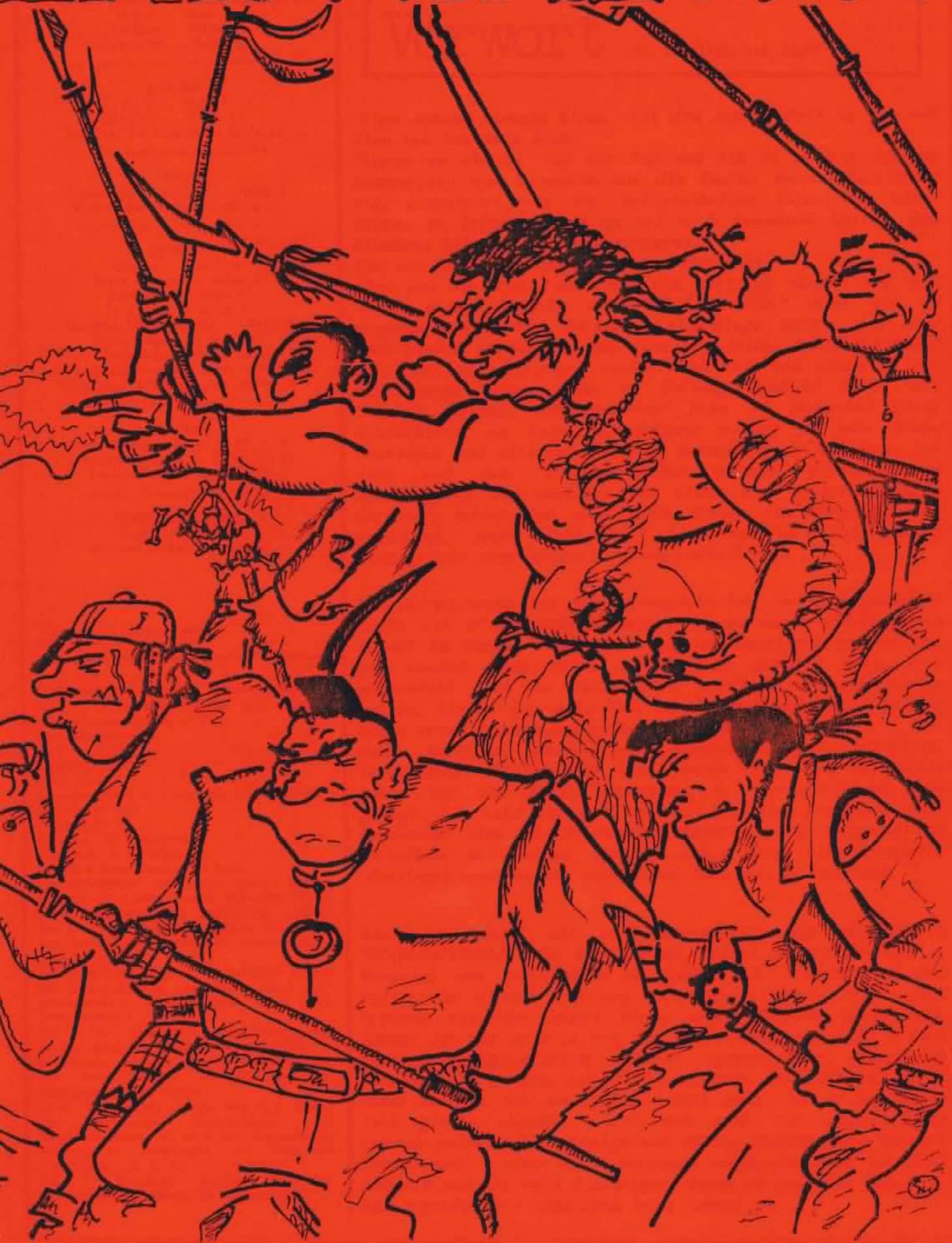


SPIELESPIEGEL



Inhalt**RUBRIKEN:**

Vorwort, Inhalt, Impressum ... Seite 2
 Intern ... Seite 3
 Termine ... Seite 9
 Leserbrief ... Seite 13

STORIES:

Silly ... Seite 6
 Skyflyer ... Seite 13
 Das Ding im Wald II ... Seite 14

COMICS:

Counen, der Rhabarber ... Seite 8
 Roland, der Magier ... Seite 21

ARTIKEL:

Artefakt ... Seite 4
 Brett & Spiel ... Seite 3
 Rezension ... Seite 7
 Zinn-Ecke ... Seite 7
 Betrügen leichtgemacht ... Seite 9
 Brett & Spiel ... Seite 11
 Zinn-Ecke ... Seite 12
 Der Spiegelmeister antwortet ... Seite 16
 Warhammer-Erweiterung ... Seite 18

GRAFIKEN:

Swan Keller ... Seite 1, 22, 6, 8
 Alexander Grieger ... Seite 14, 15
 Joachim Köppel ... Seite 21

MODUL, SOLO, SYSTEM

Altera I ... Seite 9
 Blaster Master ... Seite 20

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 verlangt 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).

© 1. Erlenseer Rollen- und Gesellschaftsspiel Verein im Februar 1989.

Vorwort von Karl-Heinz Zapf

"Tipp schön", meinte Klaus (mit dem weißen Hut) zu mir und dies tat ich dann auch.

Stunde um Stunde, Tag für Tag saß ich in meinem kleinen Kämmerchen und hämmerte auf die Tasten meines Computers ein, angefeuert von den beispielhaften Taten der edlen Recken in Erlensee, die es auf sich genommen hatten, den Kinosaal bis zum Con zu renovieren.

Tja, ein Redakteur hat's schwör (oder so)!

Aber mal im Ernst, es sieht nun wirklich danach aus, als würde diese Ausgabe des "SPIELESPIEGEL" doch bis zu unserem ersten Con fertig - allerdings möchte ich hier auch gleich verkünden, daß dies der letzte "SPIELESPIEGEL" ist, den ich verüben werde, denn (wie ich schon in der allerersten Sitzung der AG Zeitung erwähnt habe) mit "Mächte, Mythen, Moddermonster" habe ich momentan genug Schreibkram am Hals, schließlich sollen ja jede Menge Abenteuer und etliches Material herauskommen und wenn ich dies und den "SPIELESPIEGEL" machen würde, müßte zwangsläufig die Qualität von einem der beiden Produkte darunter leiden (so nach dem Motto: die Vorarbeit ist geleistet, jetzt laßt mal 'nen anderen 'ran, meine Beweggründe sind hoffentlich verständlich)...

Nichtsdestotrotz bin ich zuversichtlich, es gibt genügend Leute mit PC's, genügend mit Spaß an der redaktionellen Arbeit im Verein - wer Interesse am Redaktionsposten hat, der wendet sich bitte an die AG Zeitung oder mich persönlich (ach ja, falls sich wirklich niemand finden sollte, bleibe ich natürlich so lange Redakteur, bis ich einen armen Dummen aufreiben konnte)!

Ganz aufhören werde ich ohnehin nicht, natürlich, Infoblätter, Einladungen etc, werde ich auch weiterhin gerne für den Verein entwerfen & vervielfältigen, wie gesagt, ich habe nur echt keine Lust, mich zwischen zwei Magazinen (das "M,N,M"-Magazin lauert im Hintergrund) zu zerreißen und meine ohnehin schon arg eingeschränkte "Frei"zeit noch weiter einzuengen (man hat ja Familie).

Ansonsten bleibt mir noch anzumerken, daß diesmal im "SPIELESPIEGEL" sehr viel neues, bisher unveröffentlichtes Material von Mitgliedern zu finden ist - wenn sich das weiter in dieser Richtung entwickelt, würde ich sagen, erleben wir die Geburt eines neuen "Grünen Gnom" (?), leider ist der alte ja von uns geschieden (schnüff) - auch eine Umfangerverweiterung scheint unumgänglich, denn das Material ist so gut, daß nichts hintenan stehen kann.

Jetzt möchte ich euch aber nicht mehr länger aufhalten (ich glaube ohnehin nicht, daß auch nur einer dieses immens geistreiche, sinnige und völlig überflüssige Vorwort lesen wird) - aber eines vergesst bitte nie, dies ist EUER Magazin und ihr seid diejenigen, denen es gefallen muß..!

Bis irgendwann - viel Spaß beim Lesen!

Intern

von Jörg Günther

SPIELEN - Eine Eigenschaft, die jeder Mensch besitzt, oder zumindest besitzen sollte. Und doch wird sie nach Erreichen eines bestimmten Lebensabschnittes zumeist vergraben und gebannt, denn nun beginnt die Arbeit in einem rationalen Gesellschaftssystem.

Daß dieses System ebenfalls ein Spiel sein kann wird von vielen verdrängt, und sie flüchten in die monotone Routine des täglichen Allerlei.

Der "1. Erlenseer Rollen-, Simulations- und Gesellschafts-spiel Verein e. V." versucht, gerade diesen Menschen die Freude am Spielen mit Gleichgesinnten wieder oder weiterhin zu vermitteln. Personen, die ohnehin schon Spieler sind, werden keinerlei Schwierigkeiten haben, bei uns ihre Leidenschaften auszuleben.

"Mensch ärgere dich nicht" bis zu "Monopoly", "Kreml" oder "Talisman" - weithin bekannte Spiele sollen ebenso gespielt werden wie mittelalterliche Schlachtszenarien mit Zinnfiguren, Fantasy-Kämpfe zwischen Elfen und Ogern in "Bloodbowl" oder das Leben in einer Welt, in der Farben ihren Ursprung im Geschmack haben und in der man Geräusche sehen kann.

Das Annehmen einer fiktiven Persönlichkeit in einer Welt nach dem III. Weltkrieg ist im Rollenspiel ebenso möglich wie die Identifikation mit einem amerikanischen Privatdetektiv in den Jahren der Prohibition im wüsten Chicago, der hinter Mafiabossen herjagt. Dutzende Fantasy-Welten mit Magie und Göttern, Freud und Leid, mit Schurken und dem Tod - warten auf jene, die mutig genug sind, sich als Dieb in eine gesetzestreue Gesellschaft einzuschleichen oder als Zauberer den Geheimnissen ihrer Macht, der Magie, auf den Grund zu gehen.

Der amerikanische Detektiv wird zum Gnom, der verstrahlte Mutant zum neuzeitlichen Geisterjäger - außer der eigenen Phantasie kennt das Spielen keine Grenzen.

Gehen Sie mit Mr. Spock auf Reisen oder chartern Sie sich ein eigenes Raumschiff, um den imperialen Sturmtruppen zu entkommen. Bekannte Film- und Fernsehthemen wurden entweder als Kampagne für Rollenspiele, oder aber als Szenario für Brettspiele genutzt.

... und wenn Sie etwas spielen möchten, das es noch gar nicht gibt, dann entwickeln Sie es - bei uns im Verein finden Sie bestimmt Spieler!

Diskussionen sind in den wöchentlichen Treffen ebenso angesagt wie viele verschiedene Arbeitsgruppen (AG's), in denen man vom richtigen Bemalen einer Zinnfigur bis zum Entwerfen einer geeigneten Spielwelt alles erarbeiten kann.

Feste Spielgruppen und spontane Sessions - für Zuschauer und Mitspieler immer offen!

Eine Spielebibliothek wird aufgebaut, ein Vereinsraum mit angeschlossener Speisegaststätte und genügend Platz auch für die ausgefallensten Aktionen ist schon vorhanden.

Artikel

Brett & Spiel von Harald Konrad

Das wichtigste Ereignis für die Brettspielszene, die Nürnberger Spielwarenmesse, ist gelaufen.

Wichtig ist sie deshalb, weil die meisten Spielehersteller an der (unsinnigen) Tradition festhalten, ihre neuen Spiele und sämtliche Informationen darüber erst dort preiszugeben.

Wann und wo diese Spiele dann wirklich auch zu kaufen sind, hängt von den Herstellungs- und Vertriebsmöglichkeiten der einzelnen Firmen ab (Ravensburger hat z. B. schon vor der Messe die meisten seiner neuen Spiele in die Läden gebracht). Was aber gibt es an neuen Spielen auf dem Markt?

Generell muß man (leider) feststellen, daß der 89er Jahrgang lange nicht so gut ist, wie der des letzten Jahres.

Es gibt viele Kopien und Varianten von bekannten Spielen, aber auch einige wirklich gute neue Sachen (z. B. "Willy Wacker", "Globetrotter", "Cafe International", "New York, New York" etc).

Ein Trend wie z. B. in den letzten Jahren die Quiz- und Krimispiele ist dieses Jahr nicht zu beobachten, aber man versucht verstärkt bewährte Sachen wieder auszugraben und an den Mann zu bringen.

Positive Beispiele hierfür: "Ganovenjagd" (Schmidt Spiele), "Ogallalla" (Ass), "Sein oder Nichtsein" (Hexagames) oder "Der Favorit" (F. X. Schmidt).

Viele der neuen Spiele werden sicherlich in den Spielerunden unseres Vereins getestet und gespielt und das eine oder andere wird auch sicherlich im "SPIELESPIEGEL" rezensiert, so daß man sich selbst ein Bild über die Spiele machen kann.

Nun möchte ich aber ein Spiel vorstellen, das 1988 von Hexagames auf den Markt gebracht wurde und nur knapp (und unverdienter Weise) den Sprung auf die Auswahlliste des "Spiel des Jahres" nicht geschafft hat. Es heißt:

MC MULTI

"Mc Multi" ist ein Spiel um das Geschäft mit Öl und Benzin. Jeder der 2-4 Spieler verkörpert während der ca. 2 Std. Spielzeit einen Großkonzern, der (wie im richtigen Leben) noch größer werden will.

Deshalb beginnt man auch nicht mit popeligen 200, sondern gleich mit 200 Millionen Dollar.

Sieger ist, wer als erster 2 Milliarden Dollar oder mehr an Bargeld auf der Hand hat.

Man tut gut daran, sein Startkapital möglichst bald in Anlagen wie Bohrtürme, Raffinerien oder Tankstellen zu investieren, die man dann auf seiner 6x6 Felder großen Insel an beliebiger Stelle platzieren kann.

Außerdem gibt es noch Ölpumpen, die man aber immer nur dann kaufen kann, wenn man mit einem Bohrturm auf Öl stößt.

Um an das benötigte Geld zu kommen, muß man erst einmal mit Hilfe seiner Ölpumpen Rohöl fördern, das man dann durch seine Raffinerien in Benzin verwandelt.

Aber erst die Tankstellen bringen das Geld durch den Verkauf des Benzins an den Verbrauchermarkt.

Deshalb sollte man durch reichlichen Kauf

von Bohrtürmen am Anfang des Spiels versuchen, in den Besitz der begehrten Ölpumpen zu kommen.

Das ist besonders wichtig, weil der Preis für eine Pumpe mit der Gesamtanzahl der auf dem Spielfeld befindlichen Ölpumpen immer teurer wird.

Während die erste noch 10 Millionen kostet, muß man für die zweite schon 20 Millionen, für die dritte 30 Millionen usw. bezahlen.

Jedoch kann man nicht alle Anlagen in einem Spielzug benutzen.

Um zu bestimmen, welche seiner Anlagen aktiv sind, würfelt man 2 Würfel, die an die entsprechende Reihe und Spalte der Insel gelegt werden.

Steht auf dem Kreuzungspunkt der erwürfelten Reihe und Spalte ein Bohrturm, so kann man ihn durch eine Ölpumpe ersetzen (siehe oben).

Eine Raffinerie, die auf einer Spalte oder Reihe liegt, wandelt ein Ölfaß in ein Benzinfraß um, eine Ölquelle fördert 2 Ölfässer und eine Tankstelle ermöglicht den Verkauf eines Benzinfasses an den Verbrauchermarkt (im Kreuzungspunkt verdoppeln sich jeweils die Mengen).

Da die Inseln der Spieler quadratisch auf dem Spielplan angeordnet sind, wird bei der waagrechten und senkrechten Nachbarinsel zusätzlich noch eine Reihe bzw. Spalte aktiviert, die dem Besitzer die selben Vorteile ermöglicht, wenn er in der Reihe/Spalte Anlagen stehen hat, so daß man auch von den Würfelsergebnissen der Mitspieler profitieren kann, obwohl man gar nicht an der Reihe ist. Wieviel man für den Verkauf eines Benzinfasses erhält, hängt vom Angebot und Nachfrage auf dem Verbrauchermarkt ab, der als eine Spirale mit Zahlen von 1-80 dargestellt wird.

Am Anfang markiert ein Benzinfraß den augenblicklichen Verkaufspreis in Millionen und bei einem Verkauf werden die verkauften Ölfässer auf die niedrigeren Felder gestellt und man erhält den Wert in Millionen.

Beispiel: Das Benzinfraß steht auf 30 und man aktiviert mit seinem Würfelwurf 2 Tankstellen, so kann man ein Faß zu 29 und eines zu 28 Millionen Dollar an den Markt verkaufen.

Je mehr also verkauft wird, desto weniger bekommt man pro Faß!

Um kurzzeitig Knappheiten oder Überfluß an Benzin oder Öl zu verhindern, kann man am Anfang seines Zuges beides auf vier verschiedenen Märkten (jeweils einen fiktiven In- und Auslandmarkt für Benzin und Öl) kaufen oder verkaufen.

Die Märkte funktionieren nach dem selben Preisprinzip wie der Verbrauchermarkt.

Interessant wird das Spiel aber erst, wenn jemand einen Pasch würfelt, denn der Pasch hat bei "Mc Multi" eine Doppelfunktion.

Zum einen bringt er eventuell Ereigniskarten ins Spiel und zum anderen verändert sich die Wirtschaftslage.

Am Anfang des Spiels liegt eine Ereigniskarte offen aus.

Würfelt man nun einen 1er- oder 6er-Pasch, so kommt die Karte zur Ausführung.

Meist haben die Karten negative Auswirkungen, wie z. B. Steuer zahlen für Anlagen, Lagergebühren für Öl oder Benzin, Rückgang der Preise auf dem Verbrauchermarkt etc., und stoppen so manchen finanziellen Höhenflug.

Würfelt man einen 3er-Pasch, war alles nur ein Gerücht, die Karte verschwindet unter den Stapel ohne zur Ausführung gekommen zu sein und die nächste wird aufgedeckt.

Außerdem muß nach jedem Paschwurf eine neue Wirtschaftslagekarte aufgedeckt werden.

Hier gibt es Wohlstand, schnelles

Rollenspiele auf der Bühne sind ebenfalls geplant, Außen-Abenteuer und größere Cons gleichfalls!

Was an Spielsystemen auf dem Markt ist - Sie können beinahe alles bei uns finden - und... wenn Sie etwas haben, was es bei uns noch nicht gibt - bringen Sie es einfach mit!

Kommen Sie im Vereinsraum vorbei und schauen Sie zu oder spielen am besten gleich mit - oder wenden Sie sich an eine der unten aufgeführten Personen wegen näherer Info's... Wir erwarten Sie!

Jörg Günther, Hanauer Str. 8, 6456 Langenselbold, 06184/1728

Karl-Heinz Zapf, Menzelstr. 35, 6450 Hanau 1, 06181/13502

Ullrich Büttner, Ravalzhäuser Str. 24, 6455 Erlensee, 06183/72130

Vereinsraum: Wirtshaus "Zur Stadt Hanau", Ravalzhäuser Straße, 6455 Erlensee (Erster Stock).

Artefakt von Thomas Brückner und Jan Hulverscheidt

DAS WER-WOLFSFELL

Tigiria, die Kriegerin aus den nördlichen Ländern betrat den Raum des toten Zauberers als erste. Und so sah sie zuerst jenes strahlend weiße Wolfsfell und sie wußte - dies wird meine Beute!

Nachdem die Münzen, Ringe und Edelsteine verteilt waren, legte Tigiria das Fell um und drehte sich, damit die anderen sie darin bewundern konnten. Aber Tigirias Freude über das schöne Fell verebbte schnell. Sie verspürte urplötzlich ein seltsames Brennen auf ihrer sonnengebräunten Haut. Nicht kalt, nicht heiß - irgendwie seltsam...

Und dann die entsetzten Schreie ihrer Gefährten und Freunde, als ihr Körper fiel und eine andere Gestalt annahm. Aus den zerrissenen Resten Tigirias Kleider und den anderen Dingen, die sie bei sich getragen hatte, trat ein sehr großer, weißer Wolf mit leuchtend grünen Augen und riesigen Zähnen.

In einer Kurzschlußreaktion zog Ungulf sein Schwert... Durch die menschenleere Gänge und Hallen tönte das Geheul eines riesigen Wolfes!

Informationen für den Spielleiter:

Das Wer-Wolfsfell hat seine Tücken. Wohl geschaffen für Druiden oder Waldläufer, damit sie die Natur in der Gestalt des Tieres durchstreifen können, oder für den Schamanen der die Stammeskrieger von seiner Macht überzeugen will, aber tödlich für denjenigen der unwissend ist.

Denn das Fell läßt teilweise das menschliche Bewußtsein verschwinden und verstärkt die Instinkte. Wird der Wolf angegriffen, so wehrt er sich. Das Tier ist vorherrschend und nur ein kleiner Teil der Gedanken bewahrt die Erinnerung an den Menschen und seine Gefühle.

Die Verwandlung hält 1-6 Tage an, jegliche Ausrüstung oder

Kleidung wird nicht mitverwandelt. Der Wolf ist mit den maximalen Werten für diese Kreatur bei den jeweiligen Spielsystemen zu versehen.

DIE STRICKNADELN DES BÖSEN

Manos erbleichte. Im düsteren Schein des Herdfeuers war sein Schatten und der seines Bruders Ergon gespenstisch anzusehen. In der Küche des Hexenhauses roch es nach verschiedenen Kräutern und Ingredienzien.

"Hörst du das?" fragte er flüsternd. Ergon lauschte. Kein verdächtiger Laut drang an sein Ohr.

Die Standuhr war zu hören, das Frasseln und Knacken des kleinen Feuers, das Fiepen der Ratten, die in ihrem Käfig an der Decke hingen und... ja, da war noch ein Geräusch!

Ergon schauderte. "Sie strickt wieder." sagte er tonlos.

Das klappernde Geräusch von Stricknadeln kam aus dem Nebenzimmer.

Informationen für den Spielleiter:

Die "Stricknadeln des Bösen" sind aus den Knochen von Dämonen hergestellt. Sie sind pechschwarz, so schwarz, daß man meint das Licht würde von ihnen verschluckt. Hat man nun diese Stricknadeln und ist des Strickens fähig, so benötigt man nur noch Faden und kann dann ein gar teuflisches Kleidungsstück fertigen.

Doch jedesmal wenn man dies tut, besteht eine 3%ige Chance dafür, daß die Stricknadeln nicht gehorchen. Dann verwandeln sie sich in Feuer und verbrennen die Hände des Strickenden.

Zusätzlich zu dem Schaden werden die Hände auf ewig nicht mehr voll einsetzbar sein. Dies hat natürlich Auswirkungen auf die Geschicklichkeit, sei es im Kampf oder beim Gebrauch anderer Fähigkeiten des Charakters.

Durch einen Fluch bleibt das gestrickte Kleidungsstück übrigens an seinem Träger solange haften, bis es mittels Magie ("Fluchbrecher" o. ä.) oder anderer drastischer Mittel entfernt wird. Die Fähigkeit, welche die Stricknadeln dem Kleidungsstück verleiht, ist immer negativ - und zwar für den Träger!

Welche Fähigkeit es ist, bleibt der Phantasie des SL überlassen.

Ein Beispiel: "Hemd der Schwäche" - körperliche Stärke des Trägers sinkt auf 1/3, er kann weder kämpfen noch schwere Lasten mit sich führen; selbst das Gehen fällt schwer.

Denkbar wären auch Kleidungsstücke, welche ihr Opfer langsam vergiften oder erdrücken. Oder vielleicht machen sie ihr Opfer immer uncharismatischer, oder... aber dies sollte wohl als Anregung reichen.

DAS ELEXIERKÄSTCHEN DES ZAGYS

Das Elexierkästchen des Zagys ist ein machtvolleres, aber auch sehr gefährliches magisches Artefakt. Zunächst solltet ihr wissen, daß Zagys ein verrückter Erzmagier ist, der zwar verrückt, aber dafür ungleich mächtiger ist - so mächtig, daß er zum Gott wurde.

Der Wahnsinn von Zagys äußert sich vor allem in der Wahl seiner Waffen und magischen Gegenstände. So schlägt er mit einer wattierten Keule zu und benutzt bevorzugt den "Stab der Wunder", ein Zauberstab, bei dem man nie weiß, was passiert; aber es passiert eigentlich nie das, was man will.

Systeme, die schon einen anderen verrückten Erzmagier haben, können das Kästchen ja diesem zuschreiben.

Wachstum, Wachstum, Aufschwung, Abchwung, depression und Rezession.

Auf jeder Karte stehen die aktuellen Preise für Kauf und Verkauf der Anlagen sowie eine Tabelle die bestimmt, bei welchem Paschwert welche neue Wirtschaftslage eintritt.

Diese Entwicklung ist durchaus nicht zufällig, sondern ergibt einen Sinn.

Ist z. B. Wachstum die aktuelle Wirtschaftslage, dann gibt es bei einem 1er- bis 5er-Pasch schnelles Wachstum und nur bei einem 6er-Pasch Abchwung.

Außerdem bestimmt die neue Wirtschaftslagekarte, wie stark sich die Preise im Verbrauchermarkt erhöhen.

Hier gilt: je besser die Wirtschaftslage, desto mehr steigen die Preise.

Wichtig ist es, daß man seine Anlagen rechtzeitig anfängt zu verkaufen, weil am Ende des Spiels wie bereits erwähnt nur das Geld zählt, das man auf der Hand hat.

Man kann aber nicht alle Anlagen auf einmal verkaufen, sondern immer nur die, die auf der aktivierten Reihe bzw. Spalte liegen.

Soweit zum Ablauf des Spiels.

Die Ausstattung ist sehr gut, denn neben einem ansprechenden Spielplan ist die Spieleschachtel randvoll mit Anlagen, die alle aus dreidimensionalen Plastikfiguren bestehen.

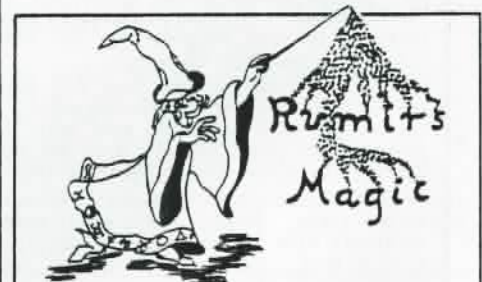
Einzig die Spielanleitung hätte man besser machen können, denn hier mangelt es etwas an Beispielen, um den Spielablauf deutlicher zu machen.

Wirtschaftsspiele gibt es viele auf dem Markt, aber nur wenige, von denen man wirklich behaupten kann, daß sie das Spielthema realistisch simulieren, einen zügigen Spielablauf ermöglichen und gleichzeitig dem Spieler zahlreiche verschiedene taktische und strategische Möglichkeiten eröffnet, an das Spielziel zu gelangen.

Genau diese Eigenschaften hat meiner Meinung nach "Mc Multi" von Hexagames.

Hinzu kommt, daß simple Spielmechanismen wie Würfeln oder Ereigniskarten in genialer Weise in das Spiel eingreifen, so daß der Zufall zur berechenbaren Wahrscheinlichkeit wird, ohne die taktischen Möglichkeiten zu dominieren.

"Mc Multi" ist meiner Meinung nach ein rundherum gelungenes Wirtschaftsspiel, das seinen Preis von ca. 59,- DM mehr als nur wert ist.



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.
- RuneQuest, AD&D, Midgard, MERS, Traveller, D&D,

ERHALTLICH BEI:

Kuschel-Muschel

6455 Erlensee
Ravolzhauserstraße 24
Tel: 06183/72130

Story

Silly

von Jan Hulverscheidt

Haupttriebwerk - in Ordnung
 Lenktriebwerke - in Ordnung
 Impulslasser - in Ordnung
 Schutzschirm - in Ordnung
 Protonentorpedos - in Ordnung

"Silly" war in Bestform.

Ein erstklassiger Raumjäger der "Destroyer"-Klasse, extrem klein und wendig aber bis an die Zähne bewaffnet.

Ich habe sie "Silly" getauft, weil sie mich an eine Freundin von mir erinnert, die ist auch klein, wendig und bis an die Zähne bewaffnet.

Ich bin Calmia, meines Zeichens Raumpilot dieser Schüssel und, verdammt nochmal, nicht der Schlechteste.

Nach dem Systemcheck geht es in die Katapultröhre; irgendwo in der Nähe von Galan sind wieder irgendwelche Piraten aufgetaucht und mein Auftrag lautet wie meistens in solchen Fällen.

Aber wir wollen uns jetzt nicht mit etlichen Problemen befassen, im großen und ganzen ist der Job OK.

Die Katapultröhre, wir nennen sie den Allerwertesten von Seillon, eine lange kreisrunde Röhre und alle paar Meter ein Satz bunte Lichter, nur am Ende ein winziges schwarzes Loch - und dahinter der endlose Raum.

Startfreigabe - Haupttriebwerk auf Vollschub und raus!

Die wahnsinnige Beschleunigung presst mich in den Sitz.

Wie oft habe ich das schon gemacht, aber jedesmal bin ich wieder überwältigt von dem Anblick, der mich beim verlassen der Röhre erwartet.

Erst bist du eingeschlossen von Metall und dann ist es, als ob du plötzlich ins Schwarze, Leere fällst und schwerelos zwischen Millionen von leuchtenden Sternen hängst, obwohl du mit annähernder Lichtgeschwindigkeit dahinraest.

Nur wenige Minuten und ich bin in der Nähe von Galan, aber auf dem Sichtschirm ist außer einem der kleinen Monde nichts auszumachen.

Verflucht, scheint wohl wieder einmal ein Fehlalarm gewesen zu sein.

Na ja, hat auch seine Vorteile, ich lebe noch und bin wieder mal draußen.

Also erst mal Meldung machen.

Hey, wo kommen denn auf einmal die vielen kleinen Punkte auf dem Sichtschirm her?

Jetzt geht der Tanz los, daß es so viele sind hätte ich nicht gedacht.

Raumkampf, nichts läßt sich damit vergleichen; die Piraten fliegen kleine, plumpe Jäger mit schlechter Bewaffnung, also normalerweise kein Problem für mich.

Überall um mich herum explodieren Jäger und bisher habe ich noch nicht einmal den Schirm gebraucht.

Doch jetzt rücken offenbar bessere Piloten nach.

Oh nein, einer hat sich an mich gehängt, ich kann ihn nicht abschütteln, jetzt...

Eine grelle Explosion erfüllt den Bildschirm, der Automat jault und fiept, um dann mit blecherner Stimme zu sagen: "Game over - please insert coin".

Das Kästchen erscheint als eine 20 cm lange, 10 cm breite und 15 cm tiefe, wunderschön gearbeitete Schatulle aus Ebenholz. Der Deckel hat vorn ein einfaches Schnappschloß aus Gold. Weder am Schloß noch am Deckel sind irgendwelche Fallen, und so ist es möglich, den Kasten ohne Schwierigkeiten zu öffnen.

Innen ist die Schatulle weich gepolstert, um den Inhalt, nämlich mehrere Phiolen, vor dem Umfallen oder sonstigen Schädigungen zu schützen.

Innen ist die Schatulle weich gepolstert, um den Inhalt, nämlich mehrere Phiolen, vor dem Umfallen oder sonstigen Schädigungen zu schützen.

Der Innenraum ist ein massiver Block aus einem weichen, schaumgummiartigen Material mit 18 zwei cm durchmessenden Löchern in jeweils drei Sechserreihen angelegt. In den Löchern stehen die Glasphiolen, die mit Korken verschlossen sind. Sowohl vom Inhalt, als auch von der Schatulle geht eine starke, undefinierbare Magie aus!

Das Besondere an dieser Schatulle ist, daß sie jede Phiolen, die leer hineingestellt wird, mit einer magischen Flüssigkeit füllt. Nur hat die Sache einen Haken: keiner weiß, mit was die Phiolen gefüllt wird!

Das Auffüllen funktioniert nur, wenn man den Deckel schließt, doch wenn dies geschieht tritt noch etwas ein - alle Phiolen tauschen ihre Plätze und jede Art von Beschriftung oder Kennzeichnung verschwindet! Wenn eine Phiolen länger als 1 Stunde oder weiter als 3 Meter von der Schatulle entfernt wird, so verschwindet die in ihr befindliche Flüssigkeit spurlos.

Jetzt noch ein paar Tips, mit was man die Phiolen, außer den üblichen Heil-, Gift- und Zaubersäften füllen kann; noch ein Tip hierzu: schreibt euch eine Liste mit den Tränken auf ein eigenes Blatt auf und vergesst nicht, Konsistenz, Farbe, Geruch und Geschmack zu den einzelnen Tränken zuzuordnen, da die Gruppe versuchen wird, die Tränke dadurch zu sortieren.

Wenn jemand den Geschmack probiert, können bei starken Tränken leichte Wirkungen auftreten (z. B. "Paralysetränk" - Zunge für 1 Stunde gelähmt). Als Tränke eignen sich zudem noch recht gut: Liebestränke, Salben, Impotenztrank, Wachstumstrank (nur einzelne Gliedmaßen) - auch als Zusatz bei starken Heiltränken, z. B. alle Lebenspunkte zurück, doch die Füße um 1W20 cm größer, aber auch Parfüme und Stinkbomben erzielen recht witzige Effekte.

Noch etwas - wenn ihr sehr mächtige Tränke im Kästchen habt, solltet ihr einen von gleicher Farbe, Konsistenz und Geschmack mit ebenso starker negativer Wirkung beifügen, damit die Schatulle nicht zu einseitig und mächtig wird.



Rezension

von Ingo Beyer

Bewertungssystem: Die Rezensionen im SPIELESPIEGEL setzen sich immer aus einer kurzen Inhaltsangabe und einer schulähnlichen Bewertung am Ende des Artikels zusammen.

Also gilt:

NOTE - BEURTEILUNG

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

REZENSION

Titel (Originaltitel): Elfenbanner

Autor: Laurel Nicholson

Übersetzung: Rainer Nagel

Verlag (Originalverlag): Edition Spielkunst (Mayfair Games)

Layout und Gestaltung: Benarde Maleis

Umfang: ca. 47 Seiten

Titelbild: Dawn Wilson

Illustrationen: Lee Byerte

Preis: ca. 20,- DM

Man nehme ein mehrfarbiges Hochglanzcover, eine ganz nette Story und lasse das ganze zwanzig Mark kosten, fertig ist das "hochwertige" Rollenspielprodukt.

Na gut, sagt sich Pepe, einmal versuch ich's noch, und 1,- DM verschwindet im Münzschlitz.

Haupttriebwerk - in Ordnung
Lenktriebwerke - in Ordnung

Zinn

von Jan Hulverscheidt

Ecke

Hallo Leute, da bin ich wieder. Und diesmal will ich, wie versprochen, ein bißchen beschreiben wie ich Dioramen baue. Zunächst suche ich mir einen schönen Rahmen aus Holz oder ähnlichem Material, der farblich und von der Form her zu dem Diorama, welches ich im Kopf habe, passt. Wenn ihr das auch so machen wollt, solltet ihr euch in Kaufhäusern nach kleinen Rahmen umsehen, die gibt es häufig im Sonderangebot, manchmal mit häßlichen Bildern drin.

Aber die kann man ja entfernen und mit Bild sind sie tatsächlich oft billiger als ohne.

Große Rahmen für Dioramen, sagen wir ab 10x10 cm sollte man beim Rahmer bestellen, dies ist zwar sehr teuer, aber der Effekt ist überwältigend.

Man kann Dioramen auch ohne Rahmen machen oder einfach auf ein Holzbrett, aber der Rahmen macht es zu einem Abschnitt wie aus der Landschaft gerissen und umgrenzt.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hinter diesen drei Worten verbergen sich fantastische Fährnisse, atemberaubende Abenteuer und faszinierende Fabulierkunst, dies ist der Stoff, aus dem das neue Fantasy-Rollenspiel

Mächte, Mythen, Moddermonster

gewoben ist. Dieses Rollenspiel von Fans für Fans bietet für Freunde dieses Genres in drei Bänden auf insgesamt 380 Seiten:

- 30 Charakterklassen, 10 Halbmenschenarten
- über 200 Zaubersprüche
- durchdachte Regelmechanismen
- komplett beschriebene Hintergrundwelt
- Grafiken bekannter Fandom-Zeichner
- und vieles mehr.

Dies alles und noch mehr erwartet den Leser in professionellem Outfit für nur DM 25,- (inkl. Porto)!

Aber auch in Zukunft wird dieses Rollenspielsystem mit Material versorgt - Abenteuerbände, Soloabenteuer und eine Stadtbeschreibung sind in Vorbereitung!

Mächte, Mythen, Moddermonster ist zu beziehen bei:

Edition Einhorn
c/o Karl-Heinz Zapf
Menzelstraße 35
6450 HANAU 1



Na ja, dies ist Geschmackssache, es soll ja auch Laute geben, die Ghule mögen. Wenn man den Rahmen hat, sollte man ihn unten verschließen, bei kleinen Rahmen reicht Pappe, aber bei großen sollte man schon ein Holzbrett aufnageln. Jetzt wird der Rahmen mit Gips gefüllt, am besten bis zum Rand, aber so daß in der Mitte noch etwas bleibt um später die Figuren einzugipsen. Bei der Aufteilung von großen Dioramen ist es vorteilhaft, eine Abschlußseite zu haben, wie z. B. eine Felswand oder Mauer. Diese sollte um den ganzen mehr Haltbarkeit zu verleihen schon in den Grundgips eingearbeitet werden. Bei Höhlen oder Überhängen ist es ratsam, ein Maschendrahtgeflecht in den Gips zu stellen, welches man später mit Gipsbinden verkleiden kann. Wenn das Diorama dann zu schwer wird, der kann statt Gipsbinder auch durch Leim gezogene Zeitungstreifen benutzen. Das wird fast genauso hart, wiegt aber fast nichts. Aber diese Technik dauert länger und die Maschen müssen gut vorgearbeitet werden. Wenn ihr massive Konstruktionen haben möchtet, wie Felswände oder Steinhäufen, solltet ihr Kieselsteine oder Schiefer benutzen. Mit Schiefer habe ich sehr gute Erfahrungen gemacht, da man ihn in kleine Plättchen brechen und gut aufkleben kann. Aber man erhält natürlich nur spitze Felsstrukturen. Für rauhen Fels ist ein fantastischer Baustoff Baumrinde und zwar von alten Birken und Eichen. Man kann auch Korkrinde nehmen, die man in Modelleisenbahngeschäften schon passend kaufen kann.

Für vertrocknete Bäume kann man gut Äste von Kirschbäumen nutzen. Die Bemalung habe ich ja schon im letzten "SPIELESPIEGEL" beschrieben. Für große Dioramen solltet ihr euch überhaupt mehr in Modelleisenbahngeschäften umsehen, man kann sich viel Arbeit sparen, z. B. kann man Wasser mit blauem Untergrund und Seefolie herstellen, so spart man viel Arbeit, Zeit und Farbe. Auch kleine Felsen oder Sträucher kann man kaufen - Bäume mit Blättern sind schwer herzustellen, wenn aber Modellbäume, die es zu kaufen gibt, nicht gefallen, der kann es mit selberbauen versuchen. Pappel und andere sehr dicke Bäume kann man mit Gips oder Leimzeitung modellieren (Stamm mit eingipsen). Dann die Krone mit Leim oder Kleber bestreichen und mit Eisenbahnstreu bestreuen.



Zunächst wird man darüber aufgeklärt, wie man das Abenteuer mit (A)D&D, DSA, MERS und Midgard-Regeln spielt. Es folgen allgemeine Regeln für Zeitreisen, die Hintergrundgeschichte, das eigentliche Abenteuer, die Werte für die oben genannten Systeme und die genialen Karten, die auf einem Niveau von vor fünf Jahren liegen.

Um was geht es eigentlich?

Kumberlande wird vom Heer der Westlande ernsthaft bedroht, das einzige was den König von Kumberlande noch retten kann - dreimal darf geraten werden! Richtig, die letzte Rettung birgt das Elfenbanner, allerdings ist da ein kleines Problem, denn dieses Wunderwerk der Magie fiel vor ein paar Jahren einem Feuer zum Opfer.

Die Zeit unserer Helden naht!

Sie sollen in die Vergangenheit reisen und das Elfenbanner wiederbeschaffen. Soweit, so gut bis hierhin finde ich das Ganze nicht schlecht.

Das Abenteuer an sich artet leider schnell in ein sinnloses "Tür-auf-Monster-tot"-Spiel aus. Es erinnert ein wenig an die alten D&D bzw. DSA-Abenteuer, mit ein paar netten Gimmicks.

"Elfenbanner" zeigt sich mir als ein Paradebeispiel dafür, daß jemand eine recht gute Idee hatte, aber diese nicht umsetzen konnte. Mit etwas Aufwand läßt es sich bestimmt noch retten...

Aufmachung: 2 (Karten 4)

Inhalt: 4

Comic von Frank Schleich





Für lichte Bäume kann man auch Kirchbaumäste nehmen und die Stellen, an denen Blätter sein sollen, mit Leim oder Klebstoff bestreichen und mit Eisenbahnstreu oder Eisenbahnflocken bestreuen. Die Flocken oder das Streu werdet ihr nicht in der gewünschten Farbe finden, ihr solltet es vorher einfärben. Für glatte Stämme kann man auch die Äste von anderen Bäumen nehmen. Soviel zum Dioramabau, nächstes Mal komme ich zum bemalen und kleben von großen Figuren. Haltet die Pinsel sauber!

Termine

Vereinsinterne Termine & News
Die Specials der Brettspiel-AG

22. JULI 1989: "Blood Bowl"
Eine lustige American-Football-Simulation mit Fantasyhintergrund

12. AUGUST 1989: Wirtschaftsspiele
Nein, nein, keine Thekenspiele, sondern alle Spiele bei denen es sich um den Erwerb des lieben Geldes dreht

26. AUGUST 1989: Neuheiten '89
Alle neuen Spiele dieses Jahres, die bis zu diesem Zeitpunkt vorliegen

9. SEPTEMBER 1989: "Kings & Things"
Ein sehr interessantes Fantasy-Brettspiel

23. SEPTEMBER 1989: Kultspiele
Alle Spiele, von denen man einfach nicht die Finger lassen kann

14. OKTOBER 1989: Spiele mit Karten
Keine Spiele mit dem normalen Skat oder Rommeblatt, sondern alle anderen Spiele, die auf Karten basieren.

Jeden Donnerstag, ab 18.30 Uhr: Zinnfiguren-AG

Laßt Blumen sprechen: Wer spendet Blumen, Pflanzen aller Art für die Vereinsräume? Kontaktet Ulli, der wird das Grünzeug dann schon verteilen (eine große Palme haben wir ja schon)...

Modul

Alterra I
von Olaf Cunitz

WARNUNG: Dies ist definitiv kein "Ready-To-Run" Abenteuer.

Zur Konzeption: In dem vorliegenden Artikel soll das Frachtschiff "Alterra" mit seiner Mannschaft, seiner Geschichte und seinen Geschäften vorgestellt werden. Alle Beschreibungen sind ohne Rollenspieldaten, d. h. Personen werden durch ihre Vergangenheit charakterisiert; Gegenstände, Maschinen und Raumschiffe durch ihre

Artikel

Betrügen leichtgemacht
von Peter Scholz

Auf der einen Seite der allmächtige Game Master, auf der anderen Seite die hilflosen Spieler? Das muß nicht so sein. Hier ein paar Tips, um gefährliche (Würfel-) Situationen besser zu überstehen:

1) Die Würfel anzufellen oder mit kleinen Gewichten zu versehen ist eine feine

Sache. Allerdings wird ein so präparierter Würfel immer nur eine Zahl werfen, also immer einen anderen Würfel nehmen, sonst wird der dümmste GM mißtrauisch.

2) Mit etwas Farbe und etwas Geschick wird die 1 zur 7 und die 3 zur 8. Aber Vorsicht - bei vierseitigen Würfeln fällt niemand darauf herein.

3) Sage dem GM mit unschuldigem Blick: "Nein, ich kenne diese Module nicht, die kann ich mir nicht leisten!" Dann kaufe alle jemals publizierten Module und lerne sie auswendig.

4) Wenn Dein GM alles selber entwirft, investiere Dein Geld in einen Taschenkopierer oder eine Sofortbildkamera, um in einem unbewachten Moment die Unterlagen des GM zu duplizieren.

5) Wenn das alles für Dich zu teuer ist, überzeuge den GM davon, daß es cool ist, beim Spiel eine verspiegelte Sonnenbrille zu tragen. So kann man als Spieler zwar nicht alle Unterlagen erkennen, aber ein guter Spieler kann aus wenig Informationen schon viel machen.

6) Ein schlechter Wurf in einer entscheidenden Situation ist unangenehm. Durch ein umfallendes Glas oder einen vom Tisch fallenden Aschenbecher erhält man die Chance für einen neuen Wurf.

7) Mache den GM immer auf Fehler aufmerksam, die zu Deinem Nachteil wären, nie auf Fehler, die zu Deinem Vorteil sind.

8) Mache den GM auf Fehler aufmerksam, die anderen Spielern Vorteile bringen würden, denn auch die sind Deine Feinde.

9) Lerne alle möglichen Regelvarianten, auch zusätzliche aus Zeitschriften, auswendig und setze sie zu Deinem Vorteil ein.

10) In unwichtigen Situationen kannst Du Varianten erwähnen, die Dir Nachteile bringen. So gewinnst Du das Vertrauen des GM.

11) Zweifle auch korrekte Entscheidungen des GM an. So wird er verunsichert und macht mehr Fehler, aus denen man Kapital schlagen kann.

12) Schreibe auf Deinem Charakterblatt alles dünn mit Bleistift. So kann es kein anderer lesen, und man kann es leichter ändern. Außerdem gibt es keine Probleme mit der Ausrüstung, wenn man sie unlesbar in eine Ecke schreibt ("Hier steht doch, daß an meinem Maultier ein Faß mit fünfzig Speeren hängt!")

13) Benutze mehrere Charakterblätter, alle leicht abgewandelt für bestimmte Situationen.

14) Setze Dich möglichst weit weg vom GM. Zufällig auftauchende Gegner greifen meist den an, der am nächsten am GM sitzt. Außerdem kannst Du so besser an Deinem Charakterblatt herumändern.

15) Inspiziere die Plattensammlung des GM und notiere alle Gruppen, die mehr als dreimal auftauchen. Gibt eine der Gruppen ein Konzert in der Nähe, kaufe eine Karte und schenke sie dem GM mit den Worten: "Ich habe leider etwas anderes vor, nimm Du die Karte!" Das stimmt dem GM gnädig.

16) Bringe jeden Spieleabend Bier, Chips,

"technischen" Daten.

Dies bedeutet zwar jede Menge Arbeit die noch investiert werden muß, auf der anderen Seite wäre der Nutzen von solchen Daten wohl auch recht zweifelhaft, da es wohl im Augenblick kein SF-System gibt mit dem die meisten Leser vertraut wären außer vielleicht "Traveller", dessen Regeln der Autor allerdings für absolut unzulänglich hält.

Die Begriffe "Imperium" und "Imperial" werden hier stellvertretend für die je nach Spielsystem größte Zentralregierung verwendet.

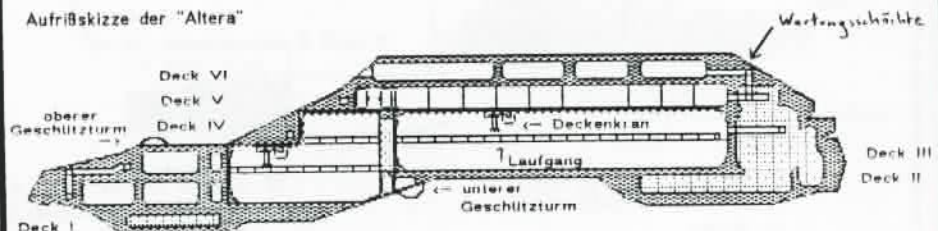
Die "Altera" bietet sich sowohl als NSC-Schiff, als auch als Ausgangspunkt für die Spieler an. Genauso ist es natürlich möglich, das Schiff mit einer völlig neuen Mannschaft zu versehen und ihm eine völlig neue Bedeutung zukommen zu lassen.

Möge jeder das Beste aus diesem Artikel machen.

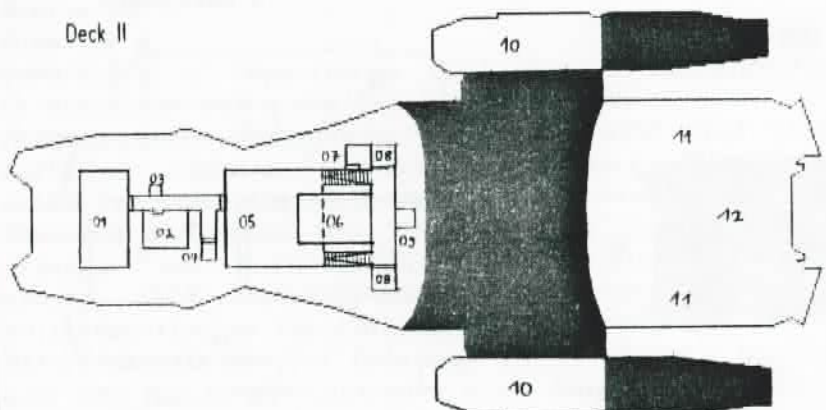
Der Frachter: Die "Altera" ist ein alter Militärfrachter, der in der imperialen Raummarine seinen Dienst tat. Jedenfalls bis zu dem Tag als der Kapitän, nach einem Blick auf die kümmerliche Lohnabrechnung, den Entschluß fasste sich selbstständig zu machen.

Seit diesem Tag ist die "Altera" eines von vielen zwielichtigen Schiffen, die in den Randgebieten des Imperiums Menschen und Fracht transportieren. Die besondere Stärke der "Altera" ist auf der einen Seite natürlich ihre militärische Ausrüstung, die die Waffensysteme, die elektronischen Abwehrlanlagen und noch eine Menge Dinge mehr umfasst, auf der anderen Seite macht sich aber auch die liebevolle Pflege der Mannschaft bezahlt, die sich sehr wohl bewußt ist, daß im Weltraum ihr Leben von der reibungslosen Funktion aller Systeme an Bord abhängig ist.

Aufrißskizze der "Altera"



Deck II



01: Ersatzteillager
02: Werkstatt
03: Wartungsklappe zu Deck I
04: Lift und unterer Ausstieg
05: unterer Teil von Hangar A
06: Laderampe

07: Platz des Kanoniers für den unteren Turm
08: Lift
09: Wartungsklappe für unteren Turm
10: Motoren für die Landestützen
11: Überlichtantrieb
12: Unterlichtantrieb

Die Geschäfte: Die "Altera" befördert in den Randgebieten des Imperiums alle Arten von Waren und Personen die schnell, diskret und gut geschützt transportiert werden sollen und wollen. Jarnac stellt nicht allzu viele Fragen und fliegt alles wenn der Preis stimmt und es nicht gegen seine völlig eigene Moral verstoßen würde, wie z. B. Sklaven zu verschiffen oder einem wahnsinnigen Massenmörder zur Flucht zu verhelfen.

Überhaupt keine Skrupel hat Jarnac allerdings wenn es darum geht den Behörden ein Schnippchen zu schlagen, da er mit dieser Art von Bürokratie auf Kriegsfuß steht. Fällt ein Auftrag an, so pflegt er diesen mit der ganzen Besatzung zu besprechen, wobei er für jeden begründeten Einwand ein offenes Ohr hat. Details bespricht er dann meistens mit dem Sicherheitsexperten.

Grundsätzlich wird außerdem jeder Auftrag noch einmal überprüft, da Jarnac nur zu gut weiß, daß er ein Deserteur ist und die "Altera" gestohlen, kurz und gut, ein gefundenes Fressen für Kopfgeldjäger, Polizisten und anderen Abschaum. Wider Erwarten ist der Gewinn aus diesen Geschäften nicht allzu groß, was hauptsächlich an den schon erwähnten Unterhaltskosten liegt, doch wer achtet schon aufs Geld wenn es um Abenteuer geht?

Kecke o. ä. mit. Der GM wird Dich nicht durch das Ableben Deines Charakters verstimmen wollen, wenn er dann in Zukunft Bier und Knabberzeug selber kaufen muß.

17) Arrangiere zwei- bis dreimal pro Abend einen Anruf, bei dem der GM zum Telefon muß. Ein kurzer Blick in die Unterlagen kann Wunder wirken.

HINWEIS AN DEN GM:

Lege diesen Artikel so auf den Tisch, daß alle Spieler ihn einsehen können. Wer ihn ganz durchliest, ist Deines Vertrauens unwürdig. Wer dabei grinst, plant eine Schurkerel. Schließe diese Leute sofort vom Spiel aus, denn wer spielt schon gerne mit Betrügnern?!

Artikel

Brett & Spiel
von Harald Konrad

DIE BRETTSPIEL-AG

Seit nunmehr 4 Monaten existiert die Brettspiel-AG und noch immer werde ich selbst von Vereinsmitgliedern gefragt, was das nun eigentlich ist, und was da so gemacht wird.

Erst einmal sei gesagt, daß der Begriff Brettspiel-AG etwas irreführend ist, denn unter Brettspielen versteht man Unterhaltungsspiele, die man auf einem Spielbrett mit Hilfe von Figuren spielt, die gesetzt und/oder gezogen werden (Vorsicht - Definition!).

Das sind Spiele wie z. B. Schach, Mühle, Monopoly, Trivial Pursuit oder Risiko. Gespielt werden aber bei uns eigentlich, wenn man es genau nimmt, Gesellschaftsspiele.

Gesellschaftsspiele: "Spiele für zwei und mehr Personen beliebigen Alters. Man versteht darunter sowohl Tischspiele, für die man Spielmaterial benötigt (Brettspiele, Würfelspiele, Lotto- und Legespiele, Geschicklichkeitsspiele, Kartenspiele) als auch Spiele, die ohne Hilfsmittel gespielt werden können (Ratespiele, Denkspiele, Sprechspiele, Scherzspiele usw.) Auch Unterhaltungsspiele.

Aus: Spiel 89 - Wörterbuch der Spiele

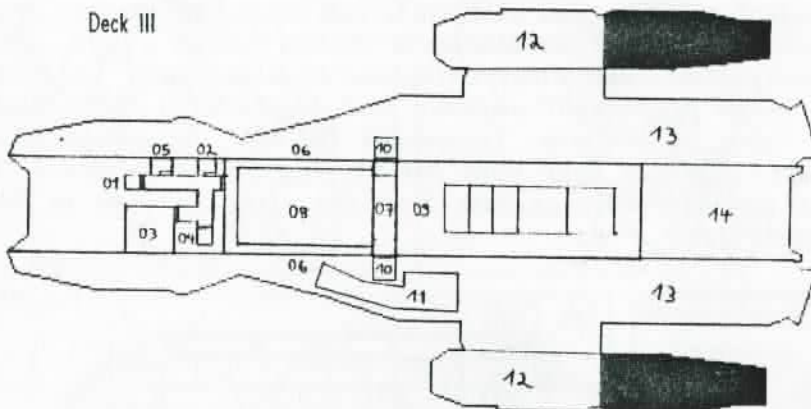
oder aber ohne Fachchinesisch: Alles, was irgendwie feste Regeln hat und Spaß macht!

Die Brettspiel-AG ist eine offene Spielmöglichkeit, d. h. wir sind kein elitärer Kreis, der jede Woche regelmäßig seine Skatrunde abzieht, sondern wir spielen ein breites Spektrum an Spielen, das von einfachen und schnellen Kartenspielen über Strategiespiele und Familienspiele bis zu "harten" Konfliktsimulationen reicht.

Was nun wirklich gespielt wird, hängt davon ab, welche Leute da sind und wer auf was Lust hat. Wir treffen uns deshalb jeden zweiten und vierten Samstag im Monat zu unserem Spieleabend im Vereinsraum.

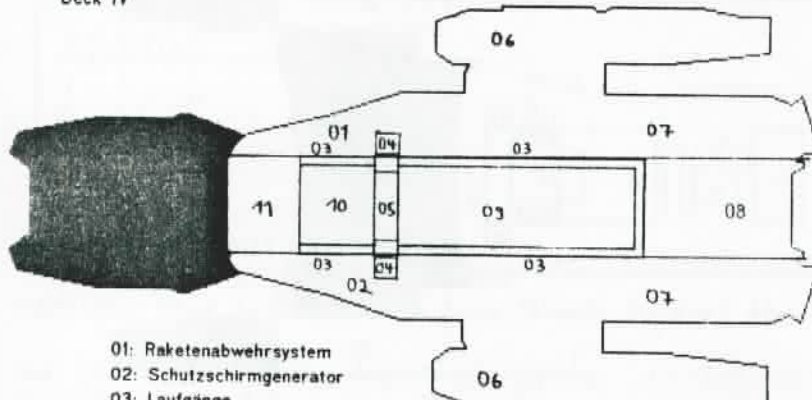
Beginn ist ab 18.00 Uhr und gespielt wird, so lange man Lust oder Zeit hat, oder aber bis die Wirtschaft zumacht (ca. 1.00 Uhr), was auch schon öfters vorgekommen sein soll...

Deck III



- 01: Aufstiege zu oberem Turm
- 02: Kammer mit Raumanzügen
- 03: Brücke
- 04: Lift & obere Luftschleuse
- 05: Platz des Kanoniers für den oberen Turm
- 06: Laufsteg in Hangar A
- 07: Schott das Hangar A & B trennt
- 08: mittlerer Teil von Hangar A
- 09: Hangar B mit Ladeklappen im Boden
- 10: Lift
- 11: Lebenserhaltungssystem
- 12: Landestützenschacht
- 13: Überlichtantrieb
- 14: Unterlichtantrieb

Deck IV



- 01: Raketenabwehrsystem
- 02: Schutzschirmgenerator
- 03: Laufgänge
- 04: Lift
- 05: Schott
- 06: Treibstoffschleusen
- 07: Überlichtantrieb
- 08: Unterlichtantrieb
- 09: oberer Teil von Hangar B
- 10: oberer Teil von Hangar A
- 11: Gravitationsgenerator

Zu diesen Terminen bringe ich dann immer eine Auswahl an Spielen aus meiner Sammlung mit. Das sind meistens einmal die Renner, die sich aus den letzten Spielerunden herauskristallisiert haben, sowie auch alte unbekannte oder brandneue Spiele, die darauf warten, von Neugierigen gespielt zu werden.

Da das Spektrum an Spielen riesengroß ist, ist es unmöglich immer alle Arten von Spielen mitzubringen. Deshalb hat jeder Spieleabend ein "Special", d. h. ein Spiel oder eine bestimmte Art von Spielen steht im Mittelpunkt des Abends.

Diese Specials hängen jeweils immer im Vereinsraum aus. Die aktuellen Specials sind außerdem in diesem "SPIELESPIEGEL" unter der Rubrik "Vereinsinterne Termine" veröffentlicht!

Wer also Interesse an einem dieser Spiele oder Spielarten hat, kann sicher sein, daß an diesen Abenden entsprechende Einführungen und Spielrunden zustande kommen werden.

Natürlich braucht sich keiner an den Spieleabenden mühsam durch die Regeln zu kämpfen, da immer jemand da ist, der das Spiel kennt und auch gerne erklärt.

Wer nun auf den Geschmack gekommen ist, der kann natürlich auch außerhalb der Spieleabende spielen.

Hierfür ist der Aufbau einer vereins-eigenen Spielebibliothek geplant, so daß diese Spiele jedem Vereinsmitglied im Vereinsraum jederzeit zur Verfügung stehen.

Leider ist das bei unserer derzeitigen finanziellen Lage noch etwas schwierig, aber die Sache entwickelt sich schon und es lohnt sich auf alle Fälle, wenn man eh schon einmal im Vereinsraum ist, einen Blick in das Spieleregale zu werfen. Übrigens wurde dem Verein das erste Spiel ("Illuminati") von einem doch recht bekannten Vereinsmitglied gestiftet.

Außerdem soll das schwarze Brett im Vereinsraum als Kommunikationsmittel dienen, um Leute mit gleichen Interessen an Spielen für Spielabende zusammenzubringen.

Natürlich stelle ich dafür gerne Spiele von mir zur Verfügung (apropos - wer spielt mit mir einen Sonntag lang "Civilisation"?).

Aber die Brettspiel-AG soll noch mehr sein als nur die Möglichkeit Spiele zu spielen. Da gibt es z. B. einige Leute, die haben still und heimlich ein Spiel erfunden und finden niemand, der es mit ihnen spielt und/oder ihnen sagt, was er davon hält.

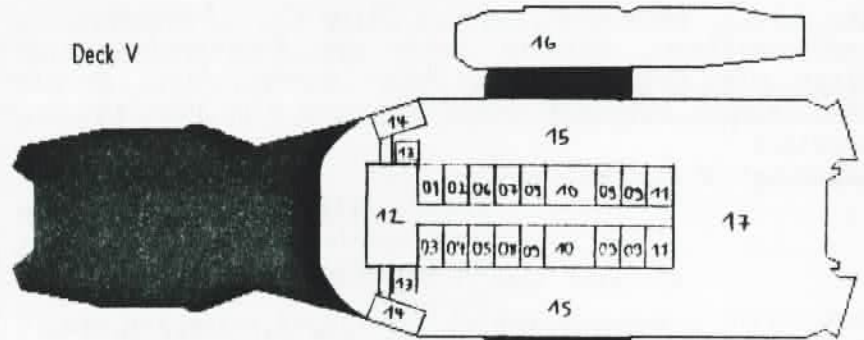
Wem es so geht, der ist in der Brettspiel-AG bestens aufgehoben, denn Leute mit ernsthaftem Interesse am Spiel gibt es dort mehr als man glaubt.

Außerdem plane ich noch einige Aktivitäten, die darüber hinaus gehen. Beispiel hierfür ist eine gemeinsame Busfahrt zur "Spiel 89" in Essen vom 19. bis 22.10.1989, der größten deutschen Spielveranstaltung, wo alle bekannten und unbekannt Verlage ihre Spiele vorstellen und jedem Spieler die Gelegenheit bieten, diese dort auch auszuprobieren! Oder aber ein Besuch des Deutschen Spielearchivs in Marburg. Denkbar wären auch vereinsinterne Turniere in bestimmten Spielen und, und, und...

Was haltet ihr von diesem Ideen? Jeder ist aufgerufen, eigene Vorschläge zu machen und Kritik zu üben!

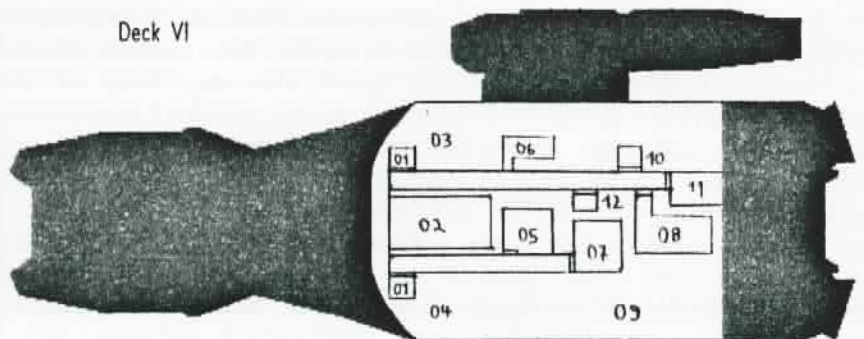
Wer noch Fragen zu der Brettspiel-AG oder zu diesem Artikel hat, der kann mich jederzeit anrufen (Telefon 06048/3130).

Deck V



- 01: Kabine von Terrel Jarnac
- 02: Kabine von Szavan Anay
- 03: Kabine von Sheera Varyn & Vela Asgalan
- 04: Kabine von Sal Parsin & Darik Kuragin
- 05: Kabine von Shikoro Joare & Pan Ulikon
- 06: Bad & WC
- 07: Lagerraum mit Kabineneinrichtungen
- 08: Krankenstation
- 09: kleine Passagierkabinen
- 10: große Passagierkabinen
- 11: Zellen
- 12: Messe
- 13: Lift
- 14: Rettungsboote
- 15: Tanks
- 16: Treibstoffschlusen
- 17: Hauptgenerator

Deck VI



- 01: Lift
- 02: Raketenrampe & Magazin
- 03: Funkanlage
- 04: Computerbänke
- 05: Ersatzbrücke
- 06: getarnter Raum gegen Zollkontrollen
- 07: Labor
- 08: Tiefschlafkammer
- 09: Ersatz-Lebenserhaltungssystem
- 10: Kammer mit Raumanzügen
- 11: Luftschleuse
- 12: Waffenkammer

Technische Daten:

Verdrängung: 16480 t

Länge: 100 m

Breite: 56 m

Höhe: 24 m

Bewaffnung: 2 Doppeltürme mit schweren Energiewaffen, 1 Raketenrampe mit einem 5er Raketenmagazin

Panzerung: Die Transporter dieser Baureihe sind nicht so stark wie normale Kampfschiffe gepanzert, dafür aber mit einem guten Schutzschirm ausgestattet

Sensoren & Systeme: Das Schiff verfügt über ausgezeichnete Ortungs- und Kommunikationssysteme, ein Raketenabwehrsystem (ECM), einen ausreichenden Computer und ein vollautomatisches Verteidigungssystem

Unterlichtantrieb: Die Leistung der Triebwerke liegt etwas über der von vergleichbaren zivilen Frachtern

Überlichtantrieb: Die Sprungleistung entspricht völlig einem vergleichbaren Schiff dieser Größenordnung

Reichweite: Die "Altera" ist für Langstreckenflüge konzipiert und verfügt über die Möglichkeit, ihren Brennstoffvorrat an Gasriesen zu ergänzen

Generator: Aufgrund der opulenten elektronischen Ausrüstung

ist der Generator der "Altera", besonders in Kampfsituationen, oft am Rande des Zusammenbruchs und zwingt die Crew dadurch immer wieder dazu, zwischen verschiedenen Systemen umzuschalten um eine Überlastung zu vermeiden

Besatzung: 2 Piloten

Kommunikationsexperte
Bordingenieur
Waffensystemtechniker
Bordarzt

Zum jetzigen Zeitpunkt gehören außerdem noch ein Computerexperte und ein Sicherheitsexperte zur Mannschaft

Beiboote: Die "Altera" verfügt über zwei Rettungsboote und ein Shuttle.

Ersatzsysteme: Es gibt eine Ersatzbrücke und zusätzliches Lebens-Erhaltungs-System

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß die "Altera" sicher einige Vor- und Nachteile hat. Sie verfügt über eine, im Laufe der Zeit sogar noch verbesserte, militärische Ausrüstung, die es ihr ermöglicht den meisten Piraten (und manch einem Zollschiff) zu trotzen, doch darf man auch nicht die vergleichsweise hohen Unterhaltskosten vergessen. Ein ganz anderes Problem ist die Tatsache, daß in den meisten "zivilisierten" Gebieten eine solche Ausrüstung dazu führt, daß dem Betreiber unangenehme Fragen gestellt werden (sofern eine solche Schiffsbestückung nicht sowieso verboten ist).

Die Folge ist, daß die Mannschaft über gefälschte Zulassungen für das Schiff in seinem jetzigen Zustand verfügt, welche allerdings bei jedem Umbau mitgeändert werden müssen.

Die Mannschaft: Die Besatzung ist ein zusammengewürfelter Haufen, nur der Kapitän und der Bordingenieur sind von der ursprünglichen Mannschaft übriggeblieben. Die meisten der anderen sind erst in den letzten Wochen dazugekommen, da der größte Teil der alten Besatzung, nach einer Meinungsverschiedenheit, die "Altera" verlassen hatte. Kapitän Jarnac orientiert sich bei der Auswahl der Leute besonders an ihren Fähigkeiten und legt weniger Wert auf ihre Vergangenheit. Er bevorzugt allerdings Leute die bei irgendeiner Form von Militär waren, da er von diesen glaubt, daß sie eher mit Gefahrensituationen vertraut sind und deshalb souveräner reagieren.

Er weist außerdem jeden, der auf der "Altera" anheuern will, ausdrücklich darauf hin, daß die Geschäfte die er betreibt weder immer ungefährlich, noch in jedem Fall 100%ig legal sind.

TERREL JARNAC

Beruf: Pilot

Alter: 40

Verhalten: freundlich, ruhig

Nachdem er einige Jahre Völkerkunde studiert hatte, mußte Jarnac sich überstürzt bei der imperialen Armee verpflichten um so einer Gefängnisstrafe zu entgehen die ihm auf seinem Heimatplaneten wegen zu großem politischen Engagement drohte.

Nach 15 erfolgreichen Militärjahren (sein letzter Rang war Major) dachte Jarnac sich allerdings, daß es an der Zeit wäre etwas für die Altersversorgung zu tun und so

Story

Skyflyer

von Jan Hulverscheidt

Das war also der Tag, der ganz besondere Tag, an dem ich meinen ersten Auftrag ausführen sollte.

Ich war froh, daß Bug und Sit dabei sein sollten, denn die beiden hatten mir in der Ausbildung schon immer geholfen und wir waren echte Freunde geworden.

Sit war kräftig gebaut und ein exzellenter Flieger.

Von ihm habe ich alle Kniffe gelernt, die man beim Fliegen braucht.

Bug ist ein richtiger Freund, der einem immer hilft und der auch mal eine Wache übernimmt.

Ich brauchte seinen aufmunternden Blick, den er mir jetzt zuwirft, denn ich bin sehr aufgeregt und zitterig, aber als wir, wie immer, alles überprüften, was für einen guten und sicheren Flug notwendig ist, beruhigte mich die Routine einer schon hundert mal gemachten Prozedur.

Dann ging es los. Aus den Informationen, die uns überbracht worden waren, ließ sich erkennen, daß unser Zielgebiet etwa eine Flugstunde südöstlich lag und günstige Voraussetzungen für unseren Auftrag hatte. Also, auf die Startrampe und warten, letzte Checks an den Flügeln, alles in Ordnung.

Dann kam die Startfreigabe, full speed - und raus.

Sofort flog ich mit Höchstgeschwindigkeit nach Südost, das Summen dröhnte in meinen Ohren, alles klappt super und ich lag ganz ruhig in der Luft.

Rechts ist Bug und grinst mich an, dann streckt er die Hand mit dem Daumen nach oben aus, ich war unheimlich stolz.

Auch Sit gab mir zu verstehen, daß ich alles richtig machte.

Plötzlich tauchte unser Zielgebiet auf, riesig groß, bunt und unheimlich schön, ein riesiges Blumenmeer.

Ohne Nachdenken zu müssen, machte ich alles richtig.

Ich stürzte auf die erste Blüte zu, landete gekonnt und fing an, den Nektar zu sammeln.

Toll, mein erster Tag als Arbeitsbiene.

Leserbrief

Unterberg b. Mainz
Schattenstraße 24
16.56 Uhr am 12.08.89

P. C. Scott

An den "SPIELESPIEGEL" - den neuen Stern am Himmel der Fanzines!

Bevor ich mit meinem eigentlichen Brief anfangte, noch etwas zu meiner Person. Ich bin 36 Jahre alt und ging mit J. F.

Petersen zusammen zur Schule, und auch heute sind wir noch oft auf Rollenspiel-Cons zusammen.
Wir haben zusammen mit R. J. Robinson die ersten Runden D&D gespielt.

Später gingen wir zusammen nach Jamaika um dort zu wohnen, verloren aber trotzdem nicht den Kontakt nach Amerika und England und seit zwei Jahren auch die BRD.

Das Titelbild ist großartig.
Die Artikel sind vom Spektrum lustig, interessant, lehrreich und vor allem allgemein.
Das heißt, jeder findet etwas, was ihn wirklich anspricht.
Für eure erste Ausgabe gibt es wenig zu bemängeln und das würde ich schon selber ändern, davon bin ich überzeugt.
Also bleibt mir nur noch euch alles Gute und viel Glück bei eurer weiteren Tätigkeit zu wünschen.
Weiter so, "SPIELESPIEGEL"!
Jamaika ist stolz auf euch.

Herzlichst euer P. C. Scott.

Story

Das Ding im Wald II
von Karl-Heinz Zapf

"So viel zu den Förmlichkeiten. Ich hoffe, daß es nicht nötig ist, uns mit den Familiennamen anzureden, andererseits richte ich mich natürlich vollkommen nach deinen Wünschen."
Ich begann zu lachen und auch die beiden Frauen lachelten, ganz wie eine verschworene Gemeinschaft.
Mary trug meinen Koffer ins Haus und Alison bat mich, ihr zu folgen.
"Ich nehme an, du wirst dich nach der anstrengenden Reise erst einmal erholen wollen, Mika?" fragte sie, aber ich schüttelte nur den Kopf und blickte mich aufmerksam in der großen Eingangshalle um, durch die wir schritten.
"Zunächst einmal herzlichen Dank für diesen wunderbaren Empfang. Ihr beide habt mir das Eingewöhnen sehr leicht gemacht", sagte ich dann und Alison schmunzelte.
"Oh ja, wir sind hier wohl ein wenig, nun, ungezwungen. Ich hoffe, das stört dich nicht allzu sehr. Ich weiß nicht, wieviel dir Roger dir bereits von Mary und mir erzählt hat, aber da wir keine Geheimnisse wünschen, möchte ich dir gleich sagen, daß uns beide mehr als nur Freundschaft verbindet."
Ich nickte und musterte die junge Frau neben mir aufmerksam - insgeheim wunderte ich mich immer noch, wie freundlich hier alle zu mir waren und ob Rogers Angebot tatsächlich so fantastisch war, wie es in seinem Brief geklungen hatte.
"Du wirst dich nach der Fahrt sicher etwas frisch machen wollen. Ich zeige dir dein Zimmer."
Wir schritten eine knarrende Treppe hinauf und einen mit dunklem Holz getäfelten Gang entlang, bis wir schließlich vor einer schweren Tür stehen blieben.
"Eigentlich wollte ich mich zuerst einmal mit Roger unterhalten, sofern dies möglich ist", antwortete ich und senkte den Kopf, aber Alison legte mir sanft eine Hand auf

entschlossen er und seine Mannschaft sich in den Randzonen selbstständig zu machen.
Das Grundkapital war die "Altera", die man kurzerhand mitnahm als man des Nachts den Stützpunkt verließ.

PAN ULIKON

Beruf: Waffensystemtechniker
Alter: 32
Verhalten: etwas ungeschliffen, aber herzlich

Ulikon hat seine Kenntnisse in den planetaren Streitkräften seiner Heimat gesammelt. Da ihm aber die Militärroutine langsam auf die Nerven ging, nahm er dankbar das Angebot von Jarnac an, auf der "Altera" mitzufliegen.

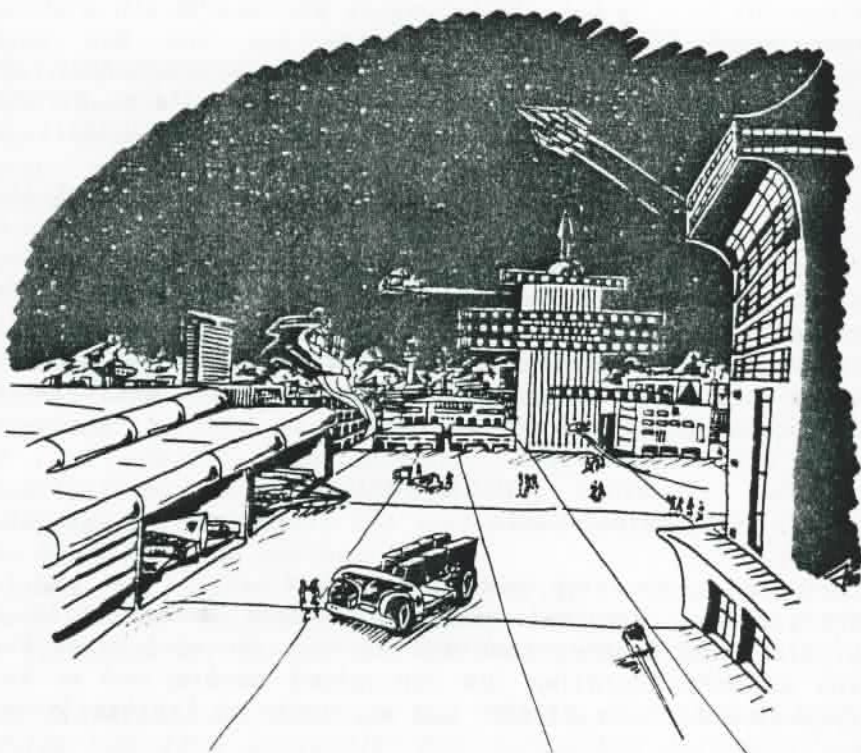
SZAVAN ANAY

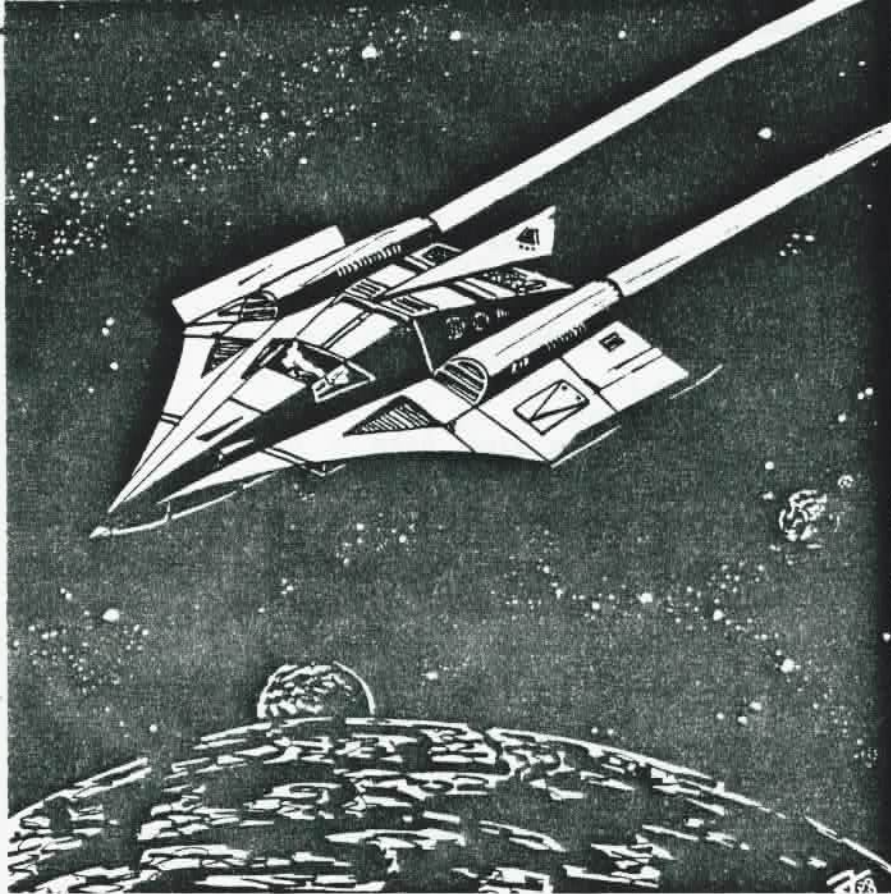
Beruf: Bordingenieur
Alter: 45
Verhalten: brummig, aber gläubisch

Anay ist der letzte der alten "Altera"-Mannschaft. Er ist sein Leben lang bei der Raummarine gewesen und ist nur mitdesertiert wegen seiner Verbundenheit zur "Altera" und Jarnac.
Überhaupt könnte man ihn schon als Teil des "Altera" bezeichnen, dem das Schiff wichtiger als die meisten anderen Dinge ist. Er ist ein erstklassiger Techniker und kann auch noch unter den schlechtesten Bedingungen wahre Meisterleistungen vollbringen.

SHEERA VARYN

Beruf: Medizinerin
Alter: 28
Verhalten: immer zu einem Spaß aufgelegt (sie kennt immer die neuesten Ärzteswitze)
Nach ihrer medizinischen Ausbildung hat Sheera Varyn eine Anstellung bei den Sicherheitstruppen eines interstellaren Konzerns gefunden.
Dem Streß der ständigen Einsätze war sie allerdings nicht gewachsen, weswegen sie abmusterte und den "ruhigeren" Job auf der "Altera" annahm.





SAL PARSIN

Beruf: Computerexperte

Alter: 36

Verhalten: verschlossen & verschlagen

Der Computerexperte der "Altera" hat eine finstere Vergangenheit, da er jahrelang für den berüchtigten imperialen Geheimdienst gearbeitet hat.

Da er seinen Job aber glänzend versteht ist er von der restlichen Mannschaft voll akzeptiert worden und keiner stellt mehr Fragen über seine frühere Tätigkeit.

VELA ASGALAN

Beruf: Kommunikationsexpertin

Alter: 30

Verhalten: ruhig, geduldig

Vela besitzt wohl die ungewöhnlichste Vergangenheit. Ihre Eltern sind beide Mitglieder einer interstellaren Kirchenorganisation, weshalb Vela während ihrer Kindheit ein ungewöhnliches Meditationstraining erfahren hat.

Hierbei hat sich gezeigt, daß sie über außergewöhnliche Fähigkeiten auf diesem Gebiet verfügt. Ihre beruflichen Fertigkeiten hat sie beim logistischen Zweig dieser Kirchenorganisation gesammelt. Als allerdings offensichtlich wurde, daß die Organisation ihre Kräfte für eigene Zwecke ausnützen wollte, hat Vela es vorgezogen ihr Glück woanders zu suchen. So stieß sie irgendwann auf Jarnac und die "Altera".

DARIK KURAGIN

Beruf: Sicherheitsexperte

Alter: 31

Verhalten: freundlich, aber distanziert

Kuragin war Mitglied einer imperialen Einheit, die zum Großteil aus Robotern bestand. Da man ihn nach einer Reihe von schweren Unfällen zum Sündenbock machte, sah er keine Zukunft mehr beim Militär und wechselte zu Kapitän Jarnac.

die Schulter und blickte mich ernst an.

"Liebst du ihn?" fragte sie und ich nickte zögernd.

Sie seufzte tief.

"Marianne liebt Roger sehr, und ich glaube, auch er hat in ihr auf seine Art und Weise die richtige Frau gefunden - ich bitte dich also, dich wenn irgend möglich nicht in ihr Glück einzumischen, denn dies wäre gerade jetzt für Roger eine schwierige Prüfung. Ich weiß, wie schwer dir das fallen wird. Aber es ist unumgänglich, dir diese Bürde aufzulegen, im Sinne von Marianne und Roger."

Alison nickte mir zu und, mühsam die Tränen unterdrückend, betrat ich mein Zimmer.

Als die Tür leise hinter mir geschlossen wurde, warf ich mich schluchzend auf das Bett und wünschte mir, ich wäre tot.

So begann mein Dienst in Ytterville Manor. Ich umsorgte Roger so gut ich konnte, ohne ihm meine Gefühle zu zeigen.

Doch früher oder später vertraute ich mich ihm doch an - und wir liebten uns in dem Haus, in dem auch seine junge Frau wohnte, wir liebten uns mit aller Leidenschaft, zu der wir fähig waren und trotz der ständigen Angst, unser Geheimnis könnte entdeckt werden.

Marianne Blair tat mir von Herzen leid, ich hatte sie sehr gerne, eine sympathische, gutaussehende Frau, die auch wesentlich besser zu Roger passte als ich das je würde.

Auch war sie immer freundlich und hilfsbereit und zeigte mir, daß sie mich hoch schätzte für das, was ich für Roger tat.

Oh mein Gott, wenn sie nur gewußt hätte...

Eines Nachts, als ich mich gerade wieder aus Rogers Zimmer stehlen wollte (wie immer voller Scham über das, was wir getan hatten), hörte ich ihn, der schon fast schlief, leise im Schlaf etwas murmeln, das mich veranlasste, noch einmal umzukehren und mich vorsichtig auf die Bettkante zu setzen, um ihm zuzuhören.

Er wälzte sich unruhig im Halbschlaf hin und her und war anscheinend sehr erregt.

Schließlich begann er laut und vernehmlich zu sprechen, zu sprechen von Dingen, die mir kalte Schauer über den Rücken jagten...

"Die Insel, die Insel, es ist R'lyeh - oh Gott, die Bauwerke sind fremd... so fremd! Ein böser Ort, voll Schlick... Schlamm aus den Tiefen des Meeres... entsetzliche Kreaturen, nein, das Wesen, das den Professor gepackt hat, es zerschmettert ihn. Cthulhu erwacht, der Monolith, die Gegenbeschwörung... Brauche Schutz, Wärme, Geborgenheit, er will... er läßt mich nicht in Ruhe, er will den Unausprechlichen rufen... nein, allmächtiger Gott, laß das nicht zu..."

Roger verstummte und seine Atemzüge wurden wieder regelmäßig.

Leise verließ ich das Zimmer und schloß die Tür hinter mir.

Ich zitterte am ganzen Körper wie Espenlaub und erschrak furchtbar, plötzlich Mary Nightside vor mir stehen zu sehen. Lautlos bedeutete sie mir, ihr zu folgen, und über die hölzerne Treppenflucht stiegen wir hinauf in den alten Turm des Hauses, dessen oberstes Geschoß ich bisher noch nie gesehen hatte.

Mary öffnete die schwere Falltüre und ich folgte ihr in das Turmzimmer.

Erstaunt blickte ich mich um, entdeckte die mächtige Eisenschale, in der ein loderndes Feuer brannte, das einen flammenden Schein auf die langen Reihen der Bücherregale warf, die den größten Teil des Raumes ausfüllten.

Mary ließ die Falltür zurückfallen und winkte mir, näherzutreten.

"Ich weiß von Roger, daß er oft im Schlaf

spricht, gerade in letzter Zeit erscheint mir sein Verhalten sehr merkwürdig, und ich befürchte, du hast etwas gehört, das nicht für deine Ohren bestimmt war."

Unwillkürlich errötete ich und ließ meinen Blick über die Einbände der Folianten schweifen, wobei mir einige sehr seltsame, ja erschreckende Titel auffielen.

Da war ein "R'lyeh Text", oder "Fnakotische Manuskripte", bei deren Betrachtung es mir aus unerfindlichen Gründen einen leisen Ausruf des Entsetzens entlockte.

"Du kennst sie, diese Werke, die den Abgrund offenbaren, der jenseits unseres geordneten Lebens liegt?" fragte mich Mary mit rauher Stimme, aber ich konnte nur unruhig den Kopf schütteln, was sie wiederum zum Lächeln brachte.

Es war aber offensichtlich, daß auch sie sich nicht sehr wohl fühlte, doch diese Tatsache war auch nicht gerade dazu angetan, mich zu beruhigen.

Ich fror erbärmlich, trotz meines Kimonos, und tröstend nahm mich die Junge Frau in die Arme.

"Du und Roger, ihr liebt euch, das konntet ihr vor mir nicht verbergen - deshalb solltest du wissen, mit was er und seine Freunde sich beschäftigen, denn du darfst nicht unvorbereitet sein, wenn das Grauen über dich kommt, das auch meinen Cousin traf, auf der schrecklichen, blasphemischen Insel R'lyeh."

Sie drückte mich fest an sich.

Auch ihr Körper wurde von fieberhaften Krämpfen geschüttelt.

"Auch ich bin in die verborgenen Mysterien eingedrungen, nicht tief, doch so weit, mich aller Lebensfreude zu berauben, und des Nachts, wenn der kalte Wind heulend um das Haus streicht, dann muß ich an die Dinge denken, die ich sah, und jene, die anzublicken ich nicht wagen durfte..."

In dieser Nacht berichtete Mary mir von den Abgründen des blanken Irrsinns, die hinter dem endlosen Abyss der Finsternis lauern, und von den Mächten und Wesen, die darin leben, wie die Byakhees, die entsetzlichen Diener Hasturs des Unausprechlichen, die durch Zeit und Raum eilen, oder die grauenhaften Hunde des Tindalos, die nicht von einer Fahrte abweichen, wenn sie sie erst einmal erspürt haben, mit ihren unirdischen schrecklichen Sinnen, und ihr Opfer hetzen, bis es Wahnsinn oder Tod anheim fällt.

Von Azathoth, dem wahnsinnigen Gott des Weltalls, und Nodens, dem Herrscher über den Abyss wurde mir berichtet, und von Städten ohne Namen, die einst in voller unsäglichem Pracht erstrahlten und untergingen, sich jedoch einst wieder erheben werden, um die unsägliche Brut des mächtigen Cthulhu über die Welt zu ergießen, der in R'lyeh, versunken im großen Ozean, schlummert und auf seine Stunde wartet, wenn die Sterne günstig stehen und er sich erneut zu voller Größe erheben kann!

Ich verließ Mary bereits nach einer kurzen Stunde, doch schien es mir, als hätte ich schon viel zu viel gehört.

Zwar glaubte ich nicht an jene Dinge, doch die unheimliche Glut in den Augen der Erzählerin hatte mich vollständig in ihren Bann gezoogen und ich hoffte und betete, daß sie sich irrte.

Todmüde sank ich in mein Bett.

Schlafen konnte ich nicht, zumal der Wind wie mit unsichtbaren Klauenhänden an den hölzernen Fensterläden rüttelte und meine Augen immer wieder zum Fenster schweifen ließ, bis endlich der Morgen graute.

Es tat gut, die warme und tröstliche Sonne zu sehen, wie sie in aller Pracht über dem Horizont emporstieg.

Ich war glücklich über ihren Anblick,

SHIKORO JOARE

Beruf: Pilot

Alter: 27

Verhalten: impulsiv, arrogant

Joare ist derjenige von der Mannschaft, der am wenigsten Grund hätte, auf einem solchen Schiff anzuheuern.

Er gehört zur gesellschaftlichen Oberschicht und hat die bestmögliche Ausbildung genossen. Doch die behütete Sicherheit, der jeder seines Standes unterliegt, war nichts für ihn. Und besonders leicht läßt man sich auf ein solches Abenteuer ein, wenn man weiß, daß man zu jeder Zeit auf ein dickes Konto und die Familie zählen kann. Er wirkt zwar aufgrund seiner Erziehung etwas arrogant, aber er genießt im Augenblick jeden Tag den er in "Freiheit" verbringt.

Der Spiegelmeister antwortet... von Olaf Cunitz

Hallo ihr Regelfanatiker!

Hier ist die angedrohte Fortsetzung der "Spiegelmeister"-Rubrik. Doch zu allererst möchte der Spiegelmeister die Gelegenheit nutzen und sich für die zahllosen Zuschriften bedanken, die er erhalten hat.

Dies kann zwar zu kleinen Verzögerungen bei der Bearbeitung eurer Fragen führen, aber trotzdem bleibt keine Zuschrift unberücksichtigt.

Der erste Hilferuf bezieht sich auf das "Castles of Harn"-Modul von Columbia Games. Dem Leser boten sich zwar eine Fülle von farbigen Karten und weniger farbigen Grundrissen, doch leider ließ sich auf keiner Seite eine Legende für die dutzende und aberdutzende von Symbolen finden, mit denen besonders die Grundrisse ausgestattet sind.

Dieses muß man als entscheidenden Schritt gegen die inflationäre Flut von "für alle Systeme verwendbar"-Module sehen, denn die Erklärung all dieser seltsamen Zeichen findet sich im Hauptregelwerk. Erst nach dessen Erwerb lassen sich den "Castles of Harn" die Geheimnisse entlocken.

Die nächste Zuschrift kam von einem "Cyberpunk"-Spieler, der so vom Realismus der Zeittafel und den darin geschilderten Vorgängen in der Zukunft angetan war, daß er nun mehr über den Hintergrund dieser Voraussage erfahren möchte. Dazu sei folgende Warnung ausgesprochen: Bei "Cyberpunk" handelt es sich eindeutig um ein Machwerk des KGB und seines Chefideologen Agit Prop, das den unbescholtenen Rollenspieler geistig, subversiv auf den Niedergang der Weltmacht USA vorbereiten soll.

Also Hände weg von solchem Schund!

Gleiches muß leider für das, sonst gar nicht so üble, "Space Master"-Rollenspiel vermutet werden, in dem eines der führenden Herrscherhäuser MOSKAVA genannt wird.

Eine Erklärung ist auch zu den "Middle Earth Campaign"-Modulen von I.C.E notwendig. Das verstärkte Auftreten von



SPIELZEUG AN- und VERKAUF

Comix-Zinnfiguren-Bücher

6455 Erlensee

Ravolzhäuserstr. 24

Tel. 06183 / 72130

Öffnungszeiten: 9⁰⁰-13⁰⁰ und 15⁰⁰-19⁰⁰

Druckfehlern und unnummerierten Karten ist Teil eines Preisausschreibens, in dem die Käufer a) aufgefordert sind die meisten Druckfehler herauszusuchen und b) möglichst plausible Beschriftungen für die Karten anzufertigen (gar nicht so einfach).

Wer teilnehmen möchte muß seine Unterlagen nur an I.C.E. schicken.

Völlig daneben lag der Leser, der in dem Modul "Airlandbattle Doctrine" einen Companion-Band für "Twilight 2000" oder "Warhammer 40.000" vermutet hat.

Bei dem vorliegenden Band handelt es sich um eine Ergänzung zu einem völlig eigenen Spielsystem der Firma NATO, das schon seit einiger Zeit auf dem Markt ist. Auch für Live-Rollenspieler ist diese Firma interessant, da sie diese in ganz Europa organisiert. Für alle, die neugierig geworden sind hier die Anschrift:

NATO
Information Service
Brüssel
B 1110 - Belgien
Belgien

Man ist dort sicher über jede Anfrage erfreut.

trotz oder vielleicht wegen dieser Nacht des Schreckens.

Ein tiefer Seufzer entrang sich meiner Brust und ich griff nach meinem Kleid, das ordentlich zusammengelegt auf dem Stuhl neben dem Fenster lag, als ein leises Stöhnen meine Aufmerksamkeit auf den Gartenweg lenkte.

Erschrocken prallte ich zurück, konnte nicht galuben, was ich da sah, denn auf dem Kiespfad lag ein zusammengekrümmter Körper, fast reglos, und nur ein irrsinniges Jammern und Klagen, das bisweilen von ihm ausging, ließ erkennen, daß dieses bedauernswerte Wesen noch am Leben war!

Schnell schlüpfte ich in meinen Morgenmantel und eilte die Stufen zur Eingangstür hinab, stürzte atemlos auf den Weg hinaus und blieb schreckenstarr neben der zusammengekrümmten Gestalt stehen.

Langsam kniete ich mich nieder und schrie laut auf, als ich erkannte, wer da vor mir lag - es war Marianne Blair!

Sie stammelte unzusammenhängende Worte und sang bisweilen irr leise vor sich hin und ich wußte in diesem Moment zum ersten Mal in meinem Leben nicht, was ich tun sollte.

Eine Hand legte sich zögernd auf meine Schulter und aufblickend erkannte ich Dexter Woodlark, einen jungen Studenten und Freund der Nightsides, der oft Ytterville Manor und seine Freunde besuchte - er war es auch, der ins Haus lief, um Hilfe zu holen.

Der Arzt kam kurze Zeit später, ein älterer, väterlich wirkender Herr, und er zeigte sich nach der Untersuchung Mariannes ehrlich besorgt.

Er erklärte uns, daß die Frau Rogers einen schweren Schock erhalten habe und sofort in eine Anstalt müsse.

Während Alison und Mary mit dem Doktor über diesen Klinikaufenthalt und die Behandlung der Patientin unterhielten, schlich ich mich ins Zimmer der armen Marianne, aus keinem bestimmten Grund, vielleicht war es ehrlich empfundenes Mitgefühl und Scham darüber, was Roger und ich dieser jungen Frau angetan hatten. Leise schloß ich die Tür hinter mir und trat ans Bett heran.

"Marianna, erkennst du mich? Möchtest du etwas sagen?" fragte ich und ergriff ihre zarte Hand, war bestürzt über die Härte, mit der sie die meine ergriff.

"Zuerst war er so gut, so zärtlich und nett zu mir, aber dann... mein Gott, diese entsetzlichen Kreaturen, die ihn begleiteten...!"

Ich war erstaunt und bestürzt zugleich, denn es war klar, daß Marianne von einem Liebhaber sprechen mußte.

Roger war zu schwach, um überhaupt aufzustehen und all meine Künste konnten ihn kaum aus einer seltsamen Lethargie reißen, und während er krank darniederlag hatte seine Frau - aber nein, was dachte ich da, gerade ich, wo es doch auch meine Schuld war, was hier in Ytterville Manor geschah.

Noch einmal drückte ich die Hand meiner Rivalin, dann verließ ich den Raum mit dem festen Vorsatz, diese ganzen seltsamen Geschehnisse aufzuklären, all das, was in den letzten Tagen vorgegangen war und für das ich keine Erklärung fand.

Zunächst begab ich mich jedoch in die Küche, wo ich bereits Mary antraf, die mir wortlos den "Arkham Globe" in die Hand drückte und auf einen Artikel zeigte.

Ich schüttelte ungläubig den Kopf.

"Fein, das ist doch - absolut unmöglich!" Dort stand etwas über ein seltsames Wesen, das im Wald um Ytterville Manor gesehen worden war, über unerklärlichen Verwesungsgeruch und über den möglichen Zusammenhang mit dem Verschwinden

mehrerer Haustiere und zweier Menschen.

"Ich befürchte, ein Ghul lauert im Wald verborgen, vielleicht sogar mehrere dieser unseligen Kreaturen. Auf jeden Fall werde ich Rogers Freunde anrufen, denn ich glaube, sie könnten uns allen in dieser Angelegenheit weiterhelfen."

Sie tat, was sie angekündigt hatte und führte ein langes Telefongespräch.

Als sie den Hörer weider auflegte, huschte ein leises Lächeln über ihr Gesicht und so etwas wie Vehmut, die Erinnerung an eine vergangene Zeit, die nie mehr wiederkehren würde.

"Sie kommen - Tom Collins und Jeremias Brown. Zwar wären mir meine alten Bekannten John Foggerty und Caesaro Mulinetti lieber gewesen, aber da Roger nur gut von diesen beiden sprach, danke ich, daß wir uns auch sie verlassen können."

Ich nickte.

"Darf ich mit Rogers Wagen fahren, ich möchte in die Stadt, ein paar - Nachforschungen anstellen."

Mary runzelte verblüfft die Stirn, schmunzelte aber dann.

Siehst du, nun wirst auch du in diese dunkle Geschichte verstrickt, in die Geschichte um schieren Wahnsinn und immerwährendem Grauen - davor hatte ich dich doch eigentlich schützen wollen."

Schnell fuhr ihre Hand an die Wange, aber ich hatte bereits die verräterische Träne gesehen, und wandte mich höflich ab.

"Vielen Dank für deine Sorge um mich. Aber ich habe keine Angst und weiß, daß es für all das eine Erklärung geben muß, und sie ist es, die ich finden werde."

Wenig später saß ich in Rogers himmelblauen Sportwagen und fuhr auf Arlington zu, bemühte mich verzweifelt, nicht an das Ding zu denken, das da vielleicht doch irgendwo im Wald leben mochte und mich jetzt womöglich aus dem düsteren Schatten der Baumstämme heraus beobachtete.

Diese Zweifel waren unerträglich, und ich war froh, endlich Arlington vor mit auftauchen zu sehen.

Ich lenkte den Wagen zielstrebig zu der Straße, in welcher der Jäger wohnte, der laut dem "Arkham Globe" im Wald einen kurzen Blick auf das seltsame, dort lebende Wesen erhascht hatte.

Ohne auf die Blicke der Leute zu achten, die mich mißtrauisch musterten und einander zuraunten und geheimnisvoll flüsterten, stieg ich aus und trat vor die Eingangstür.

Ohne mein Zutun schwang sie sofort vor mir auf und ein nervös dreinblickender älterer Mann mit grauen Haaren stand vor mir.

"Was wollen sie?" fuhr er mich barsch an und ich setzte mein bezauberndstes Lächeln auf.

"In der Zeitung las ich heute, daß sie ein merkwürdiges Wesen im Wald beobachtet haben - ich würde mich gerne mit ihnen darüber unterhalten."

Sein Gesicht hellte sich merklich auf und er bat mich, einzutreten.

Nahezu vertohlen schloß er dann die Tür hinter uns und musterte mich aufmerksam.

"Glauben sie mir, daß dort etwas ist, etwas Schreckliches, etwas, das es einfach nicht geben dürfte?"

Aus seinen Augen sprach nackte Angst und so nickte ich beflissen.

Sogleich begann der Mann zu erzählen - von seinem Gang durch den Forst, von dem entsetzlichen Gestank, dem er gefolgt war, und schließlich von dem, was er in den schattigen Tiefen des Waldes erblickt hatte.

"Ich kann es nicht beschreiben. Ein Mensch schien es zu sein, aber es verströmte einen schrecklichen Pesthauch, wie von

Verblüffung bei den Käufern erregte auch das "Teenage Mutant Ninja Turtles"-Regelwerk, bei dem in der Neurosen-Tabelle solche Begriffe wie Exhibitionismus und Sodomie mit einem dicken Aufkleber verdeckt sind.

Bei einer solch seltsamen Zensurpraxis ist sogar der Spiegelmeister ratlos, besonders wenn er ein paar Seiten später solche Abbildungen wie "Todesschlag" sieht, und noch ein paar Seiten später ein schwerbewaffnetes Wiesel und noch einige Seiten weiter die Illustration eines Kampfstabes, der gerade das Gesicht eines Gegners zerstampft.

Und damit wären wir für diese Ausgabe schon wieder am Schluß (ächz). Schreibt weiterhin so zahlreich und bis zum nächsten Mal..!

Artikel

Warhammer-Erweiterung von Jan Hulverscheidt

WARHAMMER BATTLE Halbling-Känguruhreiter

Es stand schlecht um Hagards Söldnertruppe - von den Herrschern der drei Königreiche gebetzt, von den Elben fortgejagt - flohen sie in das Land der Halblinge.

Was Hagard nicht wußte, war, daß sie den Hobbits ebenfalls nicht willkommen waren.

Hagards Söldner zogen über eine staubige Ebene in Richtung der kühlen Täler, Felder und Wälder der Halblinge.

Nach einigen Meilen bemerkte der Späher eine Staubwolke am Horizont.

Der Trupp formierte sich und zog geschlossen weiter, bereit, sich dem Unbekannten zu stellen.

Immer näher kam die Staubwolke und man vernahm ein Dröhnen und Beben des Bodens.

Das Trappeln von zahllosen Füßen wurde lauter.

Aus dem Staub schälten sich auf und ab hüpfende Gestalten.

Verblüfft hielten Hagards Leute an - es war eine Herde Känguruhs!

Plötzlich ein Schwirren, und ein Pfeilhagel ging auf die Söldner nieder.

Nun erkannten diese verdutzt, daß in den Fellbeuteln der Tiere jeweils ein Halbling saß, mit Speer und Kurzbogen bewaffnet.

Ein zweiter, gezielter Pfeilhagel riß zahlreiche Söldner zu Boden.

Entsetzt rissen die Söldner ihre Pferde herum und flohen nach Süden...

Bribolfs Halbling-Känguruh-Reiter hatten wieder einen Sieg errungen!

Geschichte: Woher kamen die Känguruhs?

Der berühmte Hobbit Master Teribald Breitfuß fand in einem Buche die Möglichkeit der Teleportation und dachte sich, daß dies eine gute Sache wäre um seine Verwandten mütterlicherseits in Unterwasser zu besuchen.

0-20 Halbling-Känguruhreiter

Halbling	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld	Int	Cl	WP	Points
Reiter	3	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8	4	
Elite reiter	3	3	5	3	2	1	6	1	6	7	6	8	6	
Minor Hero	3	4	6	3	3	2	7	2	7	8	7	9	36	
Känguruh	6	3	1	4	4	2	2	1	2	4	6	6	18+2	



Models per Unit: 10-20

Points per Model: 24

Weapons: Short bow & Javelins
Hand Weapon

Armour: None

Options
Any Unit may have:
Standard Bearer + 10
Boxhandschuhe +1 per M.
One Unit may have
Standard Bearer
(Elite reiter)
mit magischer
Standarte 76pt.

So malte er also um die Mittagszeit ein Pentagramm auf den Boden und sagte den Zauberspruch auf. Aber wie das bei Halblingen so ist, mit Magie stehen sie ein bißchen auf Kriegsfuß, wurde er nicht an den Mittagstisch seiner Verwandten in Unterwasser, sondern auf die andere Seite der Welt mitten in einen Clan Känguruhs teleportiert. Alle Känguruhs stoben ängstlich davon, bis auf zwei Jungtiere, eine männliches und ein weibliches, die Teribald neugierig beäugten. Teribald indes verlor keine Zeit und malte wieder sein Pentagramm, scheuchte die Tiere heraus, die er in seiner Zerstreuung für Hasen hielt, und teleportierte sich nach Hause. Dies klappte sogar, nur waren die beiden Känguruhs ebenfalls in das Pentagramm gehüpft und standen nun in Teribalds Wohnzimmer. Teribald, leicht verärgert und etwas hungrig wegen des verpassten Mittagessens, beschloß die zwei Hasen zu Mittag zu verspeisen. Er griff nach dem einen Känguruh und bekam einen Schwinger auf die Nase, daß er rückwärts gegen den Schrank fiel. Als er sich wieder aufgerappelt hatte, fiel ihm auf, daß diese seltsamen Hasen sehr starke Hinterbeine hatten und ständig herumhüpften - und dies sehr schnell. Er beschloß, aus Erfahrung klug geworden, sie als Wachhunde zu behalten. Mit der Zeit wurden die Känguruhs immer größer und Teribald entdeckte einen weiteren Vorzug, denn er konnte im Beutel der Tiere reiten.

Moder und Faulnis, und ganze Fetzen brandigen Fleisches hingen von seinem Körper! Nie zuvor habe ich ein Wesen gesehen, das diesem wandelnden Grauen nahegekommen wäre." Kurze Zeit später verließ ich den Mann, doch er wirkte wesentlich gelöster, als er sich ausgesprochen und jemanden gefunden hatte, der ihm zuhörte und ihm Vertrauen und Glauben schenkte. Nicht umsonst war ich Geisha, ich hatte die Kunst des einfachen Zuhörens erlernt und sie wieder einmal angewendet. Es freute auch mich, diesem verwirrten Mann ein wenig Trost gespendet zu haben, den Trost und Beistand, den er so dringend benötigte, der er von allen seinen Mitbürgern als verrückt angesehen wurde. Nein, wahnsinnig war er nicht, das hatte ich seinem Benehmen, seinen Gesten, seiner Mimik und seiner Sprache entnehmen können. Aber das ließ nur einen Schluß zu... Nun verspürte ich wahrhafte Furcht, als ich durch den Wald zurückfuhr, über den sich langsam die Nacht herabsenkte, und ich hoffte auf die Freunde Rogers, die wohl bereits eingetroffen waren und die diesen seltsamen Vorfällen ein Ende bereiten sollten. Tatsächlich stand vor dem alten Haus schon ein anderer, schwarzer Sportwagen, und vier Personen blickten mir entgegen. Ich parkte den Wagen, stieg aus und ging zu ihnen. Ein vornehm gekleideter Herr in etwa meinem Alter deutete eine leichte Verbeugung an und ich entdeckte erst jetzt die junge Frau, die dicht bei ihm stand und ihn mit hingebungsvollem Augenaufschlag ansah. Spätestens als ich sie erblickte ahnte ich, was für einem Geschäft dieser Gentleman wirklich nachging. "Darf ich uns vorstellen, schöne Frau? Mein Name ist Tom Collins, ich bin, äh, Versicherungsvertreter, dies ist mein Freund Jeremias Brown, Apotheker von Beruf, und hier meine, nun, Bekannte Sarah und mein, hm, Krankenpfleger Karl Purcell." Eine illustre Gesellschaft also, die sich da vor mir versammelt hatte, und ich wurde das Gefühl nicht los, daß dieser Tom Collins und sein merkwürdiger Pfleger, der ein Riese von einem Mann war, nicht die Wahrheit in bezug auf ihren Beruf preisgegeben hatten. Die junge Frau namens Sarah schien mir jedenfalls eine zwar sympathische und gutaussehende, jedoch äußerst flatterhafte und leichtlebige Person zu sein, um nicht zu sagen, ich hielt sie für das, mit was wir Geishas nur zu oft verwechselt wurden. "Mein Name ist Mika Harugawa. Ich heiße sie auf Ytterville Manor willkommen und darf sie im Namen von Alison Smith hereinbitten." Tom Collins schmunzelte. "Ich danke dir, Mika, und möchte dich gleich darauf hinweisen, daß du mich ruhig Tom nennen kannst, und bei meinen Freunden ist das sicher ebenso." Den Apotheker schien dieses unerwartete Angebot ebenso zu überraschen wie mich, dann aber nickte er lächelnd. "Es ist mir eine Ehre", antwortete ich und wunderte mich insgeheim, wie Roger wohl an solch seltsame Freunde geraten war. Alison begrüßte die Gäste mit offensichtlich nur schwer unterdrückten Widerwillen, als würde sie an Dinge erinnert, die sie gerne vergessen würde. Aber Mary hieß vor allem Tom Collins herzlich willkommen und beim Abendessen unterhielt sie sich nur mit ihm. Es erschien mir so, als wäre er der Fachmann auf diesem Gebiet des Okkultismus, über das sie scheinbar

sprachen, und ich bemerkte eine seltsame Veränderung an ihm, als seine Gesprächspartnerin das Wesen im Wald und die Geschehnisse um Marianne Blair erwähnte und ihm alles detailliert schilderte, als käme es auf jede Kleinigkeit an.

Fortsetzung folgt...

System Blaster Master von Andreas Trageser

Hier, wie versprochen, die Fortsetzung des "Blaster Master"-Systems von Andreas Trageser.

FLAMMENVERFER

Waffengattung: mittel
Beschreibung: Munition ein Napalm-Gemisch
Mindeststärke: 50
Schadensauswirkung: 15W10, jede weitere Phase 5W10 (für 1W10 Phasen)
Gewicht: 10 kg
Kaliber: -
Magazin: 100 Einheiten pro Tank, bis zu 5er-Salve belastbar

GRANATENGWEHR

Waffengattung: schwer
Beschreibung: -
Mindeststärke: 70
Schadensauswirkung: 30W10
Gewicht: 8 kg
Kaliber: 40 mm
Magazin: 10 Granaten

NADLER

Waffengattung: leicht
Beschreibung: -
Mindeststärke: 30
Schadensauswirkung: 2W10 (es sind Salven zu 5/10/15/20/25 Nadeln möglich)
Gewicht: 3 kg
Kaliber: -
Magazin: 100 Schuß

SCHROTFLINTE

Waffengattung: mittel
Beschreibung: -
Mindeststärke: 35
Schadensauswirkung: 10W10 (mit Entfernung abnehmend)
Gewicht: 2 kg
Kaliber: 20 mm
Magazin: 10 Schuß

RAKETENVERFER

Waffengattung: schwer
Beschreibung: -
Mindeststärke: 85
Schadensauswirkung: 50W10 (es können auch alle Raketen abgefeuert werden)
Gewicht: 10 kg
Kaliber: -
Magazin: 5 Raketen

MASCHINENGWEHR (LMG)

Waffengattung: schwer
Beschreibung: -
Mindeststärke: 90
Schadensauswirkung: 8W10 (Salven zu jeweils 10 bis 50 Schuß möglich)
Gewicht: 15 kg
Kaliber: 10 mm
Magazin: 500 Schuß

KAMPFANZUG

Es handelt sich hierbei um eine Art zusätzlichen Schutz, der aufgrund seiner Struktur 10 bis 50 Punkte an Schaden absorbiert, bevor LP betroffen werden; alle 10 Punkte Schutz über den normalen 10 Strukturpunkten ziehen jedoch einen Malus von jeweils -10% auf die TREFFER-CHANCE nach sich.

So entstand die Känguruh-berittene Halbling-Elite-Kavallerie.

Wie wird man ein Halbling-Känguruhreiter?

Grundsätzlich ist das Känguruhreiten ein Erbrecht und nur die reichsten und vornehmsten Familien können es sich leisten, Känguruhs zu halten, und die Fähigkeit, im Beutel zu reiten und vor allem bei der Hüpferei auch noch zu treffen, wird nur vom Vater zum Sohn überbracht.

Die einzige Ausnahme ist eine besonders ehrenhafte Tat; in diesem Falle wird manchmal die Ehre verliehen, Känguruhreiter werden zu dürfen.

Allerdings gilt diese Ehre manchmal als zweifelhaft und schon so mancher Sohn eines stolzen Känguruhreiters hat heftig sein Schicksal verflucht. Und zwar aus folgenden Gründen: Einmal bedeutet es ungefähr 2 bis 3 Stunden Training pro Tag und zweitens, was für Halblinge besonders schwer wiegt, der Reiter darf nicht mehr als 120 Pfund wiegen.

Waffen der Halblinge

spez. Short bow



das obere Ende ist kürzer um das Känguruh nicht zu behindern

spez. Javelins



Griff ganz unten wegen des geringen Platzes zum ausholen



Boxhandschuhe für Känguruh (selten)

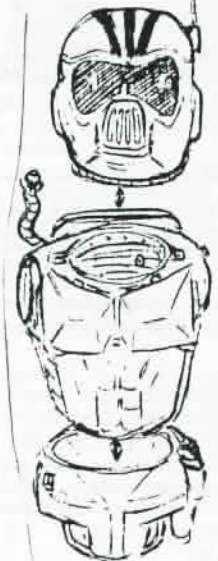
+1 auf to wound +1 points

(mit Handschuhen kann das Känguruh keine Javelins mehr nach vorne geben)



Nun, manche werden sagen 120 Pfund bei ungefähr 1 Meter Körpergröße ist in Ordnung, aber der normale Halbbling wiegt etwa 150 Pfund und ist fünf warme Mahlzeiten am Tag, bei Reitern sind es dann nur noch drei, eine üble Sache.

Werte für das Känguruh: Das Känguruh ist trainiert einmal pro Runde mit der Faust zuschlagen zu können, wenn sich die Reiter im Nahkampf befinden. Wenn es seinen Reiter verloren hat, kann es seinen Gegner auch breitfüßig anspringen (+2). Außerdem kann es Wurfspere auf Kommando nach vorne reichen, die es in einem Köcher auf dem Rücken trägt.



ALIENS

Es folgt eine Auflistung der aus den Filmen bekannten Kreaturen mit all ihren für das System benötigten Daten.

GESICHTSKLAMMERER (Alien-Pflanzer)

Trefferchance: 75%
 Stärke: 90%
 Reaktion: 85%
 Lebenspunkte: 100 bis 150
 Geschwindigkeit: schnell
 Zielgröße: klein
 Schaden durch Säure: 2W10/Phase
 Angriffe/Phase: 1

JÄGER

Trefferchance: 90%
 Stärke: 120 bis 150%
 Reaktion: 90%
 Lebenspunkte: 250 bis 500
 Geschwindigkeit: schnell
 Zielgröße: mittel
 Schaden durch Säure: 5W10/Phase
 Schaden: Gebiß 15W10/Klaue 5W10
 Angriffe/Phase: 3

DROHNE

Trefferchance: 80%
 Stärke: 100 bis 125%
 Reaktion: 85%
 Lebenspunkte: 200 bis 300
 Geschwindigkeit: schnell
 Zielgröße: mittel
 Schaden durch Säure: 4W10/Phase
 Schaden: Gebiß 10W10/Klaue 5W10
 Angriffe/Phase: 2

KÖNIGIN

Trefferchance: 95%
 Stärke: 200 bis 300%
 Reaktion: 90%
 Lebenspunkte: 1000 bis 1500
 Geschwindigkeit: mittel
 Zielgröße: groß
 Schaden durch Säure: 5W10/Phase
 Schaden: Gebiß 20W10/Klaue 10W10/Stachel 15W10
 Angriffe/Phase: 3

Da dies nur die erste Ausgabe dieses "Blaster"-Systems ist, wird diese noch vielen Überarbeitungen unterworfen sein; jeder Spielleiter muß eben nach seinen eigenen Vorstellungen die sicherlich noch vorhandenen Regellücken ausfüllen und dieses Regelgerüst weiter verfeinern. Ein Vorschlag am Rande: als potentielle Gegner der Spieler kommen (neben ihnen selbst) neben Aliens auch z. B. Kampfroboter, Mutanten o. ä. in Frage (beginnen wir das Gemetzel)...!

Roland der Magier
 Roland und der große Drache



