

Celtic Circle e.V.

Der Mistelzweig

August 2007



Die Wiedergeburt
eines Vereinsmagazins

Inhaltsverzeichnis

Impressum

Dieses offizielle Magazin wird kostenlos herausgegeben im Namen des

Celtic Circle e.V.
Eingetragen beim Amtsgericht Nürtingen, VR 1071
www.celticcon.de

Kontakt (Verein): Sven-Oliver Schwarz
Klosterstrasse 22, 73765 Neuhausen
info@celticcon.de

Kontakt (Mistelzweig): Bernie Ritzinger
Schwärzlocher Str. 79, 72070 Tübingen
mistelzweig@celticcon.de

Redaktion: Bernie Ritzinger

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Johannes Engl, Barbara Meier, Stefanie Prohaska, Bernie Ritzinger, Sven-Oliver Schwarz, Michael Scharpf, Stefan Weller, Raphael Zähringer

Layout: Bernie Ritzinger

Zeichnungen/ Bilder: Kim Schneider, Bernie Ritzinger

Bildnachweise: Abacus Verlag (S. 32), AEG/ Games-In-Verlag (S. 19-20), Edge of Midnight Press (S. 15-16), Fantasy-Flight Games (S. 7-10, 36-47), Feder & Schwert Verlag (S. 23-24), Five Storms Verlag (S. 29-30), Indie Press Revolutions (S. 17-18), Nackter Stahl (S. 25-26, 48), Pegasus Verlag (S. 31), Pinncale Entertainment Group (S. 11-12, 49).

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die meisten genannten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden. Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) - auch auszugsweise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck und Weitergabe für private Zwecke erlaubt. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Für unaufgeforderte eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.

Impressum	2
Ein Paar Worte zum Anfang	3

Zum Verein

Was ist der Celtic Circle...	4
Celtic Marbach 19	5

Rollenspiele

Fireborn - Rezension	7
Der 5. Februar 2000 - Einleitung zu Fireborn	9
Matthew Sincley - Charakter für Fireborn	10
Deadlands: Classic - Rezension	11
Matt Taylor - Charakter für Deadlands: Classic	13
Moes Allerlei - Abenteuer zu Deadlands: Classic	14
The Edge of Midnight - Rezension	15
Dread - Rezension	17
William Samuelson - Charakter für Dread	18
7te See - Rezension	19
Vindal Torgasson - Charakter für 7te See	21
Engel - Rezension	23
Arcane Codex - Rezension	25
Florentiner Zwerg - Charakter für Arcane Codex	27
Die Sidhe - Charakter für Arcane Codex	28
Einstimmung zu Mondagor	29
Übersicht über Mondagor	29

Brett- und Kartenspiele

Neues von den Munchkins	31
Bang!	32

Kurzgeschichten

Die Geburt einer Welt - Kurzgeschichte	33
Traumkrieger - Abenteuerbericht zu AC	34
Tiefschlaf - Abenteuerbericht zu Fireborn	36

Spielhilfen

Fireborn: Action Moveboard	46
Arcane Codex: Spielerübersicht	48
Deadlands: Rundenablauf beim Kampf	49



Ein herzliches Hallo
und Willkommen zur ersten Ausgabe nach einer
langen Pause des Mistelzweigs.

Der Anfang

Mitte September, kurz vor unserem Celtic
Con 2006, kam Michael (Scharpf) auf mich zu mit
der Idee den

Mistelzweig

wieder zu
beleben. Erst

einmal musste er mir
davon erzählen und
erklären, was es mit dem
Mistelzweig auf sich hat,
denn obwohl ich schon seit ein
paar Jahren Mitglied bin habe ich

bisher noch nie etwas von einem
"Vereinsmagazin" gehört - und das allein spricht
schon Bände wie lange der MZ schon aus dem
Verkehr war. Ich bin sicher vielen von euch geht
es genauso. Auf der Titelseite könnt ihr sehen wie
einige unserer ersten Ausgaben ausgesehen
haben. So begab es sich, dass ich mich bereit
erklärt habe Layout und Redaktion zu
übernehmen. Und so begann es...

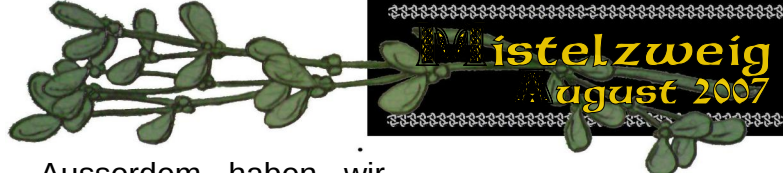
Mit meiner erste Annahme "Naja, mit LaTeX
ist das sicher ganz einfach." habe ich mich schon
mal verschätzt. Ein professionelles Layout-Tool
musste her und natürlich Freeware, und so
landete ich bei Scribus, testete herum, machte
eine "Testzeitung", um die Handhabung zu
lernen,... und irgendwann war es dann tatsächlich
soweit - auch zeitlich, denn ich habe selbst viel zu
tun gehabt mit meiner neuen Doktorandenstelle.

Viele Ideen sprudelten nur so und im Forum
sammelten sich die Vorschläge nur so an -
so viele, dass nicht einmal alle in die erste
Ausgabe gepasst haben! Ihr dürft also noch
mehrere Ausgaben erwarten, nun da wir auch
schon eingearbeitet sind und das Grundlayout
vorhanden ist - und wir endlich wissen, was man
so alles tun muss.

Der Aufbau

Da wir mit dieser Ausgabe einen neuen
Start machen wäre eine Einleitung zum
Aufbau vielleicht ganz gut. Dazu hilft euch
natürlich auch das Inhaltsverzeichnis auf
Seite 2. Unten links findet ihr immer das
aktuelle Themengebiet. Wir haben die
Zeitschrift gegliedert in die Gebiete "Der
Verein", "Rollenspiele",
"Gesellschaftsspiele", "Sonstiges" und
"Spielhilfen". Unter jeder Rubrik gibt es
verschiedene Artikelformen, wobei
Rollenspiele am meisten aufgegliedert sind
- immerhin sind wir ja ein
Rollenspieleverein. Bei den Rollenspielen
findet ihr Rezensionen zu Systemen an
sich und zu
verschiedenen
Büchern.

Vorwort



Ausserdem haben wir
dort Abenteuerideen für euch, ebenso wie
Spielberichte und Beispielcharaktere, die man

selbst spielen kann oder
als NSCs eingesetzt
werden können oder
einfach als Ideen dienen
im Stil der
Beispielcharaktere in
Grundregelwerken. Alle
Links könnt ihr einfach
durch anklicken
aufrufen, ebenso wie ihr
im Inhaltsverzeichnis

durch einen Klick zu dem richtigem Artikel
kommen könnt.

Diese Ausgabe

Schwerpunkte dieser Ausgabe sind in den
Rollenspielen "Fireborn" und "Arcane Codex" und
vorher noch eine Einleitung in unseren Verein -
wer sind wir eigentlich, was tun wir und was kann
man bei uns alles erleben.

Die Zukunft

Wir haben schon einige Artikel, die nicht
mehr hier in diese Ausgabe gepasst haben übrig,
wie bereits gesagt, auf die ihr euch in der
nächsten freuen dürft. Bisher dürft ihr euch
freuen auf: "Legends of the five Rings" und
hoffentlich "Jeopardy of Perils".

Für den nächsten Mistelzweig nehmen wir
natürlich gerne Wünsche, Artikel und Bilder
entgegen, die Ihr uns an unsere e-Mail Adresse
mistelzweig@celticcon.de schicken könnt. Man
kann in unserem Forum auch zu Inhalten
diskutieren, Vorschläge und Wünsche
unterbreiten oder am Besten natürlich selbst
Beiträge schreiben. Konstruktive Kritik ist
natürlich auch immer gern gesehen, immerhin
fangen wir auch erst an, und für mich persönlich
ist das meine erste Vereinszeitung, die ich
editiere.

**Das MZ Team wünscht Euch viel Spass
mit dieser Ausgabe.**

Anregungen, Wünsche, Kommentare?

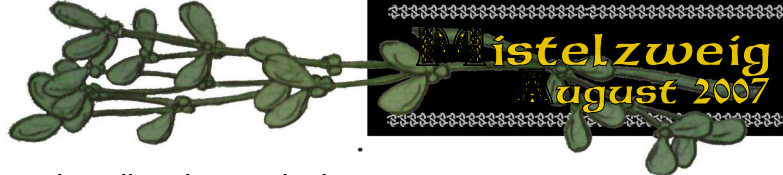
Ihr habt selbst einen Artikel oder eine Kurzgeschichte
oder irgend etwas verfasst, was in den Mistelzweig passt?

Schreibt uns!

Mistelzweig@CelticCon.de

oder nehmt Kontakt über unser Forum auf:
<http://7204.rapidforum.com/>

Jetzt, mit der Neuauflage des Mistelzweiges, möchte ich die Gelegenheit nutzen einmal zurück zu blicken, um zu schreiben wie der Celtic Circle e.V. entstanden ist.



Der Celtic Circle - wer sind wir eigentlich?

Sven-Oliver Schwarz

Nicht nur, dass sich das Gesicht der Mitgliederschaft im Laufe der Jahre stark verändert hat und kaum mehr einer weiß wie alles anfing, auch für Leute von außerhalb könnte das eine oder andere interessant sein und häufig gestellte Fragen beantworten.



Es begab sich also, dass sich vor 14 Sonnenzyklen eine recht anschauliche Menge Rollenspieler regelmäßig im Enzenhart in einem Teil Nürtingens zum Rollenspiel traf. Aus verschiedenen Orten strömten sie regelmäßig nach Nürtingen.

Eines Tages hörten ein paar von ihnen, dass es noch viel mehr Rollenspieler da draußen gab und einige von ihnen sich zu einem deutschlandweiten Verein zusammen geschlossen hatten, die Gilde Freier Rollenspieler, kurz GFR. In den Köpfen einiger Spieler war schon länger der Wunsch gereift auch einen Verein zu gründen und selber Veranstaltungen zu planen, bei denen viele viele Rollenspieler eingeladen werden, auch Con genannt.

So setzte man sich 1993 zusammen und gründete eine Regionalvertretung der GFR.

Sind wir alle Kelten oder was?

Oft kommt die Frage auf, warum sich der Verein "Celtic Circle" nennt und was so besonders keltisch daran ist.

Schon bei der Gründung als Regionalverband der GFR war natürlich die Frage, wie der dazugehörige Eigenname des Vereins lauten sollte. Wie sicher

überall gab es ein längeres hin und her, jeder hatte da so seine Favoriten. Letztlich führten zwei Umstände dann zum endgültigen Namen. Zum einen die Tatsache, dass es im Raum Nürtingen noch einige Übriggeblieben aus der keltischen Zeit gibt, da die Kelten im Raum Nürtingen längere Zeit gelebt hatten. Zum anderen hatten bzw. haben einige Mitglieder ein Faible für das Keltische.

Die Grundlage war also nichts, was es nicht auch an anderen Orten in Deutschland gibt, uns war es aber genug, um den Verein so zu benennen.

Auch bei der Gründung eines eigenständigen Vereins (siehe unten) wurde der Name beibehalten. Offensichtlich konnte sich weiterhin jedes Mitglied damit identifizieren und es gab bisher nie irgendwelche Bemühungen den Namen zu ändern.

Der weitere Werdegang:

Schon recht bald begann der neu gegründete Verein (Herbst 1993) seinen ersten Con zu planen. In einer Gemeindehalle, mit Fremdbewirtung und Unverständnis ob diesen seltsamen Hobbys, wurde die Veranstaltung mitten in der Nacht durch den Vermieter abgebrochen. Man ließ sich jedoch nicht entmutigen.

Es folgte der nächste Con in den alten Gebäuden der Fachhochschule, die leider im Jahr darauf abgerissen wurden. Doch der damalige Vorstand hatte schon längst Ersatz ausfindig gemacht und so zog der Celtic Con in die Räume der Fachhochschule im Stadtzentrum, wo er noch heute stattfindet.

Nach 6 Jahren entschloss man sich schließlich, sich von der GFR zu trennen und einen eigenen Verein zu gründen. Die Gründe waren recht vielschichtig. Manch ein Mitglied konnte sich mit der GFR und dem weit entfernten Hauptsitz nicht identifizieren. Manche Probleme gab es in der Kommunikation mit der Hauptstelle. Die Vorteile, ein Teil des großen Vereins zu sein waren so weit im Süden kaum zu spüren; es fehlte einfach die Möglichkeit, ausreichend Veranstaltungen der GFR zu besuchen.

So besteht der Celtic Circle e.V. seit dem 22. Oktober 1999 als eigenständiger, in Nürtingen eingetragener, Verein.

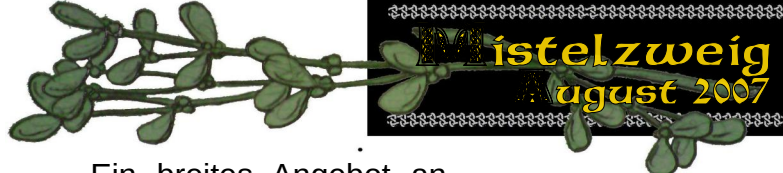
Was der Verein so macht...

Durch eines der Mitglieder haben wir seit 1998 die Möglichkeit eine Hütte, nahe dem Gestüt Marbach, meist mehrmals im Jahr zu mieten. So entstand neben dem Con ein weiteres, festes Event im Kalender des Celtic Circle. Anfangs noch für Mitglieder reserviert, wurde recht bald beschlossen das Hüttenwochenende zu öffnen, um in gemütlichem Ambiente Kontakt zu anderen Vereinen und Spielern zu pflegen.



Über viele Jahre hinweg veranstaltet der Celtic Circle sehr erfolgreich den Celtic Con, einmal im Jahr, im September. Zuletzt gab es leider 2 Jahre Pause (Von 2004-2005), aufgrund von Umbaumaßnahmen in der FH Nürtingen.

Der Verein zeichnet sich durch Vielseitigkeit aus, die sich nicht nur im Alter der Mitglieder zeigt. Schon immer werden im Celtic Circle und somit auch in Marbach und am Celtic Con viele verschiedene Systeme gespielt. Viele Exoten haben genauso ihren Platz wie Altbekanntes und Neues.



Ein breites Angebot an Rollenspielrunden, einige sehr beliebte LARPs (Star Wars, Ars Magica Convents) sowie die erste Süddeutsche Meisterschaft nebst dem ersten Dreiländerturnier für Mage Knight zählen sicher zu den Highlights, was den Celtic Con angeht.

Das Celtic Marbach wurde kontinuierlich ausgebaut und es gab zuletzt ein 6-tägiges „Wochenende“ mit 25 Besuchern. Befreundete Vereine wie Freunde bis nach Nürnberg hin zählen inzwischen zu den Besuchern im „alten Bahnhof“.

Daneben gibt es den Freitagstreff, wo ebenfalls versucht wird eine große Vielfalt an Spielen anzubieten, sowie gemeinsame Fahrten zu Cons oder Messen.

Nebenbei soll ab diesem Jahr eine Mittelaltertaverne, gemeinsam mit anderen Vereinen, fest etabliert werden.

Ich hoffe ein paar Fragen beantwortet zu haben...



Celtic Marbach 19 Michael Scharpf

Dieses „Wochenende“ sollte in mehr als einer Hinsicht das 'Marbach der Rekorde' werden!

Den Anfang machte schon unser 6 Tage langer Termin. Fast eine ganze Woche nur unter Rollenspielern und fast ohne Kontakt zur Außenwelt. Dank eines sehr freundschaftlichen Verhältnisses zwischen uns und zu unseren Gästen, sowie der gemütlichen Atmosphäre und mit richtigen Betten, kann man ohne Zweifel von einem richtigen Wohlfühlcon sprechen. Selbst der Winter schien uns noch eine weiße Pracht beschekchen zu wollen. Eine hauchdünne Schicht Schnee lag tatsächlich rund um das Haus.

Der Dienstag

begann für 10 Spieler mit zwei abendfüllenden Runden. Eine Runde Arcane Codex und eine Classic Deadlands. Ganz unritterlich beschloss die

gesammelte Gesellschaft an diesem Tag Salat mit Thunfisch und Brot zuzubereiten und zu verspeisen. Es war schließlich ca. 4 Uhr als die ersten zu Bett gingen ... und es sollte über die Tage auch noch früher werden. Irgendwann ab späten Abend schneite es dann doch noch mehr.

Der Mittwoch glänzte zuerst mit neuen Gästen, die Menge der Anwesenden wuchs auf 17 Personen an. An diesem Tag schlugen sich tapfere Samurai in den Legenden der Fünf Ringe durch Rokugan, erlebten neugierige Wesen die Welt Mondagor und auch Arcane Codex war wieder vertreten. Für diese doch recht große Gruppe gab es Spaghetti mit Bolognese Soße.



Der Verein

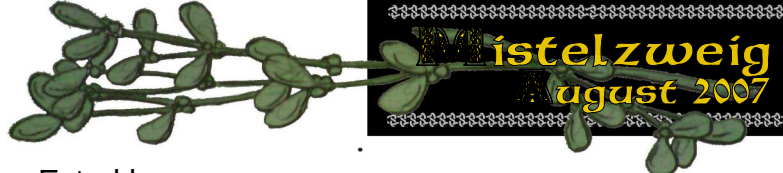
Ein Topf für 17 Personen ist definitiv eine beeindruckende Menge ... Der Winter hat leider nur angetäuscht, die ganze weiße Pracht war dahin und kam auch nicht wieder, dafür war es angenehm warm. Stattdessen kamen wir schon fast in die Versuchung zu grillen.

Am Donnerstag blieb die Anzahl der Besucher konstant, nur die Besetzung änderte sich ein klein wenig. Stefan Schoberth leitete an diesem Tag sein eigenes System Jeopardy of Perils, das bei den Spielern durchweg super ankam. Zeitgleich waren einige bestohlene Helden auf den Spuren einer Schlangenbändigerin quer durch Vargoth unterwegs (Arcane Codex). An die "Blauen Zipfl", eine fränkische Spezialität, trauten sich nicht alle, schließlich ist es nicht immer jedem klar zu machen, was ein paar Bratwürste in einem Fischsud verloren haben. Für die wahren Kenner und Kennenlerner war es jedoch eine leckere Angelegenheit.

Der Freitag war schließlich der Höhepunkt des Celtic Marbach 19. Spätestens hier wurde ein weiterer Rekord gebrochen. Mit 22 Gästen war das Haus bis auf 2 Betten ausgebucht. Noch niemals zuvor waren so viele Gäste zeitgleich anwesend. Einige von uns haben sich besonders darüber gefreut, dass „verloren Geglaupte“ den Weg wieder nach Marbach fanden. Auch die Menge der angebotenen Runden und Systeme stieg rapide an.

Star Wars D6, Classic Deadlands, Risus, kleine Ängste und zwei Runden Arcane Codex unterhielten die Meute. Eine der AC Runden ging dann schließlich um ca. 10 Uhr (morgens!) in die Betten. Zum Essen gab es schwäbische Maultaschen mit fränkisch/schwäbischem Kartoffelsalat. Wir (Unsere Nürnberger Gäste und wir Schwaben) stellten nach langer hitziger Diskussion, wie wir uns den Kartoffelsalat des jeweils anderen vorstellen fest, dass sich das was wir unter fränkisch bzw. schwäbischem Kartoffelsalat verstehen, nicht merklich unterscheidet. Selbst kulinarisch wird bei uns fortgebildet.

Am Samstag setzte dann der Besucherschwund ein. Das Ende näherte sich langsam aber sicher. Dennoch hielten 14 Gäste die Stellung. Zwei weitere Arcane Codex Runden und eine Warhammer FRPG 2ed Runde sorgten für fantastische Erlebnisse und ein Schweinebraten mit Klößen für die gesamte Mannschaft sorgte für ein kulinarisches Erlebnis der



Extraklasse.

Schließlich blieb der Sonntag gewohnt schwächer besetzt mit nur 8 Besuchern. Aber ihr könnt euch vielleicht einen noch ausstehenden Rekord denken... Ja, genau, auch an diesem letzten Tag gab es noch eine Arcane Codex Runde, was hiermit das erste System ist, das an jedem einzelnen Tag eines Celtic Marbach angeboten wurde. Am Sonntag gab es kein gemeinsames Essen mehr, da wir noch aufräumen und putzen mussten was in Rekordzeit geschah.



Einen weiteren Rekord stellen unsere 28 verschiedene Besucher dar. Soviel hatten sich noch nie bei uns eingefunden. Auch unsere riesige Auswahl an aktuellen, wie klassischen Brett und Kartenspielen wurde genutzt. Es gab während und nach der Veranstaltung nur positive Stimmen und auch wenn einige das erste Mal da waren, wären sie gerne gleich wieder hingegangen.

Wir sind äußerst zufrieden mit unserem „HausCon“ das für uns soviel mehr ist ... eben eine schöne Zeit mit Freunden! Ganz besonderen Dank geht an das Aufräum-Team (Vera, Bernie, Sven, Alex E., Johannes, Stefan W., Marcus, Michael S.), ebenso wie an jene die gekocht und das Essen organisiert haben (Barbara, Sven, Marcus) und an alle die da waren und den Celtic Marbach 19 zu einem unvergesslichem Erlebnis gemacht haben (Bernie, Marcus, Roland, Sven, Stefan W., Alex E., Melanie, Vera, Alex S., Sascha, Dimitri, Moritz, Stefan S., Barbara, Boris, Max, Raphael, Silvio, Thorsten, Stefan B., David, Bastian, Felix, Michael R., Matthias, Jens, Johannes, Michael S.).

Wenn ihr Interesse daran habt dem Celtic Marbach 20 (23.-26.08.2007) beizuwohnen, dann lasst es uns wissen.

Interesse an Marbach bekommen?

Informiert euch auf unserer Homepage:
www.CelticCon.de
oder nehmt Kontakt über unser Forum auf:
<http://7204.rapidforum.com/>

Wenn ich mich mit einem neuen Setting auseinander setze, stellt sich mir in erster Linie die Frage, was ist hier besonders, was könnte dich an dieser Welt reizen? Fireborn hat hier extrem viel zu bieten.

Ein alternatives London

Das Zentrum des Spieles stellt die Stadt London in der Gegenwart dar. Doch seit das 21. Jahrhundert angebrochen ist hat sich die Welt verändert. Die Magie erwacht langsam aber sicher und nimmt bald ihren Platz im alltäglichen Leben ein. Viele suchen in der Magie ihrer Kultur eine Möglichkeit Liebe, Gesundheit, Reichtum und Glück zu erlangen oder zu erhalten. Doch die Magie erweckte auch Kreaturen wie Geister, Werwölfe und viele andere. Dies trug dazu bei das sich einige ganz neue Berufsgruppen bildeten wie magische Bodyguards, mystische Ermittler und Monsterjäger. Während die

Fireborn

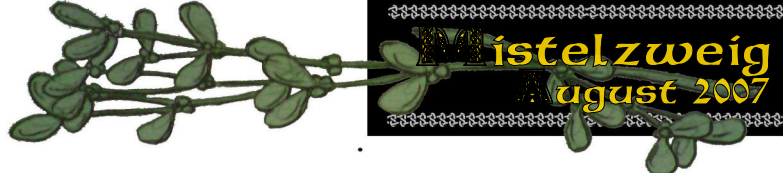
Rezension von Michael Scharpf

Londoner vieles davon schon zu ihrem Alltag erklärt haben denkt die restliche Welt noch darüber nach ob sie diesen „Märchen“ glauben schenken soll.

So verlockend diese Vision von London ist. Ich habe mich dafür entschieden im Jahr 2000 zu beginnen, dass für die Charaktere ein bedeutendes Jahr ist. Damit wir das Erwachen der Magie und die Änderungen in London gemeinsam erleben können. Auch dies ist problemlos umsetzbar.

Der schlummernde Drache

Die Spieler spielen keine gewöhnliche Menschen. Ihre Charaktere sind im Schnitt stärker, schöner, gebildeter als die meisten anderen Menschen. Sie sind Scions, Menschen in deren Geist die Seele eines uralten Drachen schlummert. Für den Scion geht es nicht nur darum die Welt zu entdecken und zu begreifen sondern auch darum, sich selbst zu entdecken und zu verstehen was vor sich geht. Mit wachsender Erfahrung lernen die Scions nicht nur besondere Kräfte und Zauber einzusetzen, sondern auch ihre Drachenform nach und nach für kurze



Zeit zu manifestieren.

Die Mystischen Zeitalter

Nicht dass man schon allein daraus und den inneren Konflikten der Scions großartige Abende schaffen könnte, erleben die Scions unregelmäßige und vollkommen überraschende Flashbacks. Diese führen die Spieler zurück in die Mystischen Zeitalter, in der sie Szenen oder ganze Abenteuer mit ihren Drachen erleben. Atlantis ist eine wichtige Örtlichkeit, die die Drachen den Aufstieg der Menschheit zu einem erst zunehmenden Mitbewohner ihrer Welt werden lässt. Aber es sind auch viele andere Kulturen und Orte beschrieben, so dass der Gruppe eine große Auswahl zur Verfügung steht.

Der alte Drache

Die Drachen der Spieler können wundervoll variantenreich sein. Vom "Standard" Fantasy Feuerdrachen über Drachenschlangen mit mehreren Köpfen bis hin zu geisterhaften Kampfkolossen ist vieles möglich. In Fireborn beginnt man sogleich mit einen sehr alten Drachen, der mit entsprechend Macht ausgestattet ist um im Alleingang Armeen zu vernichten. Ohne Frage fordert es doch einiges vom Spieler sich nach den Flashbacks schlagartig in die Rolle des Drachen zu versetzen. Auch der plötzliche Wechsel zwischen den Zeiten ist nicht zu unterschätzen. Aber der Mächtige Drache und sein eventuell vorhandener Einfluss erlaubt, nein verlangt, geradezu Lösungen gänzlich anders anzugehen als mit den Scions.

Dynamic D6

Das System das Fireborn benutzt wird Dynamic D6 genannt. Fireborn ist ein Vertreter des Action- bzw. Cinematischen Rollenspieles, es geht hier weniger darum die Welt real durch die Regeln darzustellen als eher der Gruppe Regeln an die Hand zu geben mit der sie alles schnell und einfach abhandeln kann. Aber eins nach dem anderen.

Die Aspekte Feuer, Wasser, Luft und Erde beschreiben den Charakter und seine grundlegenden Fähigkeiten. Ihre Gewichtung entspricht am ehesten den Attributen anderer Systeme. sind jedoch nicht einfach in Stärke, Gewandheit usw. zu trennen. Auch Fertigkeiten sind sehr weit gefasst.

Es gibt z.B. nur eine einzige Fertigkeit namens Nahkampf und diese umfasst von der Schlägerei bis zur Fechtkunst alles. Was bei einem



Cinematischen System durchaus gerechtfertigt ist, da es nicht darum geht wer die effektivere Kampfkunst gewählt hat, sondern darum, dass sich alle Charaktere im Kampf annähernd gleich beteiligen können. Je nachdem, ob es sich um einen Scion oder Drachen handelt gibt es eine Menge Vorteile, Mächte und Vermächnisse, sowie sehr weit gehaltene Berufsfelder, Bestimmungen und Ahnen die den Charakter immer mehr zu einem unverwechselbaren Individuum wachsen lassen.

Die Vielfalt an Optionen sorgt leider für eine doch recht umfangreiche Charaktererschaffung, belohnt aber mit sehr individuellen Charakteren.

Die Aspekte bestimmen nun die Anzahl der Würfel, Fertigkeiten können den Wert modifizieren und zwar in soweit das man die Anzahl Würfel in Höhe der Fertigkeit von den anderen Aspekten abzieht und zum getesteten Aspekt hinzuzählt. Diese sogenannten "Stance Changes" kann man im Kampf nur begrenzt oft machen und zeigt vortrefflich wie im Kampf die Aufmerksamkeit fokussiert wird. Jemand der seine ganze Macht in Angriff und Verteidigung sammelt hat ganz automatisch weniger Würfel zur Verfügung um Intelligenz und Wahrnehmung zu testen. Genau das wollten die Autoren von Fireborn erreichen und es ist ihnen sehr gut gelungen.

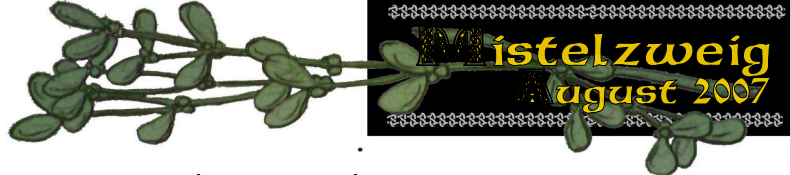
Karma ist ein weiterer wichtiger Faktor des Systems. Mit Karma ist es möglich Erfolge hinzu zu kaufen und aus einem Misserfolg doch noch ein Erfolg zu machen.

Das alles hört sich schnell und einfach an und ist es soweit auch, leider wird der Kampf in Fireborn hoch komplex. Es gibt eine Ansammlung von Moves die man im Kampf zu Sequenzen kombiniert und um dies zügig umzusetzen ist eine hohe Regelkenntnis vonnöten. Somit scheidet es als One-Shot System eigentlich komplett aus, was sehr schade ist.

Die Bücher

Fireborn ist in zwei Bücher unterteilt, das Fireborn Player's Handbook, welches ca. 95% der Regeln enthält und somit natürlich ein absolutes Muss ist. Gleichzeitig reicht es auch als Einstieg um das System zu testen. Auch ist es ein echtes Spieler Buch, den darin wird nichts verraten was ein Spieler nicht wissen sollte. Das zweite Buch ist das Fireborn Gamemaster's Handbook, das die restlichen 5% Regeln (wirklich nur ganz spezielle) und ansonsten ausschließlich Hintergrund enthält. Wer also das Setting interessant findet, aber lieber ein generisches System (wie zb. Gurps) verwenden möchte kann sich auch nur das Gamemaster's Handbook zulegen.

Leider merkt



man dem Player's Handbook sehr an das es eine erste Edition ist, da es etliche Fehler aufweist. Die meisten davon werden mit einem Errata, dem Gratis PDF File "Lost Lore" beseitigt. Neben den Grundbüchern gibt es auch ein Abenteuer namens "The Fire Within", dass einen guten Einstieg darstellt sowie etliche interessante und hilfreiche gratis PDF Files auf der Homepage des Verlages.

Das Player's und Gamemaster's Handbook bestechen durch ein Hardcover und eine gute Bindung. Jeweils die ersten 16 Seiten sind in Farbe gehalten der Rest in Schwarz/Weiss was aber in keinsten Weise stört. Die Kapitel sind klar unterteilt, die Bücher sind auch mit schwachen Englischkenntnissen gut zu lesen. Beide Bücher weisen einen Index auf, den ich bisher nicht einmal nutzen musste. Kurz, Bücher wie sie sein sollten, schön und doch funktional.

Fazit:

Mag sein das sich vieles davon bekannt anhört. Flashbacks ... mehrere Charaktere führen usw. gabs alles schon mal irgendwie und irgendwo. Aber es ist die Mischung die Fireborn so interessant macht. Die anfangs ahnungslosen Scions auf der einen und die übermächtigen Drachen auf der anderen



Titel: Fireborn – Player's Handbook
Verlag: Fantasy Flight Games
Sprache: Englisch
Umfang: 208 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 28.- Euro

Titel: Fireborn – Gamemaster's Handbook
Verlag: Fantasy Flight Games
Sprache: Englisch
Umfang: 208 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 28.- Euro

Titel: Fireborn – Lost Lore
Verlag: Fantasy Flight Games
Sprache: Englisch
Umfang: 16 Seiten, als PDF File auf der Homepage
Preis: gratis

Titel: Fireborn – The Fire Within
Verlag: Fantasy Flight Games
Sprache: Englisch
Umfang: 64 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 14.- Euro



Seite. Die Londoner "Gegenwart", die die Charaktere mit ganz normalen und mystischen Problemen konfrontiert sowie das Gesetz das oft im Weg steht und das "Mystische Zeitalter" in dem die Drachen große Macht besitzen und teils auch über Ländereien herrschen. Das Setting ist

einfach fantastisch und wer abgedrehte Settings mag sollte unbedingt mal eine Runde mitspielen.

Leider hat das System so seine Macken, wie schon oben geschrieben. Normalerweise würde ich raten auf die zweite Edition zu warten, doch leider wurde Fireborn vom Verlag eingestellt. (sowie jedes andere Rollenspiel von FFG ausser Midnight, dass nun verstärkt unterstützt wird.)

Hilfreiche Links:

Homepage des Verlages: www.fantasyflightgames.com

Offizielle Support Homepage:
http://www.fantasyflightgames.com/fireborn_secretsoffire.html

Englische Fan Page mit Forum: <http://fireborn.org/>

Deutsche Fan Page und Abenteuer zum selbst spielen:
<http://rpg.bentleysilberschatten.de/fireborn/>

Nachteilig ist so natürlich das keine weiteren Abenteuer und Quellbücher herauskommen werden. Andererseits ist dies auch ein Vorteil. Die Preise der Bücher sind durchaus fair und so kann man sich nun auch ein System zulegen das einen eben nicht dazu zwingt neue Bücher zu kaufen.

Der 5. Februar 2000

eine Einleitung zu Fireborn von Michael Schärpf

Es regnete in dieser Nacht, was in London nicht ungewöhnlich war. Aber etwas war anders als sonst. Du hast es gespürt, es war ein Gefühl in dir, das dir auch früher gelegentlich aufgefallen ist, aber nie so stark wie an diesem Abend.

Das Gefühl, dass du in dieser großen Stadt nicht alleine bist. Dass jemand hier ist vor dem du Angst haben musst und jemand anderes, der dir zur Hilfe eilen wird.

An diesem Abend wurde es ungewöhnlich früh dunkel. Nicht so, dass es ein Naturphänomen war, aber doch spürbar. Du hast in dieser Dunkelheit den Heimweg angetreten, mit dem Auto, mit dem Fahrrad oder zu Fuß durch die dunklen Gassen Londons.

Du hast deine Umgebung sehr genau beobachtet. Alles fiel dir auf, was sonst unbeachtet an dir vorüber geht. Der Dreck auf der Straße, die Menschen die im Elend leben, eingedellte Schilder oder Leitplanken, dass die Steine an der Brücke mutwillig beschädigt wurden. Neues Graffiti genau so wie alte Statuen, die einige Häuser verzieren, scheinen dich anzustarren. Dass der Laden an der Ecke seine Schaufensterdeckeration geändert hatte fiel dir auch auf und das obwohl du da noch niemals einkaufen warst.

Zuhause angekommen wich dieses Gefühl keineswegs. Deine Wohnung schien dir irgendwie fremd, bekannt zwar, aber nicht so als wärst du daheim.

Du hast versucht deinen normalen Tagesablauf aufrecht zu erhalten, aber

nachdem du etwas zu dir genommen hast (hattest?) verschwand die Lust, Zeitung oder Sachbücher zu lesen, sich vom Fernseher oder vom Internet berieseln zu lassen.

Die Stimmung weckte in dir das Gefühl etwas zu tun was du lange nicht mehr getan hast, einen alten, bekannten Roman zu lesen, den du dir aus Sentimentalität aufgehoben hast, einen Film zu sehen den du schon ewig besitzt, aber vor Jahren das letzte Mal gesehen hast, oder einfach aufs Dach zu klettern, um den Sternenhimmel zu beobachten, wie damals, in deiner Kindheit.

Was immer du getan hast, du bist dabei früher oder später eingeschlafen und hattest einen Traum, der faszinierend und grausam zugleich war. Du träumtest von einer Kreatur, so groß wie ein Haus, ähnlich einem Dinosaurier jedoch mit einer Schuppenhaut. Die Kreatur hatte riesige Zähne und Klauen mit Krallen so groß wie ein Automobil. In den Augen der Kreatur brannte ein Höllenfeuer.

Verschwitz und voll von Schrecken erwachtest du aus diesem Alptraum. Den Rest der Nacht lagst du wach und dachtest über das nach was du gesehen hattest. Später verfielst du in einen traumlosen Schlaf der viel zu kurz war.

Der nächste Tag und auch die darauf folgenden gingen und kamen wie bisher auch, von dem Traum in der Nacht des 5. Februar blieb bald nur noch eine ferne Erinnerung.

Eine Erinnerung die irgendwo in deinem Gedächtnis darauf lauert wieder hervor zu treten.

Matthew Sincely

ein Beispielcharakter zu

Fireborn von Michael Scharpf

Ära: Modern
Rasse: Übernatürliches Wesen
Vorfahre: Cernunnos
Hintergrund: Schläger
APL: ?
Aspekte: Feuer 4, Wasser 5, Luft 3, Erde 4
Initiative: 7
Lebenspunkte:
 >4, <5 / 5+ / 10+ / 15+ / 20+ / 25+ / 30+ / 35+
Größe/ Reichweite: 0 / 2ft.
Rüstung: 0
Karma: 21
Kampf Faust: 3/L, Kick: 5/M
Mächte: Gruppengeist 1
Reichtum: 3 (1)
Kampfstile:
 Street Fighting, Knife Fighter, Barroom Brawling
Fertigkeiten:
 Athletik 2, Nahkampf 3, Ausdauer 3, Flinkheit 3, Interaktion 2, Nachforschung 3, Wahrnehmung 2, Gaunerei 1, Willenskraft 2
Vorteile:
 Nachstoßen 1, Aggressiv 1, Überlegter Kämpfer 1

Matthew war ein Junge der unter seinem Vater zu leiden hatte, da dieser immer nur trank und in seinem besoffenen Zustand seine Mutter schlug. Seine Mutter hatte ihn immer ins Bett geschickt, wenn sie wusste, der Vater würde wieder betrunken nach Hause kommen, doch Matthew hörte alles; die Schreie, wenn sie sich anbrüllten, die Vorwürfe, den Streit. Und auch die Schläge, die das ganze Haus zu erzittern lassen schienen, konnte er spüren. Seine Mutter war oft verletzt und kam auch des öfteren in das Krankenhaus - wegen "Haushaltsunfällen". Wegen einem dieser Unfälle musste sie schwere Schmerzmittel nehmen. Matthew wollte ihr helfen und beistehen. Doch er war zu klein und schwach und das obwohl er für sein Alter schon recht kräftig war, so war er doch nicht so ein Schrank wie sein Vater.

Er bekam auch mit, wie seine Mutter immer mehr von den Schmerzmitteln nahm. Sie reagierte mit Unverständnis auf

seine Einwände. Und meinte er sei noch zu jung und würde das nicht verstehen. Und dann kam dieser Tag, damals war er gerade 13 geworden... er war wie jeder andere... bis auf... ja bis auf, das es seine Mutter an dem Tag nicht mehr aushielt. Sie ließ sich ein letztes mal schlagen. Mit einem Rinnsal von Blut auf dem Gesicht servierte sie dem Vater das Abendessen und hatte Matthew in aller Dringlichkeit verboten zum Abendessen zu erscheinen. Sie aß nicht viel. Doch auch sie wurde ins Krankenhaus eingeliefert und von dort aus auch in die Psychiatrische Anstalt. Sie hatte einen Großteil ihrer Schmerzmittel im Abendessen verarbeitet. Sein Vater wachte nie wieder auf.

Von da an lebte er in einem Waisenheim. Er wuchs mit anderen Kindern auf, war aber oft verstört und suchte nur wenig Kontakt. Die Mönche, die das Heim führten kannten ihn als aufmerksamen Schüler. Aber auch als Fanatiker, wenn es um alles ging was mit Drogen zu tun hatte. Manchmal machten sie sich etwas Sorgen um ihn, aber sie versuchten auch ihm Werte mit auf seinen weiteren Lebensweg zu geben. Einer seiner wenigen Freunde - Peter - in der Klosterschule wurde von anderen immer niedergemacht. Er war sehr schwächling und trug eine Brille, ohne die er fast blind war. Aber was ihm an Augenlicht fehlte, das machte er durch eine innere Weisheit wieder wett. Matthew schützte ihn so gut er konnte, was ihm ob der ein oder anderen Schlägerei den Tadel des Schulleiters einbrachte. Als Peter es nicht mehr aushielt begann er heimlich Drogen zu nehmen um sich in eine bessere Welt zu flüchten, in der nur seine schönsten Fantasien existierten.

Doch jedes "Erwachen" war ein Schock für ihn, wieder in diese Welt geworfen worden zu sein. Bis zu seinem letzten Tag, an dem er für immer in diese Welt flüchtete. Matthew, inzwischen volljährig und in der Ausbildung zum Bibliothekar der Schule, der mit ihm das Zimmer teilte, war es der ihn so fand. Er floh... er wollte nur noch weg. Er floh auf die Straße hinaus in diese grausame Welt. Entweder würde er härter sein oder sie würde ihn zerstören, wie sie es schon mit seinen Lieben getan hatte. Aber irgendetwas ließ ihn stärker sein... denn er überlebte. Nun verdingt er sich als Türsteher einer der berühmtesten Diskotheken der Stadt und hat ein Auge auf die Umtriebe, die so vorgehen und ein offenes Ohr für die Probleme seiner "Kunden". Wer sich helfen lassen will, dem wird geholfen, mit allem was ihn zur Verfügung steht. Wer anderen schadet - für den eigenen Profit, der hat in ihm einen erbitterten Feind gefunden. Kein übereilter Feind, sondern ein geduldiger. Denn das hat er in der Schule gelernt gehabt: in der Ruhe liegt die Kraft.

Worum geht's?

Deadlands ist ein ziemlich abgefahrenes Wild-West-RPG. Genauer gesagt ist es ein Italo-Western-Horror-Rollenspiel mit Steampunkelementen und einer kleiner Prise Humor.

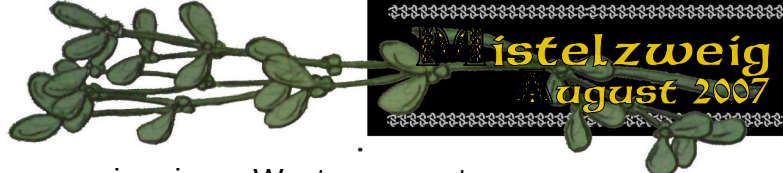
The Weird West

Deadlands trägt den Untertitel „The Weird West“, denn das ist genau die Welt, in der Deadlands spielt. Der unheimliche, ja manchmal sogar einfach der verrückte oder aber auch der „schräge“ Westen. Der Westen, das sind die USA im Jahre 1876. Politisch, geographisch und historisch zwar durchaus an die damaligen Sezessionskriege der USA angelehnt gibt es dennoch einige Unterschiede. Der Wichtigste: Der Bürgerkrieg ist noch nicht vorbei. Zudem sind Teile von Kalifornien bei einer seltsamen Explosion im Meer versunken und zu allem Überfluss hat ein rachsüchtiger Indianer sich mit finsternen Mächten eingelassen, die nun auf der Erde bzw. durch die Wüste streifen. Das ist der Weird West 1876.

Texas Hold'em

Den Begriff kennen einige sicherlich von einem Pokerspiel, und genau jenes ist u.a. auch für die Charaktererschaffung in Deadlands unerlässlich. Für die Charaktererschaffung zieht der Spieler 12 Karten vom gemischten Pokerdeck. Die gezogenen Karten bestimmen nun, was für Werte der Spieler auf seine 10 Attribute verteilen darf. Die beiden schlechtesten Karten darf er getrost aussortieren. Die Werte in Deadlands sind nach Würfeltypen geordnet und gehen vom W4 bis zum W12. Die Art der gezogenen Karte verrät dabei den Würfeltyp, so wäre eine gezogene 2=W4 und ein gezogenes AS=W12. Die Farbe der gezogenen Karte gibt die Anzahl an Würfeln wieder. Dies geht von Kreuz =1 Würfel bis zu Pik= 4 Würfel. Es gibt nur zwei Ausnahmen: zieht der Spieler eine 2, so muss er sie übernehmen. Zieht der Spieler einen Joker, so muss er dafür eine Karte nachziehen. Ein Joker bedeutet zunächst mal würfeltechnisch immer einen W12, die Art der nachgezogenen Karte bestimmt jedoch nicht nur die Würfelanzahl sondern auch die „geheimnisvolle Vergangenheit“, die der Charakter hat. Diese kann positiv oder negativ für den betreffenden Charakter und/oder seine Mitsstreiter sein. Fertigkeiten, Vor- und Nachteile kauft man sich mit Talentpunkten.

Spielen kann man in Deadlands so ziemlich alles,



was in einen Western passt. Vom ganz normalen Cowboy über einen Soldaten hinweg bis zu einem indianischen Schamanen oder dem asiatischen Einwanderer sind den Möglichkeiten keine Grenzen gesetzt. Man kann jedoch auch etwas ausgefalleneren Charaktere spielen. Da wären zum einen die Huckster. Huckster sind Magier, die ihre Magie mithilfe von Pokerkarten wirken. Dann gibt es noch die Möglichkeit, einen verrückten Wissenschaftler zu spielen - dazu später mehr. Für gewisse Charakterkonzepte muss man gewisse Voraussetzungen erfüllen, ansonsten gibt es aber keine Einschränkungen.

Deadlands: Classic

Rezension von Stefan Weller

A kind of magic...

Magie gibt es auch in Deadlands, und zwar verschiedene Arten. Da wären zum einen - wie oben schon erwähnt - die Kartenmagier, auch Huckster genannt. Sie wirken ihre Magie, die überaus vielfältig ist, mit Hilfe von Pokerkarten. Dazu müssen sie sich mit bösen Kräften einlassen, weshalb die Ausübung ihrer Magie nicht ungefährlich ist und teilweise fatale Folgen für den Charakter haben kann.

Indianische Schamanen benutzen Rituale und rufen mit diesen ihre Ahnen an, um Magie wirken zu können. Die Ausübung der schamanischen Künste ist zwar nicht ganz so gefährlich wie die des Hucksters, dafür aber auch weniger breit gefächert.

Priester können „Wunder“ wirken mit Hilfe von göttlichen Kräften. Die Ausübung dieser Magieart ist am wenigsten gefährlich, dafür auch die am wenigsten vielfältige. Die Wunder der Priester sind meist entweder Stärkung des eigenen Charakters oder Schwächung des Gegners.

And a kind of steampunk as well

Deadlands besitzt – wie schon erwähnt – auch einen leichten Steampunkteinschlag. Dieser kommt durch die verrückten Wissenschaftler zustande, die mit allerelei komischen, mit Dampf betriebenen Maschinen hantieren. Sie sind sogar in der Lage, eigene Sachen zu erfinden. Da diese Wissenschaftler jedoch als verrückt gelten (und es meistens auch sind) sind ihre Erfindungen teilweise mit Vorsicht zu genießen.

The Quick & The Dead

Ein ungeschriebenes Gesetz in Deadlands besagt: „Es gibt genau 2 Arten von Leuten in Deadlands: die Schnellen und die Toten.“ Nun,

dieses Gesetz entbehrt nicht einer gewissen Grundlage, da Deadlands doch eher zu den "tödlicheren" Systemen zählt.

Bei all der „Weirdness“ im Westen bleibt aber trotzdem auch noch ein kleiner Spielraum für Cinematik. So gibt es z.B. Sonderregeln für Saloonschlägereien. Durch sein leicht ungewöhnliches System mit Würfeln und Pokerkarten können sich Kämpfe in Deadlands leicht ziehen. Dennoch ist das System sowohl für One-Shots als auch für längere Kampagnen sehr gut geeignet.

You lucky bastard!

Um dem System etwas von seiner Tödlichkeit zu nehmen gibt es in Deadlands die Pokerchips. Neben weißen, roten und blauen gibt es auch noch gelbe sowie einen schwarzen Pokerchip. Die ersten 4 dieser Chips kann ein Spieler auf vielfältige Weise für seinen Charakter einsetzen. Wunden zu negieren oder Würfe zu verbessern sind nur zwei der Möglichkeiten, für die man diese Pokerchips - die auch Glückschips genannt werden - einsetzen kann.

Die Bücher

Es gibt ziemlich viele Bücher für Deadlands, die hier alle aufzuzählen würde den Rahmen dieser Rezension deutlich(!) sprengen. Während es im Englischen ein Spieler- und ein SL-Buch gibt, existiert es im Deutschen nur ein Grundregelwerk, das sowohl einen Spieler als auch einen SL-Teil beinhaltet. Neben dem Grundregelwerk dürfte das Kompendium, „Die Schnellen & die Toten“ mit eines der wichtigsten Deadlandsbücher sein. So gibt es zudem noch für die jeweiligen Fraktionen/Nationen ein Quellenbuch, sowie für diverse Charakterarten wie z.B. die Huckster oder aber die verrückten Wissenschaftler. Zusätzlich dazu gibt es noch diverse Setting-Boxen sowie einige Kaufabenteuer, zu denen auch die sogenannten „Dime Novels“ zählen. Dime Novels sind im Unterschied zu den Kaufabenteuern kleine DIN A3-Hefte mit Kurzgeschichten zum Nachspielen, während die Kaufabenteuer allesamt DIN A4 sind und meistens mehr Umfang haben. Die meisten Quellenbücher sind durchaus eine lohnende Investition. Bei den Kaufabenteuern und Dime Novels sollte man jedoch etwas Vorsicht walten lassen, da die Qualität leider recht schwankend ist.

Deadlands ist ein etwas älteres System, das seit einiger Zeit offiziell "out of print" ist. Die Chance beim lokalen RPG-Dealer noch Bücher zu bekommen ist eher gering, daher sollte man sich an Internetshops

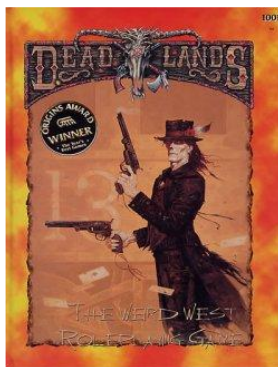
oder Auktionshäuser wie z.B. eBay wenden, wenn man Deadlandsbücher erstehen möchte.

Das Layout

Alle Bücher - auch die Setting-Boxen - weisen ein orange-gelbes Cover auf. Der Inhalt und die Bilder in den meisten Büchern sind jedoch schwarz/weiß gehalten. Im Grundregelwerk gibt es jedoch einige farbige Seiten, es bildet aber dahingehend eine Ausnahme. Das Grundregelwerk gibt es sowohl als Hard- als auch als Softcover., und es beinhaltet alles Wissenswerte um sich in den Weird West zu begeben. Beide Cover verfügen über eine sehr solide Bindung. Die Quellenbücher, Kaufabenteuer und Dime Novels besitzen alle ein Softcover, aber durchweg auch eine solide Bindung.

Fazit

Deadlands bietet im wahrsten Sinne des Wortes ein abgefahrenes Setting und dahingehend nicht minder abgefahrte Charaktere. Deadlands ist eben mehr als ein reines Wild-West-Rollenspiel. Die Horror-, Magie- und Steampunktelemente peppen das Ganze leicht auf und sorgen somit für ein erfrischendes Setting, in dem die Post abgeht. Pokerkarten und Pokerchips schaffen eine zusätzliche, stimmige Wild-West-Atmosphäre. Auch wenn das System auf den ersten Blick etwas verwirrend erscheint haben es Anfänger relativ schnell erlernt. Diejenigen, die schon mal Deadlands gespielt haben wissen, dass es ein Heidenspaß und im wahrsten Sinne des Wortes auch eine "Mordsgaudi" sein kann.



Titel: Deadlands - The Weird West - GRW
Verlag: Günter Doil Verlag (später Spielzeit! Verlag)
Sprache: deutsch
Umfang: 225 Seiten, Softcover
Preis: 25.-Euro



Titel: Deadlands - Die Schnellen & Die Toten
Verlag: Spielzeit! Verlag
Sprache: deutsch
Umfang: 145 Seiten, Softcover
Preis: ca. 25.-Euro

Hilfreiche Links:

offiz. deutsche Homepage: www.deadlands.de
sehr gute Fanhomepage: www.weirdwest.de

Matt Taylor

ein Charakter für Deadlands: Classic von Stefan Weller

Attribute

Wahrnehmung: 3W6
Wissen: 4W4
Charisma: 2W6
Geist: 4W12
Geschicklichkeit: 3W8
Gewandtheit: 3W12
Stärke: 3W6
Reflexe: 3W10
Konstitution: 3W6

Fertigkeiten

Einschätzen: 2W6
Suchen: 1W6
Bildung: Okkultismus: 2W4
Ortskenntnis: Ostküste/Ohio 2W4
Muttersprache: Englisch 2W4
Überreden: 1W6
Bluffen: 2W8
Glücksspiel: 2W8
Glaube: 1W12
Mumm: 2W12
Schiessen: Pistole 2W8
Ausweichen: 2W12
Kämpfen: Messer 3W12
Klettern: 1W12
Schleichen: 1W12
Reiten: Pferd 1W12

Vorteile

Mystischer Hintergrund: Huckster
Arkanes Wunderkind
Dickes Fell

Nachteile

Schwerhörig
Treu
Pazifist

Beschwörungen

Daneben
Durchdringender Blick
Helfende Hand
Leibwächter
Spiegel des Märtyrers

Ausrüstung

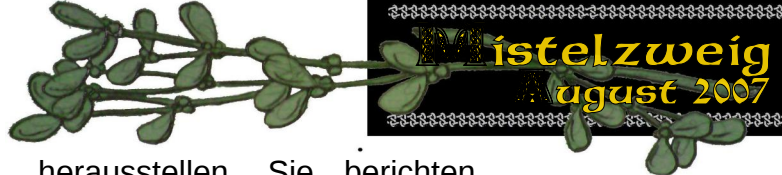
Pferd
Messer
45er Peacemaker
Munition
Spiel-/Pokerkarten
Outdoor-Ausrüstung

Hintergrundgeschichte:

Matt ist ein junger Mann, Mitte 20 und Sohn irischer Einwanderer, geboren an der Ostküste. Als Teenager hielt er es irgendwann in seinem Elternhaus nicht mehr länger aus und floh zu seinem Onkel nach Denver. Unterwegs nach Denver spielte ihm das Schicksal übel mit. Unvorhergesehenmaßen geriet er in einen Konflikt zwischen Indianern und weißen Goldgräbern. Er hatte furchtbare Angst und versuchte zu vermitteln, aber er wurde mit den Indianern in eine Mine gesperrt, deren Eingang gesprengt wurde. Zu allem Unglück saß Matt so nah an der Detonationsquelle, dass die Explosion bei ihm einen Hörsturz verursachte. Die Indianer, die die Höhle kannten, wussten jedoch, dass es einen zweiten Ausgang gab, und so kam Matt wieder frei.

Fortan beschloss er, offensichtlichen Konflikten in Zukunft etwas vorsichtiger zu begegnen. In einer kleinen Stadt in der Nähe von Denver sah er ein paar Leuten beim Pokerspielen zu, und war fortan fasziniert davon. Nicht so sehr vom Spiel selbst, sondern vielmehr von den Karten. Er konnte es nicht so genau sagen, aber irgendwie übten diese Karten eine besondere Faszination auf ihn aus. Einer der Männer am Tisch bemerkte dies dann auch und weil ihm Matt irgendwie leid tat, nahm er ihn für geraume Zeit unter seine Fittiche. Er brachte ihm nicht nur wertvolle Tips für das Pokerspiel bei, nein, er lehrte ihn, wie er selbst immer sagte "die wahre Kraft der Karten" und bildete ihn so zum Huckster aus. Nach einigen Jahren zog es Matt dann doch schließlich zu seinem Onkel; und wenn er ihn besucht haben würde, würde er sich auf die Suche nach denjenigen machen, denen er seine Taubheit zu verdanken hatte. Und was danach kam, das würde ihm das Schicksal in Gestalt des "Weird West" schon offenbaren.

Wer nun dank der Rezension über Deadlands:Classic Lust bekommen hat es auszuprobieren hat hier gleich ein Abenteuer zur Verfügung. Natürlich solltet ihr es nicht lesen, wenn ihr es selbst nicht leiten wollt - Wer verdirbt sich schon selbst den Spass.



Bullet One - Überfall auf Moes Wagen:

Ein hoher Kastenwagen der wie ein Geldtransporter aussieht. Moe ist ein älterer Mann der wie ein Quacksalber auftritt. Als Dankeschön für die Hilfe gibt er selbst gebrauchte Tränke aus, die „gegen allerlei Übel helfen“.

Bullet Two

Nachtlager der Spielercharaktere (SCs) auf der Hazienda von Emilia Dos Santi, wo auch Moe nächtigt. Im Morgengrauen Angriff durch eine Bande Banditos, die ein bisschen Vieh stehlen wollen. Nachdem sich der Nebel durch die Smoke Wagons gelichtet hat und die SCs den Staub der fliehenden Banditos schlucken, bemerkt Emilia, dass ihre Tochter Rahel fehlt.

Bullet Three

Vermutlich folgen die SCs dem üblen Banditenpack und vermuteten Entführern, bis zu deren Unterschlupf, in ein paar alte, verlassene Behausungen von Indianern, die in eine Hügelkette gebaut sind. Dort passieren seltsame Dinge mit SCs die mit Manitus zu tun haben oder die Moes Trank genommen haben. Es kann sogar soweit gehen, dass bestimmte Banditos Flüche ausstoßen oder seltsame Bewegungen machen, woraufhin SCs seltsam reagieren (durch den Manitu). So soll eine unwirkliche Situation im Höhlensystem der Indianer entstehen die glauben macht, dass mehr hinter den Banditen steckt. Die Banditos sind jedoch völlig normal und haben Rahel nicht entführt.

Bullet Four

Einzig Moe kann nun noch etwas mit der entführten Tochter zu tun haben. Seine Spur führt an weiteren Haziendas vorbei, wo ebenfalls Töchter verschwunden sind. Letztendlich landen die SCs in El Paso, nahe der Grenze zu New Mexiko. Auch wenn diese chaotische, lebhafteste Stadt in der ein Fest ansteht und viele Wettspiele sind, recht überfüllt ist, finden die SCs trotz allem nach einiger Zeit Moes Wagen.

In diesem sitzen fünf alte unansehnliche Frauen, die sich bald als die verschwundenen Töchter

herausstellen. Sie berichten von tagelangen Albträumen und Angstzuständen. Im Wagen herrscht eine „Furcht“-Aura von 4. Sie könne sich nur an das Lachen eines Mannes erinnern und über seine unbändige Freude über irgendetwas. Ansonsten wissen sie nicht mehr viel.

Bullet Five - Der Wagen:

Im Wagen befinden sich noch ein paar Tränke und Tinkturen. Unter jeder „Zelle“ im Wagen befindet sich ein seltsames schwarzes Loch, durch welches man praktisch ins Nichts blicken kann. Unter dem Wagen laufen mehrere Kupferrohre, direkt von unter den Zellen in die Mitte. Eine kleine Dampfmaschine bringt dort mehrere Halterungen zum rotieren, in die Gläser eingesetzt werden können.

Der Wagen ist von einem Manitu bewohnt, welcher ein paar üble Tricks auf Lager hat. Er ängstigt die gefangenen Frauen und nährt sich dadurch. Des weiteren entzieht er ihnen ihre Jugend und Schönheit, um sie nach unten in die Maschine und dort in die Gläser zu leiten. Als Ergebnis erhält Moe einen Trank der ihn deutlich verjüngt.

Bullet Six

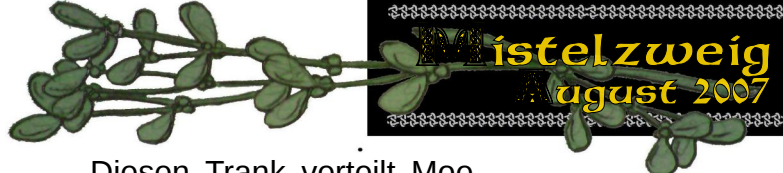
Je nachdem wie genau die SCs wissen wie die Verschwundenen Töchter aussahen und wie genau sie danach schauen, können sie Moe irgendwann in der Menge ausfindig machen. Ganz Charmeur bewegt sich Moe auf Festen und in Tanzsälen und genießt ein weiteres Mal seine Jugend. Ganz leicht ist in seinen Zügen eine Ähnlichkeit zu den geraubten Leben zu erkennen. Ob er wirklich gefunden wird ist Sache des Spielleiters (SL).

Gunsmoke fading

Bleibt die Frage wohin mit den älteren Damen, mit denen nicht gerade einfach umzugehen ist, nachdem was sie erlebt haben. Jeder der Moes Trank eingenommen hat (s .u.) wird sich Gedanken machen müssen wie er dessen Auswirkungen wieder los wird, falls er sich nicht dauerhaft von dessen Auswirkungen befreien kann. Soll Moe zur Strecke gebracht werden oder versucht man lediglich den Wagen/ Manitu zu zerstören? Dies sind Fragen die sich die SCs eventuell stellen werden



Der Trank kann in der Tat Wunden heilen, Parasiten ausmerzen oder sonstige kleine Dinge für den SC tun, damit auch andere SCs gern mal ein Schlückchen nehmen. In der folgenden Nacht wird er allerdings von einem Albtraum heimgesucht und befindet sich in einem geistigen Duell mit einem kleinen Manitu. Dies wiederholt sich immer wieder. Schafft es der SC ausreichend „Geist“-Proben (Wahl des SL) für sich zu entscheiden, kann er den Manitu, der noch keine richtige Verankerung im Geist des SCs gefunden hat, vertreiben. Sollte der SC den Plänen der Abrechner zuarbeiten oder die Probe öfters nicht schaffen, wird er ähnlich von seinem Wirt beeinflusst wie ein Untoter, der entsprechend vom SL zu handhaben ist aber nicht dieselben Vorteile hat wie sie ein belebter Toter hat.



Diesen Trank verteilt Moe unter den Menschen, für den Manitu, als Gegenleistung für die Herstellung seines Tranks. Er stellt ihn in seinem „Wagen“ her nach Anleitung des Manitus. Ein Rezept gibt es dazu nicht.

No Beans in the wheel - empty Thumb Buster – reload - full Thump Buster – See You Next Adventure

The Edge of Midnight

Eine Rezension von Stefan Weller

Worum geht's?

"The Edge of Midnight" (im folgenden EoM abgekürzt) bezeichnet sich selbst als „Film Noir“-Rollenspiel. Kurz gesagt, ist es ein Mafia-Rollenspiel mit einem Hintergrund, der dem des Kinofilmes „Matrix“ nicht unähnlich ist. Die Charaktere sind alle Mitglieder einer Gruppe, die herauszufinden versucht, was mit der Welt nicht stimmt, in der sie leben.

Dark City

EoM spielt in den 1940-ern, in einem Land, das sich "The Unified Commonwealth" nennt, und sehr stark den USA ähnelt, vor allem der Westküste der USA. Ein grosser Krieg ist seit geraumer Zeit vorüber und endete mit einem derartigen Paukenschlag, dass heute niemand mehr so genau weiß, was damals in dem Krieg eigentlich so genau passiert ist.

Die Welt, in der EoM spielt ist sehr stark an die gute alte Prohibitionszeit angelehnt. Gewalt, Verbrechen und Korruption sind an der Tagesordnung. Eine Zwei-Klassen-Gesellschaft ist zudem in den zumeist mafiös regierten Städten nichts Ungewöhnliches.

The Good, the Bad & the Ugly

Die Charaktererschaffung erfolgt mittels eines Kaufsystems, mit dem Attribute und Fertigkeiten gekauft werden.

Die Charaktere der Spieler sind dazu angehalten, allesamt Mitglieder einer Organisation zu sein, die sich "The Few" nennt. Ähnlich wie im Film "Matrix" hat sich "The Few" zur Aufgabe

gemacht herauszufinden, was genau mit der Welt da draußen nicht stimmt. Die Charaktere wissen bereits von Anfang an, dass etwas mit der Welt nicht stimmt, in der sie leben. Herauszufinden, was da nicht so ist, wie es sein sollte, ist nur eine der Aufgaben der Charaktere.

Grundsätzlich spielt man normale Menschen, es ist jedoch auch möglich einen „Warlock“ zu spielen. "Warlocks" sind die einzigen magiebegabten Charaktere in EoM. Außerdem kann man auch einen „Gaunt“ spielen. „Gaunts“ sind diejenigen, die damals während des grossen Krieges der Magie zum Opfer fielen und sich in der Spielwelt gesellschaftlich zumeist in den Unterschichten der Bevölkerung wiederfinden. Einschränkungen bei der Charaktererschaffung gibt es nur, wenn man einen Gaunt oder einen Warlock spielen möchte, ansonsten nicht.

Unknown Magic

EoM setzt den Schwerpunkt der Magie anders als in den gängigen Fantasy-Vertretern. Magie in EoM dreht sich hauptsächlich um die Manipulation der Natur, ja wohl eher noch der Wissenschaft an sich. So gibt es z.B. solche Skills wie „Gravity“ oder aber „Magnetism“, um zu verdeutlichen, was gemeint ist. Die Magie in EoM ist nicht nur paradox, nein, sie ist auch verrückt und böse. Während die einen die Magie in EoM wie den Tod fürchten, gehen andere über

Leichen, nur um an Magie zu gelangen.

Die Hard?!

EoM verwendet das bekannte "2W10"-System, das man z.B. auch aus Arcane Codex kennt, setzt dieses jedoch neu um. Einer der beiden Würfel wird als Attributswürfel bestimmt, der andere als Fertigkeitswürfel. Bei einer Probe würfelt der Spieler und addiert zunächst den Wert des zutreffenden Attributes zum Ergebnis seines Würfelwurfes mit dem Attributswürfel. Dann addiert er den Wert der zutreffenden Fertigkeit zum Ergebnis seines Wurfes mit dem Fertigkeitswürfel.

Hat der Spieler nun mit beiden Endergebnissen den Schwierigkeitsgrad erreicht oder übertroffen, dann ist die Aktion ein „Voller Erfolg“. Hat er dies gar mit einem Pasch geschafft, ist die Aktion sogar ein „kritischer Erfolg“. Erreicht oder übertrifft er nur mit einem der beiden Endergebnisse den Schwierigkeitsgrad ist die Aktion immerhin noch als „Teilerfolg“ zu werten. Erreicht er mit beiden Endergebnissen nicht den geforderten Schwierigkeitsgrad, ist die Aktion ein „Misserfolg“. Zeigen zudem beide Würfel nach dem Wurf eine 1 ist dies ein Patzer und kann sehr unangenehme Folgen für den Charakter haben.

Das System erscheint leider so paradox wie die Magie in EoM, da es sich nicht festlegen kann, welchen Spielstil es eigentlich vermitteln will: cinematisch oder aber "hard & gritty". Es gibt diverse Punkte im System, die mal den einen mal den anderen Spielstil fördern. Diese alle hier aufzulisten, würde den Rahmen dieser Rezension sprengen, daher sei hier nur mal ein Beispiel genannt: Man kann die Festlegung der Würfel auf Attributs- bzw. Fertigkeitswürfel vor dem Wurf ("hard & gritty") oder aber erst nach dem Wurf (cinematisch) machen.

Die Bücher

Allzu viele Bücher gibt es für EoM noch nicht. So sind neben dem Grundregelwerk bislang nur ein Spielleiterbuch und zwei Quellbücher erschienen.

Das Layout

Das Grundregelwerk sowie alle anderen bislang erschienen Bücher weisen allesamt ein düster angehauchtes, farbiges Hardcover auf. Texte und Bilder sind jedoch in schwarz/weiss gehalten. Alle Werke verfügen zudem über eine gute, stabile Bindung. Das Grundregelwerk enthält alles Wichtige, um mit EoM loslegen zu können.



Fazit

Tja ein wirkliches Fazit kann ich nicht ziehen, da EoM eines jener Rollenspiele auf meiner Liste ist, die beharrlich darauf warten, endlich gespielt bzw. angetestet zu werden. Das Setting von EoM klingt jedoch vielversprechend „strange“. Gespannt bin ich auch auf das (noch) paradox erscheinende System, und wie gut das funktioniert. Um Missverständnissen vorzubeugen und um einen „einheitlichen Spielstil“ hinzubekommen muss man wahrscheinlich vorher mit der Gruppe absprechen, welchen Spielstil man anstreben möchte und dann gewisse Punkte des Systems in die gewünschte Spielrichtung verschieben. Das klingt zwar nach einem kleinen bißchen zusätzlicher Arbeit, aber dieser interessante Rollenspiel-Mix aus Mafia-Rollenspiel und „Matrix“-Hintergrund ist diese Arbeit meines Erachtens durchaus wert.

Titel: The Edge of Midnight- RPG
Verlag: Edge of Midnight Press
Sprache: Englisch
Umfang: 224 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 40.-Euro

Titel: The Edge of Midnight- Game Master Screen
Verlag: Edge of Midnight Press
Sprache: Englisch
Umfang: SL-Schirm aus massivem Kunststoff , austauschbare Tabellen, other stuff
Preis: ca. 30.-Euro

Titel: The Edge of Midnight- Naked City
Verlag: Edge of Midnight Press
Sprache: Englisch
Umfang: 176 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 30.-Euro

Titel: The Edge of Midnight- Gaunts & the Underworld
Verlag: Edge of Midnight Press
Sprache: Englisch
Umfang: 176 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 30.-Euro

Hilfreiche Links:

Offizielle Homepage: www.edgeofmidnight.com

Worum geht's?

Dread ist ein System, mit dem sich Horror-Rollenspiele (nach)spielen lassen. Egal, ob eher subtiler Horror à la "Call of Cthulhu" oder eher splatterhafter Horror wie "All Flesh Must Be Eaten" - mit Dread lässt sich jede Sparte des Horrors umsetzen.

Little Horror Picture Show

Am Anfang steht auch bei Dread natürlich die Charaktererschaffung. Diese ist einerseits sehr einfach und flexibel, hat es aber andererseits

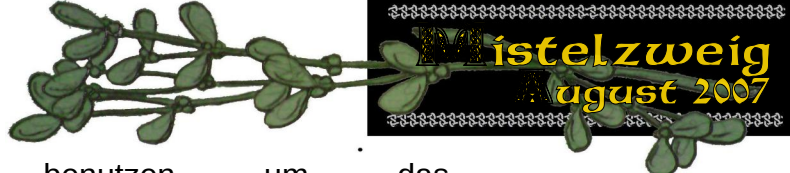
Dread

Rezension von Stefan Weiler

durchaus in sich. Die Charaktere in Dread kommen völlig ohne irgendwelche Werte aus. Attribute, Fertigkeiten, Talente, Vor- und Nachteile, wie man sie sonst aus anderen Rollenspielen kennt sucht man in Dread vergeblich. Stattdessen sind die Spieler dazu angehalten, einen Fragebogen zu beantworten, der bei der Formung des Charakters helfen soll. Solche Fragebögen kennt man natürlich auch aus anderen Systemen (z.B. Die 20 Fragen aus 7teSee), aber anders als in anderen Systemen sind diese Fragen bei Dread größtenteils unerlässlich für die Charaktererstellung. Sie dienen gezielt dazu, Stärken und Schwächen des Charakters abzuwägen, damit der SL sehr zielgerichtet mit diesen arbeiten kann. Man hat bei der Charaktererschaffung völlig freie Hand, es gibt keinerlei Einschränkungen. Sind die Charaktere erstellt, kann die „Little Horror Picture Show“ beginnen.

Spannungsecho(lot)

Dread geht nicht nur bei der Charaktererschaffung ungewöhnliche neue Wege, sondern auch bei den Regeln. Das Haupt(alleinstellungs)merkmal bei Dread ist ein "Jenga"-Turm, der auf einem Tisch aufgebaut wird. Ist nun der Ausgang einer Aktion eines Charakters ungewiss, so kann der Spieler ein Holzstück aus dem Jengaturm ziehen und obendrauf legen. Schafft er dies, dann gelingt ihm die Aktion. Der Spieler kann jedoch auch ablehnen zu ziehen oder während des Zuges selbigen abbrechen, dann misslingt die Aktion. Der Spieler darf jedoch nur eine Hand

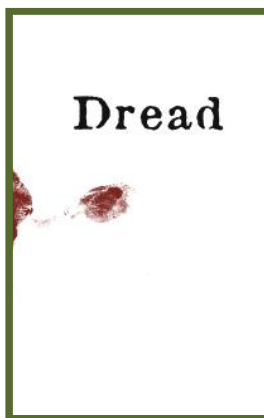


benutzen um das Holzstück herauszuziehen. Bringt der Spieler den Turm während seines Zuges zum Einsturz, dann stirbt der Charakter, und der Spieler wird vom aktiven Spielgeschehen ausgeschlossen. Die Spieler dürfen nicht von den obersten drei Reihen ziehen, zudem gibt es noch eine Sonderregel: Das sogenannte „All In“. Der Begriff, den einige vielleicht vom Poker kennen bedeutet in Dread, dass ein Spieler absichtlich den ganzen Turm umwirft, weil sich sein Charakter z.B. für die anderen opfert. Dann gelingt zwar die Aktion des Charakters, der Charakter stirbt aber dennoch und der betreffende Spieler ist raus.

Für jeden inaktiven Spieler müssen nach dem Wiederaufbau des Turmes drei Spielsteine von den restlichen Spielern vorab gezogen werden. Das sorgt für einen zusätzlichen kleinen Nervenkitzel und erhöht die Spannung. Die Spannung, besser gesagt die Anspannung, ist eines der, wenn nicht das, wesentliche Element in Dread. Der Jengaturm, der auf dem Tisch wie ein Fels in der Brandung stehen sollte, ist quasi die Personifikation dafür. Mit ihm steigt und fällt die (An)Spannung. Der Turm erzeugt nicht nur (An)Spannung, er erhöht sie ungemein und gibt sie zudem wieder an die Spieler zurück - wie ein Echo. Im späteren Spielverlauf ist die (An)Spannung dann so hoch und sitzt so tief, dass man sie mit einem Echolot messen könnte. Dread eignet sich sehr gut für One-Shots, jedoch nicht für längere oder längerfristige Kampagnen.

Die Bücher

Bislang gibt es nur ein Buch von Dread: Das Grundregelwerk. In ihm steht alles, was man



Titel: Dread
Verlag: The Impossible Dream/
Indiepress Revolution
Sprache: englisch
Umfang: 168 Seiten
Preis: ca. 25 Euro

Hilfreiche Links:

Offizielle englische Homepage:
<http://www.tiltingatwindmills.net/dread/index.html>
Deutsche Rezension zu Dread:
<http://storyentertainment.blogspot.com/2006/07/horror-rollenspiel-mit-viel-viel-angst.html>

braucht um Dread spielen zu können. Zudem enthält es einige nützliche Tipps zu den Themen, die zu einem guten Horror-RPG gehören (sollten). Dread gehört zudem zu den sogenannten „Indie“ beziehungsweise „Independent Rollenspielen“, daher dürfte es beim lokalen Händler nicht unbedingt einfach so

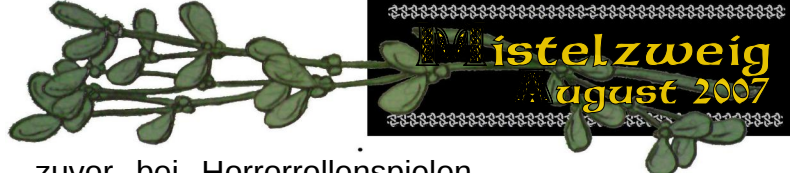
zu haben sein. Dread wird man daher beim lokalen Händler bestellen oder aber in einem Internetshop erstehen müssen.

Das Layout

Das Grundregelwerk umfasst 168 Seiten und bietet ein zwar einfaches aber dennoch solides Softcover. Es ist durchweg in schwarz/weiß gehalten, was aber der Qualität keinen Abbruch tut und zudem gut zur Atmosphäre passt.

Fazit

Dread besinnt sich auf das Wesentliche eines Horror-RPGs und kommt dabei ohne den ganzen technischen Schnickschack wie Werte für die Charaktere aus. Ich denke, das ist – verbunden mit der Tatsache, dass sich jede Sparte von Horror mit Dread umsetzen lässt – die große Stärke von Dread. Zum anderen erzeugt der Turm eine solche Intensität, wie ich sie selten



zuvor bei Horrorrollenspielen erlebt habe. Dies wird insbesondere im späteren Verlauf einer Spielsitzung deutlich, wenn man als Spieler ziehen muss und der Turm bereits auf wackeligen Beinen steht, weil ihm fast der komplette Unterbau fehlt. Man überlegt sich wirklich zwei Mal, ob man als Spieler zieht oder das Ziehen ablehnt. Ich wollte ja eigentlich nie so ein „Indie-Rollenspiel“ spielen, aber Dread hat mich vom Gegenteil überzeugt, auch wenn es wohl was „Indie-Rollenspiele“ betrifft die oder eine große Ausnahme bleiben wird. Dennoch: Dread ist klein aber oho oder aber auch quadratisch, praktisch (sehr) gut.

Wenn du Lust bekommen hast Dread auszuprobieren, haben wir hier einen Beispiel-Charakter für dich.

William Samuelson

ein Charakter für Dread von Stefan Weiler

genannt "Will", ist ein etwas in die Jahre gekommener Herr (zwischen 35 und 45), der früher in hoher leitender Position in der Abteilung "Innere Sicherheit/ Katastrophenschutz" tätig war. Vor etlichen Jahren gab es in einem noch nicht ganz fertiggestellten Tunnel (der allerdings zu Probezwecken schon befahren wurde), der die (Ost)Küste mit dem Stadtzentrum verbinden sollte, einen schweren Unfall mit verheerenden Folgen: Der Tunnel wurde an beiden Enden zugeschüttet und drohte einzustürzen. William Samuelson war als einer der ersten vor Ort, um die Menschen da rauszuholen. Er leitete den Einsatz, er war verantwortlich. Doch es ging schief... Menschen starben in dem Tunnel. Er wurde gefeuert, ebenso sein Chef. Dabei hatte William Samuelson doch nur Befehle befolgt. Sein Chef wurde Jahre später wieder eingestellt, er nicht.

In den folgenden Jahren ging er in das Ausland und begleitete archäologische Expeditionen, bei denen er sein Wissen anwenden und Abstand von der ganzen Sache gewinnen konnte. Er war mal ein kumpelhafter netter Typ gewesen, mit dem man abends durch die Kneipen ziehen konnte. Seit jenem tragischen Ereignis ist er jedoch sehr zurückgezogen und ziemlich verschlossen. Er

redet lieber gar nicht als ein Wort zuviel zu sagen. Seine Unbekümmertheit und sein Trotz dem Leben gegenüber haben ihn abstumpfen lassen. Er wirkt und reagiert grösstenteils emotionslos - sowohl auf freudige wie auch auf traurige Sachen.

Stärken & Schwächen

Stark ist er durch seine Spontaneität und seine Sturheit. Er hat durch den Vorfall gelernt, dass Handeln wichtiger ist als Reden. Schocken kann ihn nach seiner Ansicht nach nichts mehr, zuviel hat er schon gesehen und miterlebt. Er macht sich keine Gedanken um sich selbst bei seinem Handeln, seit jenem Vorfall stehen stets die Anderen im Vordergrund.

Schwach ist er, wenn es etwas oder jemand schafft, ihn bewusst oder unbewusst an seine Vergangenheit, bzw. "jenen Unfall" von damals zu erinnern. Er kann jemand anderem nur schwerlich die Wahrheit sagen, wenn diese irgendwie mit Trauer, Verlust, Leid oder ähnlichem zusammenhängen. Er hat seither ein Problem mit hierarchischen Strukturen. Wenn ihm jemand etwas befiehlt, fällt es ihm schwer, diesen Befehl nicht zu verweigern oder gar nicht das genaue Gegenteil des Befehls bzw. seinen eigenen Willen zu vollführen. Daraus resultiert auch seine Sturheit, die er jedoch nicht als Schwäche ansieht. Es fällt ihm zudem schwer, Unbekannten zu vertrauen oder sich mit jemanden anzufreunden.



Worum geht's?

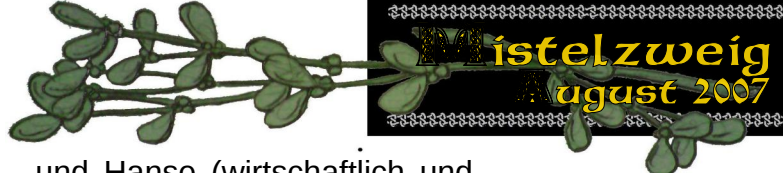
7teSee ist ein sogenanntes Mantel- und Degenrollenspiel (im Fachjargon auch Swashbuckling genannt), in dem es darum geht, Filme wie z.B. „Die 3 Musketiere“, „Die Maske des Zorro“ oder auch „Fluch der Karibik“ als Rollenspiel nachzuspielen.



Thea 1668

Die Spielwelt von 7teSee nennt sich Thea und ist ein fiktives Europa des 17. Jahrhunderts. Spieljahr ist das Jahr 1668. Thea besteht hauptsächlich aus 7 großen Nationen: Avalon, Castillien, Eisenlande, Montaigne, Ussura, Vendel/Vesten und Vodacce. Die Nationen entsprechen sowohl geographisch als auch historisch zu nicht unwesentlichen Teilen ihren „Pendants“ aus der damaligen realen Zeit. Avalon entspricht dem, was wir heute als UK (United Kingdom) kennen. Castillien gleicht Spanien, ist jedoch zu einem Drittel von Montaigne besetzt. Die Eisenlande gleichen Deutschland und haben seit kurzer Zeit erst den 30-jährigen „Krieg des Kreuzes“ hinter sich. Montaigne stellt das Frankreich Theas dar und zwar noch vor der französischen Revolution. Montaigne ist zudem die führende Nation wenn es um Kultur und Mode geht. Ussura kommt dem ehemaligen Russland gleich, genauer gesagt Sibirien. Dort herrscht immer Winter, und zudem scheint die Entwicklung der letzten Jahrzehnte dort stehen geblieben zu sein, denn die Einheimischen kleiden sich und wohnen noch so wie bei uns damals die Neandertaler. Die Vesten waren einst eine große Nation, die sich im Lauf der Jahre jedoch zerstritten und entzweit hat. Daraus wurden dann zwei eigenständige Nationen: die Vendel und die Vesten. Während die Vendel am ehesten einer Mischung aus Holland (geographisch)

Rollenspiele



istelzweig
August 2007

und Hanse (wirtschaftlich und politisch) gleich kommen, entsprechen die Vesten dem, was man wohl am ehesten als Wikinger bezeichnen könnte. Vodacce schließlich steht für das Italien Theas. Mehrere mächtige Handelsprinzen regieren dort mit mafiösen Strukturen. Das ist Thea 1668.

Vom typischen Helden zur Legende

Die Spieler in 7te See verkörpern Helden im klassischen Sinne. Das heißt, ihre Charaktere kämpfen für das Gute und Gerechte. Sie helfen und unterstützen die Armen, Schwachen und Unterdrückten. In D&D-Manier ausgedrückt: sie spielen Charaktere mit rechtschaffen guter Gesinnung. Die Charaktere der Spieler sind bereits Helden. Das heißt: ihre Charaktere sind schon wer und müssen sich nicht erst vom Bauernjungen hocharbeiten. Die Charaktere sind bereits zu Anfang einigermaßen kompetent und können nach und nach durch ihre

7 te See

Rezension von Stefan Weiler

Taten zu Legenden Theas werden.

Die Möglichkeit an spielbaren Charakteren deckt dabei die ganze Bandbreite des Mantel- und Degensettings ab. Ein Zorro-Verschnitt ist ebenso möglich wie ein tollkühner Pirat oder aber ein hochnäsiger französischer Adliger.

In der Regel sind die Charaktere der Spieler entweder der Fechtkunst oder der Magie mächtig. Sie besitzen daher meist zu anfangs schon eine Schwertkampfschule oder eben ein Zaubervermächtnis. Magie ist ein Erbgut, das ein Charakter nur von Geburt an besitzen kann. Auf Thea besitzt jede Nation ihr eigene Magie, und diese unterscheidet sich durchaus von der Magie wie man sie sonst aus dem Genre der Fantasy kennt. Andererseits besitzt auch jede Nation diverse Schwertkampfschulen, die sich zwar in Stil und Fähigkeiten voneinander unterscheiden, aber insgesamt doch gut zur jeweiligen Nation und den dortigen Gegebenheiten passen. Die jeweilige Magie oder Schwertkampfschule kann man in 3 Stufen erlernen: Lehrling, Geselle bzw. Adept und schließlich Meister.

Hilfreiche Links:

Homepage des deutschen Verlags:
www.games-in-vlg.de
Homepage des englischen Verlags:
www.alderac.com
Offizielle englische Seite:
www.swashbucklingadv.com
Deutsches Forum zu 7teSee:
<http://grofafo.org/index.php/board,116.0.html>



Thomas Kiani

Film ab: Das DRAMA beginnt

Drama ist das große Stichwort, um das sich alles in 7te See dreht, und das sogleich einsetzt, wenn das Abenteuer anfängt. Drama umfasst 3 wichtige Aspekte: dramatische Situationen, dramatische Handlungen und zu guter letzte Drama-Würfel. 7te See lebt von diesen "3 Säulen des Dramas". Bei den dramatischen

Titel: 7te See-Spielerhandbuch/
7th Sea-Player's Guide

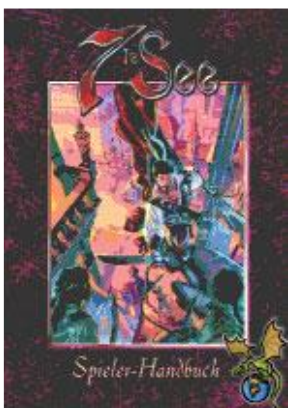
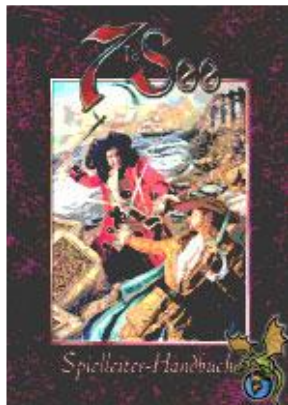
Verlag: AEG
Sprache: Deutsch/Englisch
Umfang: 252 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 30.- Euro

Titel: 7te See-Spielleiterhandbuch/
7th Sea-Gamemaster's Guide

Verlag: AEG
Sprache: Deutsch/Englisch
Umfang: 250 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 30.- Euro

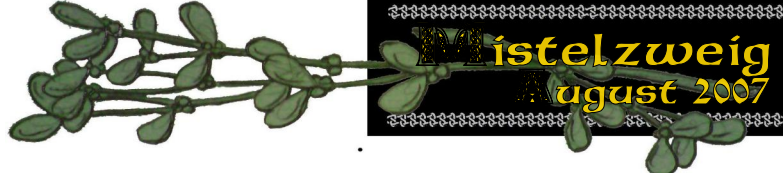
Weitere Bücher/Titel können gerne bei mir erfragt werden. (e-Mail: stefan.weller@web.de)

Der Umfang der Quellbücher liegt bei ca. 130 Seiten und 25 Euro pro Buch.



Situationen und Handlungen kommt es vielmehr darauf an, wie der Charakter etwas macht als dass er etwas macht. Sprich: Beschreibungen sind immens wichtig in und für 7te See. Sie sollten nach Möglichkeit äußerst stylisch, cool, dramatisch, tollkühn, aberwitzig... kurzum so sein, wie man sie aus den Mantel- und Degenfilmen kennt. Je abgefahrenere die Handlung des Charakters, desto prädestinierter für 7teSee! Grade auch waghalsige Manöver, die in anderen Systemen den wahrscheinlich sicheren Tod des Charakters zur Folge hätten sind in 7te See möglich, da ein Charakter hier nicht einfach so sterben kann. Denn das wäre ja kein heldenhafter, dramatischer Tod des Charakters.

Diese coolen/ stylischen/ waghalsigen/ dramatischen Beschreibungen der Handlungen der Charaktere sind zusätzlich auch noch eine Belohnung. Zum einen tragen sie nicht unwesentlich zur Stimmung bei. Zum anderen kann der SL einem Spieler für eine äußerst gelungene Beschreibung einen Dramawürfel verleihen. Diese Dramawürfel kann der Spieler auf mehrere Arten für seinen Charakter einsetzen, die Verbesserung eines Wurfes ist nur eine davon.



Roll & Keep

7te See verwendet das sogenannte R&K-System, das dem einen oder anderen schon aus "Legend of the Five Rings" bekannt sein dürfte. Für einen Wurf nimmt man so viele Würfel, wie man Ränge in der dafür entsprechenden Fertigkeit sowie dem entsprechendem Attribut hat, wertet jedoch nur die Anzahl an Attributswürfeln. In 7teSee werden nur 10-seitige-Würfel benutzt und eine 0 ist ein sogenannter, „exploding dice“, das heißt er darf nachgewürfelt und das Ergebnis zum Wurf addiert werden.

Attribute haben dabei in der Regel einen Wert zwischen 1-5. Bei den Fertigkeiten unterscheidet man zunächst zwischen zivilen und kriegerischen Fertigkeiten. Zudem enthält jede Fertigkeit Grundkniffe und Fortgeschrittenenkniffe. Diese Kniffe haben in der Regel ebenfalls einen Wert zwischen 1-5.

Der Kampf wird durch ein sehr einfaches und sehr schnelles Kampfsystem abgehandelt, was einem cinematischen System wie 7te See sehr entgegen kommt. So liegt auch der Schwerpunkt im Kampf nicht auf Effizienz sondern vielmehr auf Style, Dramaturgie und Coolness.

Auf Grund des einfachen und schnellen Regelsystems eignet sich 7te See auch sehr gut für One-Shots.

Die Bücher

7te See unterteilt sich zunächst in zwei Hauptbücher: das Spieler- und das Spielleiterhandbuch. Im Spielerhandbuch stehen alle wichtigen Sachen, um mit 7te See loslegen zu können. Es steht nichts darin, was ein Spieler nicht wissen sollte. Das SL-Buch enthält einige zusätzliche Regeln, Hintergrundinformationen sowie einige Tipps zum Leiten. Des weiteren gibt es für jede Nation ein Quellenbuch, ebenso für jede Geheimgesellschaft auf Thea. Zudem gib es noch einige sonstige Quellenbücher sowie Kaufabenteuer, von denen besonders „Das Kreuz des Erebus“ als Einstiegskampagne gut geeignet ist. Die Bücher sind allesamt in englisch, ein paar gibt es jedoch schon auf deutsch. Das deutsche Spielerhandbuch hat z.B. den Vorteil, dass es einer Second Edition entspricht, da einige Fehler des englischen GRW bereinigt wurden.

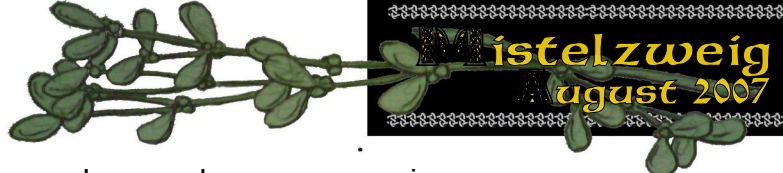
Das Layout

Das SL- und das Spielerhandbuch besitzen jeweils ein farbiges Hardcover und eine gute Bindung. SL-und Spielerhandbuch verfügen zudem über farbigte Karten der Spielwelt. Im Spielerhandbuch gibt es zudem 15 farbigte Seiten, auf denen die einzelnen Nationen kurz vorgestellt werden. Der Rest ist in schwarz-weiß

gehalten. Die Quellenbücher haben ein farbiges Softcover, sind ansonsten aber komplett schwarz-weiß gehalten. Die Bindung der Quellenbücher ist recht solide, zudem verfügen sämtliche Quellbücher über ein- und dieselbe Aufbaustruktur, weshalb man sich relativ einfach in ihnen zurecht findet.

Fazit

Grundvoraussetzung um an 7te See Spaß zu haben ist natürlich, dass man ein Faible für das Mantel- und Degensetting hat, sonst wird man an 7te See keine Freude haben - ähnlich wie passive Spieler und Taktierer. Zudem ist ein fast schon verantwortungsvoller Umgang mit dem Charakter Pflicht, da (d)er ja nicht einfach so sterben kann. Wer so etwas langweilig findet (ich kenne genug Leute, die das tun), der sollte sich lieber an eher tödliche Systeme wie AC oder aber WHFRP 2nd halten. Einfache, schnelle und unkomplizierte Regeln fördern den cinematischen Aspekt des Spiel recht gut und machen 7te See auch für Rollenspieleinsteiger recht zugänglich. 7te See fordert in der Regel jedoch auch den aktiven, wagemutigen und risikofreudigen Spieler, weshalb Neulinge oftmals eine „Ermunterung zum aktiven Rollenspiel“ brauchen. Ebenso fördert es aber den Spieler auch mit Dramawürfeln - eine gelungene und stimmige "ingame"-Belohnung. Ein weiterer Vorteil ist



zudem, dass man im Prinzip nur das Spielerhandbuch benötigt um (los)spielen zu können. Beim Stichwort Piraten wird oft sofort 7te See genannt. Das ist aber nicht ganz korrekt. Sicherlich ist es auch möglich, ein reines Piratenstetting mit Hilfe von 7te See zu spielen. Aber das ist nicht der Kern von 7te See. Der Schwerpunkt bzw. Hauptanteil von 7te See liegt schon eindeutig auf Swashbuckling, also auf Mantel- und Degensaction. Die Piraterie ebenso wie die Magie und einige Nationen sind nur ein kleiner Zusatz, die das ganze Setting etwas aufpeppen. 7te See ist somit aber wiederum auch kein reines Mantel- und Degensetting. Aber eines mit dem sich Swashbuckling sehr gut umsetzen lässt - grade wenn man Mantel- und Degenfilme nachspielen möchte.

Wenn du Lust bekommen hast 7te See auszuprobieren, haben wir hier einen Beispiel-Charakter für dich.

Vinda I Torgasson

Herkunft: Vesten

Attribute

Muskeln: 3
Geschick: 2
Verstand: 2
Entschlossenheit: 3
Panache: 3

Vorteile:

solidarischer Heiler
Zäh
Schmerztoleranz
Legendäres Attribut: Entschlossenheit
Linguist
Vesten Akzent: Jordsfolk

ein Charakter für 7te See von Stefan Weiler

Zivile Fertigkeiten

Skalde

Geschichte 1
Rhetorik 2
Singen 1
Schreiben 1
Rätsel 1
Runenkunde 1

Walfänger

Balancieren 3
Knoten schlagen 3
Werfen (Harpune) 1
Wissen: Weltmeere 1
Gifte 1
Schwimmen 1



Seeman

Balancieren 3

Klettern 2

Knoten schlagen 2

Takelage 1

Missionar

Rhetorik 2

Philosophie 1

Überleben 1

Kriegerische Fertigkeiten

Raufen

Angriff 1

Angriff: Improvisierte Waffe 2

Werfen: Improvisierte Waffe 1

Athlet

Beinarbeit 3

Klettern 2

Sprinten 1

Werfen 1

Stab

Angriff 1

Attacke 1

Sprachen:

Vesten Akzent (Jordsfolk)

Vendel

Avalonisch (lesen + schreiben)

Eisen (lesen + schreiben)

Ussurisch (lesen + schreiben)

Vodacce (lesen + schreiben)

Montaignisch (lesen + schreiben)

Hintergrund I: Verhasster Bekannter (2), sein Stiefbruder Jörn Thorfinnsonn

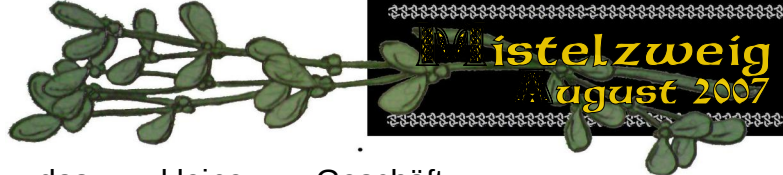
Hintergrund II: Jäger (2), die Mörder seiner Mutter

Hybris: Loyal

Hintergrundgeschichte:

Vindal wuchs als Einzelkind einer Vendel und eines Vesten auf. Sein Vater war ein Walfänger, der Vindal schon im frühen Kindesalter zur Waljagd mitnahm. Schon damals hatte es die Familie nicht einfach - ein Vesten, der mit einer Vendel verheiratet ist, war nicht unbedingt gerne gesehen. Obwohl seine Mutter eine Vendel war, konnte er nie so recht verstehen oder nachvollziehen, warum die Vendel so sind, wie sie sind. In den späteren Jahren immer weniger. Er fuhr mit seinem Vater zur Waljagd, oftmals auch gegen den Willen seiner Mutter. Sein Vater wollte unbedingt, dass er später mal den Walfang und

Rollenspiele



das kleine Geschäft übernehmen würde.

Als Vindal 16 Jahre alt war, besuchten er und seine Familie seinen Onkel in den Eisenlanden. Bei der Überfahrt wurde das Schiff von Vesten-Piraten angegriffen und seine Mutter ermordet. Vindal konnte das in doppelter Hinsicht nicht glauben - und er sollte recht behalten. Wie sich etwas später herausstellen sollte, waren die Piraten gut bezahlte Vendel gewesen, die sich als Vesten verkleidet, und das Schiff überfallen hatten. Das war der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte, Vindal schwor, den Tod seiner Mutter zu rächen, die Schuldigen zu suchen und zu bestrafen. Er würde nicht eher ruhen, bis er sie gefunden hatte!

Geraume Zeit später nahm sich sein Vater eine neue Frau, ebenfalls eine Vendel, eine die jedoch bereits einen Sohn in die Ehe mitbrachte. Dieser Stiefbruder jedoch war nach Vendel-Art aufgewachsen und erzogen worden, und es gab fortan immer nur Streit zwischen Vindal und seinem Stiefbruder. Dieser legte ihm Steine in den Weg, ärgerte und provozierte ihn, wo er nur konnte. Er schaffte es sogar, dass Vindals Vater ihm mehr Aufmerksamkeit schenkte als Vindal. In Vindal staute sich lange Zeit eine Wut auf, aber er hatte von seiner verstorbenen Mutter gelernt, dass man auch mal zurückstecken muss und sich nicht alles mit Gewalt lösen lässt. Im Alter von 22 Jahren reichte es Vindal.

Er hatte endgültig genug von den elenden Querelen zwischen Vendel und Vesten. Er liess sich von ein paar Dorfältesten die Geschichte der Vesten erzählen, und nach dem Motto „Früher war alles besser“, machte er es sich zum Ziel, so viele Vendel wie möglich wieder zum alten Glauben zurückzuführen. Sein Vater konnte das anfangs nicht glauben, und hatte schon die Befürchtung, sein Sohn hätte sich zu einem Vendel gewandelt, er akzeptierte aber schliesslich die Entscheidung seines Sohnes. Vindal machte sich sehr stark mit dem Glauben und Traditionen seiner Vorfahren vertraut und zog dann aus, um als Missionar die Vendel zum alten Glauben zu bekehren. Ferner war er auf der Suche nach den Mördern seiner Mutter, und er wartet immer noch auf eine passende Gelegenheit, die Fehde mit seinem Stiefbruder zu beenden - wenn es sein muss ein für alle mal.

Wir schreiben das Jahr 2654. Umweltkatastrophen sind eskaliert, die Pole sind geschmolzen. Weite Teile der Welt sind unter dem steigenden Meeresspiegel versunken, andere sind in Vergessenheit geraten oder nicht mehr erreichbar. Staaten, Industrien und Weltmärkte sind zerbrochen. Epidemien und Kriege sind über die Reste der Menschheit hereingebrochen und Millionen sind gestorben... Bisher klingt das alles wie in einem Standard Postapokalyptischem Szenario, aber das ist natürlich noch nicht alles.

In dem entstandenen Chaos wurde eine neue Kirche gegründet, die angelitische Kirche, die wieder Ordnung und Struktur lieferte wo keine mehr war. Sieben Angelitische Orden, den Erzengeln gewidmet, teilten den Rest der Welt in Verwaltungsbezirke ein. Sie verteilten die Technik, die an all dem Unglück Schuld hatte. Doch die Technik hat noch Spuren hinterlassen und dem Herrn der Fliegen einen Eintritt in die Welt erleichtert. Fegefeuer mit mehreren Kilometern Durchmesser und Höhe wandern langsam und unkontrolliert durch die Welt. Unaufhaltsam zerstören sie auf ihrem Weg alles und hinterlassen eine undurchdringliche Rauchwand, die Brandlande. Monster aus der Hölle nutzen die Brandlande als Tor in unsere Welt und bringen im Namen des Herrn der Fliegen Chaos, Tod und Verderben.

Als Reaktion sandte der Herr die Engel auf die Erde, um in seinem Namen die Ausgeburten der Hölle zu vernichten und die Menschen zu beschützen. Doch trotz der Anwesenheit der Engel sind bereits zwei Himmel, die gewaltigen Burganlagen der angelitischen Kirche und Ausgangsbasis der Engel, inzwischen in den Fegefeuern vernichtet worden. Die uralte Schlacht von Gut und Böse tobt - Himmel und Hölle auf Erden, im wahrsten Sinne des Wortes.

Die Engel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Engeln. Engel, die von den meisten Menschen verherrlicht werden, und die im Dienste des Herrn und der Kirche den Glauben in jeder Form verteidigen. Äußerlich gleichen die Engel Kindern mit Flügeln. Die Engelsorden sind im großen und ganzen so ausgelegt, daß eine Schar aus fünf Engeln aus den fünf Orden eine sich ergänzende Einheit bildet. Jeder Engel ist mit ganz speziellen Mächten seines Ordens ausgestattet.

Die Michaeliten sind die Anführer und

Taktiker der Schar und schweissen sie zu einer Einheit zusammen. Die Gabrieliten führen ihr gewaltiges Feuerschwert, um Ketzer und Monster gleichermassen zu richten. Die Raphaeliten halten ihre heilende Hand über jeden Bedürftigen. Die Urieliten fliegen weiter, schneller und besser als jeder andere Engel und dienen als Kundschafter. Und die Ramieliten hüten das gesamte Wissen der Menschheit und des Himmels. Bei der Charaktererschaffung sucht man sich einen Orden aus, womit die Mächte auch schon festliegen, und wählt noch Vor- und Nachteile und schon ist man innerhalb weniger Minuten einsatzbereit.

Als Spielergruppe ist man aber nicht derart streng daran gebunden genau fünf Spieler zu haben, die

Engel Rezension von Bernie Ritzinger

je einen aus den fünf Orden wählen. Anfangs würde ich das aber erst einmal empfehlen.

Will man keine Engel spielen, kann man natürlich auch Beutereiter oder andere Kirchendiener spielen. Für den Anfang ist aber auch hier meine Empfehlung die Welt aus Engelsaugen kennen zu lernen, immerhin ist das ein Teil des Besonders dieses Spiels.

Das Arkana System

Bei der Entstehung von Engel hat sich der deutsche Verlag Feder & Schwert ganz gross ein Motto auf die Fahnen geschrieben: "Wir wollen ein Erzählspiel". Es wird also bewusst darauf verzichtet Attributswerte, Fertigkeitswerte oder sonstige Werte in Zahlen zu packen auf die man würfeln muss und das Spiel durch den Zufall entschieden wird oder gar in reine Würfelorgien ausartet. Auch gibt es keine Tabellen oder gar Erfahrungspunkte. Es geht hier rein um das Spielen und um das gemeinsame Erzählen einer Geschichte und nicht darum, mehr und mehr Erfahrungspunkte zu erhalten. Wer dennoch nicht auf seine geliebten Würfel verzichten will kann aber auf das alternative, nachgerüstete D20-System zurückgreifen.

Um das erzählende Element zu unterstützen, benutzt F&S das Arkana-System. Es basiert auf einem Tarotdeck, das speziell für Engel entworfen wurde. Je nachdem wie sehr man noch an seinen Würfeln hängt oder wie sehr man sich auf das Erzählspiel einlassen kann und will, kann man aber auch mit dem Tarotdeck übergangslos jeden Zwischenschritt wählen.

Zum einen gilt in dem Erzählspiel, dass ausser dem Spielleiter jeder Spieler selbst bestimmen kann, ob eine Aktion funktioniert.

Zur Entscheidungshilfe kann man immer noch die Karten zu Rate ziehen. Jede Karte hat wie in einem üblichen Tarotdeck eine gute und eine schlechte Seite. Weiss ein Spieler nicht wie er fortfahren soll, kann er eine Karte ziehen und sie für sich selbst kreativ auslegen. Wenn das immer noch zu schwer ist, der gezogene Begriff der Karte gerade einfach nicht passt oder weil man vielleicht auch gerade einfach einen unkreativen Tag hat ist das Spiel auch dann noch nicht verloren, sondern man kann immer noch einen Schritt in Richtung des guten alten Würfels gehen, indem man die gute und schlechte Seite einfach als eine ja oder nein Entscheidung benutzt, ob eine Aktion nun gelingt oder nicht. Rundum also für jeden spielbar und man muss nicht jeden Tag kreativ sein - aber man kann, wenn man will, was für mich einen entscheidenden Unterschied zum reinen Zufallswurf darstellt, der Engel deutlich als "Erzählspiel" kennzeichnet.

Eine weitere Möglichkeit für den Einsatz der Karten ist der Szenenentscheid. Man kann eine Karte für die ganze Gruppe ziehen. Wenn man das offen macht, kann die ganze Schar sich ausdenken was geschieht. Dies eignet sich besonders gut um unwichtigere Szenen schneller abzuhandeln.

Beispielsweise kann man in einem Kampf der nur aus Stimmungsgründen eingebaut ist so entscheiden. Genauso kann der Spielleiter aber auch eine Karte verdeckt ziehen, um zu sehen was weitergeschieht, ohne jeden Spieler einzeln eine Karte ziehen lassen zu müssen.

In meinen bisherigen Spielrunden als Spielleiter und als Spieler haben wir immer flexibel zwischen all diesen Möglichkeiten gewechselt, je nachdem was gerade angebracht war und es hat bisher sehr gut funktioniert - man muss sich aber sicherlich erst einmal daran gewöhnen, da es doch sehr anders ist.

Die Bücher

Alle Bücher der Engel-Reihe sind von der Gestaltung sehr liebevoll gehalten. Das Grundregelwerk

ist fest gebunden und stabil, die Ordensbücher und weiteren

Quellbücher dagegen nur im Paperback

Format. Da die Regeln sehr unkompliziert sind gibt es mehr Raum für

Hintergrundinformationen. Die Bücher sind allesamt sehr detailliert

ausformuliert und gerade das Buch "Engel:

Traumsaat" sehr schön lesbar als

Tagebuch verfasst, so dass man es auch sehr gut im Spiel an einen Spieler/Character zum Lesen geben kann. Am Ende der Bücher sind dann immer sehr übersichtlich alle Regeln für die D20 Variante zusammengefasst.

Leider gibt es viele Informationen im Grundregelwerk, die die Spieler besser nicht lesen sollten, und leider sind diese Informationen auch verstreut über das gesamte Buch. Die Ordensbücher kann man dagegen von den Spielern durchlesen lassen, und es findet sich darin viel an interessanten Informationen.

Fazit:

Die Idee mit Karten zu spielen ist vielleicht nicht ganz neu, durch die variable Anwendungsmöglichkeiten finde ich sie aber sehr gelungen. Vor allem da man sich nicht auf Werte versteifen kann und muss, kann man sehr viel mehr Zeit in seine Erzählungen legen, und Kämpfe zum Beispiel sind statt reiner Würfelorgien sehr plastisch vorstellbar. Wer also noch mehr seine Rolle spielen will und nicht in Werte gebunden sein muss oder will ist hier sehr gut aufgehoben, wer das nicht kann sollte anfangs vielleicht lieber das D20 System nehmen oder es einfach mal versuchen. Da die Charaktererschaffung sehr schnell und unkompliziert vonstatten geht, ist Engel auch besonders gut bei schnellen und spontanen

Titel: Engel: Grundregelwerk 2.0
Verlag: Feder & Schwert
Sprache: Deutsch
Umfang: 288 Seiten, Hardcover
Preis: ca. 38.- Euro

Titel: Engel: Ordensbuch
Gabrieliten, Raphaeliten,
Michaeliten, Ramieliten, Urieliten
Verlag: Feder & Schwert
Sprache: Deutsch
Umfang: ca. 110 Seiten, Softcover
Preis: je ca. 19.- Euro

Titel: Engel: Traumsaat
Verlag: Feder & Schwert
Sprache: Deutsch
Umfang: 120 Seiten, Softcover
Preis: ca. 33.- Euro

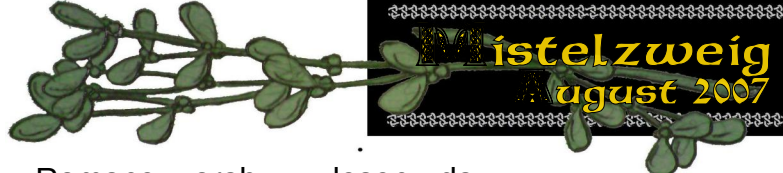
Hilfreiche Links:

Homepage des Verlages:
www.feder-und-schwert.de
Verlagsseite zum Engel LARP:
www.engel-net.com
Deutsche Fan Page:
www.federgalerie.de



Runden oder auf Cons spielbar. Aus all diesen Gründen ist Engel sehr gut auch für Rollenspieleinsteiger geeignet, die das Spiel ausprobieren möchten und nicht erst mehrere Stunden mit einer Charaktererschaffung verbringen wollen. Mit einer Runde reiner Rollenspielanfänger habe ich schon sehr gute Erfahrungen gemacht und die neuen Spieler sind begeistert.

Beginnt man mit Engel sollte man aber sowohl als Spieler als auch als Spielleiter nur lesen was man braucht, da es doch ein wenig vom Zauber nimmt zuviel zu wissen. Vor allem würde ich den Spielern abraten das Grundregelwerk und die ebenfalls erhältlichen



Romane vorab zu lesen, da man sich sonst nur selbst den Spass daran nimmt, die Besonderheiten der Welt von Engel im Spiel herauszufinden. Engel wird in der Regel aber nicht unspielbar, wenn man einmal mehr weiss, und der Reiz geht dadurch nicht komplett verloren. Das verlangt dann aber natürlich auch im gleichen Maße mehr Beschreibungen vom SL, was aber ja auch sehr gut zum erzählerischen Spiel passt.

Arcane Codex

eine Rezension von Stefan Weller

Worum geht's?

Arcane Codex (im Folgenden AC abgekürzt) ist ein klassisches Dark-Fantasy-System, in dem die Charaktere zahlreiche Abenteuer erleben.

Neue alte Welt?

Die Spielwelt von AC heisst Kreijor und ähnelt von ihrer geographischen Form den Forgotten Realms aus D&D. Kreijor hat bereits 2 Weltkriege hinter sich, dementsprechend dreckig, düster, brutal und rauh ist die Welt an vielen Orten auf Kreijor. Manche Länder auf Kreijor entsprechen jedoch nicht ganz dem klassischen Fantasy-Clichée. So gibt es z.B. ein Land, das starke Ähnlichkeiten mit dem damaligen Heiligen Römischen Reich aufweist direkt neben einem Land, das quasi das Frankreich zur franz. Revolution sein könnte. Insofern hat man eine alte, bekannte Welt mit neuen Elementen.

Graue Helden

Die Charaktererschaffung auch in AC erfolgt mit Hilfe eines Kaufpunktesystems. Von diesen Punkten kauft man sich Attribute, Fertigkeiten, Vor- und Nachteile sowie eine Kampftechnik und/oder eine Magieart. Zu guter letzt muss man seinem Charakter noch eine Rasse verpassen. An Rassen gibt es neben Menschen noch 3 Arten von

Elfen, Trolle, Orks, Feen, Halblinge und Echsenmenschen.

Die Charaktere in AC sind in erster Linie Abenteurer, aber keine Helden im klassischen Sinne. Man kann zwar einen klassisch guten Helden spielen, genauso ist es aber auch möglich einen bösen bzw. düsteren Charakter zu spielen.

Es gibt diverse Einschränkungen bei der Charaktererschaffung - so sind z.B. bestimmte Kampftechniken nur für bestimmte Rassen zugänglich - ansonsten ist man aber bei der Charaktergestaltung sehr flexibel.

Cinematik kontra "hard & gritty"

Durch die Kampftechniken, von denen es etliche in AC gibt, kommt ein gewisser Hauch von Cinematik in das ansonsten doch eher "hard & gritty" orientierte Setting von AC. Jede Kampftechnik hat insgesamt 10 Ränge. Ein Rang in einer Kampftechnik gibt dem Beherrscher der Technik entweder einen Bonus (z.B. auf den Schaden oder den Verteidigungswert), oder aber erlaubt ganz spezielle Manöver im Kampf.

Grauzone Magie

Magie gib es in AC natürlich auch. Zum einen Elementarmagie, zum anderen noch Hexerei, Nekromantie und zu guter Letzt auch noch göttliche Magie. Priester nutzen göttliche Magie, die ihren Schwerpunkt in den Aspekten hat, die der Gott verkörpert, dem sie dienen. Die Ausübung gewisser Magiearten ist nicht risikolos, in einigen Ländern ist die Ausübung gewisser Magiearten sogar verboten und wird mit dem Tode bestraft. Nicht jeder aber der z.B. Nekromantie ausübt ist per se böse. Das ist anders als in anderen Fantasy Systemen.

Blutiges Schlachtgemetzel

Das System, das in AC verwendet wird nennt sich das "2W10"-System. Bei einer Probe würfelt der Spieler mit 2W10, und addiert beide Würfel. Zu diesem Ergebnis addiert er noch seinen Fertigkeitswert. Eventuell addiert oder subtrahiert er von diesem Ergebnis noch diverse Modifikationen.

Kämpfe in AC sind in der Regel deftig und auch meist blutig. Um das Charakter(über)leben etwas zu vereinfachen gibt es die Arkane Macht, die jedem Charakter inne wohnt. Von dieser arkanen Macht kann der Charakter aber immer nur einen gewissen Teil "anzapfen", der

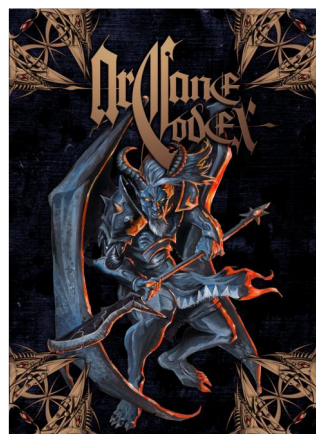
Titel: Arcane Codex-GRW
Verlag: Nackter Stahl
Sprache: deutsch
Umfang: 375 Seiten, Hardcover
Preis: 38.- Euro

Titel: Arcane Codex-Kompendium
Verlag: Nackter Stahl
Sprache: deutsch
Umfang: 600 Seiten, Hardcover
Preis: 36.- Euro

Titel: Arcane Codex- Goremound
Verlag: Nackter Stahl
Sprache: deutsch
Umfang: 280 Seiten, Softcover
Preis: ca. 30.- Euro

Titel: Arcane Codex-Saphiria
Verlag: Nackter Stahl
Sprache: deutsch
Umfang: 320 Seiten, Softcover
Preis: ca. 30.- Euro

Titel: Arcane Codex- Das Lied der Gier
Verlag: Nackter Stahl
Sprache: deutsch
Umfang: 224 Seiten, Softcover
Preis: ca. 30.- Euro



sich "Potential" oder Kraftpunkte nennt, um Würfe zu

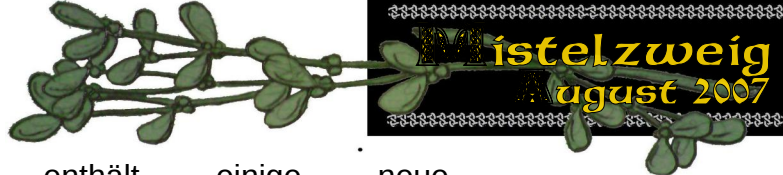
vereinfachen. Magier z.B. müssen nicht selten Kraftpunkte einsetzen, damit ihre Magie überhaupt funktioniert.

AC ist aber auch ein sehr taktisches System. Davon zeugen nicht nur die Kampftechniken, die man einsetzen kann, sondern auch dutzende möglicher Kampfmanöver und Modifikatoren.

Obwohl das Kampfsystem von AC leicht zäh ist, und sich Kämpfe dadurch schon in die Länge ziehen können ist AC durchaus auch für One Shots geeignet.

Die Bücher

Von AC sind bislang das GRW, ein Kompendium, ein SL-Schirm und zwei Quellbücher (Nationenbücher) erschienen. Das GRW enthält alles Nötige, um mit AC starten zu können. Das Kompendium ist ein dicker Brocken, es umfasst satte 600 Seiten und beinhaltet zudem noch den SL-Schirm, der wiederum sehr nützlich ist. Das Kompendium ist in erster Linie eine Fundgrube für Tüftler, und es



enthält einige neue Kampftechniken und Zauber aber das braucht man nicht unbedingt. Von den Quellenbüchern ist Goremound empfehlenswert, wenn man vorhat dort mal eine längere Kampagne zu spielen. Zudem ist noch ein offizielles Kaufabenteuer "Das Lied der Gier" erschienen. Ein brauchbares Abenteuer, das aber als Einstieg oder aber für Anfängercharaktere denkbar ungeeignet ist.

Das Layout

Das GRW und das Kompendium weisen ein schwarzes aber farbiges Hardcover auf. Inhalt und Bilder sind im Kompendium durchweg schwarz/weiss gehalten, im GRW gibt's Archetypen in Farbe. Die beiden Quellenbücher sowie das Kaufabenteuer weisen ein farbiges Softcover auf, sind aber ansonsten auch schwarz/weiss gehalten. Die Bindung des GRW ist leider nicht allzu solide, nach einigem Gebrauch des Buches hat sie fast den Geist aufgegeben, das Kompendium ist in der Hinsicht besser. Die Bindung der Quellenbücher und vom Lied der Gier hingegen ist ok.

Fazit

In AC hat man versucht, die besten Elemente bereits bestehender Fantasy-Rollenspiele zu vermischen und zu einem neuen Ganzen umzurühren. Nun, der Versuch ist geglückt, wenn auch nicht zu 100%. Die Spielwelt Kreijor empfinden viele als zu inkonsistent, andererseits wiederum ist man dadurch in der Lage, in bzw. mit AC jedes beliebige Fantasy-Setting spielen zu können. Egal ob Horror, normale Fantasy, Swashbuckling oder Steampunk, in AC ist das alles möglich.

AC ist ein gutes und stimmiges dark Fantasy-Spiel, aber auch hier ist nicht alles Gold was glänzt. So hat AC leider einige Balancing-Probleme, gerade was die magischen Gegenstände anbelangt. Aber auch einige Vor- und Nachteile sind nicht wohl austariert. Leider, leider ist AC aber auch ein kleine Oase für Powergamer, denen es nicht wirklich schwer gemacht wird. So krankt AC letztlich an ein paar Design- und Balancingfehlern, macht aber dennoch eine Menge Spaß. Wenn man atmosphärisch spannende, meist düster angehauchte und harte Fantasyabenteuer erleben mag dann ist man mit AC gut bedient.

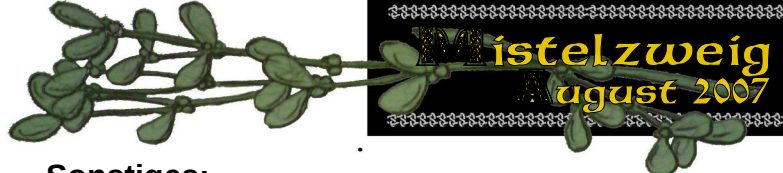
Hilfreiche Links:

Homepage des Verlages: www.nackterstahl.de
AC-Fan-Forum:

www.arcane-codex.info

Private Abenteuer von Michael Scharpf findet ihr hier:
<http://rpg.bentleysilberschatten.de/arcanecodex/SYSTEM/abenteuer.html>

Wer Arcane Codex ausprobieren möchte, kann einen der folgenden Charaktere nehmen und gleich drauf los spielen. Oder ihr benutzt den Charakter als NSC in eurem eigenem Abenteuer.



Der Florentiner Zwerg

ein Charakter für Arcane Codex von Michael Scharpf

Herkunft: Aquitaine
Rasse: Zwerg
Größenklasse: Mittel
Eigenschaften:

Stärke: 5 [0]
Konstitution: 5 [0]
Geschick: 8 [+3]
Wahrnehmung: 7 [+2]
Intelligenz: 4 [-1]
Willenskraft: 5 [0]
Charisma: 6 [+1]

Fertigkeiten:

Aufmerksamkeit (WA): 3 [+2] = 5
Ausweichen (WA): 7 [+2] = 9
Beeindrucken (CHA): 4 = 4
Etikette (INT): 4 [-1] = 3
Handwerk (GE): Bergbau: 1 + 2* [+3] = 6
Orientierung (WA): 3 + 2* [+2] = 5
Rhetorik (CHA): 2 [+1] = 3
Schätzen (INT): 3 + 2* = 5
Tanzen (GE): 3 [+3] = 6
Verkleiden (WA): 3 [+2] = 5
Dolche (GE): 6 [+3] = 9
Fechtwaffen (GE): 8 [+3] = 11
* Rassenbonus, [Eigenschaftsbonus]

Vorzüge:

Kühler Kopf (4) (GRW S.139)
Schnell (6) (GRW S.140)

Nachteile:

Erkennungszeichen (3) (GRW S.142)
Neugier (3) (GRW S.143)
Unbeherrscht (4) (GRW S.144)

Kampfschulen:

Florentine (GRW S.164): 3
* 1. Finte
* 2. Das Tanzbein Schwingen
* 3. Angriff auf die Seele

Sonstiges:

Restlichtverstärkersicht 30m

Arkane Macht: 8 **Potential:** 2

Verteidigungswert (VW) 19
Schockresistenz (SR) 14
Geistiger Widerstand (GW) 13/15 (s. Vorteil "Kühler Kopf")

Initiative +4 (s. Vorteil "Schnell")
Lebenspunkte: 5 / 10 / 15 / 20 / 25 / 30
Ruhm Rang 1 Punkte 0
Erfahrungspunkte 0

Ausrüstung:

Degen 1W10+3
Parierdolch 1w10
Verstärkte Kleidung (Rüstwert: 1)
Abenteurpaket
Reisekleidung
70 Kupfermünzen

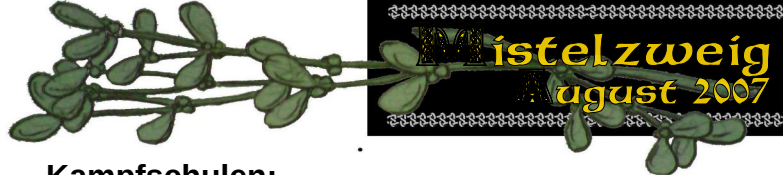
Hintergrund:

Der Florentiner Zwerg ist ein ungewöhnlicher Vertreter seiner Rasse. Er hat sich dazu entschlossen, dass der kunstvolle Umgang mit einem Degen der brachialen Gewalt einer Axt oder eines Hammers vorzuziehen ist. Genauso erging es ihm bei der Erforschung der Aquitanischen Kultur, er lernte das schöne Leben kennen und damit die Kunst der Etikette und des Tanzes. Er kleidet sich natürlich angemessen und trägt einen großen Hut mit prächtigen Federn darauf.

Doch wie es so oft bei Zwergen vorkommt, plagt auch ihn die Neugier, besonders wenn es um Gold und Schätze geht und ist durchaus etwas unbeherrscht wenn es ihm mal nicht schnell genug geht, bzw. er Möglichkeiten schwinden sieht.

Um sicher zu gehen, dass mögliche Duellpartner ihren Weg zu ihm finden ist er stets bemüht sein Zeichen zu hinterlassen, ein kieselgroßes Stück Bergkristall.

Name: Sarkadia Blaukristall
Herkunft: Uliath
Rasse: Sidhe
Größenklasse: Mittel
Gewicht: 54
Größe: 1,65
Geschlecht: W



Die Sidhe

ein Charakter für Arcane Codex von Johannes Engl

Eigenschaften:

Stärke: 4 [-1]
 Konstitution: 7 [+2]
 Geschick: 4 [-1]
 Wahrnehmung: 6 [+1]
 Intelligenz: 7 [+2]
 Willenskraft: 6 [+1]
 Charisma: 6 [+1]

Fertigkeiten:

Adel (INT): 1 [+2] = 3
 Architektur (INT): 1 [+2] = 3
 Aufmerksamkeit (WA): 4 [+1] = 5
 Ausweichen (WA): 3 [+1] = 4
 Beeindrucken (CHA): 1 [+1][+2] = 4
 Einschüchtern (WIL): 2 [+1] = 3
 Empathie (CHA): 2 [+1] = 3
 Etikette (INT): 1 [+2][+2] = 6
 Handwerk: Bildhauer (GE): 2 [+2][+2] = 6
 Helden & Legenden (INT): 1 [+2] = 3
 Horchen (WAH): 3 [+1] = 4
 Kunst (INT): [+2] = 3
 Mode (INT): 1 [+2][+2] = 5
 Malen (WA): 1 [+1] = 2
 Musizieren (WAH): 1 [+1] = 2
 Religion (INT): 1 [+2] = 3
 Schauspiellern (CHA): 2 [+2] = 4
 Schwerter (GE): 5 [+2] = 7
 Singen (CHA): 2 [+1] = 3
 Tanzen (GE): 2 [+2][+2] = 6
 Verspotten (CHA): 2 [+1] = 3
 * Rassenbonus, [Eigenschaftsbonus]

Vorzüge:

Reich (2)

Nachteile:

Weichherzig (6)
 Empfindlicher Magen (2)
 Sanfte Verführung (4)
 Schnelles Altern (4)
 Spezielle Eifersucht (2) Bildhauerei
 Verwöhnt (2)

Kampfschulen:

Klingenlied (3)

- * 1. Singende Klinge: Verbündete +1 innerhalb 20 m auf WW
- * 2. Geschmeidige Klinge: Darf Ge für Schwerter benutzen
- * 3. Schützende Klinge: Schulstufe/2 wenn Charakter Waffe Schwingt auf VW aufgerundet

Liondriele (3) (GRW Seite 274 Die Zauber der Göttlichen Aspekte)

Aspekt: Bezauberung:

- * 1. Besänftigende Aura
- * 2. Bezaubernder Blick
- * 3. Sprache des Herzens

Aspekt: Licht:

- * 1. Aura der Reinheit
- * 2. Finsternis spüren
- * 3. Zeichen des Lichtes

Sonstiges:

+2 auf Handwerk nach Wahl
 +2 auf Beeindrucken
 +2 auf Etikette
 +2 auf Mode
 +2 auf Tanzen
 -2 auf GW gegen Verspottung
 Eisenallergie nicht gegen Silber, Lurarium, Gold und Bronze. Eisen +3 Schaden, Stahl +1 Schaden

Arkane Macht: 12 **Potential:** 3

Verteidigungswert (VW) 17

Schockresistenz (SR) 12

Geistiger Widerstand (GW) 17

Initiative +1

Lebenspunkte: 4 / 8 / 12 / 16 / 20 / 24

Ruhm Rang 0 Punkte 6

Erfahrungspunkte 0

Ausrüstung:

(10000) Legendäres Langschwert,
 Schaden: 2W10+1 T
 (300) Verstärkte Kleidung (Rüstschutz 1, Belastung 0)
 (275) Abenteuerpaket*
 (900) Hofkleidung
 25 Reisekleidung
 5 Goldmünzen
 70 Kupfermünzen



Das Vermächtnis der Drachen

eine Einstimmung von Raphael Zähringer

Spürst du den Wind in deinem Haar? Das Lied von Veränderung, das er heranträgt? Da ist dieses Gefühl... als riefe dort draußen etwas nach dir. Es hält dich nicht an einem Ort; weder in deiner Heimat noch in einer der Städte, die du gesehen hast. Irgendetwas treibt dich vorwärts. Eine Sehnsucht, die dir die Brust zu zerreißen droht.

Früher warst du einer von ihnen. Ein Vertreter deines Volkes; lebstest unter deinesgleichen. Dann trieb es dich hinaus. Du wolltest mehr. Du willst immer noch mehr. Du bist auf der Suche. Sei es Perfektion, Wissen, Macht, Ruhm... du bist ein Suchender. Ein Ruheloser. Jemand, der alle Bande löst, den Zwängen seines Volkes den Rücken kehrt und sein eigenes Schicksal sucht. Ein Wanderer.

Die meisten respektieren dich für deine Abkehr von allem. Manche fürchten dich auch. Du bist niemandem Rechenschaft schuldig. Du bist frei. Du wirst viele Legenden von berühmten Wanderern hören, von umsungenen Orten und von fantastischen Wesenheiten.

Vielleicht tust du Gutes; vielleicht Böses. Auf jeden Fall gehörst du zu denen, die das Antlitz dieser wilden Welt prägen und verändern. Denn du bist nicht allein. Auch andere sind ruhelos. „Wer alleine wandert ist entweder wahnsinnig oder verdammt mächtig“, sagt man. Deshalb wanderst du gemeinsam mit anderen. Eure Ideale und Meinungen mögen unterschiedlich sein, doch die Suche nach dem eigenen Schicksal schweißt euch zusammen.

Vielleicht bist du ein Krieger, der sich furchtlos in den Kampf mit den drachischen Horden stürzt. Vielleicht bist du ein Wirker mächtiger Magie. Was auch immer du bist – wichtiger ist, was du wirst. Deine Herkunft gab dir alle Voraussetzungen, um zu tun, was du willst. Um zu werden, was du werden willst. Um Geschichte zu schreiben. Um einst zur Legende zu werden.

Mondagor

eine Übersicht von Raphael Zähringer

Was ist Mondagor?

Mondagor ist ein High-Fantasy-Rollenspiel, an dem seit 1996 gewerkelt wird. Mit Unterstützung von Fans und Supportern arbeitet Chris "Pumpelche" Neff nun seit über 10 Jahren am ersten Rollenspiel aus der Schweiz, verlegt von fiveSTORMS, dem vom Autoren selbst gegründeten Verlag.

Die Welt Mondagors, die Westlichen Reiche, sind wild und von archaischer Prägung. Eine Adelsschicht konnte sich bislang nicht etablieren, weil sich durch die Wildheit der Welt nur Herrscher mit finanzieller oder militärischer Macht durchsetzen können. Generell ist das Leben außerhalb großer Städte und vereinzelter Burgfesten extrem gefährlich: neben Drachen und Drachenartigen droht dem Reisenden Gefahr durch ungebändigte Reiterstämme, gräßliche Chimärenkreaturen und dergleichen mehr. "Wer alleine wandert ist entweder verdammt mächtig oder wahnsinnig" ist ein geflügeltes Wort in den Westlichen Reichen - und es trifft zu. Deshalb bewegt man sich in der Wildnis eigentlich nur in großen Handelskarawanen oder in einer Gruppe Wanderer. Wanderer, das sind jene Gestalten, welche die Spieler verkörpern.

Wanderer

Das Gefühl hinter dem Wandern ist das in dem Stimmungsversuch beschriebene: ruhelos, ständig unterwegs, auf der Suche nach... nun, das ist jedem selbst überlassen. Gemeinsam ist den Wanderern, dass sie die Vorurteile und

Zwänge ihres Volkes hinter sich lassen und einen neuen Sinn suchen. Dabei sind sie keineswegs immer die "Guten", was in den Westlichen

Reichen ohnehin schwierig zu definieren ist. Dadurch, dass sie keinem Gefolgschaft schuldig sind, werden Wanderer für allerlei delikate Aufträge angeheuert, bei denen nicht herauskommen darf, wer dahintersteckt. Ebenso

Hilfreiche Links:

www.mondagor.ch

Verlagsseite
Forum

<http://www.fivestorms.ch>

<http://www.fivestorms-united.ch>

handeln Wanderer auch auf eigene Faust, um dem Sinn ihrer Wanderung näher zu kommen. Dementsprechend sind Wanderer häufig keine klassischen Helden, sondern bewegen sich in einer breiten Grauzone.

Wanderer sind sehr vielfältig. 16 verschiedene Völker (3 Menschenvölker, 2 Zwergenvölker, 4 Elfenvölker, 4 Chimärenvölker und 3 Urvölker) stehen zur Auswahl. Einige sind aus anderen Systemen bekannt, haben jedoch einige ungewöhnliche Nuancen erhalten (Zwerge können hier durchaus kunstliebend und sensibel sein, während die Elfen die restlichen Völker abgrundtief hassen). Andere, wie die zentaurenhaften Wemar, sind sehr ungewöhnlich und passen in das archaische Weltbild.

Die Auswahl des Volks ist die wichtigste Entscheidung des Spielers, denn diese prägt alle späteren Begabungen des Wanderers. Die flatterhaften Flyrr beispielsweise lernen Magie unglaublich schnell, sind aber schwache Kämpfer. Dennoch können auch sie den Weg des Kämpfers gehen. Jeder Wanderer kann alles erlernen.

Ich will Regeln!

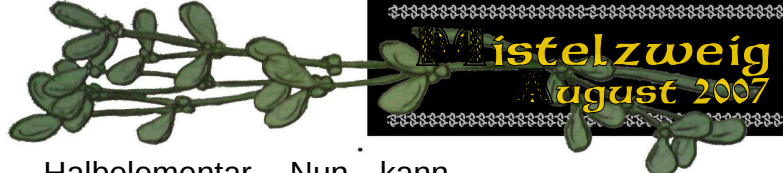
Das Herzstück des Systems ist das "LbD - Learning by Doing". Es gibt bei Mondagor keine Stufen, keine Klassen und keine Erfahrungspunkte. Stattdessen gibt es für jedes Attribut und dessen abgeleitete Talente Begabungen. Würfelt man nun eine Probe, so zeigt der Wurf zwei Dinge auf einmal: den Erfolg/Misserfolg der Aktion und dazu, ob Erfahrung gewonnen wurde oder nicht. Ist letzteres der Fall, so kann das Talent oder Attribut direkt erhöht werden. Bei Kampf und Magie erfolgt das Steigen in etwas langsameren Schritten. Bei allen Proben werden ausschließlich W10 verwendet.

Ich will Magie!

In den Westlichen Reichen gibt es drei verschiedene Magiearten, die alle unterschiedlich funktionieren und in den Hintergrund eingeflochten sind.

N'Jar ist die klassische Runenmagie und am weitesten verbreitet. Lernt man eine Rune wie beispielsweise "Feuer" so lassen sich damit allerlei Effekte mit Feuer erzeugen. Je besser man die Rune beherrscht, desto beeindruckendere Dinge sind möglich. Unter Einsatz von mehr Zeit und Kraft kann man auch stellenweise Effekte hervorrufen, die man eigentlich noch nicht beherrscht.

Modrangh ist eine sehr körperliche Magie, weil man sich dazu erst mit einem Elementarwesen verschmelzen lassen muss. Nach diesem nicht ungefährlichen Prozess ist man ein sogenannter Al'Mashar - ein



Halbelementar. Nun kann man allerlei elementare Effekte erzeugen, nimmt dafür jedoch die Wesenseigenschaften des Elements an. So ist ein Al'Mashar des Feuers schnell gereizt und aufbrausend.

Irhjarrabon nennt sich die letzte und zugleich am meisten gefürchtete Magie. Es ist die Magie der Vergänglichkeit und des Chaos. Durch das Aussprechen sogenannter Cjarar (magische Silben) ruft man diese Macht an. Hat man einmal Zugang zu Irhjarrabon, so ist es unglaublich leicht zu lernen, weil man eben nur Silben aussprechen muss - und genau deshalb ist diese Magie sehr gefährlich. Dazu kommt noch, dass das Singen der Cjarar im eigenen Körper Vergänglichkeit ansammelt - und wenn sich davon zuviel im Körper sammelt, so altert dieser schlagartig!

Ich will kämpfen!

Mondagor ist ein eher kampflastiges System. Der Kampf läuft über den sogenannten "Attackery-rhythmus" (ATR). Je nach Größe und Gewicht der Waffe und der Stärke und Geschicklichkeit des Wanderers kann man öfter oder seltener attackieren. Die höheren Weihen des Kampfs sind Spezialisierungen, Kampfstile und beidhändiger Kampf, die den einzelnen zur echten Legende machen. Hat man zu Beginn oft Schwierigkeiten gegen mehrere Gegner, kann ein wahrer Schwertmeister es mühelos mit einer Überzahl aufnehmen.



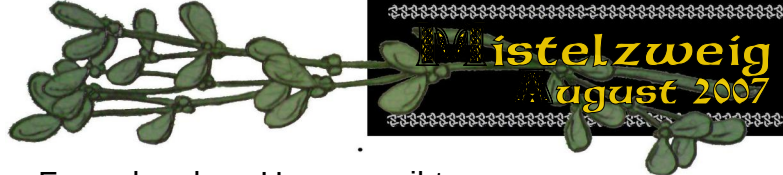
Produkte und Ausblick

Momentan gibt es auf der Verlagsseite die Editorversion des Grundregelwerks (GRW), ein abgespecktes Previewregelwerk (PRW) und 4 Abenteuer als kostenlose Downloads, begleitet von Flyern und Charakterblättern.

Gleichzeitig wird fieberhaft am endgültigen GRW gearbeitet, welches ca. 400 Seiten stark sein wird. Ein fester Erscheinungstermin steht bislang nicht fest.

Als weitere Produkte sind Quellenbände zu den Themen Kampf und Magie geplant und teils auch schon in Arbeit, zusammen mit weiteren Abenteuern.

Munchkin ist eine Reihe von kurzweiligen Kartenspielen aus dem Hause „Steve Jackson Games“ die der Verlag „Pegasus Spiele GmbH“ unter Lizenz auf Deutsch herausbringt. In all den verschiedenen Versionen und Erweiterungen von Munchkin geht es darum als Erster eine bestimmte Stufe zu erreichen und das nicht ohne



Freunde des Horrors gibt es nun auch etwas: Munchkin Cthulhu überzeugt mit dem gewohnten Witz, den jeder Lovecraft

Neues von den Munchkins

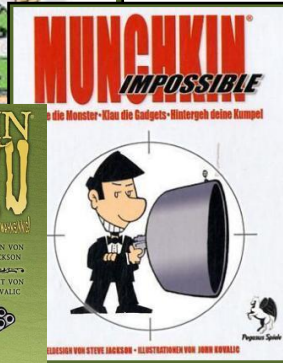
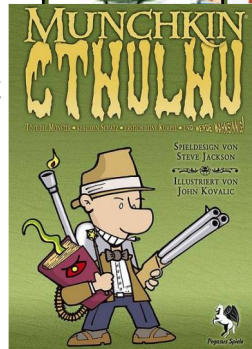
Rezension von Michael Scharpf und Bernie Ritzinger

dem ein oder anderen Mitspieler ein Bein zu stellen. Nach dem klassischen fantasielastigem Munchkin wurde die Reihe um Superhelden in SuperMunchkin und der Science Fiction Version StarMunchkin erweitert. Nun gibt es drei neue Produkte um das Spektrum zu vervollständigen: Munchkin Fu, Munchkin Cthulhu und Munchkin Impossible.

Munchkin Fu ist ebenfalls ein eigenständig spielbares Basisset und ist mehr als deutlich von Eastern aller Art beeinflusst. Es gibt zwar keine Rassen wie im klassischen Munchkin Spiel, dafür gibt es die typischen Eastern Klassen: Samurai, Ninja, Mönch und Yakuzza. Diese werden herrlich vervollständigt durch eine große Auswahl von Kampfstilen wie z.B. das Schildkröten-Kung Fu, oder auch Telefon Fu -

und wenn du Glück hast meisterst du sogar mehr als einen Kung Fu Stil auf deinem Werg durch die Gassen einer chinesischen Metropole wo Origami-Drachen, Dämonen und Geister lauern. Aber zum Glück gibt es jede Menge Ausrüstung, die dich im Kampf unterstützt.

Und wer wollte nicht schon immer einmal Geheimagent werden, mit coolen Wagen Verfolgungsjagden machen, gegen den fiesen Schurken und andere Agenten kämpfen? Munchkin Impossible macht das nun endlich möglich. Werde Agent für den Westen, den Osten, für China, oder für alle drei gleichzeitig! Endlich kann man den heissen Playboy mimen, oder den kalten Russen. Nutze geheime Waffen wie selbst Q sie sich nicht ausdenken konnte. Und natürlich das alte Motto: helfe deinen Freunden und serviere ihnen dann ihren letzten Vodka Martini, bevor du sie selbst hintergehst.



Fan, der sich nicht zu ernst nimmt, lieben wird. Wie gewohnt gibt es verschiedene Klassen zu spielen, wie den neugierigen Abenteurer oder den wissbegierigen Professor. Es gibt aber noch eine Besonderheit im Gegensatz zu allen anderen Versionen. So endet das Spiel auch bereits im Sinne des grossen Cthulhu sobald alle Spieler zur neuen Klasse Kultist bekehrt wurden.

Fazit:

Natürlich sind die Munchkin-Spiele kurzweilig und sehr lustig. Letzteres auch für Mitspieler die kein größeres Insiderwissen über Eastern, Agenten oder H.P. Lovecrafts Werke aufweisen können, was ich für sehr wichtig halte. Jedes für sich ein sehr schönes Spiel, die sich im Übrigen mit jedem anderen Munchkin Sets kombinieren lassen.

Hilfreiche Links:

Steve Jackson Games Homepage: <http://www.sjgames.com/>
Pegasus Spiele GmbH Homepage: <http://www.pegasus.de/>
Munchkin Online bald bei: <http://www.brettspielwelt.de>

Das Spiel ist im Idealfall für 3-6 Spieler geeignet, wobei auch 2 spielen können. Die angegebene Spieldauer von ca. 1 Stunde hat sich bisher allerdings nie einhalten lassen. Hin und wieder kam es sogar vor, dass man sich scheinbar stundenlang am selben Fleck bewegt, besonders wenn alle Spieler aufmerksam sind. In solchen Fällen haben wir aber kurzerhand gleich mit der "schnellen Spieloption" gespielt und das Endziel von Stufe 10 auf Stufe 6 gesenkt und die Kurzweil war wieder gesichert.

Im übrigen gibts nun auch die Munchkin Sammelbox, mit extra grossen Würfeln und Platz fuer alle Karten aller Sets, die sehr praktisch ist. Und auch das Epische Munchkin mit Stufenzählern aus Zinn ist für Sammler sicher genial.

Für die



Worum geht's?

BANG! ist ein Wild-West-Kartenrollenspiel, in dem sich bis zu vier Fraktionen gegenseitig auszuschalten versuchen.

High Noon

Die vier Fraktionen sind: Der Sheriff, mehrere Hilfsheriffs, Outlaws und Kopfgeldjäger. Am Anfang zieht jeder Spieler eine Karte für die Fraktion, der er angehören wird. Der Sheriff legt seine Karte offen hin, Welcher Fraktion die anderen Spieler angehören bleibt geheim, selbst

BANG!

Rezension von Stefan Weller

bei den Hilfsheriffs. Anschliessend erhält jeder Spieler eine Personenkarte mit "Legenden" aus dem Wilden Westen. Jede dieser Personenkarten hat eine unterschiedliche Spezialfähigkeit und zudem auf ihrer Rückseite eine Anzahl an Patronenkugeln. Die Patronenkugeln spiegeln nicht nur die Lebenspunkte wieder sondern auch die Anzahl an Handkarten, die der Spieler zu Beginn erhält und am Ende seiner Züge noch auf der Hand halten darf.

Feuer frei!

Dann beginnt das Spiel mit dem Sheriff. Sein Ziel - und das der Hilfssheriffs - ist es, die Outlaws und den/die Kopfgeldjäger unschädlich zu machen. Die Outlaws müssen den Sheriff erledigen, und der Kopfgeldjäger muss als Letzter überleben.

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht zunächst zwei Karten vom Stapel (Spezialfähigkeiten beachten) und kann dann seine Handkarten ausspielen. Er kann z.B. durch eine "BANG!"-Karte auf jemand anderen in Reichweite schießen. Ist seinem Ziel jedoch nicht sein direkter Nachbar, so braucht er eine Karte, die entweder seine Reichweite vergrößert oder seine Distanz zu den übrigen Mitspielern verringert. Er kann, von Ausnahmen abgesehen, nur eine "BANG!"-Karte pro Zug spielen.

Der angegriffene Spieler kann nun mit seinen Handkarten oder Spezialfähigkeiten versuchen dem Schuss auszuweichen.

Lustig und taktisch wird das Spiel durch Karten, die es einem erlauben, Karten eines anderen Spielers zu übernehmen oder gänzlich unschädlich zu machen. Wer es besonders risikofreudig mag kann die "Dynamit"-Karte spielen, eine Art Russisches Roulette. Das Dynamit ruht eine Runde und wandert dann solange im Kreis der Spieler bis es explodiert, was jeder durch Ziehen der obersten Karte vom Stapel entscheidet.

Fazit

BANG! ist ein lustiges Western-Kartenspiel, das durchaus auch schon mal als Einstimmung für richtiges Wild-West-Rollenspiel taugen kann. Das zu Anfang nur der Sheriff bekannt ist, und die anderen Spieler verdeckt spielen, verleiht BANG! eine zusätzliche spannende taktische Komponente. Ein nettes, kurzweiliges und lustiges Kartenspiel, bei dem auch die taktische Komponente nicht zu kurz kommt.



Titel: BANG!
 Verlag: Abacus Spiele
 Sprache: deutsch
 Spieleranzahl: 4-7
 Mindestalter: 10 Jahre
 Umfang: 110 Karten, 1
 Spielanleitung
 Autor: Emiliano Sciarra
 Preis: ca. 7.- Euro

Titel: Dodge City
 Verlag: Abacus Spiele
 Sprache: deutsch
 Spieleranzahl: 4-7
 Mindestalter: 10 Jahre
 Umfang: 110 Karten, 1
 Spielanleitung
 Autor: Emiliano Sciarra
 Preis: ca. 7.- Euro

Titel: For a Fistful of Cards
 Verlag: Abacus Spiele
 Sprache: deutsch
 Umfang: 15 Karten
 Autor: Emiliano Sciarra
 Preis: ca. 2,50 Euro

Hilfreiche Links:

Homepage des Verlages:
www.abacusspiele.de

Es war ein warmer Sommertag. Der Himmel blau und nur ein paar wenige Wölkchen am Himmel. Wir waren unterwegs zur Küste. Das Meer beruhigte mich immer wenn ich Sorgen hatte.

Wir kamen mit unserem Läufer nicht richtig voran, die Strassen waren voll und ein Durchkommen nur schwer möglich.

Das Ufer war mit Blumen, roten und gelben, gesäumt. Ich entschloss mich irgendwann, dass diese Stelle am Ufer genau so gut war wie jene die ich zu erreichen suchte. Also stiegen wir aus. Zuerst war ich versucht den Läufer festzubinden, aber es war eigentlich egal. So konnte er wenigstens anderen, die ebenfalls hier durch wollten, aus dem Weg gehen.

Ich wusste das ich meine Frau nicht an dieser Stelle getroffen hatte. Vielleicht noch eine Meile die Küste hinunter, da war der Ort. Unsere Küste, unser kleines Stück heile Welt.

Ich half meiner Tochter über die hüfthohe Mauer, die die Straße begrenzte.

Sie war die ganze Zeit schon sehr Ruhig gewesen, doch ich wusste das sie Fragen hatte.

Wir setzten uns ins Gras, knapp hinter den Blumen und betrachteten das Meer. In der Ferne sah man einen Gleiter am Himmel. Vielmehr als die Frage wer jetzt noch wohin fliegen wollte fragte ich mich in diesem Moment, wer noch so pflichtbewusst sei den Gleiter zu führen.

Ich fragte mich auch, warum die Bienen so ruhig blieben. Immerhin hatten sie alle Wahrnehmungen und Empfindungen. Nicht wie Menschen, aber doch mehr als Pflanzen.

Lisi konnte ihre Neugier nicht mehr unterdrücken. Sie fragte mich warum wir heute hier wären. Ich meinte nur, es sei eine Überraschung. Doch nun hatte sie ihr Schweigen gebrochen. Also

wollte sie wissen, ob es damit zu tun hätte, daß sie die letzten Tage nicht in die Nähe des Sehers kommen durfte. Ja, ich sagte ja, heute wird etwas Besonderes am Himmel zu sehen sein. Natürlich war sie neugierig und fragte, was es den sei.

Ich sagte, eine Sternschnuppe, eine riesige Sternschnuppe. Und, das sie sich

Die Ge b u r t e i n e r W e l t

Kurzgeschichte von Michael Scharpf

etwas wünschen konnte, was immer es auch sei.

Lisi sah mich an und ich hielt ihre Hände. Sie sah mich mit den Augen ihrer Mutter an. Sie starb bei einem Anschlag von Terroristen vor nicht ganz zwei Jahren.

Sie wünschte sich, das wir Mutter wieder sehen, und das die Welt den Frieden wieder findet.

Ich umarmte sie und flüsterte ihr ins Ohr, ja Lisi, ich glaube, daß uns dieser Wunsch erfüllt wird.

Und dann sah man die schnell näherkommende, hell strahlende Kugel am Himmel. Tränen stiegen in meine Augen. Lisi nicht davor beschützen zu können war das Schlimmste für mich. Ich schloss meine Augen und hielt meine Tochter ganz fest.

Und dann hörte ich die Stimme meiner Frau,

und die Welt fand wieder den Frieden.

Es war der 4. Obaryn, als ich wieder mal frei war. Ich hatte gerade ein junges Clanmitglied nach Durlaeron begleitet. Ein recht schweigsamer und somit angenehmer Zeitgenosse namens Clendostin. Alleine, als Begleitschutz angeheuert, war ich ein ganzes Stück von den stählernen Jägern entfernt. Noch stand ich kurz vor der Entscheidung zu ihnen zurückzukehren oder aber weiter im Norden eine Anstellung, bei den dort wütenden Kämpfen zu suchen. Schließlich galt es für die Rückreise eine Reisekasse zu füllen. In dem Moment betrat ein Aquitaner die Taverne. Er war genau die Art Mensch die lieber redet als handelt und sich gerne im Mittelpunkt sieht. Ich wollte mich gerade wieder desinteressiert abwenden, als er davon sprach, dass er freie Leute sucht, die zwei seiner ehemals angestellten Söldner, vermutliche Diebe, zu ihm zurückbringen sollten. Wie immer war das Wichtigste das Diebesgut.

Recht schnell fand er ein paar Interessierte, ein ziemlich seltsamer Haufen. Für mich war es bei der guten Bezahlung, die er bot, ebenfalls klar, dass ich diese Gelegenheit nutze. Zudem ging es darum vertragsbrüchige Söldner zu finden. In Karndts Namen eine Ungeheuerlichkeit die geahndet werden muss.

Traum k rie ge r - Auszug aus Ji l s Re ise be rich t

Ein Abe n te ue r be rich t von S w e n - O l v e r S c h w a r z

nach e i n e m Arcane Code x Abe n te ue r von Mich a e l S c h a r p f

Am nächsten Morgen brachen wir zu dem Ort auf, an dem die beiden Diebe das Lager verließen. Der Zwerg Kitar Kilak zeigte dabei dass er tapfer, wie sein ganzes Volk, jeder Gefahr ins Auge blickt. So gingen wir beide furchtlos auf eine Leiche zu, die mitten auf dem Waldweg lag. Der beinahe zu erwartende Hinterhalt blieb aus und so konnten wir, nach einer Schrecksekunde, den übel zugerichteten Menschen genauer betrachten. Ein großes Tier musste ihn wohl gerissen haben, obwohl er sich wacker verteidigt hat.

Noch bevor ich für den im Kampf Gefallenen, sein letztes Gebet sprechen konnte, damit er sicher zu Karndt findet, begann der wohl unangenehmste Reisebegleiter, Tim, ein sehr seltsamer Kerl, ihn auszuplündern. Nun, ich denke Karndt wird ihn zu gegebener Zeit dafür strafen.

Am nächsten Morgen kam die höchst seltsame Halblingfrau, die ein großes mir unverständliches Geheimnis um ihren Namen machte, zu mir. Sie richtete mir von der Waldelfe, mit dem unaussprechlichen Namen, aus, dass sie einem Geräusch in den Wald gefolgt war. Sie selbst aber nichts hören kann.

Das gleichmäßige
Geräusch klang
ganz nach



Holzfällern. Ich folgte der Elfe trotzdem, da mein morgendliches Training sowieso anstand. Schon nach kurzer Zeit kam mir der Zögling der Elfe, Ahorn, entgegen und rief ganz aufgeregt dass der Waldelfe etwas passiert war. Die beinahe vom Baum erschlagene Elfe konnten wir mit Hilfe der Halblingarbeiter beinahe unversehrt unter dem Baum hervorziehen.

Die Halblinge wussten von einer Bestie zu berichten, die schon lange Zeit im Wald ihr Unwesen treibt. Diese Sache würde jedoch noch warten müssen.

Wir zogen weiter und erreichten am Abend die Stelle an der die Flüchtigen, ein Troll und eine Zwergin, das Lager von Calentos verlassen haben müssten.

In dieser Nacht träumte ich von einem Krieger mit außergewöhnlichen Fähigkeiten und wie er sich einer unüberschaubaren Masse an Feinden erwehrt und diese immer wieder zurückdrängt. Mit einem Gefühl versagt zu haben und einen Gefährten im Stich zu lassen, wachte ich auf. Ein

wirklich unangenehmes Gefühl. Da ich mir jedoch nichts vorzuwerfen hatte, wendete ich mich an Karndt. Ohne weiteres erfahren zu haben erwachte ich aus der Meditation, sicher, dass er trotz allem meine Schritte lenken würde. Aus einem Gespräch zwischen den Elfen wurde mir sehr schnell

klar, dass nicht nur ich diesen Traum hatte.

Der Elfe gelang es sehr schnell die Spur der Flüchtenden aufzunehmen, als wir sie auch schon wieder auf der Straße verloren. Aber zumindest hatten wir nun eine Richtung der wir der Straße folgen konnten.

In der folgenden Nacht träumte ich wieder. Der gleiche Krieger wie zuvor wurde schließlich niedergerungen und die schreckliche Meute spülte über ihn hinweg, drang an die Oberfläche und überrannte ein kleines Dorf.

Beim Erwachen war mir nun endlich klar, dass Karndt mich hierher geschickt hatte, um diesem Krieger zur Seite zu stehen und das Reich der Menschen zu verteidigen. Gegen das ein oder andere Murren ankämpfend drängte ich auf den sofortigen Aufbruch. Wiederum fiel mir Kitar als angenehm tatendurstig auf. Doch auch der Rest war schnell überzeugt, scheinbar hatte Karndt auch zu ihnen gesprochen im Schlaf.

Gegen Mittag erreichten wir ein Dorf. Das Dorf aus meinem Traum, wie ich an einem auffälligen Schrein erkannte. Der Dorfvorsteher Mirren McDuncan konnte mir nicht allzu sehr weiterhelfen, und schickte mich zu Fiona McDuncan, der Heilerin. Eine alte Frau, die schon lange hier lebt, am



Dorfesrand. Seine Verabschiedung und den örtlichen Schrein im Kopf gelangte ich zu ihr. Bei ihr erfuhr ich dann, dass es um Beide eine alte Legende gibt, die von einem mächtigen Krieger handelt, der ein Tor zu den Niederhöhlen verteidigt. Der Tempel in dem er verehrt wurde war noch im Fundament einiger Häuser im Dorf zu erkennen.

Die anderen hatten inzwischen einen Stein, der ebenfalls auf gemauerte Gebäude schließen ließ und eine Schleifspur gefunden. Beides führte nach Norden, ebenso wie der Traum gezeigt hatte, dass das Dorf aus dem Norden überrannt wird

So war der nächste Weg klar und nach kurzer Zeit kamen wir bei einigen Hügeln an, bei denen vier seltsam symmetrisch beieinander lagen. Die Halblingfrau fand schließlich genau zwischen ihnen eine schwere Bodenplatte die uns in alte Gänge führte. Ich hatte die Hoffnung dass wir über sie in den Tempel von Lorne, dem Krieger aus der Legende, gelangen.

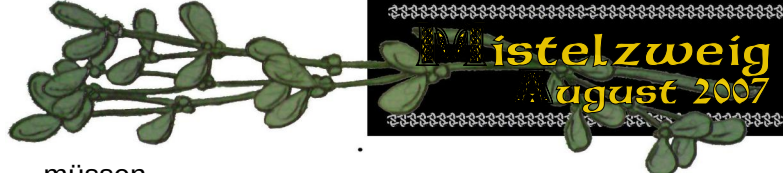
Nach einigem Suchen fanden wir einen Krieger schlafend in einem großen Raum auf einem Altar - Lorne wie wir vermuteten. Nun war nur noch die Frage wie gelangen wir zu ihm. Eine Lösung erschien einfach, einen der drei übrigen Altäre ebenfalls als Platz für eine Meditation zu nutzen. Ich versuchte jedoch zuvor erst einmal, erfolglos, Lorne anzusprechen. Plötzlich kam die Halblingfrau auf die Idee ihn zu wecken. Da sie nicht davon abzubringen war dies weiterhin zu versuchen, obwohl ich ihr klar machte, dass Lorne vermutlich gerade seinen Kampf kämpft, bat ich die Elfe weiter auf die Halblingfrau aufzupassen. Ich selbst wollte mich niederlegen um zu Lorne zu gelangen. Ich war angenehm überrascht von Kitar, der sofort bereit war mitzugehen. Aber auch Tim begleitete uns.

Wir bemerkten schnell, dass wir durch die Meditation auf dem Altar, an einen anderen Ort gelangten und hörten fast unmittelbar Kampfeslärm. Mit einem Gebet an Karndt auf den Lippen gab es nun kein Fragen mehr, nur noch Handeln. Wir erreichten den schwer verletzten Lorne kurz darauf. Mein Versuch ihn etwas zu heilen schlug fehl und so deckte ich seine andere Flanke, die Kitar noch frei gelassen hatte. Kurz darauf musste sich Lorne zurückziehen. Später erfuhr ich, dass die Halblingfrau ihn geheilt hat, bevor er wiederkehrte um seinen Platz wieder einzunehmen.

Die Zeit seiner Abwesenheit war lange, anstrengend und schier endlos. Obwohl wir alles gaben, was wir hatten, wurden wir viel zu schnell verwundet und meine Hochachtung für Lorne wuchs von Schlag zu Schlag, den wir austeilten, immer mehr. Wie konnte er nur diesen Kampf solange erfolgreich streiten. Es war mir eine wahre Ehre seinen Platz, wenn auch nur kurz, einnehmen zu dürfen und zeitweise an seiner Seite zu kämpfen. Karndt hat diesen Mann wirklich reich gesegnet. Bevor wir uns beruhigt zurückziehen konnten, erklärte er uns noch in kurzen Worten des Dankes, dass er nun wieder für einige Jahrzehnte alleine klar kommen wird.

Als ich ihn verließ, war mir klar, dass bis dahin
Vorbereitungen
getroffen werden

Kurzgeschichte



müssen.

Tim war es hoch anzurechnen dass er uns im Kampf bestmöglich unterstützte. Zudem fand er die vermeintlichen Diebe, den Troll Tuul sowie die Zwergin Eukil. Auch sie beide waren dem Ruf Karndts gefolgt und Tuul hatte mit dem Leben bezahlt dafür. Eukil hat schwer verletzt überlebt und erzählte uns, dass sie selbst Dieben auf der Spur waren, von denen sie annahmen, dass sie Calendos die Kiste entwendet haben. Tim verstand es jedoch diesen guten Eindruck bei nächster Gelegenheit wieder zunichte zu machen.

Inzwischen war auch Fiona die Heilerin eingetroffen und kümmerte sich um unsere schlimmsten Wunden. Wir erzählten ihr von dem was wir erlebt hatten und dass es notwendig ist für die Zukunft zu planen.

Doch zuerst galt es Calendos Auftrag zu Ende zu bringen, was außer mir wohl nur noch die Halblingfrau kümmerte. Nun bei ihrer ganzen befremdlichen Art gab es zumindest etwas vertrautes, die Ehre die sie antreibt. Das Problem war nur, die Diebe konnten inzwischen schon weit weit weg sein.

Doch das Glück war uns hold, als in einem Gespräch mit Mirren herauskam, dass die Diebe in seinem Dorf, beim Versuch zu stehlen, gefasst worden waren und er bat uns sogar die Kiste, die sich bei ihnen befand, in die Stadt zu bringen.

Tim kam plötzlich auf die Idee, dass es nun an der Zeit wäre sie zu öffnen. Nachdem ich mich vom ersten Schock erholt hatte, machte ich ihm klar, dass dies überhaupt nicht in Frage kommt. Da er nicht locker ließ und ich die anderen nicht gut genug kannte, um deren Ansichten einschätzen zu können, band ich die Kiste auf mein Pferd und brachte sie auf dem schnellsten Weg nach Durlaeron zu Calendos. Dort wartete ich auf den Rest der Gruppe damit jeder ordnungsgemäß seinen Sold entgegennehmen konnte. Es kam noch zu einem Streit zwischen Calendos und der Halblingfrau, wegen der Bezahlung, da sie weiterhin keinen Namen nennen wollte. Da Calendos diese Bedingung jedoch schon vor Beginn des Auftrages genannt hatte, sah ich keinen Grund einzuschreiten.

Wieder frei, sprach ich erst mal bei verschiedenen Bewohnern der Stadt vor, um ihnen von den Ereignissen, um Lorne zu berichten. Wir einigten uns, dass es wohl das Beste wäre wenn der Tempel wieder in Betrieb genommen wird, und jederzeit fähige Heiler wie auch Krieger dort Wache halten, bis zum nächsten mal wenn Lorne, der ewige Streiter Karndts, Hilfe benötigt bei seiner schweren Bürde



London, der 24. April, 2000

Wir saßen zusammen in einem kleinen Café in der City of London, dem wirtschaftlichen Herzen Londons und Großbritanniens. Außerdem lag das Queen Victoria nahe an meinem Büro und ich kam in meiner Mittagspause oder nach der Arbeit oft hierher, um mich bei einer Tasse Irish Breakfast Tee oder einem guten italienischen Cappuccino von der Kanzlei zu erholen. Bei dem Stress mit den Klienten und vor allem den anderen Anwälten werde ich mir immer wieder bewusst warum dies nur eine

Schlechte Tee da, aber Großaugen keine Ahnung von gute Tee und Xi muss schlimme Brühe auch immer trinken.

Deckung ist und nicht meine Hauptbeschäftigung.

Aber eine weitere Sache ist in mein Leben gedrungen, dass ich wohl nicht mehr so leicht los bekommen werde. Zwei Wochen sind nun vergangen und noch immer – oder sogar immer mehr, je weiter es zurückliegt – erscheint das alles wie ein böser Traum und nicht wie etwas, dass wir wirklich erlebt haben. Zwei Wochen lang beschäftigt mich nun die Begegnung mit den beiden Gentlemen, die ungleicher kaum sein könnten, und dennoch verbindet die beiden, und auch mich, etwas, dass es noch zu verstehen gilt. Zwei Wochen ist es

auch erst her, dass ein Geist zur Wirklichkeit geworden ist – zur grausam greifbaren Wirklichkeit, die Kinder gemordet hat und vor unseren Augen beinahe wieder das Leben eines Kindes gefordert hätte. Und nur mit Mitteln, deren Existenz ich nicht akzeptieren will, haben wir gemeinsam die Taten eines schon lange verstorbenen Wahnsinnigen endgültig beendet. Zwei Wochen hatten wir nun Zeit darüber nachzudenken, uns von Liebmanns Taten psychisch zu distanzieren und zu erholen. Nun waren wir wieder zusammen gekommen.

Xi macht gerne Arbeit in Bücherhaus. Xi liebt alte Bücher. Was Vivian-Frau an Xis Sprüchen nicht versteht weiß er nicht. Sind alle ganz einfach, hihi.

Der kleine, alte, chinesische Herr Xi Wang, der sein Leben seinem kleinen Kung-Fu Dojo und seinen Schülern widmet. Der dafür

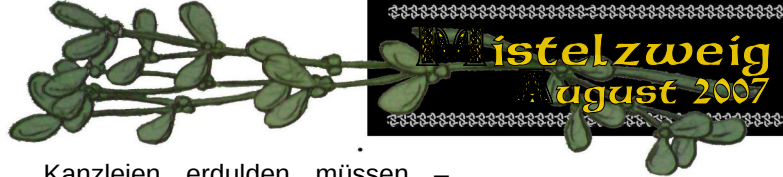
so wenig verlangt, dass er seinen Lebensunterhalt mit dem Sortieren von Büchern in einer kleinen Bibliothek und mit dem Schreiben von unverständlich kryptischen Sprüchen verdienen muss, die man in Glückskekse steckt.

Der stämmige und breitschultrige Pater Verville, der sich dem Weg Gottes verschrieben hat, um die Schäfchen des Herrn auf dem rechten Weg zu halten, oder das ein oder andere schwarze Schaf wieder in die Herde zurück zu treiben – notfalls auch mal mit ein paar kräftigen Hieben auf den Hintern.

Und ich, die ich tagsüber mein Brot in der Anwaltskanzlei verdiene und des nächtens meiner wahren Berufung nachgehe. Meiner Berufung in der ich, vielmehr mein Pseudonym, die Schwalbe, viel bekannter bin als nur einer von den tausenden Anwälten, die es in London gibt. Doch so gesehen kann man die Schwierigkeiten leichter ertragen, die andere sonst in den

Vivian-Frau eine kleine Schwalbe. Flieg kleine Schwalben-Frau. Vivian-Frau muss auch viele Arbeiten machen. So ist dieses London-Land.

die Schwierigkeiten leichter ertragen, die andere sonst in den



istelzweig
August 2007

Kanzleien erdulden müssen – nicht umsonst stellen die Anwälte einen nicht geringen Anteil der Selbstmörder Londons dar.

"Thommy geht es gut. Hat Prüfung bestanden. Keine schlimmen Gedanken von Geistersache. Alles gut." Xi fing das Gespräch an und fasste instinktiv die richtigen Worte, um uns zu beruhigen.

Thommy war der Schüler von Xi, den wir in der Vertreibung - oder sagt man Austreibung? - des Geistes in große Gefahr gebracht haben. Leider war der scheinbar einzige Weg den Hokusfokus erfolgreich zu Ende zu bringen der, dass jemand, der sonst sein Opfer geworden wäre, den Zauber aufsagte. Als Dank und Wiedergutmachung haben wir

Thommy hat bestanden grüne Gurt mit große Lob. Guter Junge.

ihm die Gebühren zu seinen nächsten Gurtprüfungen geschenkt. Den Rest des Geldes, dass uns der Geist aus Versehen gegeben hat, weil er Pater Verville für

den Lehrer hielt, der ihm seine Schulklasse verkauft hat, hatten wir an die Hinterbliebenen der zahlreichen Opfer von Liebman versandt.

"Das freut mich. Das zerstreut meine Bedenken, die ich wegen dieser Sache hatte zum Glück ein wenig." Und es beruhigte mich in der Tat ein wenig, wenn auch nicht vollständig.

Ich war mir der Sache damals nicht sicher und wollte die anderen überreden kein Kind in die Sache hineinzuziehen, doch sie überzeugten mich – scheinbar zurecht – dass es sein müsse. Aber dennoch war ich nun erleichtert, dass Thommy keine Nachwirkungen zeigte.

Pater Verville atmete ebenfalls sichtlich leichter durch. Doch das genügte noch nicht, um die Hemmungen über das Geschehene zu sprechen komplett abzubauen. Denn

Warum glaubt Vivian-Frau nicht was ihre Augen sehen? Xi versteht nicht alles, aber es ist da. Müssen gemeinsam ergründen.

wenn wir das auch alles leibhaftig erlebt hatten, so machte es das nicht unwirklicher und nicht viel glaubhafter.

Nicht unüblich im Londoner April, oder irgendwann im Jahr, wenn man genau sein möchte, begann es unangekündigt zu regnen.

Wie von Hornissen gestochen sprang Xi auf. "Muss hinaus und Regen genießen." Sprach es und war schon auf der Straße.

War eine schöne Regen an dem Tag, große schwere Tropfen. Den mag Xi sehr gerne. Was für ein Glück.

Erst nach einigen Minuten kam er wieder, nicht allein, sondern mit einem anderen, einem türkischen Mann. Leider von einem ganz anderem Kaliber als es der nette, kleine Chinese war. Das Wort Klischee war nicht genug, um ihn zu beschreiben. Goldkettchen, weiße Turnschuhe und ich wette irgendein tiefer gelegtes, um 1000 Watt verstärktes und mit Spoilern beladenes Ungetüm von einem Wagen stand irgendwo auf ihn wartend herum.

Ja, ja, Türken-Mann versteht vieles nicht, genauso wie China-Mann. Xi mag sein Bumm Bumm Auto, auch wenn Musik dort nicht gut ist.

36

Kurzgeschichte

"Das ist Türkenmann. Ja. Freund von mir. Hab zufällig gesehen draußen"

'Türken-Mann', wie ihn Xi nannte, drehte sich betont cool gebend einen Stuhl um, um sich zu setzen. Er hatte noch kein einziges Wort von sich gegeben.

"Verzeihen Sie meinen kleinen Hinweis, aber im Normalfall stellen sich die neu Angekommenen an einem Tisch erst einmal vor, bevor sie sich ungefragt setzen.", rügte ich sein Auftreten und seine mangelnden Manieren.

Da er vor lauter Anstrengung seinem Ideal an Lässigkeit nahe zukommen nicht mal bemerkt hatte, dass er es mit einer Dame zu tun hatte, setzte er bereits an, sicherlich unflätig, auf meinen Hinweis zu reagieren.

"Hey, willst du mich anmachen, oder was?" Er hob seinen Kopf, um unter seiner amerikanischen Baseballkappe hervorschauen zu können. Vermutlich wollte er sehen mit wem er eine Schlägerei eingehen würde. "Oh..."

Scheinbar wollte er mit dieser schlagfertigen Aussage ausdrücken, dass er bemerkt hatte, mit wem er sprach. Wie nicht anders zu erwarten musterte er mich ganz genau und war wohl auch nicht ganz unzufrieden mit dem was er sah — aber es war ein zweifelhaftes Kompliment für mich, und so fasste ich es nicht als eines auf.

"Isch bin Üzdemir. Servus."

Ich würdigte ihn weiter nur eines knappen höflichen Blicks aus meiner Gewohnheit heraus und stellte mich vor. "Vivian McFee, angenehm."

Unser Neuankömmling setzte sich nun breit, seinen Blick immer noch auf mich gerichtet — immer wieder nach unten wandernd — und musterte kurz den Pater.

Als er dessen weißen Kragen sah, setzte er nur in seiner wortgewandten Art fort. "Hey, bist du jetzt heilig oder was?"

"Pater Angus Verville ist mein Name, mein Sohn. Und ich bin nicht heilig, nein, ich bin ein Pater." Er deutete aus ebenso rein gewohnter Höflichkeit ein kurzes Aufstehen und eine kleine Verbeugung an, die durch den Kommentar eher spöttisch wirkte.

Der Türke schluckte ob seines Versehens. "Echt jetzt? Ach so. Sags doch gleich, ne."

Das also war derjenige, von dem Xi bereits bei unserer letzten Zusammenkunft erzählt hatte. Derjenige, dem er durch ähnlich merkwürdige Umstände begegnet war wie uns.

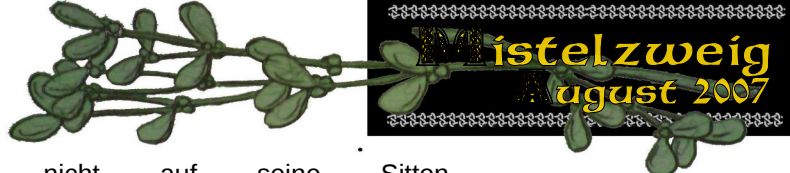
Gerade als er wieder zu einem weiteren, vermutlich genauso geistreichen, Kommentar ansetzen wollte wurde mir leicht schwindelig. Das Café entrückte meinem Blickfeld und ich sah nur noch wie durch einen Tunnel. Am anderen Ende des Tunnels war ein Mann, der gerade die Tür zum Café geöffnet hatte und hereinkam. Er

war Mitte 30, hatte fettige, nach hinten gegelte Haare. Seine Krawatte hing schief und unbeachtet an seinem Anzug herunter. Er starrte mich mit stechenden Augen an. Er schien das gleiche erlebt zu haben.

Immer wieder passiert es allen so, wenn einer kommt mit verbundenem Chi. Xi dachte nicht dass es so viele gibt. Aber trotzdem gut. Bestimmt auch brauchen viele Freunde wenn noch mehr schlimme Sachen passieren.

Als Herr Verville sah, dass es uns allen gleich erging, fasste er sich ein Herz und ging auf den Fremden zu. "Bitte nehmt doch bei uns Platz. Wir haben noch einen Stuhl frei."

Anders als
Üzdemir musste er



nicht auf seine Sitten hingewiesen werden. "Angenehm die Herrschaften. Wenn Sie gestatten? Hank Winter." Er deutete eine leichte Verbeugung an.

"Wenn ich mich vorstellen darf? Angus Verville. Und dies sind Ms. Vivian McFee, Meister Xi und Üzdemir."

Leicht verwirrt sah Mr. Winter von einem zum andern, nicht recht wissend, was er hier tat. Nervös zog er sich eine Zigarette aus seiner Tasche und zündete sie an. Eine seltsame Stimmung lag wie der Zigarettenrauch über dem Tisch. Keiner schien recht zu wissen, worüber man den nun reden könnte. Selbst der sonst nicht schüchterne Meister Xi sah so aus als ob er angestrengt nachdachte.

Während wir also alle in einer peinlichen Stille saßen und uns gegenseitig musterten wurde im Radio von einem Einbruch ins Britische Museum berichtet. Meine berufliche Neugier war geweckt. Das Museum war gut gesichert und die Schutzvorrichtungen nicht einfach zu überwinden. Wer auch immer das war musste ein Experte sein. Ob der merkwürdige Rastafarian damit zu tun hatte, der vorhin vor dem Café jemandem ein Päckchen übergeben hat? Wieso kam ich nur auf so einen Gedanken? Zugegeben, er war auffällig gekleidet. Er trug einen blauen Pelzanzug und einen blauen Zylinder. Zweifellos hatte er einen eigentümlichen Modegeschmack, aber auch das war in London nicht so unüblich. Dennoch hatte ich ein merkwürdiges Gefühl bei dem Rastaman. Vermutlich hatte es nichts mit dem Einbruch zu tun, aber vielleicht war es auch ein Drogenpäckchen? Aber dann hätte er einen Bündel im Gegenzug erhalten müssen. Außerdem ist das schlimmes Klischee denken und Klischees bewahrheiten sich selten — ich musste unweigerlich einen Seitenblick auf unseren bunt gekleideten Gesellen am Tisch werfen — hoffentlich. Meine Gedanken hatten mich davon abgelenkt den Radiobericht zu Ende zu hören und so wusste ich nicht was gestohlen wurde. Doch ich hatte ohnehin vor, mich genauer zu informieren.

"Wer hatte den Latte Macchiato?" Nancy war an unseren Tisch gekommen, um uns neue Getränke zu bringen.

Ich kannte Nancy, von meinen regelmäßigen Besuchen hier. Sie arbeitet nun schon seit ein paar Monaten im Queen Victoria als Bedienung und wir verstanden uns von Anfang an recht gut — wir waren sogar schon einmal gemeinsam aus, um nach Männern Ausschau zu halten, aber nur Nancy war erfolgreich. Vielleicht waren meine Ansprüche einfach zu hoch. Sie hatte ein schönes Armband mit einem Drachenanhänger daran, wie sie zur Zeit überall zu finden waren. Es war das chinesische Jahr des Drachen, wie Herr Xi des öfteren erklärt hatte.

Hihi, gibt ganz viele Männer in Land. Vivian-Frau muss Augen richtig aufmachen. Xi auch sehr nette Mann.

Plötzlich wurde mir ganz schwarz vor Augen. Ich sah einen Strand. Die Wellen des azurblauen Wasser glitzerten mit den Reflektionen der Sonne. Ein Berg aus Gold, Edelsteinen wetteifert mit dem Funkeln der Wellen. Vor dem Schatz sitzen vier Drachen. Sie diskutierten darüber, wer das Armband bekommen solle, dass einer von ihnen hoch hielt

Ein Blinzeln später waren die vier Drachen verschwunden und mir gegenüber saßen wieder nur die vier Männer. Jeder von Ihnen spiegelte den Gesichtsausdruck wieder, den ich sicher gerade auch ihnen bot.

"Wer hat gerade noch spontan Lust auf einen Urlaub am Meer?"



Doch die Männer sahen mich nur verwirrt an. Der mir nun selbst seltsam erscheinende Verdacht, sie hätten dasselbe gesehen wie ich, bestätigte sich scheinbar nicht.

Xi hat Drachen auch gesehen. Irgendwie kamen sie bekannt vor. Aber er weiß es nicht mehr genau. Aber Xi versteht Frage von Urlaub nicht von Vivian-Frau.

"Ich bin gerade aus Frankreich nach London zurückgekommen." Herr Winter hatte endlich seinen Mut zusammengenommen und fing an zu sprechen. "Ich arbeite an der Börse."

Das erklärte den hektischen Eindruck, den seine schief hängende Krawatte vermittelte. So ganz wollte ich meinen Verdacht aber noch nicht aufgeben, so skurril er auch gewesen sein mag.

Mir kam eine Idee. "Mr. Winter, warum besuchen Sie nicht einmal Mr. Xis Dojo. Ich glaube, es gibt dort etwas, dass Sie interessieren wird. Ein Bild, dass Mr. Xi selbst gemalt hat. Ein sehr, nun, außergewöhnliches Bild. Sie werden sehen was ich meine, wenn Sie es betrachten."

Xis Blick verriet mir, dass zumindest er verstanden hatte und unterstützte meinen Vorschlag.

"Ja, müssen kommen sehen meinen Dojo."

Xi hat gut verstanden. Vivian-Frau auch helfen Leute zusammen bringen um Sache mit Chi zu verstehen.

"Nun gut, wenn Sie meinen, kann ich sicher einen Nachmittag erübrigen.", willigte er zögerlich ein.

"Sehr schön, dann sehen wir uns dort. Alles weitere muss ich den Herren überlassen, denn meine Mittagspause ist vorbei und ich muss zurück in mein Büro." Ich übergab Herrn Winter meine Visitenkarte. "Sie können mich unter dieser Nummer erreichen. Es war angenehm Ihre Bekanntschaft zu machen. Guten Tag noch. Guten Tag die Herren."

Noch bevor unser türkischer Freund eine Bemerkung abgeben konnte, war ich auch schon aus dem Café in den Regen verschwunden.

London, der 27. April, 2000

Am folgenden Donnerstag nahm ich nach der Arbeit ein Taxi zum Dojo. Pater Verville hatte mich am Abend nach dem Cafébesuch angerufen und mir mitgeteilt, dass zu diesem Zeitpunkt der Besuch von Herr Winter in Herrn Xis Dojo und Heim vereinbart war. Auf der Fahrt bemerkte ich wieder die bekannte Gestalt des Rastamanns im blauen Pelzanzug. Vielleicht wohnte oder arbeitete er in dieser Gegend. Als ich ausstieg blieb mir keine Wahl als den BMW zu bemerken, der am Straßenrand geparkt war. Wie er so vor mir stand, tiefer gelegt, breiter, mit getönten Scheiben und windschnittigen Aufkleber und Zierstreifen versehen musste ich nicht lange überlegen, um zu wissen, dass meine Vermutung zu traf. Der Pater nahm mich in Empfang.

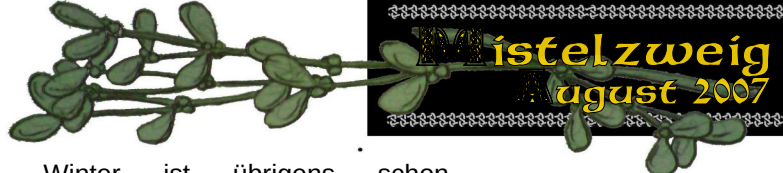
"Auf meinem Weg hierher habe ich einen auffälligen Mann gesehen, den ich neulich schon vor dem Café sah, als wir zusammen saßen. Er hat damals jemandem ein Päckchen gegeben."

Warum ich das dem Pater gerade erzählte wusste ich auch nicht recht. Vielleicht ermutigt einem der weiße Kragen dazu einfach offen über die eigenen Gedanken zu sprechen.

"Haben Sie eine Vermutung?"

"Nein. Ich weiß auch nicht, warum ich das gerade für erwähnenswert hielt. Aber irgendwie musste ich damals an Drogen denken. Vielleicht sollten wir das bei Gelegenheit näher in Augenschein nehmen."

"Gut, das sollten wir vielleicht. Mr.



istelzweig
August 2007

Winter ist übrigens schon anwesend. Er hat tatsächlich ein ähnliches Erlebnis wie wir gehabt als er das Bild ansah. Er sah einen Drachen, der aus dem Bild zu kommen schien, einen Drachen, der anders aussah als der, der eigentlich abgebildet war."

"Tatsächlich, hat er das?"

"In der Tat. Ebenso erwähnte er, auf unsere Anregung, dass er vor zwei Monaten einen Traum hatte. Es war der selbe Traum, den auch wir zu der gleichen Zeit hatten."

Natürlich hat Zigaretten-Mann alles so gesehen. Er gehört auch zu uns. Warum brauchen Großaugen immer so lange um alles zu verstehen? Bestimmt weil immer so verkrampt und Kopf voll mit Unsinn. Xi müssen zeigen richtig Meditieren. Für freie Geist.

Das war wirklich bemerkenswert. Im Februar hatte ich diesen Traum, an den ich mich den ganzen Tag über

noch gut erinnern konnte. Danach ging er den Weg jeden Traums und geriet in Vergessenheit. Bis vor kurzem, als ich mich mit dem Pater und dem kleinen Chinesen unterhalten habe. Sie hatten den selben Traum gehabt, oder zumindest einen recht ähnlichen. Die Details kamen alle zurück, als ob ich gerade erst in dieser Nacht vor Schreck im Bett aufgesprungen wäre.

"Was haltet ihr davon, wenn wir alle malen? Ich hole Farben und Papier."

Leicht verwirrt bemerkte ich, dass ich Pater Verville nach innen gefolgt war. Ich schien der letzte Gast zu sein. Xi und Üzdemir saßen mit Herr Winter zusammen am Boden, Tassen mit dampfenden Tee neben sich stehend. Als Xi gesehen hatte, dass wir nun vollständig waren, sprang er auf und holte Papier und Stifte aus dem oberem Stockwerk – seinem Schlafbereich.

"Jeder malt was er gesehen hat, als er angesehen hat Xis Bild, ja?" Aufgeregt legte er jedem ein Blatt Papier und einen Stift hin. Nachdem wir erst nicht reagierten eilte er uns an. "Malen. Jeder bitte. Malen bitte."

Jeder sah sich nur fragend um und zuckte mit den Schultern, unsicher was man den nun tun sollte. Also fasste ich mir ein Herz. Ich nahm ein Blatt Papier und ein Brett, dass herum lag. Vermutlich war es sein Schicksal von Xis Schülern zertrümmert zu werden. Kurzfristig schob ich dieses Schicksal auf und machte eine Unterlage für meine Zeichnung daraus. Normalerweise widmete ich mich eher dem Sammeln schöner Künste anderer, begnadeterer Meister auf diesem Gebiet. Aber das Zeichnen ging mir erstaunlich leicht von der Hand.

Als ich wieder auf sah setzte Xi mir gerade eine frische Tasse Tee vor mir auf dem Boden ab. "Trinken. Tut gut und schmeckt gut. Lässt Chi wieder fließen helfen."

"Danke sehr."

Ich merkte, dass ich einen sehr trockenen Hals hatte und trank den wohlschmeckenden grünen Tee. Die anderen saßen alle noch über ihren Zeichnungen und malten wie in Trance. So

gut würde ich mich nicht konzentrieren können. Während ich trank besah sich unser Gastgeber mein Bild. Gerade als ich ansetzen wollte zu sagen, er solle sich doch lieber das fertige Bild ansehen, sah ich, dass meine Zeichnung schon fertig zu sein schien. Ich musste kurz meinen Kopf schütteln, um sicher zu sein, dass es das Blatt war, dass gerade noch leer vor mir lag. Aber meine Unterlage – das Brett – sprach eindeutig dafür. Erst jetzt bemerkte ich, dass es außen bereits dunkel war.

Hihi, Vivian-Frau hat gar nicht bemerkt wie alle zusammen Meditation gemacht haben und dann malen alle wie Verrückte. Hihi, aber schöne Bilder. Schöne Drachen gemalt.



38

Kurzgeschichte

Und es war nicht das Dunkel von einem der Tagesgewitter, es war tatsächlich bereits Nacht.

"Siehst du, Vivian-Frau? Du kannst auch malen."

Er reichte mir die Zeichnung. Darauf war ein riesiger Drache zu sehen. Er war silbrig-weiß. Die Schatten hatte ich aber zu groß gezeichnet. Gerade überlegte ich, was ich mir dabei gedacht haben musste, als ich vor Schreck das Brett mit dem Bild darauf fallen lies. Es fing an sich zu bewegen. Genauso war es, als ich Xis Zeichnung vor zwei Wochen angesehen hatte. Es war auch genau der selbe Drache – er musste es sein. Die Schatten, die ich eigentlich zu groß angesetzt hatte wirkten nun einfach richtig zu sein wie sie waren, und tanzten über die riesigen Schuppen, als würden sie ein eigenes Leben führen. Die Schuppen. Mit einem Mal war ich wieder in der Nacht im Februar. Die Nacht, in der ich vom Traum aufschreckte. Riesige Schuppen hatten sich bewegt. Überall wohin ich mich drehen konnte sah ich nur diese Schuppen. Es drohte mich zu verschlingen, einzunehmen, zu erdrücken. Den Rest der Nacht konnte ich nicht mehr schlafen. Und doch war irgend etwas anders als damals. Ich wusste nur nicht was. Die Windungen des unheimlichen Leibes hörten auf sich zu bewegen und das Bild war wieder ruhig. Eine Zeichnung. Nur eine Zeichnung.

Nach und nach wurden auch die drei Männer fertig. Bei jedem wiederholte sich das Auftreten eines sich bewegendes Drachens, wie ich ihn gezeichnet hatte. Und jedes mal als die Bewegungen endeten war ein anderer Drache auf dem Bild. Der Drache des Paters war riesig, aber nicht so schattenhaft und eisig wie meiner. `Meiner`. Wie das klang. Aber es klang irgendwie `richtig`. Bei jedem der Bilder hatte ich ein Gefühl der Vertrautheit. Vielleicht waren auch diese irgendwie in meinem Traum gewesen. Aber das war es nicht wirklich. Ich konnte es nicht auf den Punkt bringen. Üzdemirs Zeichnung zeigte einen monströsen feuerroten Drachen – irgendwie musste ich an den feuerroten BMW denken und musste schmunzeln. Typisch Möchtegern-Macho. Herr Winter hatte einen metallisch-glänzenden gezeichnet und Xi hatte ja schon vor einigen Wochen eine schlangenförmige, silberne Gestalt zu Papier gebracht, wie man sie ähnlich in Chinatown zur Zeit überall herumhängen sieht. Immerhin war das Jahr des Drachen gerade erst angebrochen.

Während wir uns über unsere Werke unterhielten klopfte jemand, schob die Türe auf und rief herein: "Mr. Xi, Mr. Xi! Sie müssen mir helfen! Mein armer kleiner Hund ist weg! Er muss weg gelaufen sein. Bitte helfen Sie! Ich muss meinen Hund wieder finden. Er ist weggelaufen. Er wird Hunger haben!"

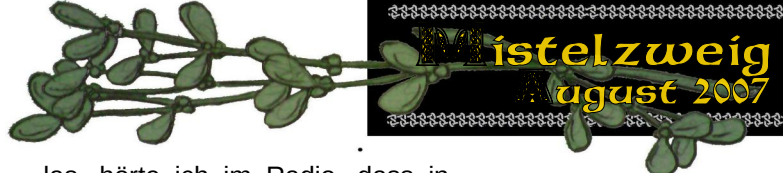
"Mr. Kenny-Mann. Ihren Hund wir suchen. Ich helfe. Ganz ruhig. Komme sofort."

Herr Xi nahm sich eine Jacke vom Haken an der Tür. Ohne sich weiter von uns zu verabschieden verschwand er mit dem unerwarteten Gast. Um irgendwelche peinlichen Momente zu vermeiden verabschiedete ich mich auch sogleich und rief mir ein Taxi, dass mich nach Hause brachte.

London, der 28. April, 2000

Am nächsten Tag suchte ich nach Büchern über Drachen. Es war doch wirklich erstaunlich, was mir der Buchhändler alles anbieten konnte, als ich ihn danach befragte. Damit hatte ich nicht gerechnet. Was meinte Xi doch gleich noch? In China wären Drachen ein Zeichen um Glück zu bringen.

Während ich also in der Kanzlei weiter



las, hörte ich im Radio, dass in der Nähe vom Dojo ein Einbruch stattgefunden hatte. Leicht besorgt rief ich mir sofort ein Taxi.

"Mr. Xi? Sind sie da?" Ich klopfte und trat ein.

"Ah, hallo Vivian-Frau. Schöner Zufall. Wollte gerade mit Türken-Mann losgehen zu VoodooLaden."

Mein Blick schweifte an ihm vorbei und ich sah Üzdemir. Vermutlich trainierte er hier. Passen würde es ja ins Klischee. Wobei ich mir ja auch schon kurz überlegt hatte, dass ein wenig Training nicht schaden könnte. London ist immerhin eine gefährliche Stadt, wie wir erst vor einiger Zeit wieder persönlich gesehen hatten, als wir den Geist auf dem Friedhof getroffen hatten - ein Geist auf dem Friedhof, was für ein Klischee schon wieder.

Genau alle müssen trainieren für Körper und Geist. Besser für alle.

"Gestern als wir Hund gesucht haben war eingebrochen in Laden mit Totenköpfe und Kerzen. Polizei war auch da. Aber Hund schon tot. Heute begraben. Laden ist Mr. Bones Voodoo Shop mit blauen Rastamann mit Pelz. Hund ist beerdigt heute. Wollten zu Laden gehen. Vielleicht sollten wir Großer-Mann und Zigaretten-Mann anrufen, damit sie auch kommen wollen?"

"Das muss der Einbruch sein, von dem sie im Radio berichtet hatten.", schloss ich. "Deshalb bin ich sofort hergekommen, als ich hörte, dass das bei Ihnen in der Nähe gewesen wäre."

Nebenbei war ich noch dabei die restlichen Gedanken des alten Mannes zu entziffern und den beiden zu folgen. Kurz bevor wir am Laden ankamen klingelte mein Mobiltelefon. Es war Herr Verville, den ich kurz und knapp ins Bild rückte. Kaum aufgelegt klingelte es schon wieder und es war Herr Winter. Seltsame Zufälle gab es. Auch er machte sich wie der Pater sogleich auf den Weg, um uns vor Herr Bones Laden zu treffen.

"Hey, meint ihr Bones hat den Hund so mit Voodoo aufgeschlitzt? Machen die Voodoomenschen doch so." Dies konnte nur von Üzdemir kommen.

"Ich bin ja kein Experte, aber soweit ich das aus Film und Fernsehen kenne opfern Voodoo-Priester doch Hühner und benutzen Wachspuppen, um Leute zu `verzaubern`.", korrigierte ich Üzdemirs scharfsinnige Bemerkungen. "Aberglauben und Märchen, um Touristen noch etwas mehr Geld aus der Tasche zu ziehen."

"Soweit ich das beurteilen kann, Ms. McFee, ist dieser Laden bedauerlicherweise durchaus ernst gemeint.", merkte der Pater nachdenklich an und bekreuzigte sich unterbewusst dabei. "Das ist kein Touristenladen mit `witzigen` Geschenken und Püppchen. Vielleicht sollten wir hineingehen, und einen näheren Blick riskieren."

"Vielleicht haben Sie recht, Pater. Vermutlich ist es aber besser, wenn wir nicht alle auf einmal hineingehen." Ich wandte mich an die anwesenden Herren und Üzdemir. "Erst einmal nur der Pater und ich. So fallen wir vielleicht nicht so schnell auf." Unbewusst ließ ich meinen Blick auf den clownesquen Aufzug Üzdemirs schweifen.

Angus richtete den Kragen seines Mantels auf, so dass man seinen weißen Priesterkragen nicht sofort sehen konnte. Beim Eintritt in den Laden hatte ich ein flaes Gefühl im Magen. Eigentlich wollte ich lieber wieder gehen, doch wir hatten hier erst einmal etwas zu erledigen. Es war ohnehin zu spät, denn aus einem Hinterzimmer kam Herr Bones, von dem geschmacklosen Knochenspiel an der Ladentür angelockt, hervor. Er trug immer noch den selben blauen Pelzanzug. Abgesehen von der Geschmacklosigkeit



an sich hoffte ich sehr für ihn, dass das nicht sein einziger Anzug war.

"Wie kann ich Ihnen helfen?", begrüßte er uns in einem Tonfall, der vermuten ließ, dass er des öfteren schon gehört hatte: "Ich will mich nur kurz umsehen. Ich war noch nie in einem echten Voodoo Laden".

"Ich suche etwas witziges für einen Freund. Ein Geschenk." Ich setzte sofort mein charmantes Lächeln auf und spielte das naive Püppchen, um das Eis zu brechen.

"Ich glaube nicht, dass ich hier etwas habe, dass sie brauchen können.", erwiderte er schroff.

"Ach bitte." So leicht ließ ich nicht locker. "So ein putziges Püppchen oder ein Amulett um einen Freund etwas Glück zu bringen."

Er musterte mich abschätzend, nickte dann aber entwandt und seufzte tief. Er ging zu einem Regal, um ein Lederband mit einer Hühnerkralle abzunehmen.

"Das hier ist ein Glücksbringer. Das können Sie ihrem Freund schenken."

"Oh fein. Das ist schön gruselig. Das nehme ich. Könnten Sie mir es bitte einpacken?"

"Natürlich. Das macht dann vier Pfund."

Er wickelte es in ein paar Blätter braunes Packpapier und übergab mir mein vermeintliches Geschenk. Dabei berührten sich unsere Finger kaum einen Atem lang. Irgendwie wusste ich, vermutlich instinktiv, augenblicklich, dass der Mensch, den ich berührte kein Trödler war und dass der Pater recht gehabt hatte. Als sich daraufhin unsere Blicke trafen sah ich ihm an, dass auch er wusste, dass ich das scheinbar in diesem Moment erkannt hatte. Sein Laden, seine Requisiten, alles war auf einmal echt geworden. Ich sah den Pater an, und auch er bemerkte, dass etwas nicht stimmte.

Also brachte er sich in das Gespräch ein. "Ich habe gehört, in Ihrem Laden wurde eingebrochen?"

Xi mag diese Laden nicht. Hier zu viel Energie von Yin. Knochen-Mann hat keine gute Gefühl von Xi.

Bones schien den Kommentar des Paters zuerst abwinken zu wollen. Doch dann warf er einen Seitenblick auf mich und auf die Stelle an seiner Hand, an der er mich berührt hatte, und nickte aufgebend. Ich winkte Xi, Herr Winter und Üzdemir herein. Er ließ seinen Blick über unsere seltsame Gemeinschaft schweifen.

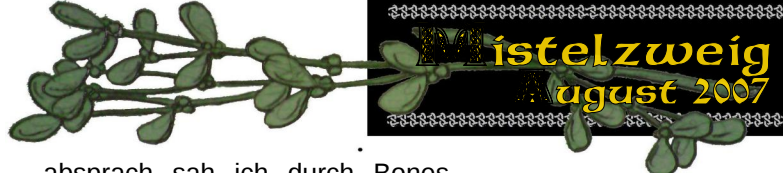
Er sah mich dann noch einmal an und begann zu erzählen. "Ja. Mir wurde etwas gestohlen. Ein uraltes Amulett. 'Das Medaillon des Mofat'. Es ist ein Mittel gegen, sagen wir, Schlafprobleme. Ursprünglich gab es neun Medaillions. Wenn alle zusammen sind wirken sie erst richtig."

"Haben Sie Bild davon?", fragte Herr Xi.

"Einen Moment." Bones kam Xis Aufforderung nach und kramte ihn einer Art Katalog. Er entnahm ihm einen Abrieb des Medaillions und gab es mir. "Wenn alle zusammen sind, können sie eine Horde oder einen Schwarm von mystischen Kreaturen in den ewigen Schlaf schicken."

Mein Mobiltelefon klingelte. "Entschuldigt mich einen Moment."

Ich verließ den Laden, um vor der Tür ungestört zu sprechen. Es war mein Büro, es ging um einen Termin für einen meiner Fälle - nichts außergewöhnliches, nur eine routinemäßige Vertretung eines Diebstahldelikt, bei dem die Sache klar war, und wir auf schuldig plädieren würden. Während ich den Termin mit meiner Sekretärin Carol



absprach sah ich durch Bones Fenster, dass sich meine Begleiter noch mit dem Ladenbesitzer unterhielten. Es war ein seltsamer Anblick einer bunten Versammlung - Der große Rastemann im hellblauen, fast unheimlich leuchtenden Pelzanzug, der kleine Chinese mit den grauen Haaren, Herr Winter im Anzug und den fettig glänzenden Haaren, der Pater im langen braunen Regenmantel und der clownartig gekleidete Türke.

Mir kam ein Gedanke und als der Termin geklärt war ging ich wieder hinein. "Wir könnten im Britischen Museum nachsehen, was dort gestohlen wurde. Noch ist dort geöffnet."

"Wir könn mit meim BMW hinfahrn.", schlug Üzdemir begeistert vor.

Diesmal war ich am Zug entgeistert drein zu blicken. "Danke, ich nehme ein Taxi."

Üzdemir sah mich nur schief an, aber das war mir egal. Ohnehin war nicht genug Platz im aufgemotzten BMW, und dem Lautstärkepegel aus der Weite allein nach zu urteilen konnte man im Innenraum nur sein Trommelfell riskieren. An sich war es kein Wunder, dass Üzdemir oft manches falsch verstand.

Wir kamen also auf getrennten Wegen zum Museum. Das Taxi war natürlich zuerst da, auch wenn der BMW ohne Zweifel schneller war als die typischen schwarzen Londoner Taxis, die irgendwann kurz nach dem großen Krieg eingeführt sein mussten. Aber im Londoner Stadtverkehr ist Geschwindigkeit nun mal überhaupt kein Vorteil. Außerdem hielt das Taxi direkt vor der Tür und Üzdemir musste noch lange nach einem Parkplatz suchen. Pater Angus und ich fragten in der Zwischenzeit an der Information schon einmal nach dem Diebstahl aus den Nachrichten. Schon leicht genervt sagte uns die Dame am Schalter - Vicky, wie ihr Namensschild verriet - dass ein Medaillon aus babylonischer Zeit gestohlen wurde. Vermutlich wurde sie dies heute nicht das erste mal gefragt. Nach der Frage des Paters nach einem Bild des Stücks verwies sie auf den Museumsladen, in dem der Pater einen Kalender, mit dem Bild des Medaillions, erstand. Es war ein nahezu identisches Abbild von dem Abrieb, den Bones mir gegeben hatte. Missmutig gab sie uns auf unser Bitten auch noch den Namen und Büronummer des zuständigen Kurators. Wir suchten Herr Smith auf. Nach einigem charmanten Lächeln, den Hinweis auf meine Kanzlei durch meine Visitenkarte und ein wenig Überzeugungsarbeit berichtete er von seinem Verlust.

Lustige Fahrt in Bumm Bumm Auto. Hihi. Viel besser als komischer Laden. Xi hat erst mal tief geatmet, gute Luft, als er draußen war.

"Es handelt sich um ein Medaillon aus dem Irak. Es ist auf 3.5 Millionen Pfund versichert. Aber das bringt ja nichts. Es ist unersetzlich! Es gibt kein anderes Stück, um uns den Verlust zu ersetzen!"

"Könnten wir einen Blick auf die Vitrinen werfen, wo sie aufbewahrt wurden?" Meine berufliche Neugier war geweckt.

"Hm." Er überlegte kurz. "Nun gut. Warum nicht. Es schadet ja ohnehin nicht mehr."

Er führte uns an die Stelle und ich war beeindruckt. Hier sind Bewegungsmelder. Der Deckel der Vitrine ist natürlich auch alarmgesichert, aber er liegt da, als ob er nicht einmal bewegt worden wäre. Außerdem gibt es ja noch die ganzen anderen Alarmsysteme im Museum, die allesamt unüberwindlich sind, jede für sich allein.

Der Dieb hatte Stil, dass musste ich anerkennen. Stil



und Können. Das Alarmnetz war perfekt. Ich prägte mir alle Einzelheiten ein - wer weiß man mir dies einmal nützlich werden würde. Erschütterungssensoren an strategisch günstigen Stellen, Kontaktalarme und natürlich Laserschranken - der Diebstahl war eine Meisterleistung. Nachdem Herr Smith sich von uns verabschiedet hatte und wir wieder unter uns waren, schlug ich vor, nachzuforschen, ob es nicht noch mehrere derartiger Diebstähle gab.

Was Vivian-Frau alles kennt. Bestimmt arbeitet sie bei solcher Firma.

London, der 29. April, 2000

Morgens hatte ich erst einmal meinen Termin wegen dem Diebstahlsdelikts, den ich zu verteidigen hatte. Ein dilettantischer Dieb, der es nicht anders verdient hatte erwischt zu werden. Verglichen mit dem Dieb aus dem Britischen Museum war dieser kleine Dieb ein Kleinkind, der wohl nie darüber hinauskommen würde Kleinigkeiten anzustellen. Aber ihn zu verteidigen brachte immerhin Geld und ein Erfolg vergrößerte meinen Ruf. Es war ein Standardfall und Argumente fanden sich schnell, zumal wir ohnehin auf schuldig plädieren würden, und ich nur noch auf Strafminderung hoffte. Also hatte ich Zeit nach Diebstählen von anderen Medaillions zu suchen. In der Tat fand ich in einem Museum in Stockholm einen seltsamen Fall. Aus einem Helm fehlte eine runde Scheibe, die in die Stirn eingelassen war. Die Beschreibung der Scheibe und auch des unerklärlichen Diebstahls passten sehr gut zu unseren Fällen.

Abends trafen wir uns wieder bei Xi im Dojo. Natürlich hatte ich wieder einen Hosenanzug an, da ich ja um die fehlenden Stühle bei Xi wusste. Und die enttäuschten Blicke Üzdemirs waren mir eine Genugtuung. Ich erzählte von dem Helm aus Stockholm.

Hank berichtete von seinem Fund. "Ich habe ihn Dublin eine private Münzsammlung gefunden, aus der ein Medaillon gestohlen wurde."

"In Paris gab es eine Gargoyle Statue, aus der eine ebensolche Scheibe von der Brust entfernt wurde.", fügte der Pater an.

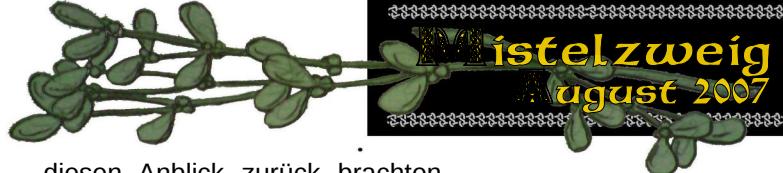
Ich hatte mitgezählt. "Dann haben wir schon fünf zusammen. Fehlen noch vier."

London, der 30. April, 2000

Weitere Ermittlungen am nächsten Tag ergaben noch einen scheinbaren Zusammenhang. Außerdem fanden sich noch drei andere potentielle Kandidaten für unsere Artefakte in ganz Europa verteilt, die ebenfalls gestohlen wurden. Also hatten wir bisher acht Medaillions von Mofat zusammen und eine mögliche grausige Begleiterscheinung, die vielen gemein war. Ein paar Tage nach den Überfällen wurde in jeder Stadt von einem besonders brutal zugerichtetem Haustier berichtet. Meistens ein Hund, einmal auch eine Katze und einmal ein Schwein. Wir hatten also zwei Artefakte aus London, eins vom Museum, eins von Herr Bones, dann hatten wir eins aus dem Stockholmer Helm, eins aus Dublin, eines aus dem Pariser Gargoyle, eins aus Liverpool aus Herr Randons privater Münzsammlung, und je eins aus Berlin und Edinburgh. Ein einziges fehlte noch zu unserem kompletten Satz. Der Dieb musste es entweder noch holen, oder es wurde noch kein zeretztes Haustier gefunden und er hatte es schon. Auf der Suche nach potentiellen Aufbewahrungsorten des letzten verbleibenden Medaillions suchten wir nach privaten Münzsammlungen. Nebenbei blätterten wir auch durch Reisekataloge, denn wir erinnerten uns an den Anblick vom Meer und dem Strand. Also suchten wir nach Bildern in den Katalogen, die uns

41

Kurzgeschichte



diesen Anblick zurück brachten.

Eventuell musste das Ritual dort stattfinden, dachten wir uns. Vielleicht wurden dort die mythischen Wesen schlafen gelegt, die dort auch wieder erweckt werden sollten - wenn wir recht hatten mit dieser Vermutung. Endlich hatten wir ein Bild eines Sandstrandes gefunden, dass uns alle irgendwie ansprach ...

An einem anderem Ort zu anderer Zeit

Der Sand, den ich durch meine Klauen rieseln ließ war schön warm. Ich war gerade dabei, dass Schriftzeichen für meinen Namen Shang, in der Sprache der Alten, mit dem Sand zu gestalten. Iserius und Pheranur, zwei unserer beiden Großen nutzten die Zeit, um sich in der Sonne zu räkeln. Scath war mal wieder als Schwalbe unterwegs und segelte auf der aufsteigenden, warmen Luft. Selbst ihm fiel es schwer die letzten Schatten um sich herum zusammen zu ziehen. Dafür war der Tag einfach zu sonnig. Tenuviel tat ihr Übriges dazu das Sonnenlicht einzufangen und auf ihrer Metallhaut widerzuspiegeln. Nicht weit entfernt war eine kleine Siedlung von Wolfsmenschen, mit denen wir uns verbündet hatten und deren Treiben wir ab und an zusahen. Ich las den anderen gerade, etwas amüsiert, ein Schreiben vor. Ein fremder Drache der uns den Kampf um unser Gebiet ansagte. Noch einmal ließ ich den Blick über meine Brut schweifen. Iserius der große Beschützer, bei ihm fühlte ich mich immer am sichersten. Pheranur unser großer Roter. Wo der Feuer hin spie da lebte nicht mehr viel. Dann noch Scath und Tenuviel, die beiden wussten auch ordentlich hin zu langen. Grade Scath, wenn er aus dem Schatten kam. Nein mir war wirklich nicht bange. Alter Drachen hin oder her. Da nun alle Bescheid wussten ging es auch schon los. In einem Knall und Blitz verschwand ich, um mich direkt zum Gebirge zu teleportieren, wo sich der Fremde, laut seinem Schreiben, niederlassen wollte. Ich sah mich schon mal ein wenig um, wohl wissend, dass die anderen bald folgen würden.

Als sie eintrafen, wie immer Scath an ihrer Spitze, flog ich zu ihnen hinüber. "Der Gute ist gerade nicht hier. Wie wär's wenn wir die Sache umdrehen und uns seinen Hort holen? Dann kann er seinen Kampf haben. Wird sich zeigen wie es sich ohne Hort so kämpft."

Die anderen hatte nichts dagegen. So legte ich mich wie schon so oft, Iserius um den Hals. Hier würde mir nichts passieren. Und verließ meinen Drachenleib. Einige Zeit schwebte ich in Geistergestalt durch den Berg bis ich endlich starke Magie spürte.

"Um den Raum ist eine große Schutzsphäre, die scheinbar von neun Münzen gespeist wird, die in die Wände eingelassen wurden. Mitten im Raum liegt ein riesiger Hort, der wegen der Schutzsphäre kaum zu sehen ist.", erklärte ich den drei anderen Drachen.

Aber irgendwie wusste ich, dass es noch nicht alles gewesen war. Klar war, dass der Zauber mächtig war und Schlimmes anrichten konnte, aber ich wurde das Gefühl nicht los, dass er etwas verbarg. So offensichtlich legte man keinen Hort an. Ich untersuchte alles nochmal genauer und es wurde sichtbar, dass die Münzen nicht nur die Sphäre mit Energie versorgen, sondern auch den Hort an sich. Dies machte vorerst nicht viel Sinn. Ich konzentrierte mich genauer auf die Verbindung und fand heraus, dass der Zauber zu den Täuschungszaubern gehört.

"So, so, der alte Knabe will uns also schon vor dem Kampf mit einer feinen Falle zusetzen, aber nicht mit uns, Brüder.", ließ ich meine Brut wissen. "Hier liegt vermutlich

gar nichts, alles nur ein Trugbild. Was war der Alte nochmal für ein Drache, ein riesiger Wasserdrahe. Na, dann auf ins Meer. Ich melde mich dann gleich wieder."

Wie vermutet fand ich den Hort dann tatsächlich dort und Iserius begann sofort diesen durch den Grund des Meeres zu bergen. Natürlich wurde der Eindringling sofort auf uns aufmerksam. Mit mächtigen Flügelschlägen kam er angefliegen. Ich kehrte mit Iserius zurück während sich Scath in den Schatten verbarg. Auch der Rest legte sich auf die Lauer. Ich wob noch eine große Schutzsphäre, um alle herum. Der alte Wurm würde schon sehen was er davon hat, würde er auf Mächte oder Zauber zurückgreifen wollen.

Schon der erste Feuerstoß von Pheranur brachte den Alten ordentlich ins Wanken. Also stürzte er genau auf Pheranur zu, um ihn als erstes zu erledigen. Mag sein dass er es auch geschafft hätte. Doch ich war bereits dabei alle durch meine Ausstrahlung zu stärken und Iserius den Alten zu verspotten und so wehrte er mühelos alle Angriffe für Pheranur ab. Als dann noch Scath aus den Schatten heraus eine klaffende Wunde riß, zog der Alte erst mal ab Richtung Meer.

"Der wird wohl seinen Hort aufsuchen wollen, und sucht vermutlich das hier" Iserius hielt einige Fläschchen hoch.

Ich konnte mir ein Grinsen nicht verkneifen. "Auf ihr Großen, macht dem Alten vollends klar, dass er hier bei den Falschen gelandet ist. Ich sortiere solange schon mal seinen Hort" Dabei fiel mir ein Schriftstück in die Hände. Ein Auftrag an einen Schmied, neun Amulette zu fertigen, nach ganz speziellen Vorgaben des Auftraggebers, des Drachen Mofat. Scheinbar ließ sich damit ein komplexes Ritual weben, mit dem man jede Anzahl an mystischen Wesen in den Schlaf versetzen konnte. "So, so, das hatte er also vor gehabt. Ganz schön raffiniert. Werde ich mir merken."

Nach Mofats Ableben, war der Zauber gebrochen und wir sammelten die Münzen ein. Noch überlegten wir was wir damit machen. Wegen der Gefahr die sie für uns darstellen konnten, wollten wir sie vorerst mal weit über die Welt verstreuen. Als wir jedoch den Plan umsetzen wollten, waren die Münzen verschwunden.

Ein paar Tage später setzte ich mich nochmals hin, um das Ritual des Mofat nochmals genauer zu studieren ...

London, der 30. April, 2000

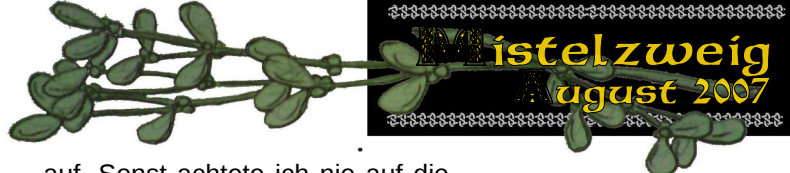
... dort könnte das Ritual stattfinden. Ritual? Wir kamen wir eigentlich wie selbstverständlich auf so einen Gedanken? Das war irgendwie erschreckend und ich musste mir zwischendurch immer wieder einen Becher heißen Tee holen, um mit diesen magischen, mystischen Dingen zurecht zu kommen. Es wurde Abend und wir hatten genug recherchiert.

Dass wir Sonntags in der Bibliothek stöbern konnten, hatten wir ohnehin nur Xis Status als Mitarbeiter zu verdanken. Während wir die Bücher wieder zurückstellten und langsam die Bibliothek verließen tauschten wir ein paar Ergebnisse und Gedanken aus.

"Nun, wir können weiterhin das neunte Medaillon suchen und sichern bevor es an den Dieb verloren geht oder wir stellen dem Dieb eine Falle."

"Oder beides."

Ich unterbrach meine Ergänzung an der Ausführung des Paters als wir einen Zeitungsstand passierten. Auf der Titelseite der „Sun“ fiel mir die Schlagzeile



auf. Sonst achtete ich nie auf die „Sun“. Die Berichte waren schlichtweg alle erfunden von Schreiberlingen, die einfach zu viel Drogen konsumiert haben mussten, oder die sonstige Störungen hatten. Oft handelten die Berichte von Außerirdischen, von der bösen Regierung, die uns alle belauscht und durch unterschwellige Botschaften in der Werbung unseren Geist kontrolliert. Ich denke die beliebtesten Schlagzeilen waren 'Ich wurde von Marsmenschen entführt!' und 'Elvis in Supermarkt gesehen!' oder sogar 'Ich hatte Sex mit kleinen grünen Männchen!' - wahlweise mit einem oder mehreren Ausrufezeichen, je nachdem wie lange der Aufmacher schon nicht mehr wieder verwendet wurde. Diesmal jedoch hatte die Schlagzeile vielleicht eine Bedeutung:

Xi hätte nicht gedacht, dass es so schlimm ist in dieser Welt. Was Vivian-Frau da schreibt erschreckt Xi.

'Frau von Voodoohexer verzaubert!'. Herrn Winter schien dies ebenfalls aufgefallen zu sein. Er kaufte schnell eine Ausgabe und schlug sie noch am Stand auf. Es wurde berichtet, dass Frau Walters, eine ältere Dame aus dieser Gegend, auf der Straße etwas gesehen habe. Ein großes, haariges Wesen, das an einen Wolf erinnern solle sei auf zwei Beinen die Straße entlang gelaufen. Es soll mindestens zwei Meter und fünfzig groß gewesen sein und er wäre blutverschmiert gewesen. Die Dame rief aufgeregt die Polizei und wurde von einem Psychiater gründlich untersucht. Die Sache wurde als Anfall der Dame abgetan. Dies sei in der Nacht geschehen, als der Einbruch in den Voodoo Laden von Herrn Bones geschah. Auch der tot aufgefundene Hund wurde erwähnt. Das also war der Zusammenhang mit dem Voodoohexer. Ein wenig weit her geholt der Zusammenhang, aber leider wussten wir nur zu genau, dass es diesmal vermutlich tatsächlich einen Zusammenhang gab. Standen in der „Sun“ vielleicht noch mehr solcher merkwürdigen Dinge, deren Zusammenhang und Bedeutung einfach falsch interpretiert wurden? Ich nahm mir vor, dass in der Zukunft einmal zu untersuchen.

Der Zeitungshändler beobachtete, dass wir den Artikel lasen und erzählte stolz, dass er die Dame kenne. Als ob ihn das gleich berühmt machen würde, weil er jemanden kannte, der in einer Zeitung stand. Auf jeden Fall wusste er zu berichten, wo die Dame wohnte. Wir folgten dem Weg. Unterwegs fragte der Pater den ein oder anderen Obdachlosen, ob sie einen Wolf gesehen hätten und auch Xi und ich fanden hin und wieder etwas auf dem Weg, das fehl am Platz schien - einen Kratzer, Blutstropfen, ein paar Haare.

In der Mittagspause trafen wir uns wieder alle, da wir uns inzwischen teilweise getrennt hatten. Der Pater berichtete, dass ihn die Befragung der Obdachlosen Richtung der St. Pauls Kathedrale geführt hatte. Er wollte mit dem ansässigen Pater reden, aber in den Pfarrräumen hörte er zwar ein Flüstern, dass er für die Stimme des Gesuchten hielt, aber er fand niemanden. Neben den Räumen fand er eine Treppe, hinter der eine Treppe steil nach unten führte. Von unten hörte er die Stimme eines Kindes. Mit einer Kerze neben vom Altar schlich er also hinunter und fand dort einen großen Raum. In dem Raum standen einige dutzend Statuen von zwei Meter hohen Wolfsmenschen. In einer steinernen Kiste, die ein Steinsarg hätte sein können, fanden sich Decken, wie von einer Lagerstatt. Der Pater hatte also unsere Suche zu einem erfolgreichen Ende gebracht. Wenn ich so nachdachte führten einige der Spuren, die Xi und ich fanden, auch in etwa in die Richtung der Kathedrale.

Wir machten uns sofort auf den Weg zu St. Paul und gemeinsam schlichen wir vorsichtig nach unten, um eventuell Zurückgekehrte nicht aufzuschrecken. Beeindruckt ließen wir unsere Blicke über die Statuen streichen. Wenn die Größe, dem des Wolfs entspricht, der

Immer wieder so Erinnerungen von kurzen Bildern. Genauso wie letztes mal mit Bauern und Ritter. Erst seit dem Traum von Drachen gibt es diese Bilder. Wir müssen noch besser verstehen.

gesichtet wurde, hatte die "Sun" in der Größe wie kaum anders zu erwarten stark übertrieben. In dem Steinsarg fanden sich unter den Decken acht Scheiben - die gesuchten und gestohlenen Medaillons des Mofat. Wie eine Reliquie hob ich eine auf und betrachtete sie aus der Nähe. Irgendetwas kam mir bekannt vor, oder seltsam, oder ... Ich wusste es nicht. Es war dieses Gefühl, dass ich bisher schon ein paar wenige Male hatte in meinem Leben. Jedes Mal hatte ich den dringenden Wunsch, nein, eher ein Wissen, dass ich diesen Gegenstand haben müsste, so als ob er mir sowieso gehörte, oder als ob er zu mir gehörte, oder vielleicht auch einfach, dass es so sein solle. Es war nicht zu beschreiben. Ich dachte, dass das der Grund war, dass ich zu dem wurde was ich war.

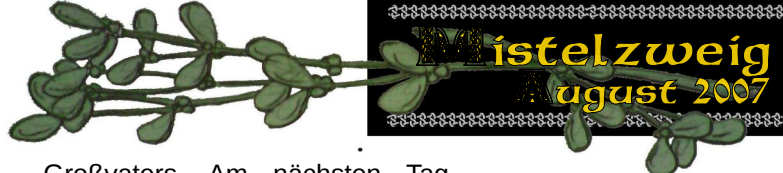
Versteh einer Vivian-Frau. Weiß sie denn nicht, dass ihre Eltern sie zu dem machten was sie ist?

Bei einer Goldmünze meines Großvaters hatte ich dieses Gefühl das erste mal. Ich war zehn. Wir waren zu Besuch bei meinem Großvater Jonathan in Tara in Irland. Er war 'in der Heimat geblieben und nicht zu den Besatzern gezogen', wie er sich immer ausdrückt. Damals wusste ich nicht so recht was er meinte, aber heute blicke ich doch manchmal mit einem traurigem Auge auf das was in Nordirland geschieht. Aber damals war noch alles gut. Stolz zeigte mir mein Großvater seine kleine Sammlung an Münzen und Briefmarken und anderen kleinen Kostbarkeiten. Wenn ich jetzt darüber nachdenke, weiß ich, dass vermutlich nichts davon wirklich kostbar war, zumindest nicht über den Materialwert hinaus. Nichtsdestotrotz war es sein kleiner Schatz, und auch für meine jungen Augen war es ein großartiger Schatz. Sein bestes Stück war seine Glücksmünze. Er erzählte mir wie er sie bekommen hatte. Eines Tages flüchtete er bei einem Regenschauer unter einen kleinen Baum. Als der Regen aufhörte erschien ein Regenbogen und das Ende berührte den Boden direkt vor seinen Füßen. Er wunderte sich noch darüber als er auf einmal die Stimme eines alten Mannes hörte, aber er sah erst niemanden. Sein Blick wanderte umher und am Ende des Regenbogens stand ein kleines Männchen, dass gerade laut fluchend ein Loch in die Erde grub. Neben sich hatte es einen großen grünen Zylinder abgelegt und auch seine Hose und sein Hemd waren grasgrün. Aber was noch verwunderlicher war, war der große Kessel, der ebenfalls da stand. Und es war als ob die Sonne aus dem Kessel schiene. Als mein Großvater näher kam nahm der kleine Mann erschreckt wahr, dass er nicht alleine war und hob seine Schaufel, um sich zu verteidigen. Doch mein

Ein netter Mann dieser Großvater-Mann. Xi hätte ihn gerne gekannt. Auch Xi hat oft Glück und weiß nicht woher. Vielleicht er hätte Xi was erzählen können. Aber wieder sieht man wie Großaugen als Kinder mehr verstehen von Yin und Yang, wie alles zusammen sein muss, als dann, wenn sie groß sind. Xi wird noch viel Arbeit haben bis andere akzeptieren, dass nicht alles was Verstand sagt richtig ist.

Großvater fragte nur verwundert, wer er war und was er hier tue, und wo er her käme. Der kleine Mann erzählte ihm, dass er wohl blind sei, wenn er nicht erkannte, dass er ein Leprechaun sei. Er müsste seinen Kessel voll Gold hier vergraben und er solle nur nicht daran denken, ihn zu bestehlen. Mein Großvater hatte aber schon Geschichten gehört und wusste es besser als ihn zu bestehlen. Außerdem war er immer ein redlicher Mann, der nicht mal daran dachte. Stattdessen bot er ihm an, ihm zu helfen. Überrascht willigte der Leprechaun ein. Nach getaner Arbeit schenkte ihm der irische Kobold diese Goldmünze aus Dankbarkeit. Ehrfürchtig hielt ich beide Hände auf und als er mir die goldene Münze in die Hand gab hatte ich ein seltsames Gefühl. Es war ein wenig als ob ich Hunger hatte. Also gab ich wehmütig die Münze zurück und wir gingen etwas Essen. Nachts konnte ich nicht

schlafen und holte die Münze aus dem Versteck meines



Großvaters. Am nächsten Tag erzählte er mir noch mehr über die Münze und wie sie im Glück gebracht hatte im Laufe seines Lebens. Also schlich ich mich nachts wieder zu dem Versteck und legte sie wieder hinein. Es war schwer und den Rest der Nacht konnte ich wieder nicht schlafen. Ich wusste irgendwie, dass die Münze zu mir gehörte. Dennoch fand ich es nicht richtig meinen Großvater zu bestehlen. Bei einem späteren Besuch versprach er mir, die Münze würde ich bekommen, wenn er einmal nicht mehr sei. Natürlich wollte ich an so etwas gar nicht denken - noch nicht einmal für die Münze. Fünf Jahre später starb er friedlich nach einem glücklichen Leben. Ich hätte gerne zehn oder hundert solcher Münzen gegeben, wenn er noch etwas bei uns geblieben wäre. Seine Frau, meine Großmutter Maribeth, die nichts von der Glücksmünze wusste, verkaufte seine Sammlung billig. Mit wenig Mühe fand ich heraus wer nun der Besitzer war und holte mir nun ohne Gewissensbisse die Glücksmünze meines Großvaters. Denn immerhin hatte der Sprechanlage ihm diese Münze geschenkt und sie gehörte auch in die Familie. Außerdem hatte ich sowieso schon immer das Gefühl, dass sie zu mir gehörte und mein Großvater hatte sie mir versprochen. Natürlich glaubte ich das Märchen meines lieben Großvaters nicht mehr als ich erwachsen wurde, aber als Kind wusste ich, dass es so gewesen war.

Und nun hatte ich wieder einmal dieses Gefühl als ich eines der Medaillons in Händen hielt. Ich wurde aus meinen Gedanken gerissen, als ich jemanden hörte, der die Treppen herunter stieg. Doch bevor ich etwas sagen konnte, um meine Gefährten zu warnen, stand er auch schon am Treppenabsatz. Eine der Statuen schien erwacht zu sein, denn was auch immer vor uns stand, sah genauso aus. Ein Wolf, oder besser gesagt eine Mischung aus Wolf und Mensch, der etwas merkwürdig auf zwei Beinen stand. Noch bevor ich den Schreck richtig erfassen konnte, öffnete er sein Maul, so dass man seine scharfen Zähne sah.

Hilhi, Xi hat sich im Schatten verborgen immer bereit die anderen zu beschützen gegen Wolfs-Mann. Aber Wolfs-Mann hat viel Yang-Macht verbreitet. Deswegen hat Xi erst mal abgewartet.

Wie ein Grollen oder Knurren erklangen seine Worte und hallten in den hohen Katakomben wieder. "Legt sie zurück! Das sind meine Amulette!"

"Nun, sie sind gestohlen." Erstaunlich wie der Pater es schaffte Mut zu fassen, um zu sprechen.

"Sie gehören mir schon länger als irgend jemanden sonst.", donnerte der Wolfsmensch.

Ich legte das Amulett langsam wieder zurück und fasste selbst ein wenig Mut. Oder war es Neugier? "Was haben Sie damit vor?"

Er legte den Kopf ein wenig schief. Die Bewegung erinnerte an einen Hund, der seinem Herrchen zuhörte. Nur dass er wesentlich stärker wirkte und die Unterwürfigkeit fehlte.

"Ich werde meine Familie damit aufwecken." Sein Blick wanderte zu den Statuen.

Währenddessen versuchte Üzdemir ein Amulett zu nehmen, doch bevor er noch seine Hand auf einem hatte, flog er auch schon ein paar Meter zurück. Der Wolfsmensch hatte früher reagiert als wir alle überhaupt eine Bewegung sehen konnten. Unverständlich wies Üzdemir überhaupt auf so einen Gedanken kam. Seltsamerweise schien es niemanden zu stören, was so eben geschehen war. Nach einem leichten Knurren mit einem finsternen Blick auf den am Boden liegenden fuhr er aber fort zu berichten. Es schien, als ob er das Bedürfnis hatte sich mitzuteilen. Vermutlich war er schon lange allein



gewesen. Er konnte sich sicherlich nicht mit jemandem austauschen.

"Ich bin Silas." Selbst der Wolfsmensch hatte mehr Manieren als Üzdemir. "Ich werde die Amulette auch wieder an alle Besitzer zurückgeben. Aber ich brauche sie jetzt. Ich muss meine Familie aufwecken. Sie haben damals Freunden die Amulette gestohlen, und diese haben sie zur Strafe in diesen Zustand versetzt. Jetzt ist es an der Zeit sie endlich wieder aufzuwecken. Ich bin nun schon seit langem auf der Suche nach den Medaillions und habe nun endlich alle gefunden."

"Die Freunde waren nicht zufällig Drachen, oder?" Der Pater sprach vorsichtig seine Idee aus, die mir auch gerade kam.

Komisch auch Xi ging in diesem Augenblick ein Drache durch den Kopf. Besser wir finden schnell heraus warum immer diese Gedanken kommen zu uns.

"Das ist ein Thema, über das ich lieber nicht rede."

"Wieso sollen wir glauben, dass alle Medaillions an die wahren Besitzer zurückgehen?" Auf meine Frage gab er mir einen Zettel. Ein Blick darauf verriet mir, dass das die Besitzer der Amulette war.

"Ihr habt mein Wort. Aber ihr könnt es auch nachprüfen. Das sind die derzeitigen `Besitzer'."

"Wann Verwandte aufwecken wollen?", wollte Xi wissen.

"Ich muss das letzte Amulett heute holen und morgen Nacht werde ich es tun."

"Können zugucken? Helfen vielleicht?", fragte der alte Chinese neugierig.

Xi versteht wie es ohne Familie ist. Ganz alleine. Wollte dem Wolfs-Mann helfen.

Leicht verwundert wandte er seinen Blick zu Xi. "An sich spricht nichts dagegen zuzusehen. Aber helfen könnt ihr nicht."

Wir gingen alle nach Hause. Nicht ohne ein mulmiges Gefühl im Bauch zu haben. War es richtig, Silas das Ritual durchführen zu lassen? Irgendwie - vielleicht war es wieder nur weibliche Intuition - dachte ich, dass es richtig wäre. Später in der Nacht suchte ich mir eine gute Position, um den letzten Überfall beobachten zu können. Silas hatte mir die Liste gegeben, in der stand, wem die Medaillions gehörten, und natürlich stand auch das letzte, das neunte, Medaillon darauf. Also wusste ich wo ich zu suchen hatte und ich stand bereit zu sehen, wie der Meisterdieb sein Werk vollbrachte. Vielleicht konnte ich ja noch etwas lernen. Nachdem ich etwa vierzig Minuten regungslos gewartet hatte sah ich einen ungewöhnlichen Schatten. Er bewegte sich fast unbemerkt an der Hausmauer entlang und schien beinahe mit den natürlichen Schatten verbunden zu sein. Er kam an ein Fenster und nur ein Blinzeln später war der

Schatten einfach im Gebäude. Nach weiteren zehn Minuten erschien er ebenso plötzlich wieder an der Außenwand des Hauses. Es war sehr beeindruckend und es verwunderte mich nicht mehr, dass er es mühelos in das Britische Museum geschafft hatte. Hätte ich nicht gewusst wo ich nach ihm suchen musste, hätte ich ihn sicher niemals gesehen. Müde und nicht ohne Bewunderung kehrte ich in mein Bett zurück.

Vivian-Frau will lernen wie man nicht auffällt in Dunkelheit? Warum kommt sie nicht zu alte Chinese? Der kann ihr viel zeigen. Hihi.

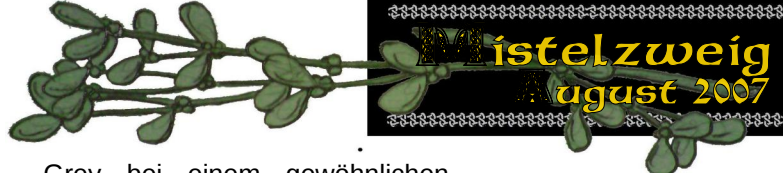
44

London, der 1. Mai, 2000

Gespannt waren wir alle am Morgen in den Keller der St. Pauls Kathedrale hinabgestiegen um dem Ritual von Silas beizuwohnen.

Unterwegs hatte ich mir einen Becher Earl

Kurzgeschichte



Grey bei einem gewöhnlichen Londoner Imbissstand zum Mitnehmen besorgt und nun saß ich mit einem Pater, einem Chinesen, einem Türken und einem Börsenmakler im Keller der ältesten Kirche Londons, um dem Ritual eines Wolfsmenschen beizuwohnen. Wie absurd das alles klang wenn man einmal darüber nachdachte. Xi war der einzige bei dem ich eher etwas wie kindische Spannung sah. Bei allen anderen - und vermutlich lieferte ich ein ähnliches Bild - sah ich eher ein Unbehagen und ein wenig Neugier, darauf, was hier geschehen sollte.

Xi war ganz gespannt wenn Wolfs-Männer aufwachen. Endlich ist Familie wieder zusammen. Was ein Glück.

Silas malte mit einem Pulver mir unbekannte Zeichen auf den Boden. Mit seinen Händen machte er immerzu Zeichen und mit den Medaillions umringte er die Statuen der Wolfsmenschen, die nur darauf zu warten schienen. Meinen Tee hatte ich zu dem Zeitpunkt schon komplett vergessen. Während Silas immer weiter machte spürte ich etwas. Ich konnte es nicht in Worte fassen. Heute würde ich sagen, es war eine Art Energiefluss, der immer stärker wurde. Bis man schließlich die Wesen spürte. Ja, irgendwie konnte ich spüren, dass sie keine bloßen Statuen mehr

Ja, ja, wenn Yin und Yang fließen so stark dann auch Großaugen merken.

waren, sondern das Leben sich in ihnen verbreitete. Silas verließ den Kreis, den er gezogen hatte und war nun still. Er schien müde und erschöpft. In dem Moment in dem er den Kreis verließ gab es im gesamten Innenkreis ein grünes Leuchten. Nach und nach bewegten sich die Statuen - eine nach der anderen - bis sie sich wie ein Rudel in einer Ecke des großen Kellerraumes versammelten und sich begrüßten und beschnupperten.

"Wir sollten besser gehen." Die anderen nickten mir zu.

Wir nickten Silas zu und verabschiedeten uns still. Es schien uns richtiger zu sein, die Familie alleine zu lassen. Sie hatten lange Zeit ohne den anderen verbracht und nun war es Zeit, dass die Familie wieder zusammen war. Silas kam zu uns herüber und nickte uns dankbar zu. Er hatte verstanden.

"Ich werde mein Wort halten.", versprach er. "Die Medaillions bringe ich in den nächsten Tagen und Wochen zu ihren Besitzern zurück." Er zögerte kurz, bevor er fort fuhr "Im Übrigen, einer der Besitzer, der Voodoomann, versteht die Dinge, die hier vorgehen, besser als ich gedacht hätte."

"Aber Knochen-Mann macht Flüche." Xi klang erschreckt und aufgebracht.

"Nicht nur schlechte Menschen machen Flüche.", erwiderte Silas wissend.

Auf dem Heimweg fand Herr Winter seine Worte wieder. "Habt ihr schon etwas wie das hier erlebt?"

Der Pater, Xi und ich sahen uns an. Ich wandte mich an ihn und wohl auch an Üzdemir irgendwie. "Nicht ganz. Aber, nun, wir haben schon selbst ein Ritual durchgeführt. Vor gar nicht allzu langer Zeit. Es fing alles damit an, dass ich auf Mr. Xi und Pater Angus traf, die sich über eine Person beugten ..."

Abwechselnd erzählten wir drei den beiden neuen in unserem Bunde von dem Geist Liebmanns, seiner Taten und von unseren Taten.

Pater Angus endete unsere Geschichte mit dem Kommentar: "Einmal geht jede Reise zu Ende."

Und jede Reise beginnt mit einem kleinen Schritt, sagt Laotse.

London, der 3. Mai, 2000

Zwei Tage später saß ich wieder in meinem normalen Leben an meinem normalen Schreibtisch und wühlte in normalen Akten und Unterlagen.

"Müsst mich so schnell wie möglich besuchen, bitte kommen.", hörte ich Xis Stimme.

Ich drehte mich zur Tür um, da ich erwartete Herrn Xi dort zu sehen. Aber dort war niemand. Die Tür war immer noch verschlossen. Mein Interkom war auch nicht an. Ich saß ein paar Minuten einfach nur da, starrte ein Bild an meiner Wand an und überlegte. Irgendwann dämmerte mir, dass ich die Stimme nicht hier im Raum hörte, sondern die Stimme einfach in meinem Kopf war. Besser nicht darüber weiter nachdenken. Sicher war es nur so ein Gefühl, dass ich einfach zu Herrn Xi gehen sollte. Sicher dachte ich nur seine Stimme zu hören. Das musste es sein. Ein einfache rationale Erklärung.

Da es bereits fünf Uhr war packte ich für diesen Tag zusammen und rief mir ein Taxi, dass mich zu Xis Dojo brachte.

"Ah, hallo schön Vivian-Frau. Hat funktioniert. Tasse Tee?"

Ich folgte ihm hinein. "Was hat funktioniert?"

"Habe ganz stark gedacht, dass Xi euch sehen muss und schon ist Vivian-Frau da."

"Ich hatte das Gefühl eine Stimme in meinem Kopf zu hören. Ihre Stimme, Mr. Xi. Das waren sie wirklich?"

"Ja, ja. Xi hat gerufen."

Ein wenig sprachlos setzte ich mich. Wenn Xi das konnte, vielleicht konnte ich das auch? Ich setzte mich und konzentrierte mich. Ich versuchte mir vorzustellen im Geiste nach Xi zu rufen. Aber als ich nach ein paar Minuten wieder vorsichtig ein Auge öffnete, um nach Xis Reaktion zu sehen, sah er mich nur fragend an.

"Schade. Bei mir funktioniert es nicht. Oder haben Sie etwas gehört, Mr. Xi?"

"Nein. Nichts gemerkt. Ach, das haben gemacht Vivian-Frau. Dachte Meditation. Meditieren gut für Geist."

Nicht wissend was ich weiter sagen sollte, saß ich still da, starrte vor mich hin und trank den heißen, grünen Tee, den Xi in der Zwischenzeit vor mich gestellt hatte. Xi tat es mir nach, oder ich ihm, je nachdem wie man es sehen mag.

Einfach zu wenig Fluss in Chi von Vivian-Frau. Sie auch nie richtig hören wenn Xi von Meditieren erklärt.

Gerade als die Tasse leer war, kam auch beinahe atemlos der Pater in den Dojo gestürmt. "Ich kam so schnell ich konnte. Was ist passiert? Geht es euch gut?"

Leicht verwundert sahen Xi und ich uns an. Xi lächelte fröhlich und ging flink nach oben, um eine neue Tasse zu holen. Also blieb es wohl an mir dem Pater zu berichten, was ich in wenigen Worten tat bis Xi mit einer dampfenden Tasse Tee zurückkehrte.

Wir verbrachten noch ein paar Stunden damit den Ruf im Gedanken zu versuchen, aber nur Xi gelang es. Wir beide schafften es nicht, trotz Xis nimmermüder Anleitungen. Xi schaffte es sogar in Meditation uns das Bild

Einatmen, ausatmen, einatmen. Bis Chi in Fluss und Geist ganz leer und dann einfach an andere denken. Ganz einfach, Xi hat es oft gesagt, aber nie sie hören richtig hin.

Xi hatte noch andere Idee aber wollte nicht erschrecken die beiden, hihi.



eines der Wolfsmenschen zu schicken.

"Teilen gleiches Chi. Wenn einer denkt, andere denken mit. Sehen Bilder, hören Worte in Kopf. Müssen üben!"

Müde gingen wir nach Hause. Unterwegs klingelte mein Mobiltelefon.

Ja, ja, mit diese blöde Trage-Ding kann Vivian-Frau reden. Aber ist viel schwerer als mit gemeinsame Chi. Xi versteht Vivian-Frau nicht.

"Bones hier. Ich wollte Ihnen nur mitteilen, dass mein Medaillon wieder hier ist. Ich danke Ihnen, was auch immer sie getan haben. Natürlich steht es Ihnen jederzeit zur Verfügung wenn Sie einen Verwendungszweck dafür haben."

"Nun, ich hoffe, ich muss das nicht bedauern."

"Ich finde Sie verkennen mich. Ich bin kein Feind."

"Dann hoffe ich, dass das stimmt. Es wird sich zeigen."

Diese Geschichte entstand nach einem Abenteuer von Michael Scharpf. Aus einem kurzen Mitschrieb wurde bald diese, doch längere, Geschichte. Nach dem Schreiben des Flashbacks von Sven-Oliver Schwarz, der Spieler von Xi aus dieser Geschichte, zusätzlich die nette Idee ein paar Kommentare aus Xis Sicht hinzuzufügen. Die Randbemerkungen geben dem Bericht noch mehr Tiefgang und noch nähere Einblicke in das frische Eintauchen in die Welt von Fireborn.



45

Kurzgeschichte

Fire born: Action Movie board

von Michael Schärpf (mit einer Erklärung von Bernie Ritzinger)

Auf der nächsten Seite findet ihr das Action Moveboard in groß. Hier soll nur kurz erklärt werden, wozu es eigentlich überhaupt da ist, und wie es funktioniert.

In einem Kampf könnt ihr so viele Moves verteilen, wie ihr in eurem "Feuer" Attribut habt, was euer physisches Aktionspotential darstellt. Ursprünglich war es laut Fantasy-Flight Games so geplant, dass jeder Spieler ein Kartendeck mit allen möglichen "Moves" hat und sie dann in der entsprechenden Reihenfolge, wie er sie anwenden möchte, vor sich ablegt.

Nun gibt es ein kleines Problem: theoretisch könnte jeder Spieler immer wieder den gleichen "Move" machen wollen, und somit bräuchte jeder Spieler bis zu sechs Kartendecks! Also warum kompliziert, kurzerhand alle möglichen "Moves" in eine schicke Tabelle und man kann mit 6+1 Markern, oder Würfeln anzeigen, in welcher Reihenfolge man welchen der "Moves" machen möchte. Oberhalb der dicken Linie sind die körperlichen Aktionen und unten die geistigen aufgeführt.

Das ist auch gar nicht kompliziert und funktioniert so. Nehmen wir an ihr möchtet euren Gegner einschüchtern (ihr habt ja immer auch eine geistige Aktion) also legt ihr euren Marker auf das entsprechende Feld. und dann euren Fighting Style "Drunken Monkey" anwenden und daraus diesen Action Move:

6: "Punish the Merciless" Abrollen + Kraft Sammeln + (Kick) Schlag + Springen + Kraft Sammeln + (Faust) Schlag

Dann verteilt ihr eure Marker so auf diesem Moveboard, wie unten angezeigt und schon ist alles schön übersichtlich und handlich. Für die einzelnen Arten von Schlägen gibt es nur ein gemeinsames Feld. Wenn ihr wollt, könnt ihr aber noch die leeren Felder anpassen, wie ihr sie braucht. Also, dann wünschen wir: Viel Spass bei Fireborn!

Abfeuern	Salve	Werfen	Festhalten	KO Schlagen	Rammen	Rundumschlag	Schlagen	Stoßen
Attacke Fernkampf	Massenattacke Fernkampf	Attacke Fernkampf	Attacke Nahkampf	Attacke Nahkampf	Attacke Nahkampf	Massenattacke Nahkampf	Attacke Nahkampf	Attacke Nahkampf
Ziel wechseln	Kraft sammeln	Nachsetzen	Ausweichschritt	Gehen	Kriechen	Klettern	Reinrennen	Schwimmen
Attacke Fernkampf o. Nahkampf	2	5	Attacke -	Bewegung Flinkheit	Bewegung Athletik	Bewegung Athletik	Bewegung Flinkheit	Bewegung Athletik
Abrollen	Drücken	Ducken	Springen	Abwehren	Ausweichen	Bereit machen	Durchhalten	Entkommen
1	Bewegung o. Verteidigung Flinkheit	Bewegung o. Verteidigung Flinkheit	4	Verteidigung Nahkampf	Verteidigung Flinkheit	-	Komplette Physikalische Aktion Ausdauer	Komplette Physikalische Aktion Flinkheit
Konzentrieren	Unterbrechen	Verzögern	Zaubern					
Komplette Physikalische Aktion Willenskraft	Komplette Physikalische Aktion Flinkheit	Komplette Physikalische Aktion -	Komplette Physikalische Aktion Zaubersprechen					
Ablenken	Aufspielen	Auslassen	Beschützen	Defensive Finte	Durchhalten	Einschüchtern	Finte	Herunterspielen
Luft(Gaunerei) gegen Erde(Interaktion)	Luft(Interaktion) gegen Erde(Gaunerei)			Luft(Fernkampf) gegen Erde(Interaktion)	Luft(Ausdauer)	Luft(Interaktion) gegen Erde(Interaktion)	Luft(Gaunerei) gegen Erde(Interaktion)	
Karma spüren	Magie weben	Seelenruf	Standhaft bleiben	Sticheln	Überraschungsangriff	Umschauen	Unterbrechen	Verzögern
Luft(Ka)	Luft(Zauber sprechen)	Luft(Ka)	Luft(Athletik)	Luft(Gaunerei) gegen Erde(Willenskraft)	Luft(Heimlichkeit) gegen Erde(Wahrnehmung)	Luft(Wahrnehmung)	Luft(Flinkheit) gegen Erde(Flinkheit)	
Zielen								Behandeln
Luft(Fernkampf) gegen Erde(Flinkheit)								Komplette Runde Medizin

Fire born: Action Move board



Ableuern	Salve	Werfen	Festhalten	KO Schlagen	Rammen	Rundumschlag	Schlagen	Stoßen
<i>Attacke</i> Fernkampf	<i>Massenattacke</i> Fernkampf	<i>Attacke</i> Fernkampf	<i>Attacke</i> Nahkampf	<i>Attacke</i> Nahkampf	<i>Attacke</i> Nahkampf	<i>Massenattacke</i> Nahkampf	<i>Attacke</i> Nahkampf	<i>Attacke</i> Nahkampf
Ziel wechseln	Kraft sammeln	Nachsetzen	Ausweichschritt	Gehen	Kriechen	Klettern	Rennen	Schwimmen
<i>Attacke</i> Fernkampf o. Nahkampf	<i>Attacke</i> -	<i>Attacke</i> -	<i>Bewegung</i> Flinkheit	<i>Bewegung</i> Athletik	<i>Bewegung</i> Athletik	<i>Bewegung</i> Athletik	<i>Bewegung</i> Flinkheit	<i>Bewegung</i> Athletik
Abrollen	Drehen	Ducken	Springen	Abwehren	Ausweichen	Bereit machen	Durchhalten	Entkommen
<i>Bewegung o. Verteidigung</i> Flinkheit	<i>Bewegung o. Verteidigung</i> Flinkheit	<i>Bewegung o. Verteidigung</i> Flinkheit	<i>Bewegung o. Verteidigung</i> Athletik	<i>Verteidigung</i> Nahkampf	<i>Verteidigung</i> Flinkheit	-	<i>Komplette Physikalische Aktion</i> Ausdauer	<i>Komplette Physikalische Aktion</i> Flinkheit
Konzentrieren	Unterbrechen	Verzögern	Zaubern					
<i>Komplette Physikalische Aktion</i> Willenskraft	<i>Komplette Physikalische Aktion</i> Flinkheit	<i>Komplette Physikalische Aktion</i> -	<i>Komplette Physikalische Aktion</i> Zauber sprechen					
Ablenken	Aufspielen	Auslassen	Beschützen	Defensive Finte	Durchhalten	Einschüchtern	Finte	Herunterspielen
Luft(Gaunerei) gegen Erde(Interaktion)	Luft(Interaktion) gegen Erde(Gaunerei)			Luft(Fernkampf) gegen Erde(Interaktion)	Luft(Ausdauer)	Luft(Willenskraft) gegen Erde(Willenskraft)	Luft(Gaunerei) gegen Erde(Interaktion)	
Karma spüren	Magie weben	Seelenruf	Standhaft bleiben	Stichein	Überraschungsangriff	Umschauen	Unterbrechen	Verzögern
Luft(Ka)	Luft(Zauber sprechen)	Luft(Ka)	Luft(Athletik)	Luft(Gaunerei) gegen Erde(Willenskraft)	Luft(Heimlichkeit) gegen Erde(Wahrnehmung)	Luft(Wahrnehmung)	Luft(Flinkheit) gegen Erde(Flinkheit)	
Zielen								Behandeln
Luft(Fernkampf) gegen Erde(Flinkheit)								<i>Komplette Runde Medizin</i>

von S ven-O | ver Schwarz

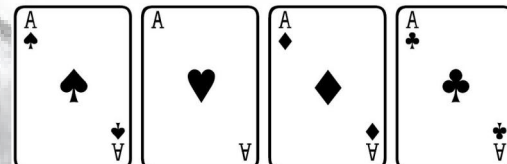


Deadlands: Runde nach Aufbeim Kampf

von Sven-Oliver Schwarz

1) Initiative

Reflexe würfeln, entsprechend Karten ziehen (s. Infokasten)
Reihenfolge: roter Joker, As, König, Dame, Bube, 10, ...2.
Bei gleichem Wert nach Farbe: Pik > Herz > Karo > Kreuz.
Der Schwarze Joker eliminiert die höchste Initiativekarte.



2) Angriff

- **ungezielt:** 1W20 = Trefferzone, + Angriffswurf mit Talentwürfeln der verwendeten Waffe. Die erwürfelte Trefferzone findet Ihr auf Eurer Seite des Sichtschirms.
- **gezielt:** Angriffswurf mit Talentwürfeln der verwendeten Waffe.
Den Aufschlag fürs Treffen findet Ihr auf Eurer Seite des Sichtschirms.

3) Schaden:

Schadenswürfel der verwendeten Waffe, alles addieren (Asse NICHT nachwürfeln).
Treffer in den Unterleib = +1 Würfel der Waffe entsprechend.
Kopftreffer = +2 Würfel der Waffe entsprechend.

4) Unschuldige Treffen:

Für jede KUGEL die nicht ihr Ziel findet und mögliche andere Ziele hat wird 1w6 geworfen.
Bei einer 1 wird jemand anderes erwischt.
Bei Schrotflinten, Schnellschießen und Gatling Waffen, trifft man bei einer 1-2 jemand anderes.

5) Selber Schaden fressen = Schockprobe:

Die erhaltene Wunde notieren oder entsprechende Chips abgeben.
Wenn Wunden übrig bleiben = Konstitutions Probe.

6) Pusteverlust durch bluten:

Bei ernsten / kritischen / verstümmelten Wunden verliert man pro Runde -1 / -2 / -3 Puste.
Bitte selber mitschreiben.

7) Terrorproben:

Wenn ich Euch dazu auffordere, Mumm-Probe machen und den Schneid addieren.

8) Sonstiges:

Gatling Waffen Benutzer werfen bei jedem mal Feuern noch einen W20 extra

9) Oft gebrauchte Modifikatoren:

- 2 Schnellschießen (Einzelspannrevolver)
- 2 Mit zwei Revolvern (auf beide Schüsse)
- 2 Revolver aus der Hüfte (nach Schnellziehen)
- 4 Gewehr aus der Hüfte (ohne extra Aktion zum bereit machen)
- 2 Zielwechsel beim Gewehr (ohne extra Aktion zum bereit machen)
- 2 Gewehr einhändig geschossen
- + 2 Schrotflinte mit Schrot Munni
- 2 Schrotflinte mit harter Munni
- 1 / Pro erreichter Reichweite der jeweiligen Waffe
- 2 Unterleib
- 4 Arme und Beine
- 6 Kopf, Hände und Füße
- 10 Auge, Herz

Reflexewurf	Initiative
Vermasseln =	Anzahl Karten
2-4 =	0
5-9 =	1
10-14 =	2
15-19 =	3
20-24 =	4
...	5
...	...