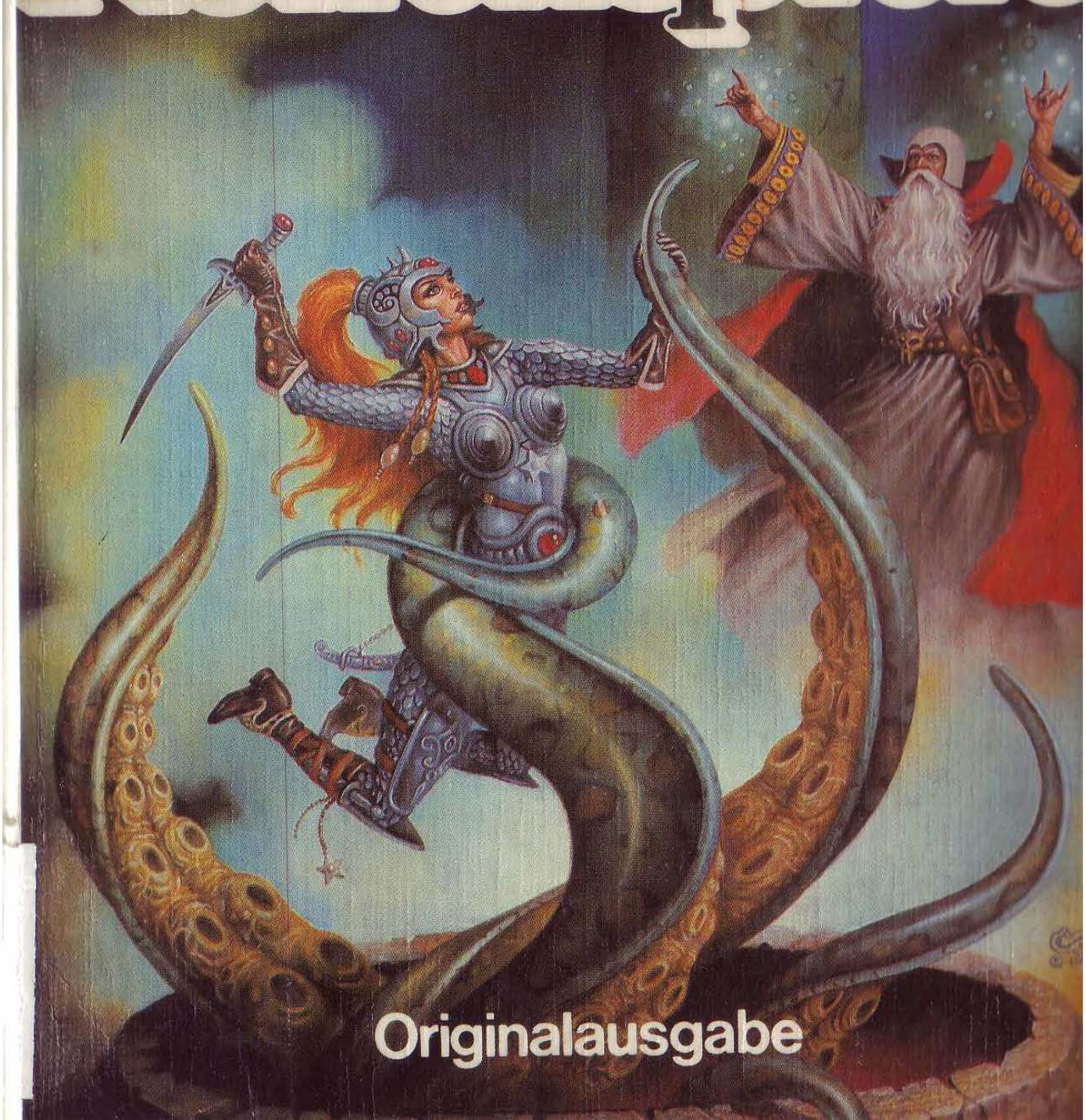
Knaur

Jürgen Franke
Werner Fuchs

Sachbuch

Knaurs Buch der Rollenspiele



Originalausgabe

Als Anfang der siebziger Jahre in den Vereinigten Staaten die ersten Fantasy-Rollenspiele auftauchten – bescheidene Publikationen, was Aufmachung und Auflage betraf –, hätte kein neutraler Beobachter es für möglich gehalten, daß diese Idee die Welt der Spiele revolutionieren sollte. Aber nur wenige Jahre später waren aus Kleinversendern seriöse Firmen mit Millionenumsätzen geworden: Die Welle rollte, das Rollenspielfieber verbreitete sich wie eine Epidemie, und auch im deutschsprachigen Raum findet diese Art, phantastische Abenteuer zu erleben, immer mehr Anhänger.
Heute gibt es eine Vielzahl von Rollenspielen der unterschiedlichsten Genres, und der Markt wird ständig unübersichtlicher. »Knaurs Buch der Rollenspiele« will hier Wegweiser und Orientierungshilfe sein. In ihm werden alle deutschsprachigen Rollenspiele und die wichtigsten amerikanischen Titel ausführlich vorgestellt. Darüber hinaus bietet das Buch einen Überblick über Randzonen wie: Abenteuer am Computer, Bücher zum Spielen, Fantasy- und SF-Brettspiele, Clubs, Zeitschriften und Zubehör sowie das Fantasy-Soloabenteuer »Mendrags Ruf«, das nach den Regeln von »Das Schwarze Auge« gespielt wird.

Den beiden Herausgebern, Jürgen Franke und Werner Fuchs – selbst Rollenspielexperten der ersten Stunde –, gelang es, für dieses Buch die prominentesten Rollenspiel-Fachleute unter den Spielekritikern und -journalisten zu gewinnen.

Originalausgabe
© Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf. München 1985
Umschlaggestaltung Wolfgang Lauter
Umschlagillustration Clyde Caldwell
Satz IBV Satz- und Datentechnik, Berlin
Druck und Bindung Ebner Ulm
Printed in Germany · 1 · 9 · 285
ISBN 3-426-03795-5

1. Auflage

Jürgen Franke/Werner Fuchs: Knaurs Buch der Rollenspiele

Mit Illustrationen von Josef Ochmann

Knaur

LANDESHAUPTSTADT STUTTGART
STADTBÜCHEREI
AUSGE... Stadtbücherei Stuttgart
86156124
Yc
m
Kna

ISBN 3-426-03795-5 780

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1:
Jürgen Franke – Die Welt der Rollenspiele 7

Kapitel 2:
Ralf Arnemann/Michael Blumöhr – MENDRAGS RUF (DSA-Soloabenteuer) 23

Kapitel 3:
DIE WICHTIGSTEN ROLLENSPIELE 78
Jürgen Franke – Einleitung 78
Eberhard von Staden – Das Schwarze Auge 80
Roberto Talotta – D&D und AD&D 99
Jochen Simon – Midgard 119
Reinhold H. Mai – Schwerter & Dämonen 131
Rainer Nagel – Sternengarde 141
Ludger Fischer – Traveller 151
Stefan Heß – Call of Cthulhu 162
Lutz Reimers – RuneQuest 171
Ingo Martin – Ein Überblick über die amerikanische und englische Rollenspiel-Szene 182

Kapitel 4:
Karl-Georg Müller – Bücher zum Spielen 187

Kapitel 5:
Jo Weigand – Computerrollenspiele 200

Kapitel 6:
Heinfried Elm – Fantasy- und SF-Brettspiele 208

Kapitel 7:
Bernd Lehnhoff – Zeitschriften und Zubehör 222

Kapitel 8:
ANHANG: Kontakte und Bezugsquellen 231

DIE WELT DER ROLLENSPIELE

Von Jürgen Franke

Failinn, die Waldläuferin, öffnet leise die Tür und schleicht sich in die Küche. Schon steht sie zu Füßen der schlafenden Gestalt, die ihr Lager vor dem Herd aufgeschlagen hat. Durch die geöffnete Tür ist ein metallisches Scharren zu hören. Failinn erstarrt und unterdrückt einen Fluch. »Bestimmt wieder dieser Tölpel Thorvard in seiner Blechrüstung!« denkt sie und atmet auf, als ihr Opfer friedlich weiterschläft. Vorsichtig beugt sie sich nieder und verschließt mit starker Hand blitzschnell den Mund der Schläferin. »Ruhig! Wir sind hier, um dich zu retten!« flüstert sie dem so unsanft geweckten Küchenmädchen zu, das in erster Panik vergeblich versucht, sich dem festen Griff der Waldläuferin zu entwinden. Nachdem das Mädchen sich offensichtlich beruhigt hat, winkt Failinn ihre Kameraden herein, die im Flur gewartet haben. Myria, das Küchenmädchen, ist nur zu bereit, der Gruppe von Abenteurern behilflich zu sein. Zu lange befindet sie sich schon unfreiwillig im Dienst des finsteren Magiers Sarin, als daß sie diese Gelegenheit zur Flucht ungenutzt verstreichen ließe. Myria weiß zu berichten, daß sich jenseits der zweiten Tür Sarins Baderaum befindet, von dem es eine direkte Verbindung zum Schlafraum ihres Herrn gibt. Die Tür zum Baderaum erweist sich als von innen verriegelt. »Das werden wir gleich haben!« meint Finrod, der Zauberer, und zieht aus einer seiner vielen Taschen eine Springwurz. Ein paar magische Worte, ein leises Anklopfen – und die Tür öffnet sich von selbst. Dahinter liegt der dunkle Baderaum, aus dem eine weitere Tür hinausführt. Durch den Türspalt fällt ein schwacher Lichtschein. Lugh Mac Aerbwyn und Thorvard machen sich bereit, in das angrenzende Zimmer zu stürmen, doch Finrod hält sie mit einer gebieterischen Geste zurück und tritt leise an die Tür heran. Schweißperlen glitzern auf seinem in Konzentration erstarrten Antlitz, als seine magischen Kräfte das Holz für sein Auge durchsichtig werden lassen. Ja! Da liegt Sarin, der für die Über-

fälle auf die Karawanen verantwortlich ist und der als einziger über das Schicksal der schönen Naila, der Tochter des Weisen Jezid, Auskunft geben kann. Nun dürfte es ein leichtes sein, ihn zu überwältigen und an den draußen wachenden Stammeskriegern vorbei zu entführen.

Nein, diese Szene stammt nicht aus einem Fantasy-Roman und auch nicht aus einem Fantasy-Film. Sie ist ein Ausschnitt aus einem Spiel, mit dem die Spieler selbst aktiv Fantasy-Abenteuer erleben können, statt nur von ihnen zu lesen oder sie sich auf der Leinwand anzuschauen. Solche Fantasy- oder Fantasie-Rollenspiele gewinnen auch in Deutschland immer mehr Anhänger. Aber was ist ein Fantasy-Rollenspiel? Den Begriff Fantasy braucht man nach dem Erfolg der Bücher und Filme dieses Genres kaum zu erklären. Je nach Geschmack wird man zuerst an J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* oder an *Conan, der Barbar* denken. In einem Fantasy-Rollenspiel liefern Sagen und Mythen und die moderne Fantasy-Literatur aber nur den Hintergrund für die Spielhandlung. Genausogut kann man andere Literaturgattungen, z. B. Science Fiction, als Spielhintergrund wählen. Neu ist die Idee des Rollenspiels, die im folgenden erläutert werden soll.

Was ist ein Rollenspiel?

Rollenspiele zeichnen sich durch drei wesentliche Merkmale aus. Jeder Spieler spielt für einen Bewohner der Spielwelt, für seine Spielerfigur. Er kann völlig frei über das Verhalten seiner Spielerfigur entscheiden, auch wenn er sie Handlungen ausführen läßt, die nicht in den Regeln erwähnt werden. Schließlich gibt es kein Spielziel, dessen Erreichen das Spiel beendet. Diese drei Merkmale sollen im folgenden Abschnitt näher betrachtet werden.

Bei Fantasy-Rollenspielen hat die Spielwelt einen pseudohistorischen Hintergrund, der etwa dem Mittelalter oder der Antike entspricht. In dieser Welt der Phantasie gibt es aber Zauberei, und man kann dort vertrauten Gestalten aus Sagen und Märchen begegnen – zum Beispiel Elfen, Zwergen oder Drachen. Die Spielwelt kann nach einem literarischen Vorbild wie Tolkiens *Mittelerde* oder Howards *Hyboria* modelliert sein. Manche Rollenspielsysteme liefern den Hintergrund auch gleich mit, zum Beispiel *Aventurien* für *Das Schwarze Auge* oder die *World of Greyhawk* für *Advanced Dungeons & Dragons*. Schließlich spielen viele Gruppen von Spielern in einer Spielwelt, die völlig ihrer eigenen Phantasie entsprungen ist.

Zu Beginn jeder Spielepisode wird die Gruppe der Spielerfiguren vor eine abenteuerliche Aufgabe gestellt. Jeder Spieler entscheidet in Absprache mit seinen Mitspielern völlig frei über die Vorgehensweise seiner Spielerfigur. Dies ist ein ganz wesentliches Merkmal echter Rollenspiele. Dem Spieler stehen im Spiel alle Möglichkeiten offen, die ein Bewohner der Spielwelt in der betreffenden Situation tatsächlich hätte. In herkömmlichen Spielen sind dem Spieler dagegen nur die Handlungen gestattet, die ausdrücklich in den Regeln aufgeführt sind. Beispielsweise erinnert der Hintergrund des Parker-Spiels *Verlies* in mancher Hinsicht an Fantasy-Rollenspiele. Auch hier spielt der Spieler einen Elfen, einen Helden oder einen Zauberer. Bei *Verlies* kann ein Held aber nicht versuchen, eines der Monster mit einem Anteil an den Schätzen zu bestechen und sich so dessen Unterstützung zu versichern. Dies ist in den Regeln nicht vorgesehen und damit verboten.

In einem Rollenspiel kann der Spieler seine Spielerfigur auch Handlungen ausführen lassen, die in den Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden. Schließlich können auch in einem Rollenspiel-Regelwerk trotz seines meist großen Umfangs nicht alle Handlungsmöglichkeiten aufgeführt werden, die den Spielern einfallen können. Um dennoch die erwünschte völlige Entscheidungsfreiheit zu erreichen, gibt es bei jedem echten Rollenspiel einen Spielleiter, mag er nun *Meister des Schwarzen Auges* oder *D & D-Master* genannt werden. Eine der Aufgaben des Spielleiters ist es, als eine Art Schiedsrichter zu entscheiden, wie sich unvorhergesehene Einfälle der Spieler auf den Spielverlauf auswirken. Hierzu steht ihm sein gesunder Menschenverstand zur Verfügung, und die Regelbücher geben Hinweise, wie er selbst einfache Regeln improvisieren kann. Der Spielleiter entscheidet aber nicht nur über die Art, wie die Spielerentscheidungen sich auf den Spielverlauf auswirken, sondern er entwirft auch vor Beginn der eigentlichen Spielsitzungen den Rahmen für die Abenteuerhandlung. Während des eigentlichen Spiels entwickelt sich dann aus diesem Gerüst im Wechselspiel von Spielerentscheidungen und Anwen-

dung der Spielregeln die eigentliche Spielhandlung. Wir werden dies später an einem Beispiel betrachten. Darüber hinaus spielt der Spielleiter auch für alle Bewohner der Spielwelt, die im Spiel auftreten und nicht von einem der Spieler geführt werden. Diese Figuren werden Nichtspielerfiguren genannt. Der Spielleiter muß dabei nicht nur in eine, sondern in viele Rollen schlüpfen und versuchen, jeder so gut wie möglich gerecht zu werden. Es sollte aber noch einmal betont werden, daß er dabei nicht gegen die Spieler spielt, sondern seine Funktion die eines unparteiischen Schiedsrichters ist. Führt der Spielleiter zum Beispiel einen dummen, eitlen Stadthauptmann, so sollte er ihn auf Schmeicheleien der Spielerfiguren hereinfallen lassen, auch wenn er selbst sie durchschaut.

Rollenspiele enden nie, solange die Mitspieler die Lust am Spielen nicht verlieren. Spielabend reiht sich an Spielabend. Eine typische Spielsitzung dauert je nach den Wünschen der Spieler zwei bis zehn Stunden. Kann eine Spielepisode in dieser Zeit nicht zum Abschluß gebracht werden, so spielt man beim nächsten Mal einfach an der Stelle, wo man unterbrochen hat, weiter. Ein gutgeleitetes fortlaufendes Rollenspiel wird nicht langweilig, und Spielergruppen, die jahrelang regelmäßig miteinander spielen, sind eher die Regel als die Ausnahme. Die Spielerfiguren bestehen dabei ein Abenteuer nach dem anderen, wobei die Spieler als Gruppe versuchen, die Aufgaben zu lösen, die ihnen der Spielleiter gestellt hat. Es gibt keine Sieger oder Verlierer; man spielt um der geselligen Unterhaltung willen.

Ein Rollenspiel unterscheidet sich schon auf den ersten Blick von herkömmlichen Spielen: Es gibt kein Spielbrett. Eine feste Spielfläche wäre auch gar nicht mit der völlig freien Spielform eines Rollenspiels zu vereinbaren. Das notwendige Spielmaterial besteht nur aus den Regelbüchern, Würfeln, Papier und Bleistift. Und natürlich braucht man sehr viel Phantasie. Es gibt allerdings eine Reihe von nützlichem Zubehör. Am wichtigsten sind Datenblätter, auf denen die Spieler die Eigenschaften und Spieldaten ihrer Figuren übersichtlich notieren können. Viele Spielgruppen verwenden darüber hinaus sorgfältig bemalte Zinnfiguren für ihre Spielerfiguren, die eigens für Rollenspiele hergestellt werden. Stellt man diese Zinnfiguren auf eine mit Quadraten überzogene Spielfläche, so werden die Bewegungen der Spielerfiguren und anderer Bewohner der Spielwelt übersichtlicher. Es besteht dann

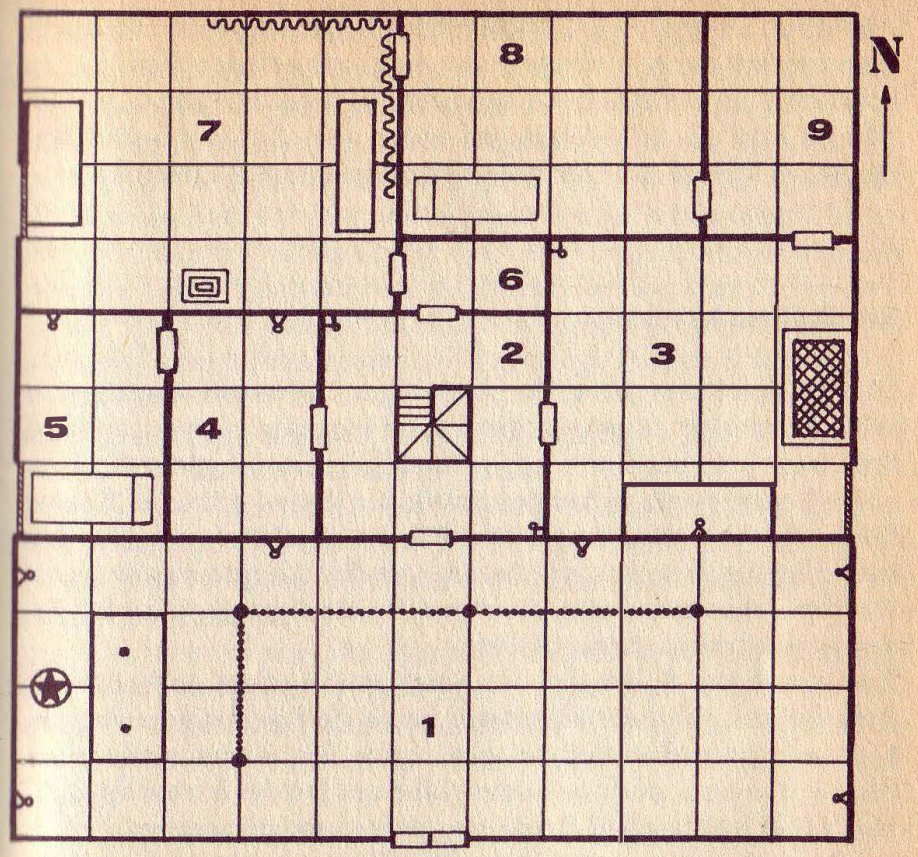
kein Zweifel, wer sich wann wo befindet und wer in die Fallgrube fällt.

Rollenspiele haben den Vorteil, daß sie auf der einen Seite sehr komplex sind und zum Teil dicke Regelbücher aufweisen, auf der anderen Seite aber auch sehr einfach zu spielen sind. Die Spieler brauchen sich nur zu überlegen, was sie an der Stelle ihrer Spielfiguren tun würden, und dies dem Spielleiter mitzuteilen. Im Prinzip können daher Spieler an einem Rollenspiel teilnehmen, die diesen einführenden Beitrag gelesen haben und denen der Spielleiter in zehn Minuten die Besonderheiten des jeweiligen Spielsystems und die Fähigkeiten der jeweiligen Spielerfigur erklärt hat. Den Rest lernt man »spielend« von erfahrenen Mitspielern und dem Spielleiter. Als Spielleiter muß man allerdings einige Mühen auf sich nehmen. Zum einen muß man als einziger der Spielergruppe tatsächlich die Regeln einigermaßen beherrschen. Aber keine Angst: In den Hunderten von Seiten mancher Regelbücher ist nur ein geringer Teil tatsächliche Regelsubstanz. Vieles steht dort nur zum Nachschlagen, z. B. die Wirkung Dutzender von Zaubersprüchen oder die Spieldaten zahlreicher Tiere und Fabelwesen. Zum anderen muß der Spielleiter die Spielhandlungen entwerfen und vorbereiten. Für alle Spielsysteme gibt es aber auch fertig ausgearbeitete Spielhandlungen käuflich zu erwerben, und Rollenspiel-Zeitschriften veröffentlichen regelmäßig solche Szenarien, Abenteuer oder Module genannte Spielhilfen. Diese fertigen Abenteuer braucht der Spielleiter nur aufmerksam zu studieren, und schon kann er mit dem Spielen beginnen.

Die ersten Schritte ins Abenteuer

Bei einem Fantasy-Rollenspiel spielt also eine Gruppe von Spielern unter Anleitung eines Spielleiters ein Abenteuer auf einer Spielwelt nach, wie sie aus der Fantasy-Literatur bekannt ist. Wie funktioniert das in der Praxis? Am Anfang steht die Idee des Spielleiters. Diese kann völlig seiner Phantasie entsprungen sein; vielleicht ist sie aber auch einer Anregung durch Film oder Roman zu verdanken. In der zu Beginn geschilderten Spielszene geht es beispielsweise um die Aufklärung von Überfällen auf Karawanen und um die Befreiung einer dabei entführten Händlerstochter. Gegen-

spieler der Spielgruppe ist dabei ein finsterer Zauberer, der einen vorher friedlichen Barbarenstamm aufgehetzt hat.
Nachdem die Grundzüge des Abenteuers festgelegt sind, setzt sich der Spielleiter in einer Mußestunde hin und entwirft auf kariertem Papier den Grundriß des Schauplatzes. Im Beispiel handelt es sich um ein altes Gemäuer, das sich der Zauberer als Domizil erkoren hat. Jeder Raum und jede andere wichtige Stelle erhält nun eine Nummer. Auf separaten Blät ern wird notiert, wie die einzelnen Örtlichkeiten aussehen, welche Nichtspielerfiguren (Menschen, Tiere oder Fabelwesen) sich darin aufhalten, womit diese beschäftigt sind und wie sie sich typischerweise verhalten werden.
Betrachten wir uns als konkretes Beispiel die Notizen des Spielleiters zu dem Raum, in den der Zauberer Finrod hineingesehen hat. Zuerst findet man hierbei beschrieben, was auf den ersten Blick zu sehen ist, während die Spieler die weiteren Informationen erst dann erhalten, wenn sie den Raum eingehend durchsuchen.
8 (Sarins Schlafraum): Der Raum wird vom schwachen Licht glühender Kohlen in einem Kupferbecken an der Westwand erhellt. Daneben liegen zwei Kerzen und eine Fackel. In der Südwestecke bilden seltene Pelze und verzierte Decken eine prächtige Lagerstatt, auf der eine Gestalt liegt. Zu Füßen des Bettes steht eine geschnitzte Truhe, die teilweise von Kleidungsstücken verdeckt wird. Über dem Lager hängen ein armlanger hölzerner Stab und eine Maske an der Wand. An der Nordwand ist eine bestickte Robe über einem Kleiderständer drapiert. Daneben steht eine bronzebeschlagene Eichentruhe. Der Boden des Raums ist mit Teppichen ausgelegt. Von der Decke hängen stufenförmig Laternen aus farbigem Glas herab. Im Norden führt eine Tür aus dem Raum hinaus.
Hinter der Maske befindet sich eine faustgroße Höhlung in der Wand, in der ein vergoldeter Schlüssel und ein Ledersäckchen mit 30 Silbertalern liegen. Die Eichentruhe enthält Kleidungsstücke Sarins. Die geschnitzte Truhe ist verschlossen, und das Schloß ist mit einem Giftdorn gesichert. In ihr befinden sich zwei Lederbeutel mit 20 Golddukaten bzw. 50 Silbertalern, ein unbeschriftetes Glasfläschchen mit Gift und eine Halskette aus Blutsteinen im Wert von 100 Silbertalern. Untersucht man sorgfältig die geometrischen Schnitzereien der Truhe, so stößt man auf eine bewegliche Stelle. Drückt man dort, springt ein Geheimfach im Boden der Truhe auf, in dem sich der Truhenschlüssel und eine Spruchrolle



Erdgeschoß – die mit Läden verschlossenen Fenster sind schraffiert gekennzeichnet; Dreiecke mit Kreisen markieren Fackelhalter an den Wänden.

mit dem Zauberspruch ZAUBERSCHLOSS befindet. Auf dem Lager schläft Sarin. Zwischen seinem Lager und der Wand liegen griffbereit ein Schlüsselbund mit Schlüsseln für alle Türen des Gebäudes und ein Glasfläschchen mit einem Zaubertrank GASFORM. Über dem Lager hängt griffbereit sein Zauberstab.

Ein Rollenspielabend

Hat der Spielleiter seine Vorbereitungen abgeschlossen, kann er seine Mitspieler zu einem Spielabend einladen. Das eigentliche Spiel kann jetzt beginnen. Spieler und Spielleiter sitzen hierbei um einen Tisch herum, wobei der Spielleiter darauf achtet, daß seine Unterlagen vor allzu neugierigen Blicken geschützt sind. Nur ihm ist schließlich bekannt, wie es am Ort des Abenteuers aussieht. Die Spieler müssen dies über ihre Spielerfiguren während des Spiels schrittweise herausfinden.
Zuerst teilt der Spielleiter den Spielern ihre neue Aufgabe mit. Beispielsweise tritt der Händler Jezid an die Spielerfiguren heran. Er erteilt ihnen den Auftrag, gegen gute Bezahlung herauszufinden, wer seine Karawane in der Nähe des Dorfes Mahabad überfallen und welches Schicksal seine dabei verschwundene Tochter ereilt hat. Anschließend ergänzen die Spieler die Ausrüstung ihrer Figuren, und die Gruppe begibt sich zum eigentlichen Schauplatz des Abenteuers, im Beispiel zum Dorf Mahabad.
In der Folge teilt der Spielleiter den Spielern jeweils mit, was ihre Figuren sehen, hören usw. Aufgrund dieser Informationen entscheiden die Spieler, was ihre Figuren machen. Die Konsequenzen häufig vorkommender Handlungen wie Zaubern, Kämpfen, Suchen nach Fallen oder Ausüben bestimmter Fertigkeiten werden anhand der Regeln spielerisch ermittelt. Bei nicht ausdrücklich im Regelwerk erwähnten Situationen entscheidet der Spielleiter auf der Basis seiner umfassenden Kenntnis der Rahmenbedingungen des Abenteuers, die er ja selbst entworfen hat, und seines gesunden Menschenverstandes. Treffen die Spielerfiguren auf andere Bewohner der Spielwelt, beispielsweise auf die Bewohner Mahabads, so führt der Spielleiter diese und läßt sie entsprechend ihrem im voraus festgelegten Charakter und dem Verhalten der Spieler reden und handeln.

Die Spieler nehmen nach fruchtloser Befragung der ahnungslosen Einwohner Mahabads am Ort des Überfalls die Spur der Räuber auf. Nach zweitägiger, gefahrvoller Reise durch den Dschungel, die natürlich auch nachgespielt wird, stoßen sie auf ein altes Gemäuer. Sie schleichen sich erfolgreich an den Wache stehenden Stammeskriegern vorbei und dringen in das Gebäude ein. An einen Kultraum (1) schließt sich eine Art Flur (2) an, aus dem drei weitere Türen hinausführen. Ein Ausschnitt aus dem Dialog zwischen Spielleiter **(SpL)** und Spielern **(Sp),** der mit Failinns Eindringen in die Küche beginnt, soll den eigentlichen Spielablauf illustrieren.
Sp: Wir blenden unsere Laternen ab. Ich öffne leise die Tür und schaue vorsichtig in den Raum hinein.
SpL: Du siehst eine Küche mit typischer Einrichtung. Einzelheiten sind im trüben Licht der im Herd nachglühenden Kohlen nicht zu erkennen. Vor dem Herd liegt auf einem Lager eine vermutlich weibliche Gestalt.
Sp: Das ist bestimmt eine Küchenhilfe oder sogar das Mädchen, das wir suchen sollen. Failinn kann am geschicktesten schleichen. Sie geht in die Küche und weckt die Schlafende. – Ja; ich halte ihr dabei aber den Mund zu, damit sie nicht vor Schreck laut aufschreit.
SpL (würfelt mehrmals): Failinn schafft es, lautlos bis zum Lager zu kommen. Während ihr anderen im Flur wartet, streift Thorvard ungeschickt wie immer mit seiner Rüstung die Wand. Er verursacht ein lautes Scharren (Aufstöhnen der Spieler; erneutes Würfeln des Spielleiters) – aber die Schlafende wird nicht wach. Failinn packt die Schlafende; Petra, mach bitte eine Geschicklichkeitsprobe (Spielerin würfelt und hat Erfolg). Gut; du hast das Mädchen sicher im Griff. Es wehrt sich zwar, aber gegen deine Körperkraft hat sie keine Chance.
Sp: Ich flüstere ihr ein paar beruhigende Worte ins Ohr und erkläre ihr, daß wir sie befreien wollen.
SpL: Sie beruhigt sich und gibt dir Handzeichen, daß du sie loslassen sollst.
Sp: Ich lasse sie los, bin aber bereit, ihr sofort den Mund wieder zuzuhalten, falls sie um Hilfe ruft.
Nach einer kurzen Unterhaltung stellt sich heraus, daß das Mädchen Myria sich unfreiwillig im Dienst des finsteren Zauberers befindet und sie den Spielerfiguren gern helfen wird, wenn diese ihr

zur Flucht verhelfen. Sie erzählt, was sie über den Aufbau des Gebäudes, über Sicherheitsvorkehrungen und über Sarin weiß.
Sp: Wir versuchen, über das Bad in den Schlafraum Sarins einzudringen. Lugh öffnet die Tür zum Bad.
SpL: Sie läßt sich nicht öffnen, und Myria erzählt euch, daß sich auf der anderen Seite ein Riegel befindet.
Sp: Finrod hat doch eine Springwurz. Damit bekommen wir die Tür auf.
Nach kurzer Diskussion läßt sich Finrods Spieler von seinen Mitspielern überzeugen, daß es wirklich sinnvoll ist, das wertvolle Zauberobjekt einzusetzen und damit dessen Zerstörung zu riskieren.
SpL: Die Springwurz öffnet die Tür, und ihr seht den Baderaum. Er sieht tatsächlich so aus, wie Myria ihn beschrieben hat. Unter der Tür in der Seitenwand fällt ein schwacher Lichtschein hindurch. Auf der euch zugewandten Seite befindet sich ein Riegel, der aber offensteht.
Sp: Wir greifen nach unseren Waffen und stürmen in das Schlafgemach. Bis Sarin richtig wach ist, haben wir ihn überwältigt. – Halt, laßt mich erst einmal mit meinem Zauber SEHEN VON VERBORGENEM in das Zimmer schauen. Vielleicht ist Sarin ja wach, oder es gibt Sicherungen, von denen Myria nichts weiß. Ich gehe zur Tür und wende den Zauber an (Spieler würfelt).
SpL: Der Zauber wirkt. Finrod sieht in den angrenzenden Raum, der von einem Kohlebecken erleuchtet wird. Als erstes fällt sein Blick auf ein prunkvolles Lager, auf dem ein älterer Mann in seidenem Nachtgewand schläft. Myrias Beschreibung nach ist dies Sarin, der Magier, und er (würfelt) erwacht nicht durch die magische Ausstrahlung von Finrods Zauber...

Die Geburt einer Spielerfigur

Zu Beginn eines Rollenspiels muß sich jeder Spieler eine Spielerfigur erschaffen. Hierbei helfen ihm Würfel, Spielregeln und vor allem Phantasie. Die Einzelheiten der Prozedur unterscheiden sich von Spielsystem zu Spielsystem, aber das Grundprinzip ist überall dasselbe. Zuerst erwürfelt der Spieler einige körperliche und geistige Charakteristika seiner Spielerfigur, zum Beispiel Körperkraft, Intelligenz oder Geschicklichkeit. Anschließend wird festgelegt, welche Fähigkeiten dieser Bewohner der Spielwelt wie gut beherrscht. Das Spektrum reicht hier von Klettern, Schwimmen oder Umgang mit Waffen über gute Menschenkenntnis oder Beredsamkeit bis zum Zaubern. Schließlich muß die Spielerfigur noch ausgerüstet werden. Die Basare der Spielwelt bieten hierzu Kleidung, Seile, Werkzeuge, Waffen, Zaubermittel und anderes mehr. Spätestens jetzt wird der Spieler seinem Geschöpf auch einen zur Spielatmosphäre passenden Namen geben und sich Gedanken über seinen Charakter und seine Handlungsmotive machen.
So entsteht beispielsweise Finrod Mac Beorn, der Magier, häßlich wie die Nacht, aber gutmütig. Er ist der Sohn eines in Ungnade gefallenen Adligen und einer Waldläufertochter. Dank seiner Intelligenz und seines magischen Talents erhielt er aber trotz dieser zweifelhaften Abstammung eine gute Ausbildung. Sie hilft ihm jetzt, sich durchs Leben zu schlagen und mit seinen Freunden gefährliche, aber lukrative Aufträge zu erledigen. Er spricht oft davon, sich eines Tages einen kleinen Zauber- und Heilmittelladen in einer zivilisierten Stadt zu leisten und sich zur Ruhe zu setzen, wenn er erst einmal genügend Geld zusammengespart hat. Andererseits gesteht er sich selbst heimlich ein, daß ihm bei seiner Wißbegier und Abenteuerlust ein solches Leben auf Dauer zu langweilig wäre.
Mit der so erschaffenen Spielerfigur spielt ein Spieler ein Rollenspielabenteuer nach dem anderen. Er muß sich nur dann eine neue Figur erwürfeln, wenn seine Spielerfigur ein Abenteuer nicht überlebt. Übersteht eine Spielerfigur ein Abenteuer, so erhält sie bei den meisten Rollenspielsystemen dafür sogenannte Erfahrungs- oder Abenteuerpunkte. Mit diesen Punkten kann sie sich im Laufe der Zeit neue oder verbesserte Fähigkeiten erwerben. Beispielsweise lernt ein Zauberer neue Zaubersprüche, oder ein Krieger kann besser kämpfen. Die Spielerfiguren werden dadurch immer stärker und können immer gefährlichere Abenteuer bestehen.

Der Reiz der Rollenspiele

Neben den so völlig andersgearteten Computer- und Videospielen haben sich Rollenspiele als die Umwälzung des Spielemarktes in den achtziger Jahren erwiesen. Was reizt so viele Spieler an dieser Art von Spielen? Viel mehr als herkömmliche Gesellschaftsspiele ist ein Rollenspiel eine aktive Freizeitbeschäftigung, bei der Phantasie, Kommunikation mit Freunden und Geselligkeit nicht zu kurz kommen. Es macht Spaß, sich mit netten Leuten über Bücher oder Filme zu unterhalten, die alle Beteiligten genossen haben. Um so mehr Spaß macht es, mit Freunden eine solche Abenteuerhandlung durchzuspielen.

Unsere moderne Gesellschaft bietet glücklicherweise kaum Gelegenheit, sich in gefahrvollen Situationen als Held zu erweisen. Dennoch existiert in vielen Menschen ein Hang zum Abenteuer, wie der Erfolg von Abenteuerliteratur und -filmen aller Genres beweist. Eine mögliche Ursache für diese Tendenz ist der Wunsch, kurzzeitig aus dem täglichen Einerlei zu entfliehen. Aus diesem Grund haben sich seit alters her Menschen um Geschichten- und Märchenerzähler versammelt und sich in eine farbigere und aufregendere Welt entführen lassen. Bei Rollenspielen kommen aber noch zusätzliche Motive hinzu. Zum einen bieten sie dem Spieler die Möglichkeit, sich einmal ganz anders zu verhalten, als es seinem normalen Wesen entspricht und auf diese Art und Weise die eigene Persönlichkeit auszuloten. Aus eben diesem Grund werden ernsthaftere Rollenspiele ja auch in der Psychotherapie eingesetzt. Zu ernst nehmen sollte man die spielerischen Rollenspiele allerdings nicht; die Lust am Schauspielern ist wesentlich und nicht der Versuch, sich selbst besser kennenzulernen. Vielen Spielern macht es Spaß, Charakter und Motive ihrer Spielerfigur ohne Bezug auf die eigene Person festzulegen und dann auch möglichst getreu diese Rolle zu spielen. Ulrich Kiesow, einer der Autoren des *Schwarzen Auges,* schreibt hierzu in der Zeitschrift *Spielwelt* (früher: *Mythos*): »Für mich geht die Faszination der Fantasy-Rollenspiele von ihrer Offenheit aus. Sie stellen hohe Anforderungen an die kreative Phantasie. Ein gut gemachtes Abenteuer ähnelt in vielem dem Drehbuch für ein Theaterstück (wobei die Spieler jedoch keine ausführenden Organe sind, da sie ja das Drehbuch ständig beeinflussen und umformen und so erst zum Gelingen des Stückes beitragen). Gerade die Offenheit und die Improvisation sind es,

was das Rollenspiel von allen anderen Spielen unterscheidet... Wenn ich Spielleiter bin, möchte ich in Zusammenarbeit mit den Spielern ein spannendes Stück über die Bühne bringen. Die Spielhandlung soll schlüssig und interessant sein, eine imaginäre Welt soll aufgebaut und mit Leben erfüllt werden.«

Hauptsächlicher Stein des Anstoßes sind bei Rollenspielen sicher Gewalt und Blutvergießen, die im Zusammenhang mit Abenteuern auftreten. Natürlich handelt es sich hier nur um imaginäre Gewalt, die auch keineswegs im Zentrum von Rollenspielen stehen muß. Es gibt zwar Rollenspiele, die zu einer Routine von »Monster erlegen/Schätze zusammenraffen« degeneriert sind. Solche Spielergruppen sind aber die Ausnahme und laufen allein aus Überdruß an derart stupiden Handlungsabläufen bald wieder auseinander. Leider verleiten einige amerikanische Rollenspielregeln die Spieler dazu, den Kampf gegen Monster und das Anhäufen von Gold als Hauptzweck zu sehen. Dort erhalten Spielerfiguren die den Spielerfolg messenden Erfahrungspunkte in erster Linie für im Spielverlauf überwundene Gegner und erworbene Schätze. Moderne Rollenspiele wie *Das Schwarze Auge, Midgard, RuneQuest* oder *Traveller* verzichten ausdrücklich auf solche Erfolgsbewertungen aus der Frühzeit des Rollenspiels. Wenn überhaupt der Erfolg einer Spielerfigur bemessen wird, so werden die Punkte für erfolgreiches Bestehen von Abenteuern und für gute Einfälle während des Spiels vergeben.

Es gibt Rollenspielabenteuer, die ganz ohne Kampfszenen auskommen. Andererseits sind Konflikte eine der Grundlagen dramatischer Abenteuer. In einem fortlaufenden Rollenspiel, das die ganze Bandbreite möglicher Abenteuersituationen ausschöpfen will, wird es daher auch zu kämpferischen Auseinandersetzungen mit Tieren, Fabelwesen oder auch mit menschlichen Kontrahenten kommen. Dies ist insbesondere bei den Fantasy-Rollenspielen der Fall, die in einer primitiveren Gesellschaft als der unseren spielen und die somit von ihren historischen und mythischen Vorbildern her ohne das latente Vorhandensein von Gewalt unglaubwürdig wären. Soweit meine Erfahrung mit weit über hundert Rollenspielern repräsentativ ist, lassen Rollenspieler ihre Spielerfiguren meist nur in Ausnahmefällen, z. B. zur Selbstverteidigung, zur Waffe greifen. Intelligenteren Problemlösungsstrategien wird der Vorzug gegeben, und einzelne Spieler, die zu chaotischerem Verhalten neigen, werden schnell von ihrer Spielergruppe »erzogen«.

Rollenspiele sind daher selbst bei sehr jungen Spielern kaum dazu geeignet, gewalttätiges Verhalten zu fördern.
Auf der anderen Seite können Rollenspiele positive, gruppendynamisch bedingte Wirkungen haben. Eine wesentliche Voraussetzung für den Erfolg einer Spielergruppe ist es, daß die Spielerfiguren zusammenarbeiten. Eigensinniges, uneinsichtiges Verhalten, Egoismus oder Desinteresse eines Spielers gefährden wesentlich den Erfolg der Spielergruppe. Die Spieler lernen, eine Aufgabe gemeinsam anzugehen, zu kooperieren und dabei die unterschiedlichen Fähigkeiten ihrer Spielerfiguren zu koordinieren. Dies ist ein grundlegender Unterschied zu herkömmlichen Spielen, der wesentlich zum Erfolg und zum Reiz der Rollenspiele beiträgt. Die Spielatmosphäre ist konkurrenzfrei, man arbeitet zusammen an der Lösung eines Problems, und es geht nicht darum, den Mitspieler zu besiegen. Für Spannung ist dennoch gesorgt, denn wer schwitzt nicht Blut und Wasser, wenn es um Kopf und Kragen der lange gehegten Lieblingsfigur geht. Bei einem Rollenspielabenteuer kann man mit Freunden kommunizieren und auch gemeinsam lachen, denn es kann zu zwerchfellreizenden Situationen kommen, wenn ein Spieler sich allzu enthusiastisch in seine Rolle hineinversetzt.
Ein weiterer Reiz der Rollenspiele besteht darin, daß sie die verschiedensten Anforderungen an die Spieler stellen. Phantasie und Kommunikationsvermögen sind fast eine Selbstverständlichkeit. Darüber hinaus braucht man aber auch sorgfältiges Planen, schnelle Reaktion auf Unvorhergesehenes und bei manchen Abenteuern auch kriminalistischen Scharfsinn. Gerade von deutschen Spielern hört man oft, daß ihnen die Abenteuer am besten gefallen, bei denen sie anhand verstreuter Hinweise ein Geheimnis ergründen oder ein Verbrechen aufklären müssen.

Eine kurze Geschichte der Rollenspiele

Schaut man sich die Millionen von Spielern an, die heute, Mitte der achtziger Jahre, in den USA und England von Rollenspielen begeistert sind, so glaubt man kaum, daß diese Spielegattung gerade erst zehn Jahre alt ist. Alles begann 1974 mit drei unscheinbaren Broschüren unter dem Titel *Dungeons & Dragons (D & D)*.

Gary Gygax, einer der beiden Autoren, sah sich damals gezwungen, das Spiel selbst zu produzieren, nachdem keine der etablierten Firmen an dieser neuen Idee interessiert war. Einige Jahre lang blieb *Dungeons & Dragons* auf einen kleinen, aber ständig wachsenden Kreis enthusiastischer Spieler beschränkt. Ende der siebziger Jahre begann dann aber der Siegeszug der Rollenspielidee, und die von Gygax und ein paar Freunden mit 1000 Dollar Startkapital gegründete Firma Tactical Studies Rules (TSR) hat mittlerweile einen Jahresumsatz von weit über 30 Millionen Dollar. Es gibt im amerikanischen und englischen Fernsehen eine regelmäßige Zeichentrickserie für Kinder, die auf *D & D*-Motiven aufbaut und gemeinsam von TSR und Marvel Comics gestaltet wird. Ein abendfüllender Hollywood-Fantasyfilm, bei dem Gary Gygax als Berater fungiert und der die Atmosphäre von *D & D*-Spielen wiedergeben soll, ist im Entstehen begriffen. Von *D & D* angeregte Bücher wie die *Endless Quest*-Serie von TSR oder die *Fighting Fantasy*-Serie von Puffin Books erreichen Millionenauflagen.
Dungeons & Dragons blieb nicht lange das einzige Rollenspiel. Andere Hersteller erkannten die Möglichkeiten dieser neuen Spielidee und veröffentlichten schnell ihre eigenen Regeln, um sich eine Nische des Marktes zu sichern. Diese Spiele gingen nicht wesentlich über das ursprüngliche *D & D* hinaus und sind heute in der Mehrzahl vergessen. Ende der siebziger Jahre erschienen aber in den USA einige Rollenspiele, die die nun mehrjährige Erfahrung mit Spielen dieser Art genutzt hatten. Sie gingen sowohl von Aufbau und Stimmigkeit als auch von der Präsentation der Regeln weit über die Anfänge des Rollenspiels hinaus und führten zum Teil wesentliche neue Ideen ein. Neben der von Gary Gygax selbst überarbeiteten *D & D*-Version *Advanced Dungeons & Dragons* waren dies die Fantasy-Rollenspiele *RuneQuest* und *Chivalry & Sorcery* und die Nummer eins unter den Science-Fiction-Rollenspielen *Traveller*. Zu dieser Gruppe von Rollenspielen, die angeregt durch die für unzureichend erachteten ursprünglichen *D & D*-Regeln in mehrjähriger Entwicklungszeit völlig neue Spielmechanismen entwickelten, gehört auch das in Deutschland 1981 erschienene *Midgard*. Diese Spiele sind auch heute noch populär und werden von erfahrenen Spielern vorgezogen.
Heute erscheint fast jeden Monat ein neues Rollenspiel. Die Thematik ist nicht länger auf Fantasy oder Science Fiction beschränkt, sondern umfaßt alle Spielarten der Abenteuerliteratur. Vom Wil-

den Westen über das Agentenmilieu eines James Bond bis zu den Deckplanken eines stolzen Seglers des ausgehenden achtzehnten Jahrhunderts gibt es keinen Schauplatz spannender Abenteuer, den man nicht mit einem Rollenspiel selbst aufsuchen kann. Der Markt ist kaum noch überschaubar. Es ist nicht zu erwarten, daß sich alle diese Spiele auf Dauer etablieren werden. Einige von ihnen sind einfach schlecht, andere sind zwar gut, aber von der Thematik her zu sehr an ein bestimmtes Thema angelehnt, um mehr als nur eine Handvoll von Enthusiasten anzuziehen. Außerdem gibt es kaum noch neue Ideen; die Regelautoren suchen sich nur noch aus bereits existierenden Rollenspielen die Teile zusammen, die ihnen am besten gefallen, oder sie neigen zu übergenauer Simulation und produzieren Spiele, die für die überwiegende Mehrheit der Spieler nicht mehr spielbar sind.
Mittlerweile zeigt sich schon eine Gegenströmung zu einfachen Spielen hin, deren Regeln so aufgebaut sind, daß sie auch von einem völlig unerfahrenen Spieler mühelos verstanden werden können. Die beiden Musterbeispiele für diese neue Art von Rollenspielen sind das in Deutschland entwickelte Fantasy-Rollenspiel *Das Schwarze Auge* und die völlig umgeschriebene Ausgabe von *D & D* aus dem Jahr 1983, die auch der deutschen Ausgabe dieses Spiels zugrunde liegt. Diese Spiele wenden sich an ein breites Publikum und ermöglichen auch demjenigen den Einstieg in das Rollenspielhobby, der bisher von umfangreichen und komplexen Regeln abgeschreckt worden ist.

MENDRAGS RUF

Ein Soloabenteuer von Ralf Arnemann und Michael Blumöhr

Einführung

Um ein Solo-Rollenspiel zu beginnen, braucht man nur wenig Vorbereitung. Man benötigt einen Würfel, Papier und Schreibzeug. Vor dem Start bestimmt man die Haupteigenschaften seiner Spielfigur, und schon kann's losgehen. Das Buch übernimmt die Rolle des Spielleiters.
Man beginnt bei Abschnitt **1** mit dem Lesen, am Ende jedes Abschnitts wird angegeben, welche Nummern für die Fortsetzung der Geschichte zur Verfügung stehen. Auf keinen Fall darf man die Abschnitte in der Reihenfolge der Nummerierung lesen. Das ergibt inhaltlich keinen Sinn und zerstört die Spannung.

Bestimmen der Eigenschaften:

Die wichtigsten Eigenschaften der Spielerfigur werden jetzt ausgewürfelt und notiert. Sie verändern sich während des Abenteuers nur auf ausdrückliche Anweisung im Text.

Mut

Der Mut eines Helden wird nach folgender Tabelle bestimmt:

Würfelwurf	1	2	3	4	5	6
Mut	8	9	10	11	12	13

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit eines Helden wird nach folgender Tabelle bestimmt:

Würfelwurf	1	2	3	4	5	6
Geschicklichkeit	8	9	10	11	12	13

Lebenspunkte

Ein Held hat bei Beginn des Abenteuers einen Wert von 30 Lebenspunkten. Die Bedeutung und Auswirkungen dieser Eigenschaften werden an geeigneter Stelle im Text erklärt. Es empfiehlt sich, vorab einmal die Kampfregeln (Nummer **200**) zu studieren.
Wichtig ist auch, eine Ausrüstungsliste zu führen. Auf einem gesonderten Blatt werden alle Gegenstände notiert, die man während des Abenteuers erwirbt. Wenn man sie wieder verliert, werden sie einfach ausgestrichen.
Und nun ... kann's losgehen!

1
... irgend etwas hat dich geweckt! Eben noch hast du fest geschlafen, aber plötzlich war da ein vager Traum, ein fremder Gedanke, der dich aufgeschreckt hat.
Noch etwas benommen setzt du dich im Bett auf und versuchst dir über die Ursache klarzuwerden. Das Zimmer liegt ruhig und friedlich da, die Uhr zeigt drei Uhr morgens.
Du spürst, wie sich dir jemand geistig mitteilen will, ein unerklärlicher, logisch nicht verständlicher Vorgang, aber du weißt sicher, daß dich jemand ruft.
Du konzentrierst dich und merkst, daß diese geistigen Impulse von unten kommen, offenbar aus dem Keller.
Wie wirst du auf diese außergewöhnliche Kontaktaufnahme reagieren:
Ignorieren und weiterschlafen (gehe nach **9**).
Den Impulsen folgen und nachforschen (gehe nach **17**).

2
Du stößt den Kadaver mit dem Fuß beiseite und setzt deinen Weg fort. Die Stützbalken sind schon relativ alt, aber wohl noch brauchbar. Die Luft riecht leicht muffig, und ein kühler Windhauch kommt aus der Tiefe.

Nach kurzer Zeit zweigt rechts ein kleiner Seitengang ab. Willst du ihn erkunden (gehe nach **148**) oder dem Hauptgang folgen (gehe nach **44**).

3
Während das Schnarchen des Männleins durch die Höhle hallt, gelingt es dir ohne Zwischenfälle, dich vorbeizuschleichen (gehe nach **70**).

4
Du kommst an eine Stelle, von der drei Gänge abzweigen, nach Norden (gehe nach **38**), nach Süden (gehe nach **12**) und einer nach Südosten (gehe nach **20**).

5
Willst du die Malereien begutachten (gehe nach **21**) oder die Statuen untersuchen (gehe nach **29**).

6
Du kommst in einen breiten Korridor, dem du etwa 20 Meter nach Norden folgst. Dann stehst du am Ende vor drei Türen, je eine im Norden, Osten und Westen. In jeder befindet sich eine kleine Klappe zum Hindurchsehen. Von der Decke hängt ein silberner Gong (gehe nach **14**).

7
Du öffnest die Falltür und siehst unter dir einen dunklen Raum, dessen Boden mit einer dünnen Schicht Stroh bedeckt ist, die deinen Sprung dämpfen würde. Möchtest du hinunterspringen (gehe nach **23**) oder dich woanders umsehen (gehe nach **15**).

8
Du öffnest die Tür und betrittst den Bereich der Verliese. Als du die Tür wieder schließt, schrillt eine Alarmsirene durch die Burg. Schon bald hörst du Unruhe und Schritte hinter dir. Du wirst dich beeilen müssen.
In einem der Verliese, hinter magischen Gittern eingesperrt, findest du deinen Auftraggeber. Hast du den Stab der Schlange dabei (gehe nach **189**) oder nicht (gehe nach **24**)?

9
Am nächsten Morgen wachst du auf und gehst deinen normalen Beschäftigungen nach.
Etwas mehr Abenteuerlust hätte dir vielleicht neue Perspektiven eröffnet.

ENDE

10
Du entzündest deine Lampe und gehst langsam und vorsichtig den Stollen entlang. Das Bergwerk scheint schon längere Zeit unbenutzt zu sein. Und es haben sich inzwischen neue Bewohner eingefunden!
Eine Fledermaus fühlt sich durch dein Eindringen gestört und greift an. Um dich zu wehren, mußt du dir erst die Kampfregeln in Nummer **200** durchlesen, danach kehre hierher zurück.
Fledermaus:

Mut:	8	Lebenspunkte:	11
Attacke:	1–2	Trefferpunkte:	1W
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	0

Falls du gewinnst, gehe nach **2**.

11
Mit einem mächtigen Satz erreichst du den Boden der Höhle. Keine Menschenseele ist zu sehen, als einziges Geräusch hörst du das Tropfen einiger Kondenswasserstellen. Möchtest du durch das Portal (gehe nach **147**) oder den Nebengang (gehe nach **19**) gehen?

12
Dieser Gang endet nach ungefähr 36 Metern in einer Sackgasse. Da du hier kein Fortkommen mehr siehst, kannst du umkehren (gehe nach **4**) oder in deiner hoffnungslosen Verzweiflung Mendrag um Hilfe rufen (gehe nach **97**).

13
Dir eröffnet sich ein atemberaubender Anblick: Dies scheint der Tempel einer mächtigen und reichen Gottheit zu sein. Ein prächtig geschmückter Altar, dahinter das imposante Standbild eines Insektengottes. Die Wände sind mit Gemälden verziert, in Nischen stehen kleine Statuen.
Links neben dem Altar führt eine Treppe abwärts, rechts davon befindet sich eine Tür.
Nach einigen Momenten anfänglichen Staunens beschließt du, dich den Wänden zu widmen (gehe nach **5**), den Altar zu untersuchen (gehe nach **47**), in die Krypta hinabzusteigen (gehe nach **133**) oder den Ausgang zu benutzen (gehe nach **6**).

14
Möchtest du nun die Klappe in der westlichen Tür öffnen (gehe nach **22**), durch die Tür treten (gehe nach **8**), die Klappe im Norden öffnen (gehe nach **30**), durch die nördliche Tür gehen (gehe nach **56**), oder gar durch die Klappe im Osten schauen (gehe nach **85**), die Tür selbst benutzen (gehe nach **100**), den Gong bedienen (gehe nach **64**) oder Mendrag um Hilfe rufen (gehe nach **48**), falls du das nicht bereits getan hast.

15
Du kommst in eine große Höhle. Ringsum siehst du verschiedene Ausgänge. Ansonsten ist die Höhle leer, nichts rührt sich. Du kannst eine steile Rampe empor in die Höhe klettern (gehe nach **118**), durch ein prächtig geschmücktes Portal gehen (gehe nach **156**), eine kleine Holztür öffnen (gehe nach **32**), eine Falltür im Boden untersuchen (gehe nach **7**) oder einen alten verstaubten Seitengang benutzen (gehe nach **49**).

16
Du stürzt dich in die erfrischenden Fluten und planschst eine Weile fröhlich herum. Der Erholungswert ist so groß, daß du zwei Punkte zu deinen Lebenspunkten addieren darfst. Nach etwa zehn Minuten stellt sich die Frage: Weitermachen (gehe nach **195**) oder Aufhören (gehe nach **90**).

17
Du folgst der inneren Stimme, die dich in den Keller führt. Dort stellst du Erstaunliches fest:
Wo gestern noch dein altes Fahrrad stand, führt nun eine mit Fackeln beleuchtete Treppe ins Ungewisse. Willst du nun gleich wieder umkehren und dich wieder ins Bett legen (gehe nach **9**), kühn die Treppe hinuntergehen (gehe nach **43**), vor einem solchen Abstieg noch etwas Ausrüstung mitnehmen (gehe nach **35**) oder – wer weiß, was von unten Gefährliches kommen mag – vorsichtshalber das Licht ausknipsen (gehe nach **25**).

18
Ein sich langsam emporwindendes Tal führt dich weiter deinem Ziel entgegen (gehe nach **157**).

19
Nach einigen Metern erweitert sich der Gang zu einer kleinen Höhle. Auf einer aus Stein gehauenen Bank schläft ein ungefähr 1,52 m großes, altes, buckliges Männlein den Schlaf des Gerechten (oder Ungerechten, in dieser Gegend weiß man das nie so genau).
Du kannst vorsichtig an ihm vorbeischleichen (gehe nach **3**), das Männlein aufwecken (gehe nach **45**), es im Schlaf ausrauben (gehe nach **37**) oder, jedes Risiko vermeidend, zum Schwert greifen und zuschlagen (gehe nach **27**).

20
Der aus dem Felsen gehauene Gang führt dich 18 Meter nach Südosten, wo er im rechten Winkel nach links abknickt. Nach weiteren 18 Metern kommst du auf eine größere Kreuzung (gehe nach **88**).

21
Auf den Bildern sind bewegende Kampfszenen aus der glorreichen Geschichte des Insektenvolkes abgebildet. Offenbar haben sie leicht magische Fähigkeiten, denn der Mut eines Beobachters – also auch deiner – wird um einen Punkt erhöht (gehe nach **39**).

22
Durch das kleine Türfenster siehst du einige Treppenstufen, die in ein finsteres Verlies hinunterführen. Undeutlich lassen sich Ketten und Gitter erkennen (gehe nach **91**).

23
Mit einem kühnen Sprung gelangst du nach unten. Du bist in einem Verlies ohne Ausgang oder Fluchtmöglichkeit. In den Ecken liegen die Skelette deiner Vorgänger. Allerdings ist bestimmt keiner von ihnen freiwillig in die Falle gegangen.

ENDE

24
»Unglückseliger!« brüllt der Geist in seinem Verlies. »Nun bin ich endgültig verloren! Schon in Kürze wird mich mein Feind vernichten.« In diesem Moment wird die Eingangstür aufgerissen, und Insektenkrieger drängen in den Raum. »Lauf schnell«, ruft Mendrag, »ich werde sie noch kurze Zeit aufhalten können, links hinter dir befindet sich ein Ausgang.«
Schnell wendest du dich um und fliehst. Du gelangst unbehelligt ins Freie und verläßt in Windeseile das Gebiet der Burg, die dir beinahe zum Verhängnis geworden wäre.
Der Rückweg nach Hause ist dir versperrt, und du wirst dich in dieser fremden Welt zurechtfinden müssen.

ENDE

25
Als du den Schalter betätigst, erlöschen Lampe und Fackeln. Du stehst im Dunkeln.
Es passiert nichts.
Nach einiger Zeit entschließt du dich bangen Herzens, wieder Licht zu machen, und siehe da, der Keller sieht aus wie gewohnt. Jetzt wirst du nie ergründen, was hier geschehen ist.

ENDE

26
Dir gelingt es nicht mehr rechtzeitig, zur Seite zu springen, als plötzlich ein gebrochener Balken und ein Haufen Steine von oben herabrasseln. Durch diesen Unfall verlierst du 4 Lebenspunkte. Nur mühsam kannst du dich wieder zum Hauptgang vorarbeiten (gehe nach **44**).

27
Mit einem mächtigen Schwertstreich schlägst du das alte Männchen mittendurch. Während das unschuldige Blut verströmt, durchsuchst du die Höhle. Dabei findest du einige aus Knochen geschnitzte Würfel und ein unbenutztes Stück Pergament. Danach verläßt du die Höhle (gehe nach **70**).

28
Der feuchte Gang verläuft ungefähr 18 m nach Südwesten, um dort nach Nordwesten abzubiegen. Du folgst ihm weitere 18 m und kommst an eine Einmündung (gehe nach **4**).

29
Interessiert betrachtest du die verschiedenen Statuen. Sie stellen Götter und Helden der Insekten dar.
Eine Figur zieht im besonderen Maße deine Aufmerksamkeit auf sich: Ihre Augen sind aus Smaragden gefertigt. Leicht kannst du die beiden Steine entfernen und deiner Ausrüstung einverleiben. Sie haben einen Wert von 22 bzw. 31 Dukaten (gehe nach **39**).

30
Durch die Klappe blickst du in eine unwirkliche blaue Wolke, in der rote Funken durcheinanderwirbeln. Alles macht einen sehr unrealen Eindruck, und du kannst keine klaren Konturen erkennen (gehe nach **91**).

31
Der Weg führt weiter in Richtung Osten.
Im Bergland ringsum bemerkst du nichts Auffälliges (gehe nach **172**).

32
Du betrittst durch die Holztür einen kleinen Nebenraum. Auf einem Ruhelager schläft ein Insektenkrieger. Besser gesagt, er schlief. Dein Eintreten hat ihn geweckt. Er greift zur Waffe, und du mußt dich deiner Haut wehren:

Mut:	9	Lebenspunkte:	9
Attacke:	1–2	Trefferpunkte:	1W+1
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	2

Falls du gewinnst, gehe nach **41**.

33
Nach ungefähr sechs Kilometern Fußmarsch erreichst du eine verfallene Gebäudegruppe. Im schmalen Schatten einer Palme liegen die Trümmer eines ehemaligen Stalles. Rechter Hand ist ein Brunnen. Daneben erhebt sich das noch halbwegs gut erhaltene Haupthaus.
Was willst du dir nun näher anschauen: Das Haus (gehe nach **76**), den Stall (gehe nach **42**), den Brunnen (gehe nach **58**) oder die Palme **(50)**?

34
Als du die magische Zahl aussprichst, ertönt ein leises Summen, und die Umgebung verschwimmt vor deinen Augen. Du stehst auf einmal in einem beeindruckenden Gartenraum, der durch Fenster in der Decke beleuchtet und mit zwei Springbrunnen bewässert wird. Zwei Zuflüsse aus den Brunnen speisen ein Becken, das zum Baden lockt.
Zwei Türen führen aus dem Raum. Die im Norden ist blaugelb gestreift, die im Osten ist braun mit einer aufgemalten Inschrift in roten Buchstaben: *Zutritt nur für Priester.*
Was wirst du jetzt tun:
Ein Bad im Schwimmbecken nehmen (gehe nach **16**), dir einen Strauß Blumen pflücken (gehe nach **185**), die nördliche (gehe nach **6**) oder die östliche (gehe nach **13**) Tür benutzen.

35
Du darfst alles mitnehmen, was sich in deinem Keller befindet und du für sinnvoll erachtest. Achte darauf, daß du auch alles allein tragen kannst, und notiere jedes Stück auf deiner Ausrüstungsliste.
Dann begibst du dich in Richtung Treppe (gehe nach **43**).

36
Im letzten Moment kannst du zur Seite springen, als neben dir ein Balken und ein Haufen Schutt niederstürzt. Leicht benommen und eingestaubt arbeitest du dich rückwärts heraus und folgst wieder dem Hauptgang (gehe nach **44**).

37
Vorsichtig beginnst du, das Männlein zu durchsuchen. Prüfe deine Geschicklichkeit (die Regeln dazu findest du unter Nummer **199**, kehre anschließend hierher zurück).
Falls du geschickt genug bist (gehe nach **139**), sonst (gehe nach **45**).

38
Hier treffen Gänge aus drei Richtungen aufeinander.
Wohin willst du dich wenden? Nach Norden (gehe nach **54**), nach Osten (gehe nach **46**) oder nach Süden (gehe nach **4**)?

39
Willst du als nächstes den Altar anschauen (gehe nach **47**), in die Krypta hinabsteigen (gehe nach **133**) oder hinausgehen (gehe nach **6**).

40
Der Durst fängt an, dich zu quälen. Nur noch mühsam kannst du die Richtung halten. Die Vögel über dir ziehen immer tiefere Kreise. Dein kühler Keller kommt dir jetzt vor wie das Paradies (gehe nach **95**).

41
Du durchsuchst die Leiche und den Raum und findest einige Heller in einer Gürteltasche, außerdem ein in Leder gebundenes Büchlein voll obszöner Zeichnungen aus der Insektenwelt. Leicht enttäuscht verläßt du den Raum wieder, um die Rampe emporzusteigen (gehe nach **118**), durch das Portal zu gehen (gehe nach **156**), die Falltür zu öffnen (gehe nach **7**) oder den staubigen Seitengang zu untersuchen (gehe nach **49**).

42
Der Stall besteht nur noch aus einem Haufen vermoderter Bretter und diversen übelriechenden Abfallhaufen. Leicht angeekelt wendest du dich ab, um zum Haus zu gehen (gehe nach **76**), den Brunnen in Augenschein zu nehmen (gehe nach **58**) oder um die Palme zu begutachten (gehe nach **50**).

43
Gang und Treppe sind in massiven Fels gehauen worden. Nach einigen Minuten vorsichtigen Abstiegs fühlst du dich plötzlich unsicher. Der Boden gibt leicht nach, die Umgebung verschwimmt vor deinen Augen, und du verlierst die Besinnung (gehe nach **51**).

44
Du dringst weiter ins Bergwerk vor. Nach kurzer Zeit zweigt wieder ein kleiner Seitenstollen rechts ab. Willst du dem Hauptgang weiter folgen (gehe nach **60**) oder rechts abbiegen **(52).**

45
»O Uriath! Bist du zurückgekehrt?«
Schreit das Männlein panikerfüllt beim Erwachen. Willst du es mit der Waffe zum Schweigen bringen (gehe nach **27**), nachfragen, wer Uriath ist (gehe nach **53**), nach dem Versteck des Magiers fragen (gehe nach **61**) oder dich vor dem offenbar nicht allzu fernen Uriath in Sicherheit bringen (gehe nach **70**).

46
Von hier aus führen drei Wege in verschiedene Richtungen. Für welchen Weg entscheidest du dich? Nach Westen (gehe nach **38**), nach Osten (gehe nach **62**) oder nach Südosten (gehe nach **71**)?

47
Du näherst dich dem Altar. Auf ihm sind einige Gerätschaften aus Silber aufgebaut. Dahinter steht das Götterbild, vierarmig wie seine Anbeter. Es hält eine Hellebarde und einen Säbel, eine Ananas und einen wunderbaren Rubin. Wirst du ehrfurchtsvoll niederknien (gehe nach **55**), die Geräte auf dem Altar nehmen (gehe nach **99**) oder den Rubin deiner Sammlung einverleiben (gehe nach **107**).

48
Du rufst nach dem Geist, aber nichts geschieht. Offenbar hindert ihn die Präsenz seines Gegners am Erscheinen (gehe nach **91**).

49
Du folgst dem Gang einige Windungen entlang. Offenbar wird er schon seit einiger Zeit nicht mehr benutzt.
Plötzlich hörst du hinter dir Geräusche. Vorsichtig kehrst du zur letzten Ecke zurück und hältst Ausschau (gehe nach **57**).

50
Die Palme hat die letzten Jahre nicht unbeschadet überstanden. Durch die Dürre bedingt, hat sie keine Früchte getrieben. Enttäuscht wendest du dich dem Haus (gehe nach **76**), dem Brunnen (gehe nach **58**) oder dem Stall (gehe nach **42**) zu.

51
Als du wieder zu dir kommst, hat sich die Umgebung radikal verändert. Du befindest dich in einer Wüstenlandschaft, leblos und sonnendurchglüht, dir vollkommen unbekannt. Du hast weder Ausrüstung noch Kleidung bei dir.
Plötzlich erscheint vor dir, verschwommen und einer Fata Morgana ähnelnd, eine geisterhafte Erscheinung. Und sie spricht dich an:
»Sei gegrüßt. Verzeih, daß ich dich störte, aber ich brauche deine Hilfe. Mein Name ist Mendrag, einst bekannt als einer der zauberkundigsten Geister dieser Welt. Seit langer Zeit liege ich in Fehde mit einem bösen Magier. Durch List gelang es ihm, mich gefangenzunehmen. Seither schmachte ich in einem magischen Verlies, und meine Zauberkräfte schwinden immer mehr.
Mit letzter Kraft gelang es mir, ein Wesen von einer anderen Existenzebene hierher zu holen – dich. Ich wußte nicht, wen ich dabei bekommen würde, aber ich hoffe, du wirst mir beistehen. Die Burg des Magiers liegt nördlich von hier. Sie wird von gräßlichen Insektenkriegern bevölkert, die ungefähr deine Größe, aber doppelt so viele Arme haben.
Nur eine Möglichkeit gibt es, die magischen Sperren zu überwin-

den: In der Burg befindet sich an einem geheimen Ort der Stab der Schlange, dessen Zauberkräften keine Sperre widerstehen kann. Finde ihn, und ich bin gerettet.
Das Bild des Geistes beginnt zu verblassen. »Meine Kräfte sind fast erschöpft. Aber einmal, nur einmal kann ich dir helfen, wenn du mich rufst.« Mit diesen Worten verschwindet er, hinterläßt aber einige Ausrüstungsteile im Sand. Du kleidest dich in eine Lederrüstung, nimmst ein Schwert und eine Laterne auf und findest außerdem noch eine Wasserflasche und einen Beutel mit 10 Golddukaten. Dann begibst du dich in die vom Geist gewiesene Richtung (gehe nach **59**).

52
Der Seitenstollen ist nach einigen Metern durch einen Einsturz blockiert. Es ist unmöglich, weiter voranzukommen. Aber im Halbdunkel des Stollenendes fällt dir etwas auf: Einer der Bergleute hat seinerzeit einen Goldklumpen liegenlassen! Eigentlich merkwürdig, denn er ist fast 20 Dukaten wert und zum Liegenlassen viel zu schade. Aber vielleicht wurden hier ja noch viel wertvollere Schätze gefördert? Du kehrst zurück zum Hauptgang (gehe nach **60**).

53
Allmählich beruhigt sich der Fremde wieder. Offenbar bist du trotz deines durch den Herweg schon leicht lädiertem Äußeren noch relativ vertrauenerweckend. Der Alte schüttet dir in aller Ausführlichkeit sein Herz aus. Irgendwo hier läuft also Uriath herum, ein Monster, dessen Gräßlichkeit auch nach Abzug aller Übertreibungen noch beeindruckend sein muß. Leicht erschüttert machst du dich auf den Weitermarsch, immer vorsichtig umschauend, ob nicht ein Verfolger naht (gehe nach **70**).

54
Deine Schritte führen dich 18 m nach Norden. Im Dämmerlicht deiner Laterne kannst du dort einen Knick nach Osten erkennen, dem du folgen mußt. Bis zu einem weiteren Knick sind es abermals 18 Meter, dort biegt der Gang wieder nach rechts ab und führt nun

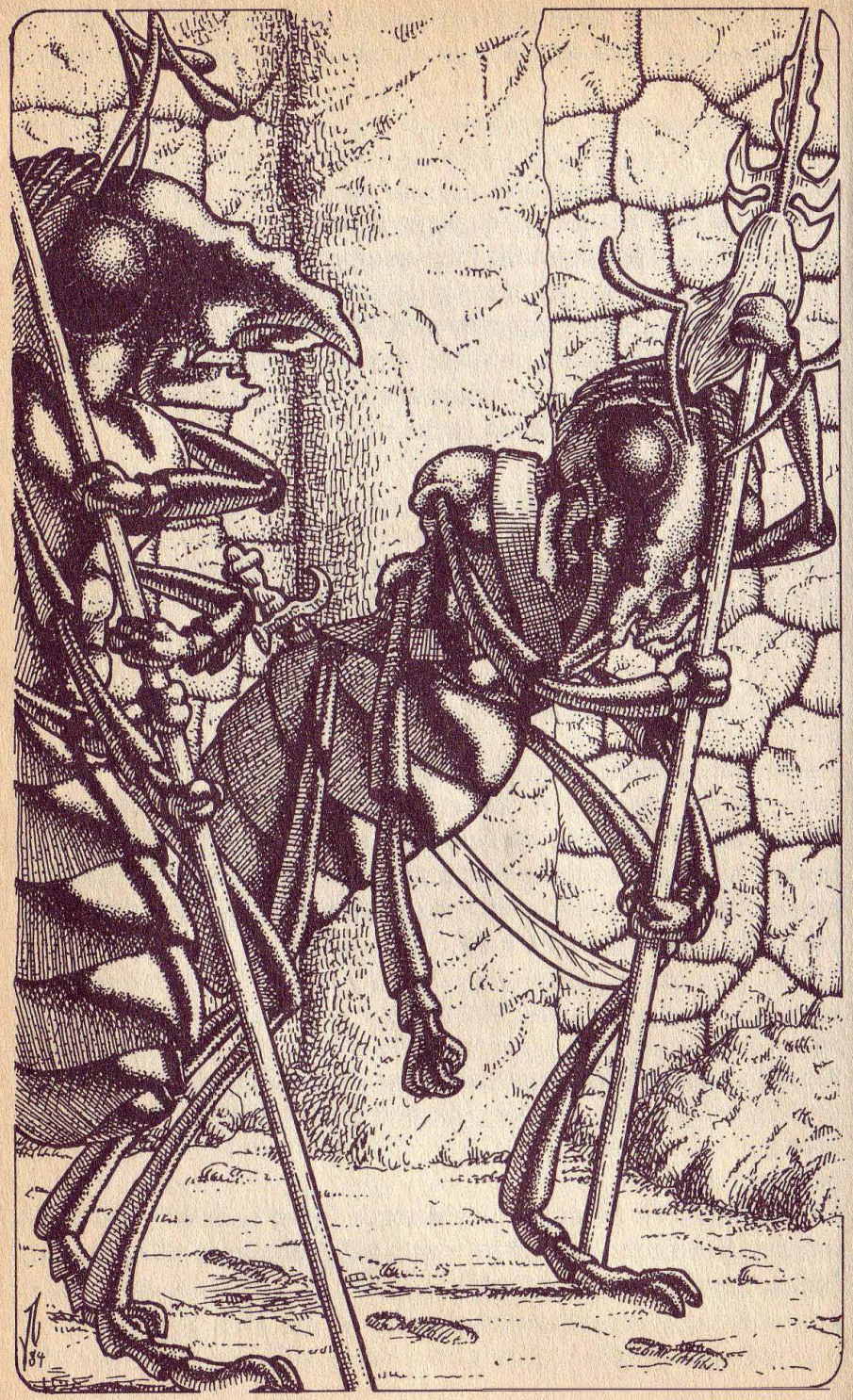
18 m nach Süden, wo er zum dritten Mal nach rechts abbiegt. Nach weiteren 12 Metern kommst du an eine Abzweigung (gehe nach **46**).

55
Würdevoll läßt du dich auf die Knie nieder und verbeugst dich vor der Gottheit. Plötzlich füllt eine magische Stimme den Tempelraum und fordert von dir eine Opfergabe. Willst du sofort den taktischen Rückzug antreten (gehe nach **89**), ein oder mehrere Stücke deiner Ausrüstung auf dem Altar plazieren (gehe nach **63**), dir lieber einige der Silbergeräte unter den Nagel reißen (gehe nach **99**) oder den Rubin mitnehmen (gehe nach **107**).

56
Du rüttelst an der Tür, aber sie läßt sich nicht öffnen. Du hast das Gefühl, als würden dir nicht Schloß oder Riegel, sondern magische Kräfte den Eintritt verwehren (gehe nach **91**).

57
Als du um die Ecke schaust, siehst du zwei Insektenkrieger deiner Spur folgen. Du hast offenbar Aufsehen erregt, und die beiden versuchen, als Wachen die Sache zu klären. Möchtest du fliehen (gehe nach **92**), die Insekten angreifen (gehe nach **194**), dich hinter einem Felsvorsprung verstecken (gehe nach **101**) oder Mendrag um Hilfe rufen (gehe nach **83**).

58
Der Brunnen scheint noch relativ gut erhalten, wenn auch Winde und Eimer fehlen. Am Grunde meinst du Wasser wahrzunehmen.
Möchtest du:
vorsichtig in den Brunnen hinabsteigen (gehe nach **67**), das Haus untersuchen (gehe nach **76**), zum Stall (gehe nach **42**) oder zur Palme (gehe nach **50**) gehen.



59
Du gehst in die angegebene Richtung und kommst nach kurzer Zeit an eine Kreuzung. An einem verdorrten Baum siehst du drei alte, kaum noch lesbare Wegweiser.
Nach Westen heißt es ›Silas 300 km‹ (gehe nach **77**), nach Osten liest du ›Mherwed 180 km‹ (gehe nach **103**), während es in Richtung Süden heißt ›Unau 200 km‹ (gehe nach **33**). Nach Norden führt ein schmaler Pfad ins Gebirge (gehe nach **151**).

60
Kilometer um Kilometer zieht sich das Stollensystem unterirdisch entlang. Schließlich endet der Gang auf einer Art aus Stein gehauenem Balkon, und du kannst eine weite Höhle überblicken. An ihrem anderen Ende siehst du ein großes Portal, an einer Seitenwand einen kleineren Eingang. Aber um sie zu erreichen, mußt du einige Meter hinunterspringen und wirst nicht mehr zurückkehren können.
Willst du den Sprung wagen (gehe nach **11**) oder zurückkehren (gehe nach **69**).

61
»Der Magier! Weh mir ob dieser Frage«, schreit der Alte. Dann erzählt er von dessen Fähigkeiten, wie dieser sich jederzeit in ein beliebiges Tier verwandeln kann. Von dem Pakt des Magiers mit den 79 Teufeln der 3. Unterwelt. Von den geheimen Schätzen unter dem Verlies, in dem tausende Kreaturen elend schmachten und tagtäglich von den widerlichen Dienern grausam gefoltert werden. Von der Nixe, die im Brunnen des Burghofs für 9 mal 9 mal 9 Jahre gefangengehalten wird und jeden Vollmond einen Tropfen ihres Herzbluts für die schrecklichen Experimente des Magiers opfern muß...
Entsetzt hältst du dir die Ohren zu und fliehst (gehe nach **70**).

62
Nachdem du ungefähr zwölf Meter nach Osten gelaufen bist, biegt der Gang, in dem du dich befindest, nach links ab. Nach weiteren 18 Metern Fußwegs knickt der Gang noch einmal nach links ab.

Von hier aus sind es 18 m bis zum nächsten Knick. Als du nach links blickst, kannst du in achtzehn Meter Entfernung eine Einmündung erkennen (gehe nach **38**).

63
Die geopferten Gegenstände verschwinden auf einmal spurlos vom Altar. War ihr Gesamtwert größer als 8 Dukaten (gehe nach **72**), war der Wert kleiner oder gleich 7 Dukaten (gehe nach **81**).

64
Auf dein Signal öffnet sich eine winzige Klappe im Boden, und ein zwergenhaftes Wesen kommt herausgekrabbelt. Auf einem Tablett hat es gelblichen Kuchen drapiert und bietet dir diesen stumm an. Wirst du davon essen (gehe nach **73**) oder lieber darauf verzichten (gehe nach **82**).

65
Das Dach des Turms ist eine etwa 100 m^2 große, kreisförmige Fläche, die von einer leicht zerfallenen Steinbrüstung begrenzt wird. Ein morscher alter Fahnenmast ragt in den Himmel, daneben hängt eine große Alarmglocke. Einige Meter von dir entfernt steht ein großes hölzernes Katapult, das mit einem schweren Steinbrokken geladen ist. Gleich daneben hat sich ein kleiner orangefarbener Vogel sein Nest gebaut.
Möchtest du die Glocke läuten (gehe nach **145**), das Katapult auslösen (gehe nach **135**), dir den Vogel näher anschauen (gehe nach **154**) oder den Turm wieder hinuntersteigen (gehe nach **127**).

66
Vor dir auf dem Block liegt der Stab der Schlange. Du nimmst ihn und verleibst ihn deiner Ausrüstung ein. Aber auf einmal erschüttern Erdstöße den Tempel, als wollte die Gottheit ihren Verlust beklagen. Risse entstehen in den Wänden, und du stürzt in wilder Hast die Treppe hinauf. Unbehelligt erreichst du den Ausgang, aber hinter dir beginnt der Tempel zusammenzustürzen (gehe nach **6**).

67
Obwohl du vorsichtig hinunterkletterst, verlierst du plötzlich an den feuchten, moosbewachsenen Steinen den Halt und fällst in die Tiefe. Glücklicherweise ist der Brunnen tatsächlich noch mit Wasser gefüllt.
Du wirst also nicht verdursten, aber wie du wieder nach oben kommen willst, wissen nur die Götter.

ENDE

68
An dieser Stelle führen drei Gänge ins Unbekannte. Willst du nach Norden (gehe nach **179**), nach Westen (gehe nach **142**) oder nach Osten (gehe nach **160**)?

69
Du verläßt das Bergwerk wieder durch den Hauptstollen und folgst weiter deinem Weg nach Osten (gehe nach **120**).

70
Aus dem rauh behauenen Felsgang wird allmählich ein säuberlich ausgemauerter Korridor. Du gelangst an eine Kreuzung (gehe nach **79**).

71
Du läufst ungefähr 25 Meter bis zur großen Kreuzung (gehe nach **88**).

72
Feierliche Musik ertönt, und die Stimme der Gottheit spricht einen langen wundersamen Segen auf dich. Dadurch wirst du die nächste Zeit stärker auf die Hilfe der Glücksgöttin vertrauen können. Du kannst dich jetzt weiter im Tempel umschauen (gehe nach **39**), aber eine innere Stimme hindert dich daran, dich nochmals dem Altar zu nähern.

73
Der Kuchen schmeckt ausgezeichnet, und du kannst dir für diesen Genuß zwei Lebenspunkte dazuaddieren. Möglicherweise wirst du sie schon bald benötigen. Das kleine Wesen ist schon wieder verschwunden, und die Klappe im Boden läßt sich nicht öffnen (gehe nach **91**).

74
Die toten Krieger haben nichts Interessantes oder Wertvolles bei sich. Möchtest du weiter dem Gang folgen (gehe nach **79**) oder zur Halle zurückkehren (gehe nach **109**).

75
Du schluckst die Flugperle und trittst an die Brüstung. Ohne dich weiter um das Geschnatter des Vogels zu kümmern, visierst du dein Ziel an und fliegst los (gehe nach **126**).

76
Die Aufmachung des Hauses erinnert dich unwillkürlich an einen Gasthof oder eine Karawanserei. Hinter der Eingangstür befindet sich eine kleine Diele, die wiederum in einen relativ großen Raum führt, wohl die ehemalige Wirtsstube. Im Dämmerlicht nimmst du plötzlich eine Bewegung wahr. Du hast offenbar jemanden überrascht! Wie aus dem Boden gewachsen steht zwei Meter vor dir ein Mann mittleren Alters, gekleidet in die wallenden Stoffgewänder eines Wüstennomaden. Wirst du ihn angreifen (gehe nach **84**), mit ihm Handel zu treiben versuchen (gehe nach **119**) oder ihm von deiner Mission erzählen (gehe nach **102**).

77
Du marschierst eine ganze Weile geradeaus nach Westen. Die Gegend wird immer steiniger, der Pfad ist kaum noch erkennbar. Hoch über dir kreisen einige dunkle Punkte. Willst du weitergehen (gehe nach **40**) oder lieber umkehren (gehe nach **59**).

78
Dir gelingt es, ungesehen bis auf 30 Meter an den Eingang heranzukommen. Vor dem Tor siehst du 4 Insektenkrieger, die Wache stehen. Was nun? Willst du: zum direkten Angriff vorgehen (gehe nach **121**), auf den Schutz der Nacht warten (gehe nach **96**), dich mit einer Ausrede an den Wachen vorbeimogeln (gehe nach **86**), Mendrag um Hilfe anrufen (gehe nach **112**).

79
Du kommst an eine Kreuzung. Gänge führen nach Osten (gehe nach **87**), nach Süden (gehe nach **88**) und nach Norden (gehe nach **106**).

80
Von der Kreuzung aus gehst du ungefähr 25 Meter nach Nordwesten, dann gelangst du wieder an eine Einmündung (gehe nach **46**).

81
Offenbar hat dein knauseriges Opfer die Gottheit beleidigt. Ein unheilvolles Brausen erfüllt die Luft, und kleine fahle Blitze zukken von der Decke auf den Altar. Du wartest die weitere Entwicklung nicht mehr ab und machst dich auf den Rückzug (gehe nach **89**).

82
Auf deine abwehrende Geste hin gibt das Wesen einen beleidigend klingenden Schnalzlaut von sich und verschwindet blitzschnell im Boden. Es gelingt dir nicht, die Klappe zu öffnen (gehe nach **91**).

83
Du rufst Mendrag um Hilfe an, und plötzlich liegen beide Insektenkrieger ohne Zeichen von Gewaltanwendung tot am Boden. Denke daran, daß du nun von dem Geist keine Hilfe mehr erbitten kannst (gehe nach **74**).

84

Du ziehst dein Schwert und greifst an. Blitzschnell hat auch der Fremde zum Säbel gegriffen, und der Kampf beginnt. Informiere dich unter Nummer 200 über die Kampfregeln und kehre dann hierher zurück.

Die Werte des Nomaden sind:

Mut:	11	Lebenspunkte:	18
Attacke:	1–3	Trefferpunkte:	1W+4
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	2

Falls du siegst, gehe nach **94**.

85

Durch das Sichtfenster siehst du ... den Magier in Person. Schaudernd betrachtest du ihn, wie er mit seinen vier Armen herumhantiert (gehe nach **91**).

86

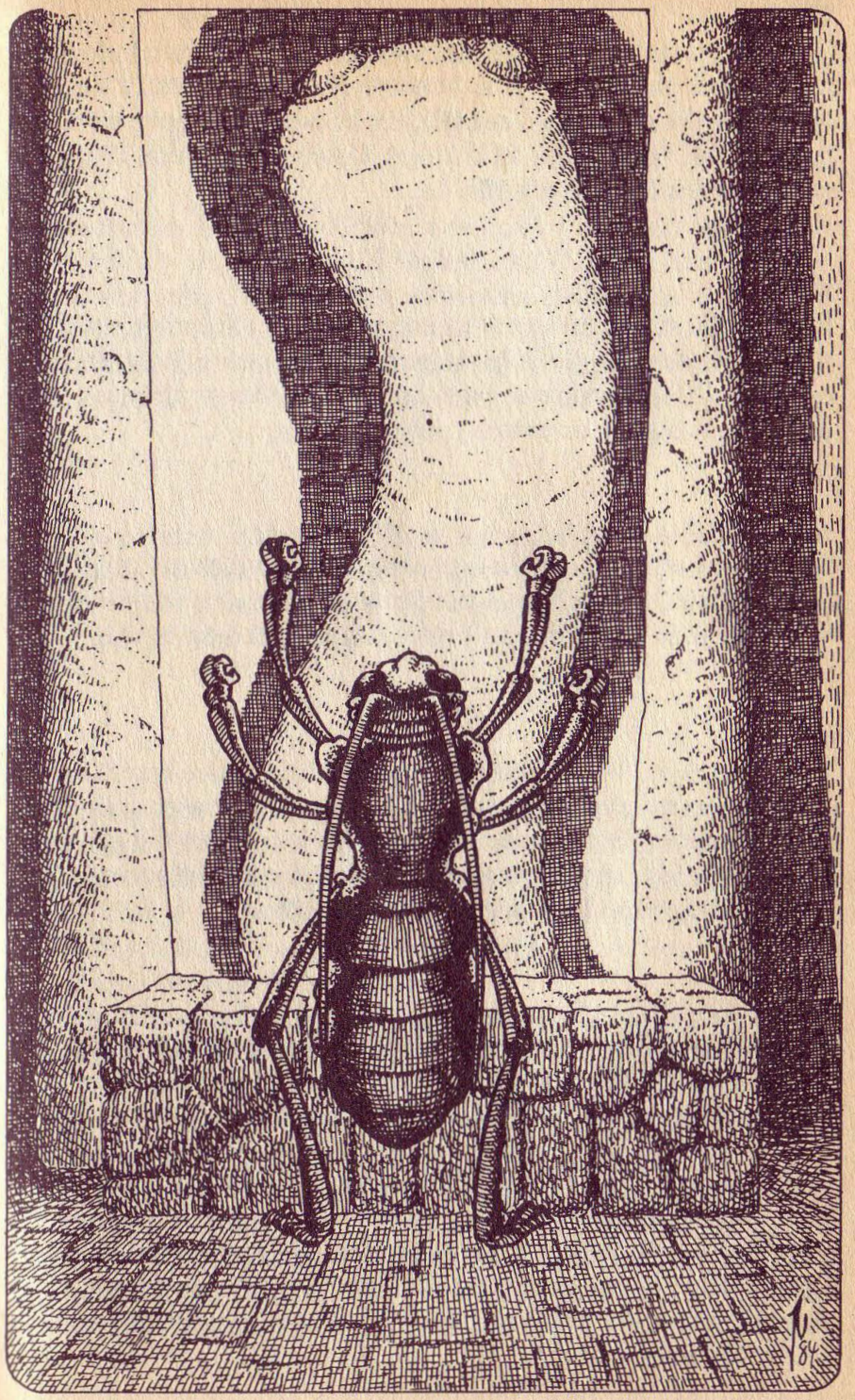
Du näherst dich dem Tor und willst gerade eine wohlformulierte Lüge vom Stapel lassen, als die Krieger schon zum Angriff übergehen (gehe nach **121**).

87

Du gehst den Gang entlang und entdeckst plötzlich eine Pergamentrolle auf dem Boden. Als du sie aufhebst und entrollst, liest du:

»Zauberspruch. Katalognummer 134. Garantie: 6 Monate.
Spruch: Vamurgus – Kantazubus.
Anwendung: Wirkt gegen Kakerlaken, Blindschleichen, Elefanten, Rehpinscher, Magier, Halborks, Gromoffen und Überschwemmungen sowie gegen jede andere Unbill der Kategorien 3 und 4.
Nicht verwenden bei Untoten, Bürokraten und Unwohlsein.«

Du steckst die Rolle ein und beschließt, sie nur im äußersten Notfall anzuwenden, denn bekanntlich können Spruchrollen nur einmal eingesetzt werden, dann sind sie unbrauchbar (gehe nach **123**).



88
Von hier aus führen fünf dunkle Gänge ins Ungewisse. Jeder sieht finster und unheimlich aus. Welche Richtung schlägst du ein? Nach Nordwesten (gehe nach **80**), nach Südwesten (gehe nach **28**), nach Süden (gehe nach **142**), nach Osten (gehe nach **174**) oder nach Norden (gehe nach **98**).

89
Panikerfüllt stürzt du dem Ausgang entgegen. »Stürzt« ist das richtige Wort, denn in der Eile stolperst du über eine Stufe und verlierst zwei Lebenspunkte. Falls du das überstehst, gelingt es dir, dich zum Ausgang zu retten (gehe nach **6**).

90
Erfrischt verläßt du das Wasser und trocknest dich ab (das Handtuch liegt hinter dem Primelbeet links). Danach hast du wieder die Wahl: Norden (gehe nach **6**) oder Osten (gehe nach **13**).

91
Wirst du nun im Westen die Türklappe öffnen (gehe nach **22**) oder die Tür benutzen (gehe nach **8**), die Klappe im Norden (gehe nach **30**) oder die im Osten (gehe nach **85**) öffnen, durch die nördliche (gehe nach **56**) oder die östliche Tür (gehe nach **100**) treten oder gar Mendrag um Hilfe rufen (gehe nach **48**).

92
Mit größtmöglicher Geschwindigkeit entfernst du dich von deinen Feinden. Die Geräusche hinter dir verstummen nach einiger Zeit, vielleicht sind deine Verfolger sogar umgekehrt (gehe nach **79**).

93
Der Trank ist wirklich sein Geld wert. Bei Einnahme vor einem Kampf darf man in jeder Kampfrunde zweimal zuschlagen. Nach dem Kampf verfliegt die Wirkung allerdings wieder. Die Portion reicht für einen Kampf.

Du steckst den Trank ein und verabschiedest dich hastig, denn eben holt der Vogel zu einer neuen Geschichte aus (gehe nach **127**).

94
Du steckst erschöpft dein Schwert weg und durchsuchst die Leiche des besiegten Gegners. Dabei findest du 5 Dukaten in einem kleinen Lederbeutel, einen reich verzierten Dolch und eine kleine weiße Pfeife.
Hinter dem Haus angebunden findest du ein gezäumtes Kamel (gehe nach **137**).

95
Auf allen vieren schleppst du dich weiter, ringsum glühende Wüste, vor dir die lockende Fata Morgana.
Warum spielt denn die Musik so laut...? Immer weiter... Die Geier werden ein Festmahl haben...

ENDE

96
Du wartest den Einbruch der Dunkelheit in einem notdürftigen Versteck ab. Die Wachen werden abgelöst, aber die Ablösung legt sich bald nach Sonnenuntergang zum Schlafen nieder. Das ist deine Chance! Leise versuchst du dich vorbeizuschleichen. Prüfe deine Geschicklichkeit (die Regeln dafür stehen unter Nummer 199, kehre danach hierher zurück).
Falls die Geschicklichkeitsprobe gelingt (gehe nach **104**), wenn nicht (gehe nach **121**).

97
Mendrag materialisiert und erkennt sofort dein Problem: »Unglückseliger, du bist in das Verlies der verlorenen Seelen geraten! Nur mit Zaubermacht kannst du dich hier retten. Höre: Erkunde das Labyrinth und zeichne seinen Grundriß auf. Du wirst erhalten vier Zauberbuchstaben. Stelle fest ihren Platz im Alphabet und addiere die vier Zahlen.

Diese Nummer sprich an einer beliebigen Stelle des Irrgartens, und du wirst errettet werden.«
Verwirrt versuchst du, aus diesem Orakel schlau zu werden. Als das Bild des Geistes verblaßt, wird dir außerdem klar, daß du nie wieder auf seine Hilfe zählen kannst.
Du kehrst der Sackgasse den Rücken (gehe nach **4**).

98
Hier stehst du vor drei möglichen Richtungen: Norden, Osten und Süden. Wenn du nach Norden willst (gehe nach **106**), nach Osten (gehe nach **123**), oder nach Süden (gehe nach **88**).

99
Als du das erste Gerät einstecken willst, glüht es plötzlich weiß auf. Du stößt einen Schrei aus, läßt es fallen und verlierst sieben Lebenspunkte. Schnell wendest du dich zur Flucht (gehe nach **89**).

100
Du öffnest die Tür und stehst dem Magier höchstpersönlich gegenüber. Dieser nimmt eine drohende Haltung ein, und du mußt jetzt kämpfen (gehe nach **117**) oder zaubern (gehe nach **125**), kannst zu fliehen versuchen (gehe nach **108**) oder dem Magier ganz friedlich das Ziel deiner Mission erläutern (gehe nach **144**).

101
Dir gelingt es, dich hinter einem Felsen zu verstecken. Allerdings hast du nicht bedacht, daß die Insekten auch weiterhin deine Spuren gut im Staub verfolgen können. Daher haben sie dich im Nu gestellt und überrascht. Beim nun folgenden Kampf haben sie deswegen unabhängig von den Mut-Werten den ersten Schlag (gehe nach **194**).

102
Der Fremde hört dir aufmerksam zu und nickt dann zustimmend. Er hat schon von diesem Magier und seinen fremdartigen Ameisenkriegern gehört und die Umgebung seiner Burg erkundet. Er empfiehlt dir den schlecht bewachten Hintereingang und zeigt dir sogar einige Meter von der Karawanserei entfernt einen Pfad, der dich nordwärts dorthin führen wird.
Du dankst ihm herzlich, und ihr wünscht euch gegenseitig Glück für die Weiterreise durch die Wildnis (gehe nach **110**).

103
Stundenlang zieht sich der Weg in Schleifen durch das Hügelland. Nur kleine Büsche und dürre Kräuter können hier existieren. Immer noch brennt die Sonne erbarmungslos vom Himmel. Möchtest du weitergehen (gehe nach **111**) oder zur Kreuzung zurückkehren **(59)**?

104
Du befindest dich in einem kleinen Vorhof hinter dem Tor. Eine Treppe führt hinunter ins Gebäudeinnere. Aber bevor du sie betreten kannst, tritt ein Insektenkrieger heraus, offenbar eine einsame Streife. Du mußt ihn besiegen, um nicht verraten zu werden. Die Regeln für Kämpfe findest du unter Nummer **200**, kehre danach hierher zurück und kämpfe gegen den Insektenkrieger:

Mut:	12	Lebenspunkte:	12
Attacke:	1–3	Trefferpunkte:	1W + 2
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	2

Falls du siegst, gehe nach **164**.

105
Du entzündest deine Lampe und betrittst einen Gang, der tiefer in die Burg führt (gehe nach **129**).

106
Ein enger und bedrückend niedriger Gang führt dich etwa 18 m nach Norden, dort biegt er plötzlich nach rechts ab, und du folgst ihm noch 24 m, bevor er wieder nach rechts abbiegt. Nach 18 m kommst du an eine Einmündung (gehe nach **123**).

107
Gierig greifst du nach dem Rubin, aber das Standbild hält ihn fest in der Hand. Und da beginnt es sich plötzlich zu bewegen!
Dir steht offenbar eine Konfrontation mit einem lebendig gewordenen Götterbild bevor. Du solltest fliehen (gehe nach **89**), Mendrag zu Hilfe rufen (gehe nach **124**) oder dich mit der Waffe verteidigen (gehe nach **138**).

108
Du wirbelst herum und flüchtest dem Ausgang zu. Aber hinter dir hat der Magier schon einen fürchterlichen Zauber gesprochen; ein stechender Schmerz durchzuckt dich, und du wirst nun ewig leben: als rotes Fünkchen in einer blauen Wolke.

ENDE

109
Du kehrst aus dem Seitengang zurück und beschließt, die Rampe zu erkunden (gehe nach **118**).

110
Du folgst dem schmalen Pfad nach Norden bis in das Gebirge. Zu deiner Rechten siehst du die Burg des Magiers aufragen. Der Pfad führt um die Burg herum und kann von dieser aus nicht eingesehen werden. Schließlich erreichst du den versteckt liegenden Hintereingang (gehe nach **140**).

111
Als der Weg in eine neue Schlucht einbiegt, siehst du linker Hand, hinter ein paar Büschen versteckt, einen alten aufgegebenen Mineneingang. Die ersten Meter, die du vom Eingang erkennen kannst, scheinen begehbar zu sein.
Willst du die Mine erkunden (gehe nach **10**), oder dem Weg weiter nach Osten folgen (gehe nach **31**)?

112
Mendrag reagiert sofort auf deinen Hilferuf und versetzt dich auf magische Weise an den nichtsahnenden Wachen vorbei in die Burg. Er ermahnt dich, nicht zu lange zu zögern, da der Magier an finsteren Plänen arbeite.
Denke daran, daß du den Geist nun nicht mehr rufen kannst (gehe nach **104**).

113
Drohend steht Uriath vor dir. »Ich werde dich vernichten!« brüllt er. »Wie ich bisher alle vernichtet habe, die sich mir in den Weg gestellt haben. Mein Ruhm wird mit jedem besiegten Feind wachsen, und du wirst der nächste sein.« Dann geht er zum Angriff über:

Mut:	15	Lebenspunkte:	35
Attacke	1–4	Trefferpunkte:	1W + 4
Parade:	1–3	Rüstungsschutz:	4

Du verwünschst den Moment, der dich diesem Berserker über den Weg führte, aber dir bleibt keine andere Wahl, als dich deiner Haut zu wehren. Und du verdienst auch nichts Besseres, denn wie bist du zu dieser Nummer gekommen, wenn du korrekt gespielt hast? Falls du gewinnen solltest, gehe nach **79**.

114
Du betrittst eine Art Galerie, die am Rand einer großen Höhle entlangführt. Unter dir siehst du viele Insekten durcheinanderwimmeln. Sie transportieren Larven oder Lebensmittel, ohne auf die Galerie zu achten und dich zu entdecken.
Willst du sie mit einem kühnen Sprung nach unten überraschen (gehe nach **122**), sie mit einem Stück deiner Ausrüstung bewerfen,

um sie abzulenken (gehe nach **131**) oder die Galerie am anderen Ende wieder verlassen (gehe nach **141**).

115
Du hast dich dem nördlichen Gang zugewendet und gehst ungefährt 18 m, bis sich der Gang nach Westen wendet. Nach 24 m biegst du nach Süden ab, wo du nach 18 m auf eine Einmündung gelangst (gehe nach **98**).

116
Du hast also wirklich das Standbild besiegt. Hast du tatsächlich mehr als null Lebenspunkte und auch beide Attacken der Gottheit ausgewertet?
Als die Statue zu Boden stürzt, scheint auch der ihr geweihte Tempel zum Untergang verurteilt. Wände und Boden lösen sich in Nichts auf, und nur wie durch ein Wunder kannst du den Ausgang erreichen (gehe nach **6**).

117
Du ziehst dein Schwert, aber auch dein Gegner hat plötzlich Waffen in den Händen, einen Morgenstern in der oberen rechten Hand, einen Säbel in der unteren linken, die anderen beiden Hände greifen nach den Zutaten zu einem Zauber. Du kannst jetzt die Flucht versuchen (gehe nach **108**) oder dich dem Gegner stellen.
Werte des Magiers:

Mut:	13	Lebenspunkte:	30
Attacke Morgenstern:	1–4	Trefferpunkte:	1W + 2
Attacke Säbel:	1–3	Trefferpunkte:	1W + 2
Parade:	1–3	Rüstungsschutz:	3

Außerdem schleudert der Magier jede dritte Kampfrunde einen magischen Feuerball, der 1W Lebenspunkte Schaden anrichtet und nicht pariert werden kann.
Solltest du gewinnen, gehe nach **169**.

118
Die Rampe führt in weiten Windungen den Turm hinauf. Linker Hand kannst du ab und zu durch eines der dreieckigen Fenster die wilde Gebirgslandschaft vor der Burg überblicken. Rechts im Turminneren liegen viele kleine und mittelgroße Räume. Durch kleine Fensterchen in den Türen erkennst du Wohnzellen der Insekten, und es erscheint dir nicht ratsam, hineinzugehen. Nur einmal begegnet dir eine einsame Streife, aber es gelingt dir ohne Schwierigkeiten, dich hinter einem Vorsprung zu verstecken. Schließlich gelangst du ohne weitere Zwischenfälle auf das Dach des Turms (gehe nach **65**).

119
Der Fremde geht auf deine freundliche Annäherung erleichtert ein, und ihr tauscht Grüße und Höflichkeitsfloskeln aus.
Er bietet dir gegen 10 Dukaten ein Kamel oder kostenlos einen guten Ratschlag an. Möchtest du das Wüstenschiff erwerben (gehe nach **128**) oder ihn wegen deiner Aufgabe um Rat fragen (gehe nach **102**)?

120
Dem monotonen Auf und Ab der Hügel folgend gehst du den Weg entlang nach Osten (gehe nach **18**).

121
Die vier Insektenkrieger sind keine leichten Gegner. Informiere dich unter Nummer **200**, wie Kämpfe abzuwickeln sind, und kehre danach hierher zurück.
Die vier Krieger haben die Werte:

Mut:	11	Lebenspunkte:	9, 10, 11
Attacke:	1–3	Trefferpunkte:	1W + 2
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	2

Es kämpfen immer zwei Krieger gleichzeitig gegen dich, besiegst du einen, wird seine Stelle von einem anderen eingenommen, bis du alle überwunden hast. Gehe in diesem Fall nach **164**.

122
Kühn schwingst du dich über das Geländer und landest unter den überraschten Kreaturen. Sofort stürzen sie sich auf dich. Obwohl du dich tapfer wehrst, erliegst du bald der ungeheuren Übermacht. Die Insekten zerteilen dich in kleine Stücke und lagern dich als Wintervorrat ein.

ENDE

123
Drei Richtungen stehen dir zur Auswahl. Wendest du dich nach Norden (gehe nach **115**), nach Westen (gehe nach **98**) oder nach Süden (gehe nach **132**)?

124
Mendrag materialisiert und erfaßt im selben Augenblick deine Notlage. »Fliehe sofort!« ruft er dir zu und baut einen magischen Schutzschild auf, der den Gegner für einige Momente zurückhält. Du kommst sicher zum Tempelausgang, während der Geist hinter dir wieder verschwindet (gehe nach **6**).

125
Zaubern ist Laien normalerweise nicht möglich. Wenn du eine Zauberspruchrolle dabei hast (gehe zu deren Nummer), ansonsten mußt du kämpfen (gehe nach **117**), fliehen (gehe nach **108**)) oder dem Magier friedlich von deinen Absichten erzählen (gehe nach **144**).

126
Irgendwie stimmt deine Flugbahn nicht mit dem geplanten Kurs überein. Der kleine orangefarbene Vogel kommt dir im Sturzflug nach und kreischt »Halt, nicht so schnell, vor dem Abflug mußt du noch den Zauberspruch sagen. Außerdem mußt du die Flügel mehr spreizen. Meine Güte, ich habe vier Kinder aufgezogen, aber keines hat sich bei seinem ersten Flug so blöd angestellt. Kopf anlegen, und schnellere Flügelschläge. Bist du noch an dem Diadem interessiert? Flieg nicht so nah an den Felsen vorbei, das ist gefährlich...«
Mit einem dumpfen Aufprall bohrst du ein tiefes Loch in den Boden, endlich verstummt das nervende Gezwitscher.

ENDE

127
Dein Abstieg die Turmrampe hinunter ist gefahrvoll. Einigen Insektenkriegern kannst du nur mit Glück ausweichen, indem du dich in dunklen Ecken verborgen hältst, bis sie vorbei sind. Endlich erreichst du den großen Raum an der Basis des Turms (gehe nach **15**). Ein zweites Mal wirst du den Turm nicht unentdeckt emporsteigen können.

128
Du zahlst dem Nomaden die 10 Dukaten, und er führt dich hinter das Haus, wo ein wirklich kräftiges und gesundes Kamel angebunden steht. Du verabschiedest dich dankend von ihm, und er wünscht dir alle Segnungen des Wüstengottes. Danach kehrt er ins Haus zurück (gehe nach **137**).

129
Eine weitere Tür führt dich in einen leeren Lagerraum. Die Regale sind verstaubt, und alte Säcke und Kisten liegen in den Ecken. Rechter Hand siehst du eine Tür (gehe nach **114**), geradeaus führt eine steile Rampe nach unten. Du kannst sie gefahrlos benutzen (gehe nach **191**), könntest aber nicht wieder umkehren und heraufklettern.

130
Du umkreist die Burg, und nach einiger Zeit entdeckst du einen versteckten Hintereingang. Möchtest du ihn benutzen (gehe nach **140**) oder doch lieber durch das vordere Tor gehen (gehe nach **78**)?

131
Dein Wurf macht, wie erwartet, alle Insekten auf dich aufmerksam. Noch bevor du viel unternehmen kannst, kommen sie von beiden Seiten der Galerie angerannt. Gegen eine solche Übermacht hast du keine Chance – du mußt dich ergeben. Du wirst gefangengenommen. Wie du wieder aus dem finsteren Verlies entkommst... nun, das ist eine andere Geschichte.

ENDE

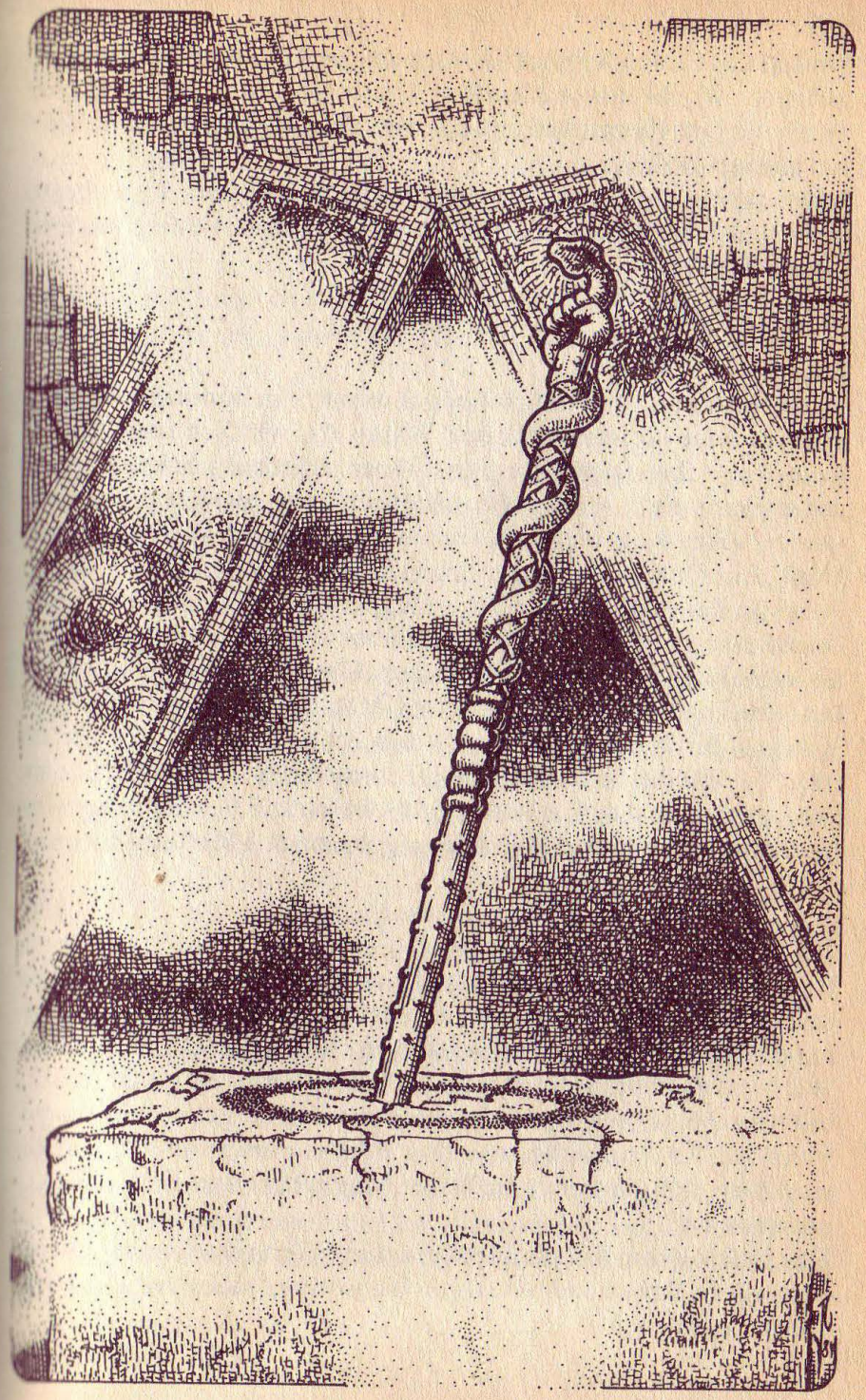
132
Nach 18 Metern Schutt und Geröll kommst du in diesem roh aus der Felswand gehauenen Gang an eine große Geröllhalde, die dir den Weg versperrt. Bevor du dich umdrehen kannst, um wieder zurückzugehen, greift dich eine Ratte an. Du mußt sie bekämpfen.
Ratte:

Mut:	8	Lebenspunkte:	9
Attacke:	1–2	Trefferpunkte:	1W
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	1

Wenn du die Ratte besiegt hast, kannst du diese Sackgasse verlassen (gehe nach **123**).

133
Du steigst die Treppe hinunter und erreichst eine aus dunklem Stein erbaute Kammer. Beherrschendes Element in ihr ist ein Gesteinsblock, in dem ein seltsam verzierter Stab steckt. Links davon brennt in einer Goldschale eine Flamme, die in unregelmäßigen Abständen die Farbe wechselt. Rechts fließt Wasser aus einer kleinen Fontäne in ein silbernes Becken. Möchtest du die Flamme löschen (gehe nach **152**), von dem Wasser trinken (gehe nach **143**), den Stab aus dem Block ziehen (gehe nach **175**) oder Mendrag zu Hilfe rufen (gehe nach **161**)?

134
Du liest die Worte auf der Zauberspruchrolle, und das Pergament zerkrümelt zu Staub. Aber die magischen Gewalten, die du damit entfesselt hast, haben dem Magier das Leben gekostet (gehe nach **169**).



135
Du löst den Schleudermechanismus aus, und der Stein wird mit ungeheurer Wucht losgeschleudert. Du siehst ihn im hohen Bogen durch die Luft fliegen und zwischen den Hügeln einschlagen. Weiter passiert nichts.
Willst du nun die Glocke läuten (gehe nach **145**), den Vogel besuchen (gehe nach **154**) oder dich wieder an den Abstieg machen (gehe nach **127**)?

136
»Ach ist das schön, endlich einmal wieder ein honoriger Kunde, und ich habe so wunderschöne Waren da, wirklich empfehlenswert, ich habe sie günstig von Cousin Eberhard bekommen, 2 Jahre Garantie...« Er zieht aus einer Felsspalte einige Gegenstände. »Siehst du, hier habe ich einen ganz wunderbaren Zaubertrank, nur fünf Dukaten, aus den geheimen Laboren des Alchimisten von Pensleg, und dann die Flugperlen, nur sieben Dukaten. Wenn man sie schluckt, kann man über eine Stunde lang fliegen, sie sind also genau das, was du suchst. Und dann hier für 10 Dukaten, das Diadem der Macht, reines Metall, würdig der gläsernen Königin der Nordlande, eine wunderbare Auswahl, findest du nicht?« Falls dir die Auswahl nicht zusagt (gehe nach **127**), ansonsten kannst du den Zaubertrunk (gehe nach **93**), die Flugperlen (gehe nach **75**) oder das Diadem (gehe nach **146**) kaufen.

137
In dem Moment, als du das Kamel besteigen willst, erscheint plötzlich vor dir ein unscharfes und durchsichtiges Bild deines Auftraggebers. Dieser heult: »Unglückseliger, was zögertest du so lange! Während du in die vollkommen verkehrte Richtung gingst, raubte mir mein Feind die letzte Lebensenergie. Ich vergehe, doch ewiger Fluch sei dir Saumseligem!« Das Bildnis verschwindet, und dir wird klar, daß dir damit die letzte Möglichkeit zur Rückkehr genommen ist.
Das Schicksal hat dich für immer in diese Welt verschlagen. Du besteigst dein Kamel und reitest gen Unau in der Hoffnung, dort dein Glück zu machen.

ENDE

138
Behende bewegt sich die Gottheit auf dich zu:

Mut:	9	Lebenspunkte:	20
Attacke Säbel:	1–4	Trefferpunkte:	1W + 2
Attacke Hellebarde:	1–3	Trefferpunkte:	1W + 4
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	4

Mit beiden Waffen ist ein Angriff in jeder Runde möglich! Falls du dennoch gewinnst, gehe nach **116**.

139
Beim Durchsuchen findest du einige aus Knochen geschnitzte Würfel und ein unbenutztes Stück Pergament. Dann verläßt du den Raum (gehe nach **70**).

140
Langsam gehst du auf den Eingang zu und beobachtest aufmerksam die Burg über dir. Aber nichts regt sich hinter den dreieckigen Fenstern. Dafür springt hinter einem Felsen eine Riesenspinne hervor, die dich offenbar als Abendessen vorgesehen hat. Die Kampfregeln findest du unter Nummer **200**, kehre danach hierher zurück. Die Werte der Riesenspinne:

Mut:	14	Lebenspunkte:	9
Attacke:	1–2	Trefferpunkte:	1W + 1
Parade:	1–2	Rüstungsschutz:	1

Wenn du den Kampf überlebst, gehe nach **149**.

141
Du schleichst dich unbemerkt die Galerie entlang. Der Ausgang führt dich auf einen kleinen Flur, der sich in zwei Gänge gabelt. Willst du den linken (gehe nach **150**) oder den rechten (gehe nach **173**) nehmen?

142
Von hier aus führen drei Wege in verschiedene Richtungen. Welchem willst du folgen? Dem nach Norden (gehe nach **88**), dem nach Osten (gehe nach **68**) oder dem nach Süden (gehe nach **167**).

143
Du trinkst von dem kühlen klaren Wasser, und auf einen Schlag erweitert sich dein Erkenntnishorizont enorm. Dir wird bewußt, daß nu das eisige Weiß dich weiterbringen kann, daß du neben dem Stab der Schlange stehst und daß du dem Magier nie den Rücken zuwenden darfst. Möchtest du das Feuer löschen (gehe nach **152**), den Stab aus dem Block ziehen (gehe nach **175**) oder die Krypta verlassen (gehe nach **168**)?

144
Du berichtest von deinem Auftrag und deinen bisherigen Erlebnissen und bittest ihn darum, den Geist freizulassen und dich wieder nach Hause zu transportieren.
Der Magier beobachtet dich abschätzend und erklärt: »Mendrag ist seit Jahrhunderten mein Erzfeind, nur einer von uns beiden kann weiterexistieren, und ich werde ihm in Kürze alle Lebensenergie entziehen. Dir allerdings könnte ich vielleicht helfen, aber ich verlange dafür dein Schwert und alle deine Schätze!«
Wirst du das Verlangte abliefern (gehe nach **153**) oder sein Ansinnen empört zurückweisen (gehe nach **162**)?

145
Du läutest die Glocke nach Leibeskräften, und ein wuchtiges Ding-Dong tönt über Burg und Umland. Nach kurzer Zeit quellen Dutzende von Insektenkriegern aus dem Turm, um nach dem gemeldeten Feind Ausschau zu halten. Im Nu haben sie ihn gefunden und dich überwältigt. Im Kerker kannst du dir für den Rest deines Lebens Gedanken über eine geschicktere Vorgehensweise machen.

ENDE

146
Das Diadem ist tatsächlich ein höchst geschmackloser Modeschmuck, ganz aus Metall. Damit lassen sich die Nordlandbarbaren vielleicht beeindrucken, aber wer sonst? Enttäuscht verläßt du das Dach (gehe nach **127**).

147
Du befindest dich offenbar in der Haupteingangshalle der Burg. Über ihr wölbt sich eine hohe Kuppel, in der kleine bunte Fenster für eine eigenartige Beleuchtung sorgen. Im Boden sind kleine Wasserläufe eingelassen, die den Raum angenehm kühl halten. In der gegenüberliegenden Wand siehst du ein großes Tor, das weiter in die Burgräume führt. Rechts steht in großen goldenen Lettern geschrieben: »Nimm erst die DREI, danach die VIER; dann kommst du weiter ohne Tür.«
Willst du geradeaus gehen (gehe nach **176**), umkehren (gehe nach **181**), oder findest du etwa noch eine andere Möglichkeit?

148
Leicht gebückt betrittst du den Seitengang. Plötzlich hörst du das Knacken eines Balkens.
Prüfe deine Geschicklichkeit (die Regeln dazu findest du bei Nummer **199**, kehre danach wieder hierher zurück). Wenn die Geschicklichkeitsprobe gelungen ist (gehe nach **36**), falls nicht (gehe nach **26**).

149
Du steckst dein Schwert weg und gehst schnell die wenigen Meter zum Eingang. Die Tür öffnet sich ohne Schwierigkeiten, aber als du den Raum dahinter betreten hast, fällt sie hinter dir zu und bleibt fest verschlossen. Du wendest dich daher dem Zimmer zu. Bis auf eine Truhe, eine Kordel, die von der Decke herunterhängt und eine Ausgangstür auf der anderen Seite, ist es leer. Was wirst du tun: den Geist um Rat fragen (gehe nach **177**), die Truhe öffnen (gehe nach **158**), an der Kordel ziehen (gehe nach **165**), die Wände nach Geheimtüren absuchen (gehe nach **182**) oder den Raum durch die Ausgangstür verlassen (gehe nach **105**)?

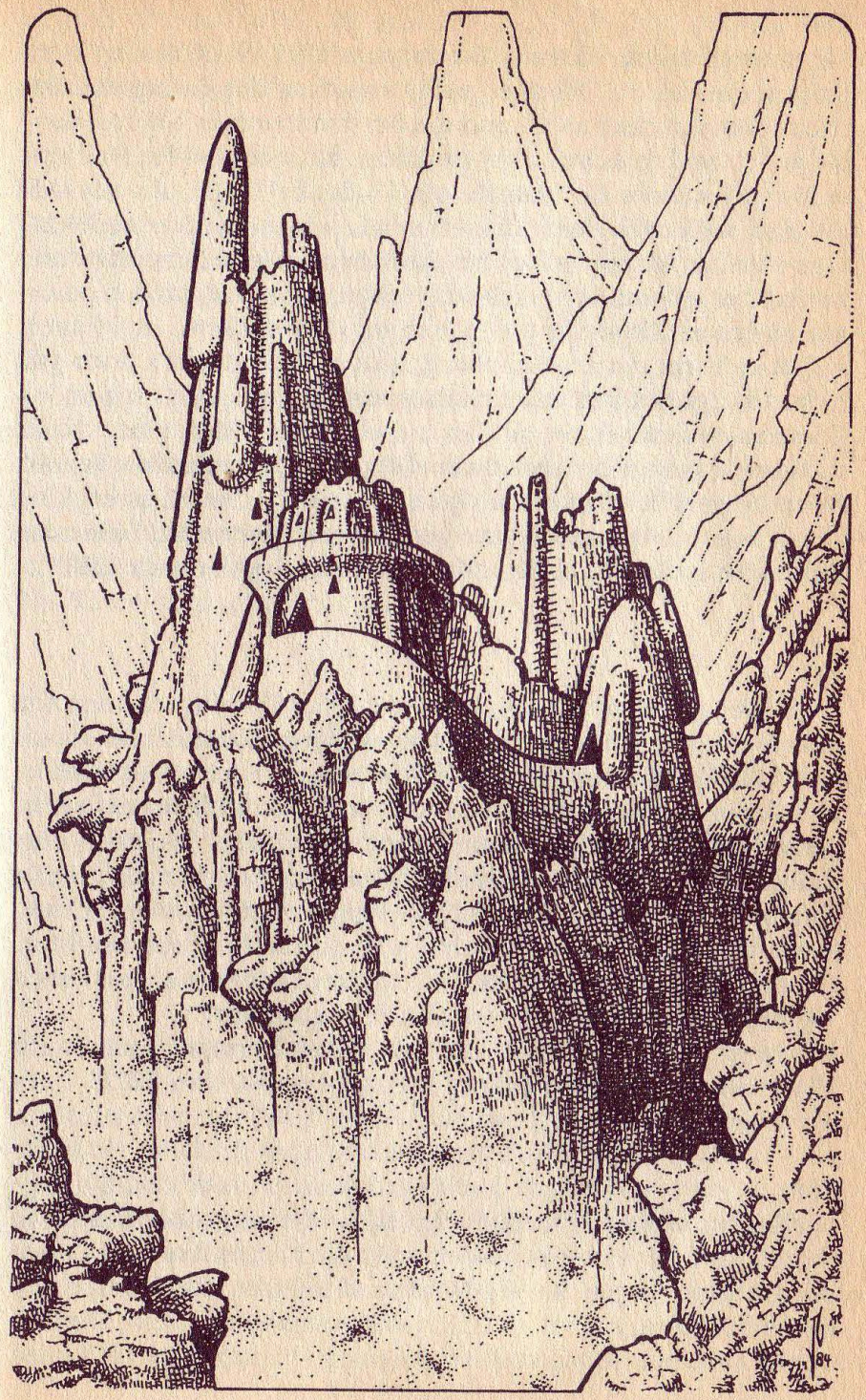
150
Du kommst in einen Raum, der einen riesigen Behälter mit einer trüben, süßlich riechenden Flüssigkeit beherbergt. Du kannst von der Flüssigkeit trinken (gehe nach **159**), die vom Behälter ausgehenden Rohrleitungen zerstören (gehe nach **166**)) oder gleich weitergehen (gehe nach **15**).

151
Der Weg führt stetig nordwärts ins Gebirge hinein.
Plötzlich eröffnet sich der Blick auf eine merkwürdige Burg, die ziemlich unzugänglich auf einem Hügel liegt.
Offensichtlich handelt es sich um die Behausung des Magiers. Ein Kletterpfad führt zum Eingang, der aber augenscheinlich bewacht wird.
Wirst du zum Haupteingang marschieren (gehe nach **78**), zur Kreuzung zurückkehren (gehe nach **59**) oder das Gelände um die Burg erkunden, um vielleicht eine andere Möglichkeit auszukundschaften (gehe nach **130**)?

152
Mit etwas Wasser gelingt es dir leicht, die Flamme zu ersticken. Daraufhin hört die Quelle auf zu fließen, Totenstille erfüllt den Raum, und du hörst nur noch dein eigenes Herzklopfen. Willst du den Stab herausziehen (gehe nach **175**) oder die Krypta wieder verlassen (gehe nach **168**)?

153
Befriedigt nimmt der Magier deine Wertsachen entgegen und fixiert dich mit stechenden Augen: »Und nun kommt der Zauber, den du erwartet hast!«
Er murmelt seltsame Worte vor sich hin und vollführt merkwürdige Bewegungen, mit seinen vier Armen. Dann umgibt dich Schwärze...
... und du wachst wieder in deinem Bett auf. Nichts erinnert mehr an deine Erlebnisse in der Burg der Insekten.

ENDE



154
»Eine fürchterliche Hitze ist das heute wieder, das hält man ja im Kopf nicht aus. So was aber auch, und nicht das geringste Lüftchen. Eine Affenschande, und das bei den heutigen Mietpreisen. Na ja, ich zahl' ja keine, aber trotzdem, nicht einmal ein Bad gibt es hier. Zu meiner Zeit damals, als Großonkel Hugo, also vor langer Zeit, wo er von dem Hühnerhund...« hörst du den merkwürdigen kleinen Vogel vor sich hin zwitschern. Als du näherkommst, schreckt er auf und sieht dich aus großen, hingebungsvoll erstaunten Augen an. Dann fängt er sofort an: »Meine Güte, ein Mensch auf dem Turm der Insektenburg, also nein, das gibt's doch gar nicht, das glaubt mir keiner, also was soll man dazu sagen...« Diese rhetorische Frage gibt dir die einmalige Gelegenheit, auch zu Wort zu kommen. Wirst du ihn füttern (gehe nach **196**), ihn mit freundlichen Worten anreden (gehe nach **188**), ihn mit einem kurzen Schwertschlag zum Schweigen bringen (gehe nach **163**) oder umkehren und dich an den Abstieg machen (gehe nach **127**)?

155
»Ach, der grausame Magier, ein widerlicher Geselle, ich kann nur davon abraten, mit diesem Unhold näheren Kontakt aufzunehmen. Vielleicht verwandelt er dich ja in eine Eidechse und verfüttert dich anschließend an seine Haustiere, oder auch an die fleischfressenden Pflanzen in seinem Labor. Ja... äh... wo er ist, dort drüben im anderen Turm, ganz leicht zu erreichen. Man fliegt etwa 70 m geradeaus, dann durchs linke Fenster, ach so, unterirdisch, nein, da weiß ich nichts, da sind auch so fürchterliche Monster. Großonkel Edwin meinte immer, das ist der, der mit der kleinen 78jährigen verheiratet ist, der alte Schwerenöter...
Möchtest du das Gespräch auf den Handel bringen (gehe nach **136**) oder das Dach fluchtartig verlassen (gehe nach **127**)?

156
Ein kurzer breiter Korridor führt dich in eine große Halle. Die Wände sind mit Fresken geschmückt, die Szenen aus dem Leben der Insekten zeigen. In der Nordwand mündet eine Rampe, die nach oben führt, aber zu steil ist, um sie emporzuklettern. Der Boden ist mit einem Mosaikmuster ausgelegt, blaue und weiße Linien

kreuzen sich darauf in unregelmäßigen Abständen. Du hast nur die Möglichkeit, die Halle durch ein Tor auf der gegenüberliegenden Seite wieder zu verlassen (gehe nach **170**).

157
Die Hügel werden langsam etwas flacher. Dein Pfad führt über einen Höhenrücken weiter nach Osten (gehe nach **31**).

158
Als du die Truhe öffnest, verschwindet die Kordel plötzlich in der Decke und kommt nicht mehr zum Vorschein. In der Truhe findet sich außer diversem Müll ein Beutel mit einem Rubin im Wert von 25 Dukaten, eine Landkarte einer dir unbekannten Gegend sowie ein altes Klappmesser.
Möchtest du nun nach Geheimtüren suchen (gehe nach **182**) oder den Raum verlassen (gehe nach **105**)?

159
Das Getränk schmeckt seltsam, aber es scheint ein wirksamer und gesunder Nährtrank zu sein. Addiere drei zur Anzahl deiner momentanen Lebenspunkte.
Falls du eine Flasche bei dir hast, kannst du sie mit der Flüssigkeit füllen. Du kannst die Flasche jederzeit austrinken, außer du befindest dich mitten in einem Kampf. Auf diese Art erhältst du einmal drei Lebenspunkte zurück. Du kannst jetzt die Leistungen sabotieren (gehe nach **166**) oder weitergehen (gehe nach **15**).

160
Schon nach sechs Meter Weg knickt der Gang rechtwinklig nach Süden ab. Nach 18 m folgt der zweite Knick nach Westen. 24 m gehst du nach Westen, dann biegt der Gang nach Norden ab, und du erahnst in 18 m Entfernung eine Einmündung (gehe nach **142**).

161
Mendrag erscheint vor dir und ruft sofort aufgeregt: »Dies ist der Stab der Schlange! Nimm ihn und befreie mich damit. Aber eile zu, denn mein Widersacher bereitet Übles vor.« Du folgst der Anweisung und greifst nach dem Stab der Schlange (gehe nach **175**).

162
Empört lehnst du es ab, dich von deinen wohlverdienten Schätzen zu trennen. »Soso«, zischt der Magier, »du willst also dein Raubgut nicht hergeben. Dann werde ich dich dazu zwingen!« Mit fremdartigen Worten und Gesten vollführt er einen Zauber, und das Zimmer wächst und wächst.
Deine Ausrüstung liegt verstreut um dich herum, und dir wird klar, daß du in eine Eidechse verwandelt worden bist!
Grinsend nimmt dich der Magier auf und meint: »Ei da wird sich Putzi aber freuen – so zart und saftig.«

ENDE

163
Ein kurzer Schlag mit der blanken Klinge, und der possierliche Vogel ist nur noch ein blutiges Federbündel. Für diese feige Tat mußt du dir einen Punkt von deinem Mutwert abziehen. Da die Durchsuchung des Nestes auch nichts Interessantes erbringt, kehrst du entmutigt wieder um (gehe nach **127**).

164
Du befindest dich offenbar in der Haupteingangshalle der Burg. Über ihr wölbt sich eine hohe Kuppel, in der kleine bunte Fenster für eine eigenartige Beleuchtung sorgen. Im Boden sind kleine Wasserläufe eingelassen, die den Raum angenehm kühl halten. In der linken Wand führt ein großes Tor weiter, rechts siehst du eine halboffene Holztür. Auf der gegenüberliegenden Wand steht in Goldlettern geschrieben: »Nimm erst die DREI, danach die VIER; dann kommst du weiter ohne Tür.«
Möchtest du dich links (gehe nach **176**) oder rechts (gehe nach **181**) halten, oder findest du vielleicht noch eine andere Möglichkeit?

165
Du ziehst an der Kordel, und ein durchdringendes, schrilles Klingeln ertönt. Ein lautes Klack in der Truhe veranlaßt dich zu einer weiteren Steigerung deiner Herzfrequenz.
Willst du sie öffnen (gehe nach **171**), nach Geheimtüren suchen (gehe nach **182**) oder den Raum verlassen (gehe nach **105**)?

166
Mit kräftigen Schwerthieben zertrennst du eine Rohrleitung nach der anderen. Das elastische, korkähnliche Material setzt dir keinen großen Widerstand entgegen. Aber offenbar ist dein Vandalismus nicht unbemerkt geblieben. Die Tür öffnet sich plötzlich, und ein Trupp Insekten will die Ursache der Störung erkunden. Den sofort entbrennenden Kampf kannst du wegen der Übermacht deiner Gegner nicht gewinnen. Deine Leiche wird in den Gärbottich geworfen und später einmal anderen zur kräftigenden Erfrischung dienen.

ENDE

167
Du folgst dem Gang 18 m ins Ungewisse, bevor er nach links abbiegt. Nach weiteren 24 m knickt er abermals nach links ab, worauf du ihm nochmals 18 m folgst, bevor er zum letztenmal nach links abbiegt. Nach sechs Metern gelangst du an eine Einmündung (gehe nach **68**).

168
Du steigst die Treppenstufen zum Tempel hoch und erreichst ohne Schwierigkeiten den Ausgang (gehe nach **6**).

169
Vor dir liegt die Leiche deines Gegners. Mit seinem Tode sind auch die magischen Sperren um das Gefängnis Mendrags verschwunden, und er materialisiert sofort neben dir. Händereibend betrachtet er das magische Labor seines Erzfeindes. Welche Schätze hier für einen übersinnlich Begabten aufgehäuft liegen!

Er dankt dir für deine Hilfe, und mit wenigen, aber mächtigen Zauberworten versetzt er dich wieder nach Hause zurück. Du liegst wieder in deinem Bett und fragst dich, ob dieses phantastische Geschehen Wirklichkeit gewesen sein kann.

ENDE

170

Du befindest dich offenbar in der Haupteingangshalle der Burg. Über ihr wölbt sich eine hohe Kuppel, in der kleine bunte Fenster für eine eigenartige Beleuchtung sorgen. Im Boden sind kleine Wasserläufe eingelassen, die den Raum angenehm kühl halten.
In der gegenüberliegenden Wand siehst du eine halboffene Holztür, an der Wand links steht in Goldbuchstaben geschrieben: »Nimm erst die DREI, danach die VIER; dann kommst du weiter ohne Tür.«
Möchtest du geradeaus durchgehen (gehe nach **181**) oder siehst du noch eine andere Möglichkeit?

171

Die Truhe ist fest verriegelt und läßt sich nicht öffnen. Möchtest du nach Geheimtüren suchen (gehe nach **182**) oder den Raum verlassen (gehe nach **105**)?

172

Den Windungen des Pfades folgend, marschierst du eine ganze Weile ohne Zwischenfälle (gehe nach **120**).

173

Der Gang erweitert sich zu einer länglichen Höhle. In Regalen links und rechts sind Pilzkulturen angelegt. Die Pilze sind von einer merkwürdigen kleinen gelben Sorte, die du nicht kennst. Auf einem Tisch vor einem der Regale ist in einer Schüssel ein Pilzbrei angerichtet, der leicht vermodert riecht. Möchtest du von dem Brei essen (gehe nach **178**), einen Pilz pflücken (gehe nach **183**), eine Pilzkultur mit etwas Lampenöl übergießen und anzünden (gehe nach **187**) oder weitergehen (gehe nach **15**)?

174

Nach 18 Metern knickt der Gang rechtwinklig nach rechts ab, von da aus gehst du nochmals 18 Meter bis zu einer Kreuzung (gehe nach **68**).

175

Du ziehst kräftig an dem Stab, aber er bewegt sich keinen Daumenbreit. Da erscheint plötzlich ein grauenerregender Dämon aus dem Nichts und baut sich unheildrohend vor dir auf: »Nicht so schnell, Fremder. Ich bin der Wächter des Stabes, und nur wer mir eine Frage richtig beantwortet, darf ihn nehmen. Antwortest du aber falsch, wirst du ewig in der Verdammnis schmoren! Bist du bereit, zu antworten?«
Eine gute Frage! Wirst du das Wagnis auf dich nehmen (gehe nach **180**) oder lieber den Rückzug antreten (gehe nach **168**)?

176

Du betrittst eine große Halle, deren Wände mit Fresken geschmückt sind. Sie zeigen Szenen aus dem Leben der Insekten, die die Burg bewohnen. Der Mosaikfußboden zeigt blaue und weiße Linien, die sich unregelmäßig kreuzen. In der Nordwand mündet eine aufwärts führende Rampe, die allerdings zu steil ist, um sie emporzuklettern. Daher bleibt dir nur das Tor in der Wand gegenüber (gehe nach **15**).

177

Mendrag materialisiert leicht verschwommen im Raum, um auf deine Fragen zu antworten. Aber er kann dir nur den Rat geben, die Truhe zu öffnen und dich zu beeilen, da der Magier Schlimmes im Schilde führt. Denke daran, daß der Geist dir nun nicht mehr zu Hilfe kommen kann! Willst du an der Kordel ziehen (gehe nach **165**), die Truhe öffnen (gehe nach **158**), nach Geheimtüren suchen (gehe nach **182**) oder die Ausgangstür benützen (gehe nach **105**)?

178
Das Pilzgericht schmeckt fade, und du kannst nicht mehr als einen Löffel davon essen. Willst du lieber einen Pilz pflücken (gehe nach **183**), eine Kultur anzünden (gehe nach **187**) oder die Höhle verlassen (gehe nach **15**)?

179
Nachdem du 18 Meter nach Norden gegangen bist, biegt der Gang in Richtung Westen ab. Nach weiteren 18 Metern Wegstrecke gelangst du an eine Kreuzung (gehe nach **88**).

180
»So höre denn!« dröhnt der Dämon und hält plötzlich ein Tablett in der Hand, auf dem drei Edelsteine ruhen. »Wähle einen dieser Steine und mögen deine Götter dir beistehen, daß es der richtige sei!«
Du siehst vor dir einen kristallklaren Diamant. Weiß wie Eis und Schnee, wie die kalten Winde des Nordlandes, der Heimat der Tempelbauer. Wird seine kalt glitzernde Pracht auch dich betören (gehe nach **184**)?
Oder wählst du den Rubin? Rot wie die Sonne am Himmel, wenn der Tag sich zur Ruhe neigt, heiß verbrennend alles, was an Leben sich zu nahe an ihn heranwagt (gehe nach **197**). Der dritte Stein vor dir ist ein Smaragd. Grün funkelnd, die Farbe der Vegetation, des Lebens an sich, Oase für schwirrende Gedanken und Sehnsüchte (gehe nach **192**).

181
Du kommst in eine große Höhle, deren Wände keine Spuren einer Bearbeitung ausweisen. Einige mächtige Stalaktiten hängen von der Decke, ständig rieseln Wassertropfen an ihnen herunter. Über dir kannst du einen Vorsprung erkennen, hinter dem undeutlich ein Eingang zu erahnen ist, aber es ist nicht möglich, dort hochzuklettern.
Also nimmst du den Weg durch einen kleinen Seitengang, der links von dir in den Felsen hineinführt (gehe nach **19**).

182
Sorgfältig suchst du die Wände ab. Würfle einmal: Bei 1–2 (gehe nach **186**), bei 3–6 (gehe nach **190**).

183
Bei der Berührung explodiert der Pilz plötzlich und setzt eine Sporenwolke frei. In einer Art Kettenreaktion breiten sich die Explosionen in der Kultur aus und greifen sogar auf Nachbarregale über. Die Sporen erfüllen die Höhle mit einer ungeheuren Geschwindigkeit. Keuchend und hustend schleppst du dich in Richtung Ausgang, dabei verlierst du 5 Lebenspunkte. Unter großen Schwierigkeiten rettest du dich hinaus (gehe nach **15**).

184
Etwas unsicher legst du die Hand auf den Diamanten. Leicht enttäuscht meint der Dämon: »Du hast richtig geraten, Fremder. Wie das Insektenvolk stammt auch der Stab der Schlange aus dem eisigen Norden und wartet auf den Tag, da ein Kundiger sich durch sein Wissen ausweist und ihn wieder in seine Heimat mitnimmt.«
Der Dämon und die Edelsteine verschwinden wieder (gehe nach **66**).

185
Gerade als du die Hand nach der ersten Blume ausstreckst, ertönt eine magische Stimme: »Blumen pflücken verboten!« Eingeschüchtert läßt du von deinem frevlerischen Vorhaben ab und entscheidest dich statt dessen, ein Bad zu nehmen (gehe nach **16**), nach Norden (gehe nach **6**) oder nach Osten (gehe nach **13**) zu gehen.

186
Als du eine leichte Erhebung der Rückwand berührst, schwingt geräuschlos eine bisher verborgene Tür auf. Du entzündest deine Laterne und betrittst einen schmalen, modrig riechenden Gang. Hinter dir schließt sich die Tür wieder (gehe nach **129**).

187
Der Pilz schmort unter penetranter Geruchsentwicklung vor sich hin, weiter kannst du nichts feststellen. Als du ihn näher anschauen willst, berührst du eines der anderen Exemplare (gehe nach **183**).

188
Auf deinen freundlichen Gruß antwortet der kleine Vogel mit einem begeisterten Wortgezwitscher, in dem die Freude eine Rolle spielt, in dieser unkultivierten Gegend einen gebildeten Gesprächspartner zu finden, sowie die Schwierigkeiten des heutigen Lebens im allgemeinen und im besonderen, außerdem noch... (gehe nach **193**).

189
Du holst den Stab aus deiner Ausrüstung, und sofort brechen die magischen Sperren: Mendrag ist frei!
Er bedankt sich bei dir und meint, er würde jetzt mit seinem Gegner endgültig abrechnen.
Vorher aber spricht er geheimnisvolle Zauberworte und du spürst, wie du ein weiteres Mal magisch transportiert wirst.
Du liegst wieder in deinem gewohnten Bett und hast dein ungewöhnliches Abenteuer heil überstanden.

ENDE

190
Deine Suche bleibt erfolglos, enttäuscht wendest du dich wieder dem Raum zu (gehe nach **149**). Du kannst hier nicht noch einmal nach Geheimtüren suchen.

191
Du rutschst die Rampe etwa zwanzig Meter entlang und landest etwas unsanft, aber wohlbehalten in einer großen Halle. Die Wände sind mit Fresken geschmückt, die Szenen aus dem Alltagsleben der Insekten darstellen. Der Boden ist aus bunten Mosaiksteinen

zusammengesetzt, er zeigt sich kreuzende blaue und weiße Linien.
In den beiden Seitenwänden befinden sich zwei Tore. Nimmst du das rechte (gehe nach **15**) oder das linke Tor (gehe nach **170**).

192
Schließlich hast du dich entschlossen und nennst den Smaragden. Bekümmert nickt der Dämon: »Die Farbe des Lebens wählst du. Und damit rätst du richtig, denn der Tempel, sein Vorraum und seine Diener sind der Gottheit des Lebens geweiht. Sie bringt Blumen und Sträucher mannigfaltig hervor und hat geheimnisvolle Kräfte in diesem Stab konzentriert.«
Der Dämon und seine Edelsteine verschwinden so plötzlich wie sie gekommen sind (gehe nach **66**).

193
Da dieses anatomische Wunder offenbar nicht Luft holen muß, unterbrichst du schon beinahe unhöflich und fragst ihn nach dem Aufenthaltsort des Magiers (gehe nach **155**)), schlägst ihm einen Tauschhandel vor (gehe nach **136**) oder bittest ihn, dir einen Schwank aus seiner Jugendzeit zu erzählen (gehe nach **198**).

194
Es kommt zum Kampf mit den Insektenkriegern:

Mut:	10	Lebenspunkte:	11, 12
Attacke:	1–3	Trefferpunkte:	1W + 2
Parade	1–2	Rüstungsschutz:	2

Falls du sie besiegst, gehe nach **74**.

195
Genießerisch wälzt du dich weiter durch die Wellen, als plötzlich ein Raubfisch herbeischießt und dich in empfindliche Teile beißt (du verlierst 1W Lebenspunkte). Offenbar hat ihn deine ungewohnte Anwesenheit beunruhigt. Sofort verschwindet er wieder in seinem Versteck, und du kannst dich ans Ufer retten (gehe nach **90**).

196
Du bietest ihm mit freundlichem Putt-Putt einige Krümel deiner eisernen Reserve an. Der Vogel probiert einmal und fängt gleich an zu kreischen: »So ein Saufraß! Das kriegt ja kein Schwein runter! Hältst du mich für einen primitiven Vielfraß? Wenn ich da vergleichsweise an die Küche meiner verehrten Frau Großmutter denke, weichgekochter Mais mit Knoblauchsauce, Dillspitzen in Majoran und Knierskraut, gelierte Regenwürmer...«
Möchtest du ihm für dieses Verhalten dein Schwert zu kosten geben (gehe nach **163**)) oder es weiter mit einem Gespräch versuchen (gehe nach **193**)?

197
Mit zitternder Hand deutest du auf den Rubin. Da brüllt der Dämon auf: »Er rät es. Ja, der Rubin ist das Abzeichen unserer Gottheit, der Tempel und Stab geweiht sind. So nimm hin den Stab, eines Tages werden wir uns wiederbegegnen!«
Mit diesen unheilverkündenden Worten verschwinden Dämon und Edelsteine (gehe nach **66**).

198
Der Vogel ist gerührt, schon lange hat ihn keiner mehr gebeten, aus seinem reichen Fundus von Anekdoten etwas zum besten zu geben. Und er erzählt von seiner Jugendzeit (während die Jugend von heute ja bekanntlich...), der Geschichte seiner weitverzweigten Sippe seit Uropa Heinrich (der mit einer unbekannten Schönen durchgebrannt ist...); die Schwierigkeiten des heutigen Lebens werden ebenfalls gebührend gewürdigt. Nach ungefähr zwei Stunden kommst du für einen Moment zu Wort und bedankst und verabschiedest dich. Aus Dankbarkeit für dein tapferes Ausharren schenkt er dir eine elfenbeinerne Figur, die eine reizende kleine Vogeltänzerin darstellt (gehe nach **127**).

199
Die Geschicklichkeitsprobe:
Deine Geschicklichkeit hat immer einen Wert, der zwischen 8 und 13 liegt. Falls du nun eine Geschicklichkeitsprobe ablegen mußt,

z. B. wenn du irgendwo vorbeischleichen willst, so würfle dreimal und addiere die Augenzahlen. Du hast die Probe bestanden, wenn die erwürfelte Summe deine Geschicklichkeit nicht übersteigt. Nun kehre wieder zu der Nummer zurück, an der du aufgefordert wurdest, die Geschicklichkeitsprobe abzulegen.

200

Die Kampfregeln

Jeder Kampf dauert so lange, bis eine der beteiligten Parteien vollständig besiegt ist. Sollte dir dies passieren, das heißt, daß deine Lebensenergie auf Null sinkt, so hast du das Spiel verloren. Aber keine Angst, du kannst dir danach eine neue Spielfigur auswürfeln und wieder bei Paragraph 1 beginnen.

Bevor nun der eigentliche Ablauf des Kampfes erklärt wird, müssen noch einige Begriffe erläutert werden.

Der Mut: Der Wert gibt an, wie mutig ein Bewohner Aventuriens ist. Derjenige, der den höheren Mut besitzt, darf zuerst zuschlagen. Sollte es vorkommen, daß du denselben Mutwert wie dein Gegner hast, mußt du einmal für dich und einmal für deinen Gegner würfeln. Derjenige, dessen gewürfelte Zahl höher ist, hat den ersten Schlag.

Lebenspunkte: Diese Zahl gibt an, wie viele Trefferpunkte ein Bewohner Aventuriens aushält. Sinkt diese Zahl auf Null, ist der Betroffene getötet worden. Sind die Lebenspunkte aller deiner Gegner auf Null gesunken, dann hast du den Kampf gewonnen.

Die Attacke: Die beiden Ziffern geben an, in welchem Würfelbereich ein Kämpfer seinen Gegner trifft. Deine Attacken treffen bei 1–3, d. h., würfelst du weniger als 4, so hast du deinen Gegner getroffen.

Die Parade: Auch hier geben die beiden Ziffern den Bereich an, in dem die Parade gelingt. Die Parade wird nur dann ausgewürfelt, wenn ein Kämpfer seinen Gegner getroffen hat. Gelingt dann die Parade des Getroffenen, so hat er den Schlag noch abwenden können, und er erleidet durch diesen Treffer keinen Schaden. Deine Parade gelingt bei 1–2.

Trefferpunkte: Hier ist vermerkt, wieviel Schaden ein Treffer anrichtet. 1W bedeutet, daß mit einem normalen, sechsseitigen Würfel ausgewürfelt wird, wie viele Lebenspunkte der Getroffene verliert. Außerdem kann zu diesem Würfelwurf noch eine Zahl addiert werden; diese hängt von der Art und Schwere der Bewaffnung ab. Ein Beispiel: Du richtest mit deinem Schwert 1W + 4 Trefferpunkte Schaden an, d. h. du würfelst einmal und addierst zu dem Würfelwurf 4 hinzu. Das Ergebnis liegt dann zwischen 5 und 10.

Rüstungsschutz: Jeder Kämpfer hat in irgendeiner Form eine Bekleidung oder Rüstung, bei Tieren kann das auch ein natürlicher Schutz sein, etwa ein Pelz oder ein Hornpanzer. Diese Rüstung kann einen Teil des Schadens auffangen, das bedeutet, der entsprechende Schaden wird um den Rüstungsschutz vermindert.

Beispiel: Dein Gegner trifft dich, und deine Parade ist erfolglos. Der Gegner würfelt nun den Schaden aus und erzielt 8 Trefferpunkte. Deine Lederrüstung hat den Rüstungsschutz 3. 8 – 3 = 5, du mußt dir also nur 5 Lebenspunkte abziehen.

Der Ablauf eines Kampfes:

a) Die Partei mit dem höchsten Mutwert hat den ersten Schlag. Im Falle von Gleichheit würfelt man aus, wer den ersten Schlag hat.
b) Beide Parteien haben pro Kampfrunde die Möglichkeit, je einmal zu attackieren und zu parieren. Beachte, daß du in manchen Fällen mehrere Gegner haben kannst, von denen pro Kampfrunde jeder eine Attacke gegen dich ausführen darf, während du nur einmal zuschlagen kannst.
   Ein Gegner mit mehreren Waffen, mit denen er gleichzeitig kämpfen kann, ist wie mehrere Gegner zu behandeln.
c) Gelingt einem Kämpfer eine Attacke, so hat der Angegriffene die Möglichkeit zu einer Parade. Gelingt diese, hat er den Angriff abwenden können. Gelingt die Parade nicht, wurde der Angegriffene getroffen und der Schaden muß ermittelt werden.
d) Dieses wird so lange fortgesetzt, bis alle Kämpfer einer Partei getötet wurden, d. h. ihre Lebenspunkte auf Null gesunken sind.

Beachte: Die Lebenspunkte, die du in einem Kampf verlierst, sind für den Rest dieses Abenteuers verloren. Du kannst sie nur auf magischem Wege oder durch andere besondere Vorkommnisse wieder erhöhen. Achte in einem solchen Fall darauf, daß du nie mehr als 30 Lebenspunkte besitzen kannst.

Wenn du alles verstanden hast, kehre zu dem Abschnitt zurück, von dem du gekommen bist.

DIE WICHTIGSTEN ROLLENSPIELE

In englischer Sprache sind mittlerweile so viele Rollenspiele erschienen, daß es nicht möglich ist, sie alle im einzelnen zu beschreiben. Im folgenden Abschnitt werden daher nur diejenigen Rollenspiele vorgestellt, die in deutscher Sprache erschienen sind oder in Kürze in deutscher Sprache erscheinen werden. Eine Ausnahme bildet nur *RuneQuest,* da dieses Spiel nach *Traveller* und den beiden Versionen von *Dungeons & Dragons* das populärste englischsprachige Rollenspiel ist.

Bei der Besprechung von Rollenspielen tritt das Problem auf, daß manche Spielsysteme nur schwer zu vergleichen sind. Auf der einen Seite gibt es natürlich Rollenspiele der unterschiedlichsten Thematik: von der Fantasy in ihren verschiedenen Spielarten über exotische Abenteuer im Stile eines Indiana Jones bis zu verschiedenen Formen von Science-Fiction-Abenteuern. Der persönliche Geschmack muß hier entscheiden, welche Art von Abenteuern man am liebsten nachspielen möchte. Darüber hinaus kann man fragen, ob die Regeln spielbar und in sich stimmig sind. Der Erfolg der in diesem Abschnitt ausführlich besprochenen Spiele zeigt, daß sie diesen Mindestanforderungen genügen. Andernfalls hätten sie kaum auf Jahre hinaus eine größere Zahl von Spielern fesseln können.

Die folgenden Spiele unterscheiden sich aber dennoch in dreierlei Hinsicht voneinander. Einige Spiele wenden sich bewußt an den Anfänger, der noch nie mit Rollenspielen oder verwandten Ideen in Berührung gekommen ist. In diesen Regelwerken wird der schrittweisen Einführung in das Rollenspielprinzip viel Platz eingeräumt. Andere Regelautoren wenden sich dagegen in erster Linie an Spieler, die bereits erste Erfahrungen mit einem einfacheren Rollenspiel gesammelt haben.

Die Vollständigkeit des Regelwerks liefert einen zweiten Beurteilungsmaßstab. Werden Regeln für viele unterschiedliche Spielsituationen angegeben oder wird vorausgesetzt, daß der Spielleiter meistens improvisiert? Schließlich ist es interessant, wie komplex

die Regeln sind, d. h. wieviel Wert auf getreue Simulation des abenteuerlichen Geschehens gelegt wird. Ob man kurze, einfache Regeln vorzieht oder ob man bereit ist, für realistische Spielabläufe umfangreichere Regeln in Kauf zu nehmen, das hängt wesentlich vom persönlichen Geschmack der Spieler ab. Man kann daher nicht sagen, daß ein Rollenspiel besser als ein anderes ist. Man kann nur für eine bestimmte Zielgruppe eher das eine Rollenspiel und für eine andere Zielgruppe eher das andere Spielsystem empfehlen.

DAS SCHWARZE AUGE

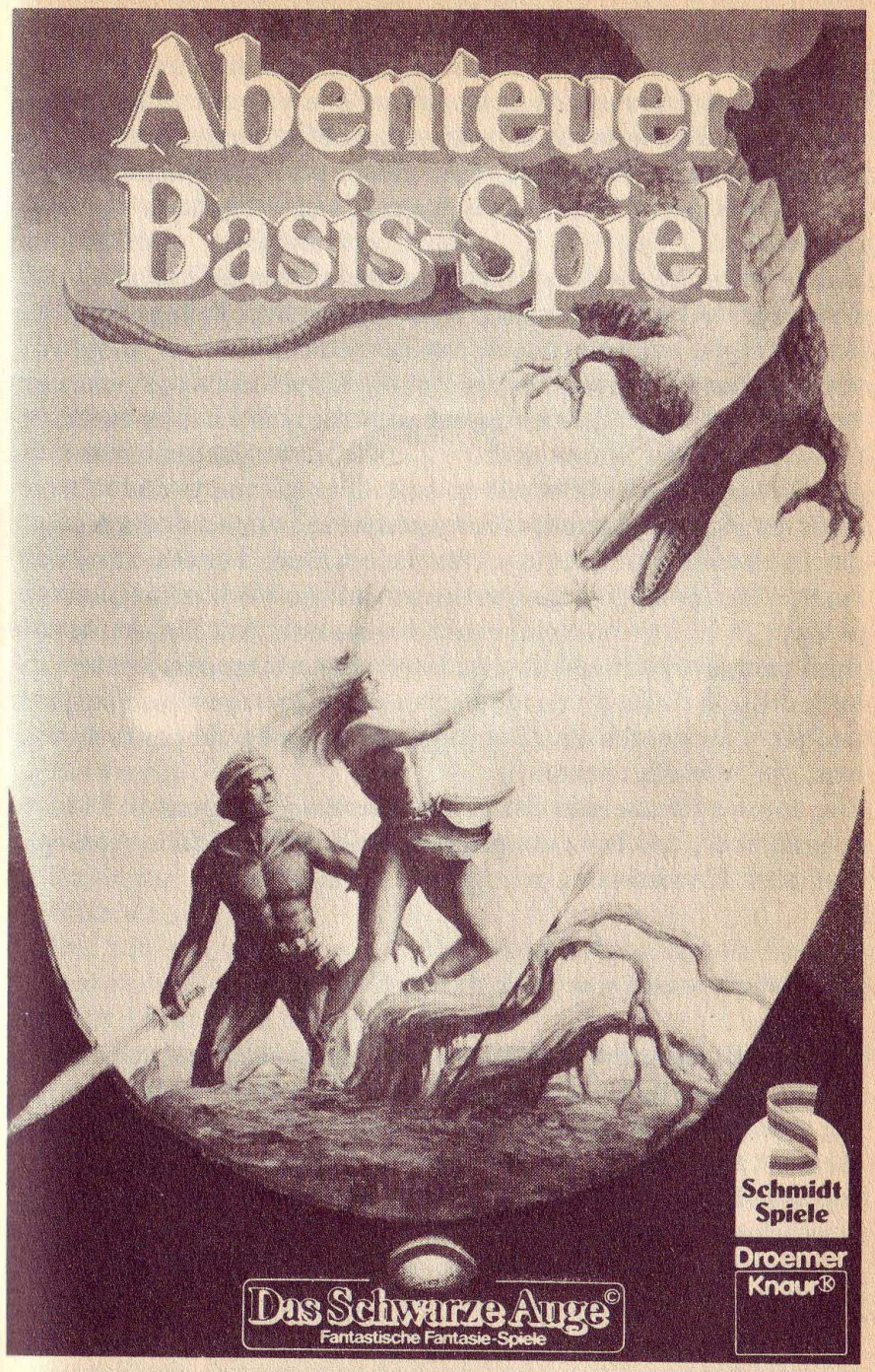
Von Eberhard von Staden

Es ist das Jüngste in der phantastischen Familie, und da geht es ihm ein wenig so, wie es auch in den besten Familien vorkommen soll: Die älteren Geschwister wachen aufmerksam darüber, daß es nicht vorgezogen wird, und ab und zu stoßen sie es auch ein wenig herum oder äußern sich herablassend über das Kleine. Anders die Eltern: Sie sind nicht nur begreiflicherweise stolz und zufrieden, sondern erwarten auch große Dinge vom Sprößling – zumindest, daß er die Welt verändert. Alle gemeinsam aber stellen fest, es entwickelt sich: Schnell, wie das die Kinder so an sich haben.

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, das in eine Bedarfslücke hinein entwickelt wurde. Die in England und Amerika ständig wachsende Zahl von Rollenspielern führte spätestens seit Anfang der achtziger Jahre zu der Frage, ob so etwas nicht auch im deutschsprachigen Raum ein entsprechendes Echo finden könnte. Eine sprachbegabte Kerntruppe von Rollenspielern, die sich mit Mühe durch englische Regelhefte arbeitete, gab es bereits. Und in diesem Kreis wurde auch die Sprachbarriere als Haupthinderungsgrund für eine Weiterverbreitung der Rollenspielidee klar erkannt. So entstand das erste deutschsprachige Rollenspielsystem: *Midgard.* Nur, es zeigte sich, daß die Fans für die Fans produziert hatten, für die in vielen Fantasy-Abenteuern erfahrenen Rollenspielveteranen. Was fehlte, war ein einfaches deutschsprachiges Fantasy-Rollenspiel, mit dem Anfänger an das Hobby herangeführt werden konnten.

Auf diesen Platz stellten die Autoren Ulrich Kiesow, Werner Fuchs und Hans Joachim Alpers ihr *Schwarzes Auge.* Es erschien zur Nürnberger Spielwarenmesse 1984 als Gemeinschaftsproduktion der Verlage Schmidt Spiel + Freizeit und Droemer Knaur.

Die Entstehungsgeschichte ist ein getreues Abbild der Rollenspielszene, wie sie noch vor wenigen Jahren, man kann heute sagen zu Pionierzeiten, ausgesehen hat. Meist begann es mit Science-Fiction-Literatur und Brettspielen. Man las Tolkien, vielleicht Conan und machte Bekanntschaft mit amerikanischen Fantasy-Rollenspielen. Viele dieser Ansätze versandeten dann, weil Mitspieler fehlten. In einigen wenigen Fällen fanden sich örtlich



isolierte Spielrunden zusammen und sammelten ihre ganz privaten Erfahrungen. Ein Austausch mit anderen Rollenspielern fand fast nicht statt. Die Regeln, nach denen gespielt wurde, wandelten sich »nach Art des Hauses« im gleichen Maße, wie die Beteiligten Vorlieben und Abneigungen entdeckten. Bald zauberte und kämpfte man auf höchst eigenartige Weise, ohne genau sagen zu können, wann denn dieses Rollenspielsystem genau entstanden war.

Eines davon, das sich von Anfang an bemühte, mit einfachen Regeln möglichst schnell zum Kern der Sache – dem Rollen-Spielen – vorzudringen, gab den Stoff, aus dem *Das Schwarze Auge* entstand. Keine Legende, eher der Zufall, daß etwas da war, als es gebraucht wurde und die richtigen Leute zur rechten Zeit davon erfuhren. Vielleicht waren es diese Zufälle, daß man der Geburt des *Schwarzen Auges* allenthalben mit Überraschung und Unverständnis gegenüberstand. Überrascht waren zunächst die Kenner der Buch- und Spieleverlage, für die ein Buch bildet und erbaut, ein Spiel kurzweiligen Spaß bedeutet und die Verbindung von beiden nur in Form von Spielregeln vorkommt. Auf Unverständnis stieß man überraschenderweise bei vielen erfahrenen Rollenspielern, die sich vielleicht ein deutsches *RuneQuest* gewünscht hätten und jetzt, da sie sich als Zielgruppe nicht genügend gewürdigt sahen, die Achseln zuckten.
Die auf das Erscheinen des *Schwarzen Auges* folgenden Monate zeigten aber, daß trotz einiger Kritik der Weg, auf die Anfänger und noch Unwissenden zuzugehen, richtig war.

Die Regeln – und was noch dazugehört

Wie alle Rollenspielsysteme ist auch *Das Schwarze Auge* auf Expansion ausgelegt: Um die eigentlichen Regeln rankt sich ein ständig anwachsendes Zubehör, das in regelmäßigen Abständen den Kontakt zum Spieler auffrischen und seinen Appetit auf mehr anregen soll. Auf der Suche nach dem, was vielleicht noch für Rollenspieler interessant sein könnte, kann es passieren, daß man danebengreift. Aber davon später. Zunächst zum wichtigsten Teil, den Regeln.
Es hat sich eingebürgert, umfangreiche Rollenspielregeln aufzuteilen und getrennt zu verpacken. So bekommt man eine Schachtel

mit Regeln für Anfänger, eine mit Regeln für Fortgeschrittene und oft auch noch verschiedene Regelerweiterungssätze.
Auch *Das Schwarze Auge* hat sich von Anfang an diesen Gewohnheiten angeschlossen und erschien mit **Abenteuer-Basis-Spiel** und **Die Werkzeuge des Meisters** sowie verschiedenen Abenteuermodulen, auf die an anderer Stelle eingegangen wird, auf dem Markt. Die erste Auflage zeigte bei Heften, Schachteln und Zubehör ein gleichförmig unheimliches Schwarz, das wohl die düsteren Aspekte der Fantasy traf, aber inzwischen den allgemein üblichen bunt-heroischen Bildern weichen mußte. Darüber hinaus gab es aber auch einige Verbesserungen, so daß die zweite Auflage jetzt so klar strukturiert und einfach im Aufbau ist, wie es bei einem vorwiegend auf wenig routinierte Spieler ausgerichteten Systemen erwartet werden darf.
Die Schachtel mit dem Abenteuer-Basis-Spiel enthält das Regelheft für Spieler, ein Einführungsabenteuer und Zubehör wie Würfel, Stifte, Formulare. Der Inhalt deckt im wesentlichen die üblichen und für Rollenspiele unumgänglichen Themen ab:
- Auswürfeln der Helden mit ihren Eigenschaften
- Proben, die aus anderen Systemen als Rettungswürfe bekannt sind
- Kampf
- Bewegung
- Entwicklung der Helden durch Erfahrung
- Rüstungen, Waffen, Waren
- Zauberei
- Monster

Dabei fällt auf, daß das von Rollenspielern schon fast als Naturgesetz akzeptierte Regeldurcheinander weitgehend fehlt. Sicher einer der Pluspunkte dieses Spiels.
Die zweite Schachtel mit dem Titel *Die Werkzeuge des Meisters* wurde für die zweite Auflage einer gründlichen Revision unterzogen – mit Recht, kann man nur sagen. Enthalten sind jetzt:
- Das Regelbuch *Helden, Monster, dunkle Mächte*
- 4 Bodenpläne mit quadratischem Rasteraufdruck zur Verwendung mit 25-mm-Figuren
- 2 Bogen mit Helden und Monstern
- 1 Bogen Einrichtungsgegenstände wie Tische, Stühle, Truhen
- 1 Bogen Wände und Türen
- Formulare, Würfel, Stifte

Es fehlt die berüchtigte schwarze Maske für den Meister, die damit wohl endgültig zum gesuchten Sammlerobjekt werden dürfte.
Der Unterschied zwischen dem alten *Buch der Macht* und dem neuen *Helden, Monster, dunkle Mächte* ist beachtlich, obwohl das Konzept beibehalten wurde. Immer noch handelt es sich um eine Beschreibung von Monstern, Fallen und ungewöhnlichen Einrichtungsgegenständen. Deutlich ist aber, daß man sowohl für den Umfang wie für die Qualität der enthaltenen Informationen eine Menge getan hat. So gibt es jetzt 26 Monsterbeschreibungen, 6 verschiedene Fallen, zusätzliche magische Utensilien und 20 Meisterrätsel zur gefälligen Bedienung, um Helden so richtig ratlos zu machen.
Besonderer Erwähnung bedürfen die in den *Werkzeugen des Meisters* enthaltenen 128 Pappmonster und -helden. Sie sind mehrfarbig auf Vorder- und Rückseite passend bedruckt, stehen mit Hilfe eines Plastikfußes und sind 25 mm groß. Sie sind grafisch sehr gut gelungen und allein schon vom Preis her eine attraktive Alternative zu Zinnfiguren.
Durch ein Fantasy-Rollenspiel werden wir in eine fremde Welt geführt. Man kann sich vorstellen, welche Flut von neuen Eindrükken über dem nichtsahnenden Besucher einer Welt wie Aventurien zusammenschlägt. Die Regeln in den beiden bisher erwähnten Schachteln können deshalb auch nur das Notwendigste zum Überleben enthalten – Kampf, Zauberei, die häufigsten Lebensformen und Gegenstände des täglichen Bedarfs. Zur wirklichen Kenntnis dieser Welt klafft noch eine gewaltige Lücke. Klar, daß Spieler und Spielleiter, die in einer Fantasywelt leben und sterben – jedenfalls, soweit ihre Freizeit das zuläßt – darauf drängen, die Lücken zu schließen. Auf die Dauer kommt kein Rollenspielsystem ohne Erweiterungen aus.
Der erste Schritt in dieser Richtung beim *Schwarzen Auge* ist das Anfang 1985 erschienene *Abenteuer-Ausbau-Spiel.* Man kann wohl davon ausgehen, daß ein Rollenspiel, das ein Jahr auf dem Markt ist, soviel erfahrene Spieler und Spielleiter produziert hat, daß es Zeit für vollständigere und auch kompliziertere Regeln wird.
Diese dritte Schachtel enthält für die Experten:
- *Das Buch der Regeln 2*
- *Mächte, Mythen, Kreaturen* (Geschichte u. Bevölkerung Aventuriens)

- Karte Aventuriens
- Sichtschirm mit den neuen Regeln
- Pläne mit Sechseckraster
- Formulare und Zubehör

Hinter dieser lapidaren Aufzählung verbirgt sich eine ganze Menge Substanz. So decken die Ausbauregeln folgende Themen ab:
- Erweitertes Kampfsystem mit neuen Waffen, waffenlosem Kampf, neuen Fern- und Nahkampfregeln, Turnieren und Bewegungsregeln für den Kampf.
- Neue Bewegungsregeln. Waren bisher die Bewegungen von Helden und Monstern weitgehend ungeregelt, gibt es jetzt das vielleicht detaillierteste Bewegungssystem aller Rollenspiele.
- Neue Charakterklassen wie Geweihte der Götter (eine Art Priester), Druide mit eher dämonischen Zügen wie ein Schamane, Waldelf (der grüne Vetter des Normalelfen) und den Streuner, eine Mischung aus ~~Waldläufer~~ und Dieb.
- Ein Talentsystem mit etwa 50 verschiedenen Fähigkeiten aus den Bereichen Körperbeherrschung, Wissen, zwischenmenschliche Beziehungen und Natur – genug für einen exzentrischen Individualisten.
- Verschiedene Extras wie Regeln zu Krankheiten, über Gifte, verschiedene Wunder und die dazugehörige Götterwelt.

Damit ist *Das Schwarze Auge* selbstverständlich nicht mehr das Anfängersystem wie bei seinem Erscheinen. Das muß kein Nachteil sein, wenn man einer Auseinanderentwicklung von Experten- und Anfängerspiel vorbeugt. Ohnehin kann man nicht verhindern, daß aus Laien schließlich Profis werden.
Besondere Beachtung verdient die Karte Aventuriens. Sie ist 40 auf 56 Zentimeter groß, farbig und voller unentdeckter Gegenden, die das Herz jedes Rollenspielers höher schlagen lassen. Es versteht sich, daß aber auch alle Schauplätze aventurischer Abenteuer verzeichnet sind. Endlich weiß man, wo Andergast, H'Rabaal, der Blaue See oder die Khom-Wüste zu finden sind. Doch erst ein Bruchteil Aventuriens ist auf diese Weise schon entdeckt, das meiste ist terra incognita und harrt abenteuerlustiger Reisegesellschaften. Sollte irgend jemand befürchten, eines Tages ganz Aventurien entdeckt und abenteuermäßig abgegrast zu haben, kann man ihn beruhigen: Jenseits des gewaltigen Gebirgskammes im Nordosten, Das eherne Schwert genannt, liegt noch mehr

Aventurien – so unbekannt, daß es nicht einmal auf der Karte verzeichnet ist.
Wenn man einem Volk einen schlimmen Vorwurf machen will, behauptet man, es sei geschichtslos. Nun gibt es in Aventurien zweifellos eine Menge Volk dieser und jener Art, was – Monster hin, Monster her – nicht verdient hat, ohne Vergangenheit dahinzuleben. So gesehen ist die Geschichte Aventuriens eine Notwendigkeit. Es beginnt selbstverständlich mit der Schöpfungsgeschichte und den geflügelten Worten: »Einst war das Land flach wie Fladen in der Pfanne auf dem Herd.« Kurz darauf wird es turbulent und die Folge der Schlachten, Aufstände, Überfälle, Plünderungen und sonstiger Katastrophen reißt bis in die Gegenwart hinein nicht mehr ab. Irgendwie fühlt man sich wie zu Hause. Nun ist so eine Fantasy-Geschichte nicht nur als Gag zu sehen. Wichtiger ist, daß sie den Spielleitern ein ständiger Quell für Legenden und Sagen in ihren Abenteuern ist.

Zuletzt zum umfangreichsten Teil des *Schwarzen Auges*: den Abenteuern.
Wer schon einmal versucht hat, sich ein eigenes Abenteuer auszudenken und mit allem nötigen zu versehen, der weiß, daß Rollenspiele nur mit einer möglichst großen Anzahl von fertigen Abenteuermodulen erfolgreich bestehen können. *Das Schwarze Auge* erschien im Frühjahr 1984 mit vier Abenteuern:

Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler
Dieses speziell für Anfänger gedachte Abenteuer spielt in Gratenfels am Fuß der Kosch-Berge. Um Spieler wie Spielleiter zu Beginn ihrer Abenteurerkarriere nicht allzusehr mit Regeln einzudecken, hat man in diesem Abenteuer auf Zauberer und Magie verzichtet. Die Probleme, die Spielleiter bei Über-Land-Abenteuern regelmäßig mit Heldengruppen haben, die sich in unerwünschte Richtungen davonmachen, sind ebenfalls ausgemerzt: Unter dem Wirtshaus befindet sich ein ausgedehntes Höhlensystem. Abenteuer in unterirdischen Labyrinthen sind wegen ihres sozusagen unausweichlichen Charakters besonders einfach zu handhaben. Anfänger sollten das nicht als Beschränkung empfinden, ist doch das Höhlenlabyrinth unter der Schänke des Schrekkens weit über einen Kilometer lang. Damit die Helden nicht nur über wunde Füße klagen brauchen, sind über sechzig Monster fantasymäßig zu behandeln. Darunter neun, die in den Büchern der Regeln und der Macht nicht enthalten sind. Wenn das Abenteuer überstanden ist, und alle mit dem Leben davongekommen sind, werden sich Spieler und Spielleiter wie alte Hasen fühlen. Den Eindruck kann man dann leicht mit weiteren Abenteuern korrigieren.

Der Wald ohne Wiederkehr
Wie auch das vorhergehende Abenteuer, spielt dieses im Westen von Aventurien. Schauplatz ist die Burg Andergast, oder besser gesagt, was von ihr übriggeblieben ist. Der Weg dorthin führt durch den Wald ohne Wiederkehr, womit sich die Meister des Schwarzen Auges zum ersten Mal an ein Über-Land-Abenteuer wagen können. Vorsichtigerweise hat man aber dem Abenteuer gut markierte Wanderwege mitgegeben, so daß sich kaum eine Heldengesellschaft ins Nirgendwo verlaufen wird.
Neu ist auch, daß jetzt Zauberei zugelassen wird und endlich auch die Magier in das Geschehen eingreifen können. Prompt hat man ihnen mit Murgol dem Magier einen übermächtigen Gegner vorgesetzt, an dem sie sich ganz schön die Zähne ausbeißen werden. Bevor es aber zum Showdown kommt, müssen die Helden die fast vierzig Räume der Burgruine erkunden. Wie üblich, ist das Abenteuer sehr reichhaltig illustriert. Es gibt drei Lagepläne der Burg und Umgebung, elf neue Monster (dazu zwei aus dem Schwarzen Keiler), unter denen endlich auch die schon vermißten Untoten sind, und einige neue Waffen.
Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler und *Wald ohne Wiederkehr* sind Abenteuer für Helden der Erfahrungsstufen 1 und 2, was man ohne Übertreibung mit Greenhorns gleichsetzen kann. Das nächste Abenteuer ist bereits für die dritte Erfahrungsstufe geeignet, doch sollten Abenteurer, die diese höheren Weihen noch nicht erreicht haben, vor den Gefahren nicht zurückschrecken.

Das Schiff der verlorenen Seelen
Diesmal beginnt die Reise im Osten Aventuriens, in der Hafenstadt Festum an der Mündung des Born. Doch vom eigentlichen Beginn des Abenteuers hat man kaum etwas mitbekommen, erwacht man doch mit lückenhaften Erinnerungen bereits auf See – der Fachausdruck ist schanghaien. Eine Seereise, aber keine Kreuzfahrt. Gilt es doch, eine wahrhaft tolkiensche Aufgabe zu

bewältigen: Die sieben magischen Kelche vor dem Zugriff der Mächte des Bösen und der Finsternis zu bewahren. Dazu muß man zuerst halb Aventurien umschiffen, so daß man diese Aufgabe in das nächste Gruppenabenteuer verlegen kann. Unterwegs trifft man nämlich auf das Schiff der verlorenen Seelen, einen unförmigen riesenhaften Kahn, der geradezu nach Gefahr riecht und deshalb unverzüglich geentert wird.
Obwohl es in diesem Abenteuer von allerlei maritimem Getier und Monstern wimmelt und auch ein Glossar seemännischer Ausdrücke enthalten ist, hat es wenig Salz- und Teergeschmack. Davon einmal abgesehen, geht es in diesem schwimmenden Dungeon ganz schön zur Sache. Die Monster sind deutlich gefährlicher, und es gibt da so ein paar Probleme zu lösen und Fallen zu entschärfen, die manchen Helden Blut schwitzen lassen werden. Unter anderen sind dafür sieben neue Monster verantwortlich, unter denen wir auch Vertreter heimischer Gefilde, wie Klabautermann und Quälgeist begrüßen können.
Ein Abenteuer sollte stets so gefährlich sein, daß es auch das Leben kosten kann. Seemännische Begräbnisse sind nicht auszuschließen – sicher eine Rarität auf allen Fantasywelten.

Die sieben magischen Kelche
Ganz im Süden Aventuriens liegt die Stadt Brabak. Dort mündet der Mysob, in dessen Quellgebiet die alte Tempelstadt H'Rabaal liegt. In der Mitte der Stadt die große Pyramide, und in ihrem Inneren geht es diesmal um Leben und Tod. Es liegt wohl in der Natur einer Pyramide, daß es in ihren Grab- und Tempelräumen unübersichtlich zugeht. Jedenfalls stellen die verschiedenen Schnitte und Grundrisse für den Meister ein ganz eigenes Abenteuer dar. Hat er es gemeistert, können sich die Spieler daranmachen, die in verschiedenen Kammern der Pyramide deponierten Kelche einzusammeln. Für die jetzt schon etwas erfahreneren Helden keine unlösbare Aufgabe. Doch dann, gegen Ende des Abenteuers kommt es noch einmal ganz dick.
Wieder gibt es sieben neue Monster und eine Menge Illustrationen, die aber wie bei den oben schon besprochenen Abenteuern noch nicht ganz befriedigen können.
Illustrationen haben in der Fantasy nun einmal einen hohen Stellenwert und darüber hinaus sind sie im Rollenspiel ein wichtiges Werkzeug für den Meister. Vielleicht hatten deshalb die Väter des

Schwarzen Auges ein Einsehen und statteten die zweite Serie von Abenteuern, die im Herbst 1984 erschien, mit neuen Illustrationen aus.

Nedime – die Tochter des Kalifen
Dieses Abenteuer ist eine Besonderheit: Es handelt sich um das erste Solo-Abenteuer des *Schwarzen Auges*. Diese Abenteuer kann man allein ohne Spielleiter oder ohne Mitspieler spielen, was eigentlich der Idee des Rollenspiels widerspricht, zumindest aber ohne eine der wichtigsten Komponenten, der Kommunikation, auskommen muß. Trotzdem haben die meisten großen Rollenspielsysteme ihre Solo-Abenteuer, sozusagen als leichte Zwischenmahlzeit für unterbeschäftigte Helden. *Nedime* spielt in einem Sultanspalast an einem leider nicht näher bezeichneten Ort Aventuriens. Nach dem Willen des Autors Ulrich Kiesow ist das Abenteuer, eine Prinzessin zu befreien, nur etwas für harte Männer. Nicht empfohlen für Elfen, Zauberer und Frauen. Unterstrichen wird das durch den ersten und äußerst sehenswerten Striptease der Fantasy-Rollenspiele, den Ina Kramer kongenial in Bilder umgesetzt hat.
Nach diesem heimlichen Ausflug eines alleinstehenden Herren in das unbekannte Aventurien ist das nächste Abenteuer wieder etwas für die konventionelle Abenteuerparty, die allerdings schon mit Helden der Erfahrungsstufen 3 bis 8 besetzt sein sollte.

Unter dem Nordlicht
Im äußersten Norden Aventuriens, in Farlorn und Frigorn am Blauen See, kann man sich durch Eis und Schnee kämpfen. Im Auftrag des zwielichtigen Alchimisten Tyros Prahe macht man sich auf die Suche nach dem sagenhaften Polardiamanten.
Es ist ein Über-Land-Abenteuer, und diese Gattung zeichnet sich in der Regel dadurch aus, daß die unterschiedlichsten Tatorte eine Rolle spielen. Hier sind es neben viel Landschaft ein Dorf, ein Palast und ein Haus, das es in sich hat. Von den Problemen mit Abenteuern, die vom rechten Weg abweichen und beharrlich ihr eigenes Abenteuer suchen, war schon die Rede. Im Nordlicht versucht Ulrich Kiesow mit massiven Mitteln die Spieler gefügig zu machen. Wer wagt schon einen Umweg, wenn das die Götter so erzürnt, daß sie gleich eine Naturkatastrophe veranstalten.
Das Abenteuer ist mit Fallen, Finten und Rätseln gespickt und er-

fordert einiges mehr an Intelligenz von allen Beteiligten, als dies bisher der Fall war. Erfahrene Abenteurer haben in ihrem Heldenleben ja nicht nur gelernt, wie man mit der Waffe in der Hand mit Monstern umgeht, sondern wissen auch viel über die fast alltäglichen Gefahren des aventurischen Lebens. Erfreulich, daß man die Spieler mehr auf diesem Gebiet als mit immer gefährlicheren Monstern fordert.

Durch das Tor der Welten
Der Titel verspricht einiges, auf das aber, um die Spannung für zukünftige Abenteurer nicht zu zerstören, hier nicht weiter eingegangen werden soll. Werner Fuchs hat sicher das bis dahin fantastischste Abenteuer dieser Reihe geschrieben, das in der Khom-Wüste beginnt und schon bald über die Grenzen Aventuriens hinausführt. Ob es notwendig war, neben dem ja noch kaum erforschten Aventurien eine neue Fantasywelt zu erfinden? Die Autoren scheinen auch ihre Zweifel gehabt zu haben, denn am Ende des Abenteuers verschließt sich der Weg in die gerade erst entdeckte neue Welt für immer.
Die Ausstattung ist sehr reichhaltig, diesmal sogar mit sieben Plänen. Leider stimmen die Illustrationen nicht immer mit dem Text überein, doch dafür wird man mit 16 neuen Monstern entschädigt. Ein Teil des Abenteuers spielt sich unter freiem Himmel ab. Aus Platzgründen bekommt der Meister dazu nur sehr sparsame Informationen, so daß er einiges an Arbeit investieren muß. Für manchen Spielleiter dürfte das ein zusätzlicher Reiz sein.

Borbarads Fluch
Ein weiteres Solo-Abenteuer, das diesmal in der Gorischen Wüste angesiedelt ist. Vergleicht man es mit dem ersten Abenteuer dieser Art – *Nedime* –, fällt auf, daß hier ein ganz anderes Strickmuster als Vorlage gedient hat. In Nedime passiert viel in wenigen Räumen, während Borbarads Fluch den Helden durch eine Menge dünn besiedelter Kammern und Gänge treibt. Es ist wohl Temperamentssache, zu welcher Auslegung des Begriffs Abenteuer man neigt. In solch ausgedehnten Räumlichkeiten ist es für den Spieler besonders wichtig, eine Zeichnung anzufertigen. Auffallend ist die neuerliche Nähe zur Science Fiction, was nicht ohne Problematik ist. Technisches Gerät, auch aus einer fernen Zukunft stammend,

steht uns näher als einem Bewohner Aventuriens. Die daraus resultierende doppelte Aufgabe des Autoren, dem Leser die Denkweise eines aventurischen, mittelalterlichen Menschen nahezubringen, und dann auch noch, was dieser Mensch beim Anblick hypermodernen Sternenmülls empfindet, ist nicht so leicht zu lösen.

Der Fluch des Dämons
Nördlich der Gorischen Wüste liegt der Golf von Perricum, in den der Radrom mündet. Am Oberlauf dieses wilden Flusses spielt das zehnte Abenteuer des *Schwarzen Auges.* An drei verschiedenen über- und unterirdischen Tatorten können handfeste Helden, die aber auch nicht gerade auf den Kopf gefallen sein dürfen, ihr Glück mit alten und neuen Monstern versuchen. Eine Erfahrungsstufe zwischen 5 und 10 erleichtert das Unternehmen, bei dem es mehr auf einen kühlen Kopf und einige Besonnenheit ankommt, als auf Körperkraft und Fechtkunst.

Über weitere Abenteuer lagen zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Buches nur kurze Inhaltsangaben vor, so daß nur eine knappe Charakterisierung folgt:

Auf dem großen Fluß
Nach dem Schiff der verlorenen Seelen ein neues Abenteuer für Seebären. Es spielt zwischen Ferdok und Havena, zwei Städten am Großen Fluß – einer Gegend, in der schon einige andere Abenteuer angesiedelt waren. Diesmal ist es ein Verwirrspiel, das von den Helden geradezu detektivische Qualitäten verlangt.

Der Quell des Verderbens
Ein Solo-Abenteuer auf der Insel Maraskan um einen Fall von Umweltverschmutzung, der nach dem Verursacherprinzip gelöst wird.

Alle bisher aufgeführten Abenteuer lassen sich mit der Grundausstattung für *Das Schwarze Auge* spielen. Da man aber nun auch das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* hat, sind für die erweiterten Regeln auch spezielle Ausbauspiel-Abenteuer notwendig:

Die Giftmischer von Gareth
So langsam wird der aventurische Hochadel komplett. Bisher hat-

ten die Abenteurer schon Kontakt mit Fürsten, Grafen, Sultanen und Königen, jetzt kommt der Kaiser dazu. Gareth ist so etwas wie die Hauptstadt von Aventurien, und dort findet wieder einmal das große Turnier statt. Der richtige Zeitpunkt für die Helden, die neuen Turnierregeln einzuüben. Daß nebenbei noch ein rechtes Schurkenstück abläuft, in dem ein kaiserlicher Prinz eine Hauptrolle spielt, versteht sich in einem Fantasy-Rollenspiel von selbst.

Die Amazonengöttin
Der schon aus dem Abenteuer *Das Schiff der verlorenen Seelen* bekannte aventurische Drahtzieher und Kaufmann Stoerrebrandt hält für unerschrockene Rollenspieler wieder ein Himmelfahrtskommando bereit. Er benötigt ein paar handfeste Figuren als Begleitschutz für einen höchst wertvollen Transport – klar, wer sich da meldet. Aber als die Ware ankommt, wenn sie überhaupt ankommt, ist sie inzwischen so heiß geworden, daß die ahnungslosen Überbringer in akuter Lebensgefahr schweben.

Das Geheimnis der Zyklopen
Das vierte Solo-Abenteuer spielt auf den Aventurien westlich vorgelagerten Inseln im Meer der sieben Winde. Eine magische Halskette muß gefunden werden, die aus zwölf Amuletten besteht, von denen jedes einem der zwölf Götter Aventuriens geweiht ist.

Eine beachtliche Reihe von Abenteuermodulen, auf die die Helden und Meister des *Schwarzen Auges* zurückgreifen können. Die beiden beteiligten Verlage planen, auch in Zukunft im gleichen Tempo über Umtriebe in Aventurien zu berichten. Damit dürfte eine der Grundvoraussetzungen für ein erfolgreiches Rollenspielsystem gegeben sein. Die Qualität der Abenteuer – in diesem Zusammenhang sicher nicht von untergeordneter Bedeutung – war bisher bei den Ausgaben für die Basisregeln sehr gut. Viele Illustrationen und die klare Gliederung in Informationen, die die Spieler sofort bekommen, solche, zu deren Erlangung sie sich erst etwas umtun müssen, und schließlich Meisterinformationen, die nur für den Spielleiter bestimmt sind, haben die Abenteuer des Schwarzen Auges besonders leicht spielbar gemacht. Ohne große Vorbereitung konnte man sich zusammensetzen und loslegen. Ob das nach Einführung der Ausbauregeln mit den vielen zusätzlichen Informationen, die nun in den Abenteuern enthalten sein müssen,

auch noch so sein wird – die Erfahrung der Elfen, Kämpfer und Zauberer beim Rätsel und Monster knacken wird es schon zeigen.

Attacke und Parade – das Kampfsystem

Bekanntlich lauern im Land der Fantasy Monster und wilde Tiere auf den Helden. Daher kommt kein Rollenspielsystem ohne Kampfregeln aus. So wichtig das Thema »Kampfsystem« in allen Rollenspielsystemen ist, so ernsthaft und geradezu erbittert wird darüber gestritten. Einig ist man sich (?) nur darüber, daß mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit beim Kampf ein Treffer gelandet wird, der dann zu irgendwelchen Auswirkungen führt. Das sind nicht gerade überwältigend viele Gemeinsamkeiten. In der Praxis bedeutet das Rollenspielsysteme, in denen man seinem Gegner mit einem geschickten Schwertstreich die Fingernägel schneiden kann, oder Rollenspielsysteme, bei denen man sich die Finger wundwürfelt, um den feinen Unterschied im Kampfstil eines linksklauigen Orc und eines einäugigen Hobgoblin voll herauszubringen, oder auch Rollenspielsysteme, in denen beim Kämpfen soviel Fantasyatmosphäre aufkommt wie in einer Bahnhofstoilette. Kurz gesagt, es gibt detaillierte, realistische und abstrakte, einfache Kampfsysteme. Das Kampfsystem des *Schwarzen Auges* wirkt sehr realistisch, ist jedoch äußerst leicht zu erlernen und zu spielen. Damit gelang die Verbindung der wohl wichtigsten Grundeigenschaften, die ein Kampfsystem aufweisen kann.
Typisch für *Das Schwarze Auge* ist die Parade. Nicht alle Rollenspiele kennen diese Möglichkeit, mit der Waffe in der Hand einen Schlag abzuwehren. Erstaunlich, denn dadurch kommt sehr viel Atmosphäre in den Kampf. Im übrigen ist das Kampfsystem sehr einfach: Mit einem zwanzigseitigen Würfel bestimmt man, ob der eigene Hieb den Gegner treffen kann oder ob er weit daneben die Luft zerschneidet. Der Gegner versucht mit dem gleichen Würfel den Schlag zu parieren. Gelingt das, ist der erste Schlagabtausch schon vorbei. Mißlingt die Parade, gelang dem Angreifer ein Treffer, dessen Auswirkungen mit einem normalen sechsseitigen Würfel bestimmt werden. Angriffs- wie Paradewurf können von den persönlichen Fähigkeiten der beteiligten Helden und Monster beeinflußt werden, der Trefferwurf in ganz ähnlicher Weise durch Kraft und Waffe, mit denen ein Schlag geführt wird.

Natürlich gibt es durch dieses Kampfsystem in Aventurien keine einarmigen oder einäugigen Helden. Wenn ein Verzicht auf übertriebenen Realismus ein Spiel schneller macht, kann man auf verstümmelte Helden gut und gerne verzichten.

Hokuspokus – das Zaubereinmaleins

Magie und Zauberei gehören nun einmal zum Fantasy-Rollenspiel wie Monster, Schätze und schöne Frauen. Nur, wer kann schon zaubern? Die Autoren nicht, die Spielleiter nicht und die Spieler eben auch nicht. Und genau das ist die Ursache für die Schwierigkeiten, die alle Rollenspielsysteme mit der Zauberei haben. Das Schwarze Auge bildet da keine Ausnahme. Praktische Erfahrungen im Umgang mit Zaubersprüchen sind durch nichts zu ersetzen. Vor diesem Hintergrund muß man von kluger Einsicht sprechen, wenn Das Schwarze Auge in der Basisausstattung mit weniger als zwanzig Zauberformeln auskommt. Natürlich wird die Figur des Zauberers im Vergleich zum Kämpfer dadurch etwas an den Rand gedrückt. Vielleicht ist das der Grund, warum man im Abenteuer-Ausbau-Spiel den Magieteil noch einmal kräftig ausgebaut hat. Bleibt die Frage zu beantworten, ob die Magie als Artillerie der Rollenspieler hier eine sinnvolle Rolle spielt. Der rechte Zauberspruch zur rechten Zeit kann eine Menge Handarbeit ersetzen – der Zauberer würde gegenüber dem Kämpfer übermächtig. In der Regel versucht man dem durch begrenzte Verfügbarkeit von Zaubersprüchen beizukommen. Im Schwarzen Auge kostet jeder Spruch Astralenergie, über die ein Zauberer je nach Erfahrung nur in gewissen Grenzen verfügt. Ohne Astralenergie ist er dann nur noch ein ziemlich schwächlich wirkender Abenteurer. Durch diesen Gegensatz mit und ohne Zauberkraft wird der Magier zu einer schwierig zu spielenden Figur, die oft am Rande steht und – weil sie Kämpfen besser aus den hinteren Rängen zusieht – bei den Spielern kein gutes Image hat. Um die Sache mit der Magie etwas attraktiver zu machen, hat man die Mischung zwischen Kämpfer und Zauberer erfunden: Beim Schwarzen Auge der Elf. Im Abenteuer-Ausbau-Spiel kommen dann dazu noch die Gelegenheitszauberer Waldelf und Druide. Besonders gelungen im magischen System des *Schwarzen Auges* sind die Zaubersprüche. Hier wird nicht anonymes Gemurmel verlangt, hier muß man laut Farbe bekennen: »FLIM-FLAM-FUNKEL – Bring Licht ins Dunkel« heißt es da oder »CLAUDIBUS-CLAVISTIBOR – Seid verschlossen, Tür und Tor!« Wie im »richtigen« Leben gilt: Wer seine Sprüche nicht kann, kann auch nicht zaubern. Gegen den oft gehörten Einwand, diese komischen Sprüche wirkten lächerlich, kann man nur sagen, daß manche ernsthaften Sprüche noch lächerlicher wirken. Die Zauberformeln sind sicher eine der Stärken des Schwarzen Auges.

Der lange Marsch – Aufstieg und Weiterbildung

Man will ja weiterkommen im Leben. Erfahrungen, Weiterentwicklung und Aufstieg sind aus keinem Rollenspiel wegzudenken. Mit Stolz wird verkündet: Ich bin Randang, Zauberer der 7. Stufe. Und die anderen Spieler wissen, was das bedeutet: Unzählige Kämpfe – wer zählt die Monster, nennt die Namen – und viel Astralschweiß. Ehrerbietung macht sich Platz. Zum Aufstieg benötigt man Erfahrungspunkte. Hat man einige Hundert davon, steigt man um eine Stufe, bekommt gewissermaßen höhere Weihen. Erreicht ein Held eine neue Stufe, bekommt er zusätzliche Lebenspunkte, darf den Wert einer Eigenschaft um einen Punkt anheben und verbessert Angriffs- oder Paradewert. Entschlüsselt heißt das soviel wie: Der Held kann mehr einstecken, seine Schwächen ausbügeln, seine Stärken besser zur Geltung bringen und an seinem Kampfstil feilen. Dafür lohnt es sich schon, Erfahrungspunkte zu sammeln. Doch nicht ohne Grund heißen die Erfahrungspunkte beim Schwarzen Auge Abenteuerpunkte. So einfach ist es nicht, aus einem abgerissenen Abenteurer einen Helden in schimmernder Rüstung zu machen. Abenteuerpunkte gibt es für eine Tat. Das kann das Meucheln eines Monsters sein, das Öffnen eines Schlosses, Entdecken einer Geheimtür oder die Rettung eines verletzten Mitstreiters. Im Prinzip vergibt der Spielleiter die Abenteuerpunkte nach eigenem Gutdünken. Sie sind sein Zuckerbrot und Peitsche, mit dem er die Mitspieler belohnt oder bestraft. Als Richtschnur empfehlen die Regeln für ein totes Monster soviel Abenteuerpunkte zu vergeben wie seine Monsterklasse war. Orks, die Monsterleitwährung, haben eine Monsterklasse von 8. Klar, daß man allein mit »Monsterplätten« kein Held werden kann. Zumindest ist das kein effektiver Weg. Diese Erkenntnis be-

deutet aber zugleich, daß *Das Schwarze Auge* anspruchsvolles Mitspiel erfordert und durch die Anlage der Abenteuer, ob fertig gekauft oder selbst entwickelt, solches Spiel auch ermöglichen muß.

Auf einmal steht es neben dir – die Helden

Helden haben, in allen Rollenspielen ähnlich, eine Rasse, einen Beruf und individuelle Eigenschaften. Auch *Das Schwarze Auge* hält sich an dieses Muster. Zunächst werden beim Schöpfungsakt die Eigenschaften festgelegt. Mut, Klugheit, Charisma, Geschicklichkeit und Körperkraft spielen eine Rolle. Es sind Werte zwischen 1 und 20 möglich – je höher, desto ausgeprägter ist die Eigenschaft, wobei sie bei der Erschaffung des Helden stets 7 plus die Augen eines sechsseitigen Würfels betragen, also nur zwischen 8 und 13 schwanken können.
Die solchermaßen festgelegten Figuren eignen sich mehr oder weniger für bestimmte Berufe und Rassenzugehörigkeiten. Vorgesehen sind Abenteurer, Krieger, Zwerg, Magier, Elf und im Abenteuer-Ausbau-Spiel dazu noch Druide, Geweihter, Waldelf und Streuner. Die Überschneidung von Berufen wie Magier und Rassen wie Zwerg fällt auf. Man spart sich dadurch die Diskussionen, ob Zwerge zaubern können, andererseits sind die Mitspieler auf relativ wenige Heldentypen beschränkt. Wer also unbedingt einen in geheimen Kampfkünsten erfahrenen Kriegermönch spielen möchte, muß sich eben nach einem anderen System umsehen. Vielleicht überlegt er sich aber auch folgendes: Ein Fantasy-Rollenspieler ist auf jeden Fall ein Mensch; diese Rolle kann er einigermaßen überzeugend darstellen. Am besten gelingt ihm immer noch Herr Jedermann, doch da er in der Fantasywelt nicht vorkommt, muß er versuchen, ein Abenteurer oder Krieger zu sein. Keine leichte Aufgabe im geheizten Wohnzimmer auf gepolsterten Stühlen. Doch noch um einiges schwerer wird es, wenn es ein Zwerg oder Elf werden soll, so daß ein paar einfache Charaktere meist mehr sind, als wir mit unseren Fähigkeiten ausfüllen können. So gesehen besteht vielleicht überhaupt gar kein Bedarf für einen Kriegermönch.

Aventurien inklusive – das Drumherum

Das Rückgrat eines jeden Staates ist eine funktionierende Wirtschaft. Wie das in einer Fantasywelt, die von Monstern, Marodeuren und Mördern wimmelt, funktionieren soll, bleibt ein Geheimnis. Jedenfalls hat Aventurien eine Währung, den Dukaten zu 10 Silbertalern, ein Gewicht, die Aventurische Unze, und zahlreiche Märkte, auf denen heftig gefeilscht und gehandelt wird. Werfen wir einen Blick auf das Preisgefüge: Für 2 Pfund Schwarzbrot bekommt man 1 Pfund geräucherten Schinken, was darauf hindeutet, daß Ackerbau darniederliegt und Viehzucht blüht – es sei denn, es handelt sich um Monsterschinken. Alkoholische Getränke sind dagegen so teuer, daß man schon den Verdacht hegt, sich in einer puritanischen Gesellschaft zu befinden. Aber bei den rauhen Sitten in Aventurien kann das wohl nicht sein. Die aventurische Gretchenfrage »Was kostet ein gutes Schwert?« kann man am besten so beantworten: Soviel wie zehn Seidenhemden. Immerhin muß man dafür einen mehr als einkarätigen Brillanten über den Ladentisch schieben, was andererseits bedeutet, daß bei Edelsteinen in Aventurien die galoppierende Inflation ausgebrochen ist. Doch was ist das alles gegen den Preis, der für eine komplette Ritterrüstung zu entrichten ist: 400 Dukaten. Um sich so etwas leisten zu können, muß man fast den Kohinoor besitzen, oder etwa 500 Säcke Getreide. Ja, in der Wirtschaft Aventuriens geht es auch ganz schön phantastisch zu.
Neben den materiellen Gütern muß natürlich auch für den geistlichen Überbau gesorgt werden. Dieser Bereich aventurischen Lebens lag bisher arg brach. Aber mit dem Erscheinen des Abenteuer-Ausbau-Spiels wurde diese Lücke beseitigt: Jetzt ist der Himmel nicht mehr leer. Praios, der Götterfürst, herrscht über elf Kollegen – sozusagen das göttliche Oberhaus. Daneben gibt es lokale Gottheiten, Götter und Göttinnen geringerer Bedeutung und den unvermeidlichen göttlichen Bösewicht. Die aventurische Götterwelt ist eine Mischung aus Griechenland und Germanien. Aber das ist für das Erfinden von Mythen und Sagen kein schlechter Grundstoff.

Das Besondere am »Schwarzen Auge«

Immer noch ist das Rollenspiel eine junge, hierzulande wenig etablierte Gattung. Auch wenn Fantasy-Literatur und Abenteuerfilm das Interesse gewaltig geschürt haben, bleibt der deutschsprachige Markt begrenzt.
Voraussetzung für den Erfolg ist ein klares Konzept und Originalität. *Das Schwarze Auge* besitzt beides. Das Konzept, mit einfachen Regeln, ohne viel Würfelei und mit klarer Gliederung der Information für Spieler und Meister, ist, zumindest was die Basisausstattung anbetrifft, besonders auf den Anfänger zugeschnitten. Kaum nötig, darauf hinzuweisen, daß es ohne Anfänger keine Experten gibt. Aber auch die werden zu schätzen wissen, wenn es wenig Kleingedrucktes gibt und keine Flut von Tabellen.
Die Originalität und damit auch das spezifisch Deutsche wird an verschiedenen Stellen sichtbar. Die Zaubersprüche sind ein schönes Beispiel, überhaupt der Humor, der allenthalben hindurchschimmert. Humor ist ohnehin im Regelwerk der Rollenspiele selten, und manch amerikanisches Spiel kommt doch recht bierernst und verknöchert daher. Die Autoren des *Schwarzen Auges* haben versucht, mit Ironie und zuweilen auch deftiger Übertreibung dem Spieler Abstand zu verschaffen. Daß die Spieler diesen Abstand manchmal gar nicht wollen, sondern Hals über Kopf in ihrer Fantasywelt eintauchen möchten, führt dann selbstverständlich zur Kritik am Schwarzen Auge, aber Monster wie Klabautermann, Quälgeist oder Ladifaahri sind ein gutes Beispiel dafür, daß keine Sache der Fantasywelt so ernst ist, daß sie nicht eine Prise Humor vertragen könnte.
Offenbar hat man beim *Schwarzen Auge* auf die richtige Mischung aus Konzept und Originalität gesetzt. Der Verkaufserfolg des Spiels hat es zum Marktführer im deutschsprachigen Raum werden lassen, und Lizenzverkäufe ins Ausland – darunter auch nach Großbritannien! – sprechen für dieses Produkt, das in seiner erweiterten Form auch Rollenspiel-Veteranen ansprechen und nur wenig Wünsche offenlassen dürfte.

D&D – EIN KLASSIKER BEGEISTERT MILLIONEN

Von Roberto Talotta

Als die Abenteurergruppe zurück zur Festung zog, war es schon passiert: Mistofeles, der Zauberkundige, war nackt; ein eigenartiges Monster hatte ihm die Kleidung zernagt. Daß die schüchterne Elfin ihm eine Decke leihen konnte, war sein Glück. Auch Galadriel, die Klerikerin, war ziemlich mitgenommen. Die Begegnungen im Tempel des Bösen ließen sie einfach nicht zur Ruhe kommen. Der Kampf mit den 30 Skeletten war zwar anstrengend gewesen, konnte jedoch siegreich beendet werden. Doch als sie den grünschimmernden Altar gesehen hatte und sich ihm näherte, passierte es: Die darauf abgestellten Kupferbehälter erwiesen sich als verflucht. Galadriel sollte, so wollte es zumindest der Spielleiter, nach zwei Wochen zum Ort der Tat zurückkehren und für immer im Dienste des Bösen stehen. Die anderen Abenteurer wußten nicht, was los war. Schmul V., der humorvolle und ständig zu Scherzen aufgelegte Dieb, war auf dem Weg zur Festung still geworden. Dalrin, der Elf, dachte immer noch an seine unheimliche Begegnung mit dem geheimnisvollen Wirbelwind. Logan, der verbissene und unfreundliche Kämpfer, schnupperte mittlerweile Ungewöhnliches in der Luft. Nur Garfield, der gutmütige Kleriker, trällerte vor sich hin.
Sie kamen aus den Bergen. Und just aus dieser Richtung sahen sie Nebel aufziehen, als sie sich kurz umdrehten. »Schon wieder«, murmelte Logan in sich hinein, »gestern hätte er uns beinahe das Leben gekostet.« Der Nebel kam näher. Der Wald rings um den schmalen und nur mit Mühe begehbaren Weg begann zu verblassen. Der Nebel drang durch das Unterholz. Die Festung war in Sichtweite. Immer schneller bewegte sich die Gruppe auf das alte Gemäuer der Burg zu. Der Nebel verfolgte sie, er schien fast zu leben. Die Abenteurer begannen zu laufen. Der Nebel schlich auf leisen Sohlen hinterher, immer dichter, immer näher. »Öffnet die Tür«, schrie der Elf, worauf die Wache schnell die mit dicken Eisenbeschlägen versehene Tür öffnete. Mistofeles, der Zauberkundige, drehte sich um und begann schon zu murmeln. »Schnell, Mistofeles, schnell«, schrie Garfield, »der Nebel hat dich gleich.« Mi-

stofeles blieb knappe zwei Meter vor dem Tor stehen. Von seinen Händen begann ein Feuerstrahl zu flimmern, er wurde intensiver und schoß dem Nebel entgegen: Es war ein Feuerball. Ein Aufschrei erfüllte die klare Luft. Kaum war der Zauberspruch vollzogen, hechtete Mistofeles zur Tür – die Wachen warfen das Tor zu. Sie waren gerettet. – Es war ein ganz gewöhnlicher Tag für eine ganz gewöhnliche D & D-Abenteurergruppe.

D & D – eine phantastische Welt

D & D ist das älteste Rollenspiel, wobei die Bezeichnung »älteste« nicht unbedingt nach alt, abgedroschen und passé klingen soll. Für den Verfasser dieser Zeilen ist es immer noch das unzulänglichste, unklarste, undefinierbarste und verwirrendste, und gleichzeitig auch das faszinierendste, vom Regelwerk eindeutigste und umfassendste, vollständigste Rollenspiel. Die Verwirrung des Verfassers soll allerdings auf den nächsten Seiten gerechtfertigt werden.
Die Erfindung des Rollenspieles *D & D* (die Abkürzung für die englische Bezeichnung *Dungeons & Dragons,* also »Verliese und Drachen«) verdanken wir Rollenspieler einem Amerikaner, der Schweizer Vorfahren angibt. Sein Name: Gary Gygax.
Eigentlich sieht er ja aus wie ein eigenbrötlerischer Zwerg aus einem *D & D*-Abenteuer: Eher klein und ein wenig untersetzt, mit dicker Brille. Der Intellekt eines Schweizers, gepaart mit dem amerikanischen Geschäftssinn. Der Erfinder des ältesten Rollenspieles könnte vom Aussehen und vom Namen her jener Fantasy-Welt entsprungen sein, in der heute Millionen spielen. Gary Gygax ist heute reich.
Er, der frühere Versicherungsangestellte, erspart sich 1000 Dollar und gründet die Firma »Tactical Studies Rules«, welche heute noch existiert und unter dem Kürzel »TSR« jenes *»Dungeons & Dragons«*-Rollenspiel verkauft, das die Firma groß werden ließ.
TSR und *D & D:* Zwei Kürzel, ein Erfinder. Millionen von *D & D*-Spielern alleine in den USA. Etwa eine Million jährlich verkaufter Basis-Sets. Auf dem Rollenspielsektor ist *D & D* das, was für die katholische Kirche der Vatikan oder für Versicherungsgesellschaften Lloyds in London ist: eine Institution.
D & D spielt im Mittelalter – sofern überhaupt von Vergangenheit gesprochen werden kann. Das Jahr 1000 haben *D & D*-Charaktere

nie erblickt. Und doch spielt sich im Rahmen der vorgegebenen gesellschaftlichen Struktur alles zu dieser Zeit ab – wohlgemerkt, mit dem Zusatz der eigenartigen und für ein Rollenspiel doch so wichtigen Monster sowie den unerschöpflichen Möglichkeiten der Magie. Ganze Kontinente werden angeboten. Und in der Beschreibung der verschiedenen Landstriche, Länder, Herzogtümer und was es da sonst noch alles gibt, werden auch Hinweise mitgeliefert, die das Mittelalter als Hintergrundepoche erahnen lassen. So ist die bei *D & D* erwähnte »Republik von Darokin« an der gesellschaftspolitischen Struktur Venedigs oder Genuas im mittelalterlichen Italien angelehnt. Das »Emirat von Ylaruam« erinnert an jene arabischen Wüstenstaaten oder zentralasiatischen Städte wie Palmyra, Samarkand oder Damaskus. Oligarchien, Magokratien, Ostland-Königreiche mit einer Wikingerkultur, dem mittelalterlichen Island ähnliche Freistätten – für einen Rollenspieler gibt es da genug Variationsmöglichkeiten. Freilich: Ob und wie all diese Staats- und Regierungsformen im Spiel funktionieren, läßt *D & D* offen. Spielleiter brauchen dann Einfühlungsvermögen – und, sollten sie ihre Aufgabe wirklich gut bewältigen wollen, auch Zugang zu einer umfangreichen Bibliothek... Wer macht sich da wirklich die Mühe, den Baustil der damaligen Zeit in Erfahrung zu bringen? War es wirklich jedem Abenteurer möglich, bis auf die Zähne bewaffnet durch die Stadt zu schlendern?
Aber nun einmal alles der Reihe nach. Wie funktioniert ein Spiel, von dem behauptet wird, daß es drei Millionen Amerikaner spielen? Wie klappt es mit dem Spielsystem, mit dem sich eigene Rollenspielzeitschriften in den USA (etwa »Dragon«), in Großbritannien (»White Dwarf«) oder in der Bundesrepublik (»Spielwelt«, »Drache«) auseinandersetzen? Wie ist es um ein Spiel bestellt, das von der Anzahl der Spielhefte und Zusatzabenteuer (»Module«, heißen sie da)) das auflagenstärkste der Welt ist?
D & D besteht eigentlich aus zwei Spielsystemen: Das eine ist für Anfänger gedacht, und Ende 1983 auf deutsch erschienen: *D & D*; das amerikanische Kürzel für *Dungeons & Dragons* ist in der deutschen Ausgabe gleich der gesamte Titel des Spieles. Zusätzlich gibt es noch das *Advanced D & D (AD & D),* welches an Vielfalt und Regelintensität kaum etwas zu wünschen übrig läßt. Sechs dicke Bände umfaßt *AD & D* – vorläufig jedoch nur auf englisch. Allerdings soll hier vor allem über das leichter zugängliche *D & D* gesprochen werden.

Ein D & D-Charakter wird geboren

Das Spiel funktioniert folgendermaßen: Die Spieler sitzen um einen Tisch. Der Spielleiter (»Dungeon Master«) nimmt empfehlenswerterweise etwas abseits Platz, damit ihm nicht in die Unterlagen geschaut werden kann. Brennende Kerzen verstärken die Stimmung.
Jeder Spieler hat einen sogenannten »Charakterbogen« vor sich, auf dem alle wichtigen Merkmale der darzustellenden Person einzutragen sind. Das beginnt beim Namen des Spielers, den sich jeder einfallen lassen muß, damit er im Rahmen eines D & D-Abends angesprochen werden kann. Nennen wir den Charakter Dalrin. Der Spieler sucht sich nun die Gesinnung aus. Bei *D & D* gibt es drei verschiedene Möglichkeiten: rechtschaffen, neutral und chaotisch. Letzteres steht für »böse«. Die meisten Spieler werden einen rechtschaffenen Charakter wählen. Doch davon später mehr. Dalrin ist also rechtschaffen. Jetzt findet der Spieler sechs sehr wichtige Kästchen auf dem Bogen, wo seine Eigenschaften (*D & D*-Terminus: »Attribute«) eingetragen werden. Es sind dies: Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Konstitution und Charisma. Jedes dieser Attribute muß ausgewürfelt werden. Hierzu benötigt man drei normale, sechsseitige Würfel. Das Ergebnis liegt demnach zwischen 3 und 18. Der statistische Durchschnitt liegt also zwischen neun und zwölf. Der Spieler würfelt 13. Dieser Wert wird im Kästchen »Stärke« eingetragen. Dieser Vorgang wird nun fünf weitere Male wiederholt. Man trägt nach und nach die Werte in die entsprechenden Kästchen ein. So sieht Dalrin schließlich aus: Stärke 13 (also leicht überdurchschnittlich), Intelligenz 12 (höherer Durchschnitt), Weisheit 7 (unterdurchschnittlich), Geschicklichkeit 9 (unterer Durchschnitt), Konstitution 17 (sehr hoch), Charisma 5. Der erschaffene Charakter beginnt nun mit Hilfe dieser Werte »zu leben«. Er ist demnach stark, halbwegs intelligent, weist eine durchschnittliche Geschicklichkeit auf, ist äußerst robust (bedingt durch die hohe Konstitution), allerdings durch den niedrigen Charismawert ziemlich unfreundlich und nicht besonders nett anzusehen. Der Spieler beschließt, aus Dalrin einen Elfen zu machen, nachdem diese, dem Regelwerk zufolge, halbwegs stark und intelligent sein müssen. Also: Dalrin, der Elf. Dieser Charakter beginnt nun auf der ersten Erfahrungsstufe. Eintragung unter »Stufe«: eins. Er ist außerdem ein Elf.

Also heißt die Eintragung unter »Klasse«: Elf. Jetzt kommen sogenannte Rettungswürfe zum Zug. Das sind vorgegebene Werte, die sich nach und nach verbessern und die Widerstandskraft bzw. den Einfallsreichtum Dalrins zahlenmäßig wiedergeben sollen. Die Rubrik sieht dann folgendermaßen aus: 12 bei Gift oder Todesstrahlen, 13 bei Zauberstäbe, 13 bei Lähmung, 15 bei Drachenodem, 15 bei Zaubersprüche. Das heißt: Kommt Dalrin in die Situation, einem bösen Kleriker zu begegnen, der einen bestimmten Spruch auf ihn anwenden will, so hat er die Möglichkeit, mit einem zwanzigseitigen Würfel zu würfeln. Würfelt er über seinen Wert bei Zaubersprüchen (das ist 15), so entgeht er dieser Gefahr. Wird Dalrin von einer giftigen Schlange gebissen, so hat er Anspruch auf einen Rettungswurf gegen Gift. Auch hier muß er über seinen Wert würfeln, in diesem Falle 12. Schafft er es, so zeigt das Gift keine Wirkung. Schafft er es nicht, wird es für Dalrin gefährlich.
Schließlich finden sich auf diesem Charakterbogen noch Felder für sogenannte besondere Fähigkeiten. Ein Dieb trägt hier seine Diebesfähigkeit ein, ein Kleriker seine Chance, Untote zu vertreiben. Dalrin, der Elf, hat andere Vorzüge. Er verfügt über Sprachen, Zaubersprüche und eine natürliche Immunität gegenüber Ghulengift. Ghule sind untote Monster, deren Angriffe Lähmung zur Folge haben. Für Dalrin kein Problem: Bei einer Begegnung mit Ghulen wird er wahrscheinlich an vorderster Front kämpfen. Dalrin trägt auf dem Bogen »Immunität gegen Ghule« ein.
Dann die Zaubersprüche. Er erhält vom Spielleiter zu Beginn seiner abenteuerlichen Karriere einen Spruch. In diesem Fall »Schlaf«. Dadurch kann er bestimmte Wesen einschlafen lassen. Schließlich beherrscht Dalrin, wie alle Elfen, bestimmte Sprachen. Diese trägt er auf dem Bogen ein. Nun weiter mit den Eintragungen: Als Elf muß Dalrin mit einem sechsseitigen Würfel rollen, um die Anzahl seiner Trefferpunkte festzustellen. Diese Trefferpunkte sind sehr wichtig: Sie sind sein Lebenselixier. Sollten während eines Kampfes seine Trefferpunkte – bedingt durch ihm zugefügten Schaden – auf Null sinken, so ist Dalrin tot, und seine Probleme sind endgültig gelöst.
Dalrin würfelt fünf. Also hat er ebenso viele Trefferpunkte.
Schließlich würfelt er noch dreimal mit einem sechsseitigen Würfel, um die Höhe seines ersparten Grundvermögens festzustellen. Dalrin würfelt zwölf. Das ganze mal zehn ergibt die Anzahl Goldmünzen, die er bei sich trägt. Das sind 120. Damit kann der nur spärlich angezogene Elf einkaufen gehen. Er wird sich Waffen kaufen, Proviant, vielleicht Fackeln, auf jeden Fall aber eine Rüstung. Und je nach Art der Rüstung besitzt er eine bestimmte Rüstungsklasse (RK). Eine leichte Lederrüstung bringt ihm eine RK von sieben. Damit ist er halbwegs geschützt und kann sich relativ frei bewegen. Er kann natürlich auch einen schweren Plattenpanzer kaufen – das ist RK3. Je niedriger die Zahl der RK, desto besser ist der Schutz. Freilich: mit einem Plattenpanzer ist seine Bewegungsfreiheit eingeschränkter als mit der vergleichsweise leichten Lederrüstung. Dalrin ist intelligent und schließt einen Kompromiß: Er nimmt einen Kettenpanzer, das ist RK5.
Im großen und ganzen ist Dalrin nun ein lebendes Wesen, das von seinem Spieler gut geführt werden muß. Elfen fühlen sich besonders im Wald wohl. Ein guter Rollenspieler wird sich danach richten und nicht unbedingt glücklich sein, wenn er in ein finsteres Verlies muß. Wäre Dalrin ein Zwerg, so wäre er darüber sehr erfreut: Zwerge fühlen sich unter der Erde besonders heimisch.
Am Ende eines Spieles werden vom Spielleiter Erfahrungspunkte (EP) vergeben. Und zwar für jedes überwundene Monster (eine Tabelle gibt darüber Auskunft), wie auch für gefundene Schätze: Eine Goldmünze bringt einen EP. Sobald Dalrin 4000 Punkte hat, kommt er von der ersten in die zweite Stufe. Er erhält dafür einen zusätzlichen Zauberspruch und darf erneut würfeln, um seine Trefferpunkte zu erhöhen. Er wird also stärker. Ab der vierten Stufe verbessern sich außerdem seine Rettungswürfe. Das symbolisiert seine Erfahrung, seine gewachsene Widerstandskraft.
D&D verfügt insgesamt über sieben Charakterarten. Vier menschliche »Charaktere« – so die Bezeichnung für die Rolle, die man übernimmt – werden durch drei halbmenschliche ergänzt. Es sind dies: Kämpfer, Kleriker, Zauberkundiger, Dieb, Zwerg, Elf, Halbling.
Der Kämpfer ist eine Rolle für Anfänger. Groß und stark, meistens dumm, beschränkt er sich auf unüberlegte Prügeleien. Das hängt damit zusammen, daß er in erster Linie nur stark sein soll. Der Kleriker hingegen läßt schon Vielfalt zu. Dieser Charaktertyp verfügt über zwei große Vorzüge: Einerseits weist er nahezu die Kampfqualitäten eines Kämpfers auf, andererseits kann ein Kleriker (Altbezeichnung für Geistlicher) eigens für ihn entworfene Sprüche einsetzen. Diese Mixtur ist ein gern gesehener Charakter

– nicht zuletzt deshalb, weil er verschiedene Heilsprüche zur Verfügung hat. Standardregel für andere Charaktere: Tote Kleriker heilen schlecht, also beschützen wir sie.
Der Zauberkundige ist eine Figur, die mit Durchhaltevermögen in eine höhere Stufe gebracht werden muß. Beginnt einer in dieser Rolle, so hat er anfangs große Probleme: Seine Trefferpunkte reichen nur von eins bis vier (!), seine zur Verfügung stehenden Sprüche sind am Anfang eher schwach. Der Zauberkundige, der noch dazu keine Rüstung tragen darf und bis auf einen einfachen Dolch keine Waffe besitzen kann, ist am Beginn seiner Karriere stark eingeschränkt. Das rentiert sich später um so mehr: Erlangt er eines Tages Sprüche wie »Feuerball«, »Unsichtbarkeit«, »Dimensionstür«, »Fluch beheben«, ja, dann steht er plötzlich als Star inmitten einer Autogrammrunde. Bis dahin ist es allerdings ein weiter Weg.
Der Dieb bietet viele Möglichkeiten für ein gutes Rollenspiel. Ein wenig verschlagen, immer den eigenen Vorteil im Auge und dabei nach Schätzen schielend, hat dieser Charakter eine Reihe von besonderen Eigenschaften: Fallen finden, Fallen entschärfen, Klettern, Taschendiebstahl, Türen öffnen, Lauschen, im Schatten verstecken, Schleichen. Je nach Stufe des Diebes erhöht sich seine prozentuelle Chance, eine dieser Fähigkeiten erfolgreich einzusetzen. Ein Dieb der ersten Stufe beispielsweise hat nur eine 20prozentige Chance, lautlos herumzuschleichen. Ein Dieb der fünften Stufe hat schon 40 Prozent. Über Erfolg oder Mißerfolg entscheidet ein Würfelwurf. Die Fähigkeiten des Diebes werden durch andere Nachteile ausgeglichen. So darf er nur eine Lederrüstung tragen, was ihn ziemlich schutzlos macht, und ein Schild ist ihm nicht gestattet. Zweihändige Waffen darf er auch nicht verwenden. Deshalb sollte in einem Abenteuer der Dieb immer im Hintergrund bleiben, Spezialaufgaben lösen (etwa eine verschlossene Tür knacken), aber niemals aktiv in einem Kampf angreifen – er wäre zu gefährdet. Er ist halt ein Spezialist.
Bei den halbmenschlichen Charakteren sticht vor allem der Elf (die Elfin) hervor. Die Elfen sind eine Mischung aus Kämpfern und Zauberkundigen. Sie verfügen anfangs nur über ein bis sechs Trefferpunkte (im Gegensatz zu Kämpfern mit eins bis acht), dürfen aber alle Waffen benützen. Darüber hinaus sind sie mit den Zauberern gleichberechtigt, zumindest was die Anzahl und Potenz der Zaubersprüche betrifft. Außerdem können sie im Dunkeln sehen. »Infravision« heißt diese Gabe. So gesehen ist der Elf eine ideale Mischung für ein wagemutiges Abenteuer im Verlies oder im Freien. Diese elfische Macht wird jedoch durch eine Tatsache eingeschränkt, die von den *D & D*-Herstellern nicht im Basis-Buch, sondern erst in den Expertenregeln verraten wird. Die Überraschung: Während menschliche Charaktere bis zur 36. Stufe gelangen können, haben Elfen nur die Möglichkeit, bis zur zehnten Stufe hinaufzuklettern. Ist diese Stufe einmal erreicht, so erschöpfen sich die magischen und kämpferischen Möglichkeiten des Elfen. In den *D & D*-Basisregeln werden Elfen folgendermaßen beschrieben: »Graziler Körperbau, feingeschnittenes Gesicht, die Ohren weisen lange Spitzen auf. Der durchschnittliche Elf ist ewa 1,60 Meter groß und wiegt 70 Kilogramm. Sie verbringen ihre Zeit gern bei Feiern und Gelagen in lichten Wäldern und suchen die Städte der Menschen nur selten auf.«
Der Zwerg ist auch ein Halbmensch – charakterlich dem Elf nicht gerade ähnlich. Während Elfen Umweltbewußtsein an den Tag legen und ständig vom heimischen, grünen und gemütlichen Wald erzählen und die darin befindlichen Tiere verherrlichen, ist der Zwerg ganz anders: Er ist nur 1,20 Meter groß, bärtig. Die Hautfarbe ist erdfarben, die Haare sind dunkelbraun, grau oder schwarz. Die *D & D*-Basisregeln definieren sie als »starrsinnige, jedoch praktische Denker, die gute Speise und Trank zu schätzen wissen«. Zu ihren besonderen Fähigkeiten zählt die bereits erwähnte Infravision. Bei ihnen kommt noch der in Verliesen ebenfalls sehr wichtige Faktor des »Scharfblicks« hinzu: Sie haben eine Chance von 50 Prozent, geheime Einbauten, wie etwa Türen, zu finden. Das ist vor allem dann sehr praktisch, wenn die Gruppe verfolgt wird und der Gang vorerst zu Ende zu sein scheint...
Ist ein Abenteuer gut ausgegangen, und die Gruppe landet in der Schatzkammer, so kommt wieder der Zwerg dran. Er kann aufgrund seiner Fachkenntnis im Berg- und Stollenbau feststellen, welche Edelsteine wertvoll sind, welche unwichtig und überhaupt, ob es sich nicht gar um Attrappen handelt. Es geschah schon einmal, daß ein nach Schätzen gieriger Zwerg in die schatzbestückte Höhle vordrang und dabei vergaß, daß hinter der Ecke ein Roter Drache Fingernägel kaute. Zwergenasche ist auch graubraun.
Besagter Spieler verheizte damit mit Leidenschaft seinen fünften Zwerg. In drei weiteren Anlaufrunden, ließ er verlautbaren, wird er als Schneewittchen auftreten.

Bleiben noch die Halblinge. Die »Hobbits« J. R. R. Tolkiens wurden von Gygax gleich als Charakter in das *D & D*-Spiel übernommen. Sie können sich bis zur achten Stufe vorkämpfen und ihre häuslichen Qualitäten im Abenteuer unter Beweis stellen. Wird eine Schatzkammer gefunden, so ist er der erste, der sich auf die Truhe setzt und füßebaumelnd das Jausenbrot auspackt. Das Kerlchen ist nämlich nur knappe 90 Zentimeter groß und nach Basisregel-Definition Teil eines »unternehmungslustigen, wenn auch nicht übermäßig mutigen Völkchens. Der durchschnittliche Halbling geht nur aus einem Grund auf die Schatzsuche: Er will mit den gefundenen Reichtümern sein Heim verschönern, das er über alles liebt.«
Die Typen sollten aber nicht unterschätzt werden – gerade dann schlagen sie nämlich zu: Ist der Gegner größer als ein Mensch, so erhält der Halbling einen zweifachen Zuschlag auf die eigene Rüstungsklasse. Schließlich ist er klein und wendig und kann somit größeren Gegnern leicht durch die Beine schlüpfen. Mit Schußwaffen – also Pfeil und Bogen, Armbrust, Schleuder etc. – kennt er sich besonders gut aus und erhält auch hier Zusatzpunkte. Und seine persönliche Initiative sollte auch nicht unterschätzt werden: Plus eins heißt es da im *D. & D*-Regelwerk.
Halblinge können nur kleine Waffen verwenden (Kurzschwerter etc.), genießen dafür aber die zusätzliche Gabe des Versteckens: Sie haben eine 90prozentige Chance, sich im Wald unbemerkt verstecken zu können. In einem Verlies liegt das Erfolgsverhältnis für den im Dunklen munkelnden Halbling bei eins zu drei.
Alles in allem sind die Charaktere bei *D & D* ausgewogen. Vordergründige Vorteile bei halbmenschlichen Rassen werden durch die Stufenbegrenzung wettgemacht, auch wenn die nicht im Basisset, sondern erst im Expertenset vermerkt ist. Die Symbiose zwischen Kampfstärke und Zauberfähigkeit ist allerdings bei Elfen und Klerikern besonders stark ausgeprägt.

Für *D & D* braucht man einen Satz von sechs verschieden geformten Würfeln, um damit während des Spiels unterschiedliche Zufallsentscheidungen zu ermöglichen. Neben dem herkömmlichen sechsseitigen Kubus findet man einen pyramidenähnlichen vierseitigen Würfel und je einen acht-, zehn-, zwölf- und zwanzigseitigen Würfel. Mit einem »Vierseiter« wird beispielsweise die Anzahl der

Trefferpunkte eines Zauberers festgelegt. Mit einem Sechsseiter stellt der Kleriker fest, ob er Untote vertreiben kann oder wie stark sein Spruch »Heilen leichter Wunden« ist. Mit einem Achtseiter wird die Zahl der Trefferpunkte eines Zwerges festgehalten. Ein Zehnseiter dient vor allem als »Prozentwürfel«. Man rollt ihn zweimal. Die erste Zahl – es geht von Null bis Neun – ergibt die Zehnereinheit, der zweite Wurf ergibt die Einer. Erster Wurf sieben, zweiter Wurf vier: macht 74 Prozent. Hat der Dieb eine Chance von 20 Prozent, sich zu verstecken, so muß er, um nicht gesehen zu werden, unter diesem Wert bleiben. Bei 74 hätte er demnach eindeutig versagt.
Der zwölfseitige Würfel letztendlich ist vor allem für die Ermittlung des Schadens bei besonders schweren Waffen vorgesehen, während der zwanzigseitige Würfel für eine ganze Reihe von Zahlenbestimmungen eingesetzt wird.

Advanced D & D – Regeln für Fortgeschrittene

Das bereits eingangs erwähnte *Advanced D & D* bietet viele zusätzliche Möglichkeiten. In diesem, bisher nur auf englisch erschienenen Regelwerk werden Rasse und »Beruf« gekoppelt. Ein Halbling kann also Dieb sein; ein Elf nun Illusionist und Dieb. Hinzu kommt noch ein weiterer Anreiz: zusätzliche Möglichkeiten bei der Wahl der Charaktere. Neben den bereits in *D & D* angeführten Klassen finden sich hier noch weitere. Der Kleriker hat als »Unterstufe« noch den Druiden und den Mönch; der Zauberkundige den Illusionisten; der Kämpfer den Paladin, den Ranger und den Barbaren; der Dieb den Mörder (!). Um diese sogenannten Unterklassen jedoch spielen zu können, müssen verschiedene Mindestwerte bei der Erschaffung des Charakters erwürfelt werden. Ein Spieler kann nur dann einen Ranger spielen, wenn dieser eine Mindeststärke und Mindestintelligenz von jeweils 13 hat.
Bei *Advanced D & D* gibt es noch andere Unterschiede zum normalen *D & D*-Spiel. Zunächst die Regelbücher: sechs dicke, gebundene Wälzer, die über beinahe alles Auskunft geben können. Doch keine Angst: Spieler benötigen anfangs nur einige wenige Informationen aus dem *Players Handbook*. Dort steht alles Wissenswerte über den eigenen Charakter, dessen Fähigkeiten, Wirkung der Zaubersprüche etc.

Die sechs Bücher des *AD & D* sind:
Players Handbook; Dungeon Masters Guide; Monster Manual; Monster Manual II; Fiend Folio; Deities & Demigods.
Players Handbook ist das Standardwerk für Spieler. Der *Dungeon Masters Guide* beinhaltet die Regelung aller Details, die im Rahmen eines umfassenden Spieles auftauchen können. Da finden sich klimatische Bedingungen genauso wie Zeitmessung (Tage, Monate etc.), Erfinden neuer Sprüche, eine Liste mit über 400 magischen Gegenständen, detaillierte Luftkämpfe auf dem Fliegenden Teppich usw. Selbst *D & D*-Spieler können im Zweifelsfalle bei nur unzulänglichen Regelerklärungen im Expertenset auf dieses Werk zurückgreifen.
Das *Monster Manual* beinhaltet 109 Monster, die jederzeit losschlagen können. Vom Aerial Servant (einer raren, halbintelligenten Form eines Luftelements) bis zum Zombie findet sich hier ein Haufen schrecklicher Abwechslung.
Doch 109 Monster scheinen zuwenig zu sein. Im Laufe der Zeit lernen die Abenteurer die sonderbaren Wesen kennen und wissen, wie man sich zu verhalten hat, wenn eines auftaucht. Also präsentierte die *D & D*-Firma TSR ein zweites Buch: *Monster Manual II.* In diesem umfassenden Werk finden sich gar über 1000 Monster. Wer sich das merken kann, ist schlichtweg ein Genie.
Genauso ist es auch mit *Fiend Folio,* dem dritten Monsterband. Hier sind rund 150 Wesen berücksichtigt, die ursprünglich in dem Rollenspielmagazin »White Dwarf« nach und nach veröffentlicht wurden. Somit können *AD & D*-Spieler ob der Auswahl an unheimlichen Begegnungen froh sein. Doch das ist noch nicht alles. Ein schöner, sechster Band vervollständigt die Sammlung für engagierte Rollenspieler. Es ist dies *Deities & Demigods*. Hier findet sich eine Zusammenfassung aller möglicher Götter aus den verschiedensten Mythologien. Dieser Band ist wichtig für jene Spielrunden, in denen jeder Spieler einen eigenen Gott als oberste Instanz hat. Der Spielercharakter muß seine Gesinnung mit der »seines« Gottes in Einklang bringen und ihm Opfergaben bringen (eine eigene, sehr übersichtliche Tabelle gibt über Art, Zeitpunkt und Vorgang Auskunft). Ein Hermes verehrender Dieb wird regelmäßig damit beschäftigt sein, seinem Gott Vogelfedern zu opfern. Das bereichert das Rollenspiel ungemein. Vor allem, wenn der Charakter nach drei Wochen im Verlies noch immer keine gefunden hat... Verschiedene Mythologien finden sich in *Deities & Demigods*. Von jenen der nordamerikanischen Indianer über sumerische, griechische und ägyptische bis hin zu finnischen und japanischen Götterfamilien. Unverständlich ist bloß, daß die Götter der alten Römer nicht bei dieser Auswahl berücksichtigt wurden.

D & D – es darf gekämpft werden

Ein wesentlicher Bestandteil bei Rollenspielen sind die Kampfregeln. *D & D* weist verschiedene Tabellen auf, die für Anfänger schwierig zu handhaben sind, für erfahrene Spieler allerdings – und hier vor allem für Spielleiter – überhaupt kein Problem darstellen.
Auf der Seite der Spieler wird der Begriff der sogenannten Rüstungsklasse (RK) verwendet. Diese Rüstungsklasse gibt darüber Auskunft, wie sehr ein Charakter durch Rüstung geschützt ist. Je niedriger die Zahl der Rüstungsklasse, desto besser kann der Abenteurer Schläge oder sonstige Angriffe abwehren. Eine Rüstungsklasse von zehn bedeutet, daß der Charakter nackt ist. Neun: Er trägt Kleidung. Sieben: Lederrüstung. Fünf: Kettenpanzer. Drei: Plattenpanzer. Je nachdem, ob der jeweilige Charakter einen Schild trägt, verbessert sich die RK um einen weiteren Punkt nach unten. Demnach verfügt ein Kämpfer mit Kettenpanzer und Schild über eine Rüstungsklasse von vier. Die RK wird durch zwei Faktoren noch zusätzlich beeinflußt: Durch die Geschicklichkeit des jeweiligen Charakters und durch etwaige magische Rüstung oder Schilder. Hohe Geschicklichkeit bringt einen Bonus, der von eins bis drei reichen kann. Das soll – spielerisch – die Fähigkeit des Abenteurers symbolisieren, Schwertschlägen auszuweichen, in Deckung zu gehen etc. Magische Rüstungen sind sehr wertvoll und bei der »Geburt« des Charakters noch nicht vorhanden: Sie werden vornehmlich bei erbeuteten Schätzen gefunden. Ein magischer Plattenpanzer + 1 hätte demnach nicht eine herkömmliche RK von drei zur Folge, sondern von zwei. Nur logisch ist es, daß alle Abenteurer gerne nach derartigen Funden Ausschau halten.
Nachdem beide Seiten, Spieler und Monster, »ausgerüstet« sind, kommt es zum Kampf. Sowohl Spieler als auch der Spielleiter (der die Monster führt) würfeln den sogenannten Initiativwurf: Mit einem normalen, sechsseitigen Würfel wird festgestellt, welcher der beiden Kontrahenten, Monster oder Gruppe, die Initiative erhält.

Für den Kampf ist besonders die jeweilige Stufe des Charakters wichtig. Je höher seine Stufe, desto leichter gelingt es ihm, den Gegner zu treffen. Jetzt wird der zwanzigseitige Würfel gerollt und das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners verglichen. Beispiel: Ein Kämpfer der 1. Stufe benötigt für einen Eulenbär mit RK 5 mindestens 14. Er hat also eine 35prozentige Chance zu treffen. Ein durch Erfahrung in die 7. Stufe aufgestiegener Kämpfer benötigt für denselben Eulenbär nur noch einen Wurf von 9. Seine Trefferchance ist also 60 Prozent. Die Kampferfahrung des höherstufigen Veteranen macht sich bemerkbar.
Freilich: Die Monster sind auch nicht dumm und schwach – das vergessen voreilige Charaktere immer wieder. Ein Kobold benötigt zum Treffen eines kettenbepanzerten Klerikers (RK 5) einen Wurf von 14. Der vorhin erwähnte Eulenbär benötigt für den Kleriker mit RK 5 nur ein Ergebnis von 10. Das heißt: Je größer, stärker, gefährlicher ein Monster, desto leichter trifft es.
Dieses Kampfsystem ist vielleicht einer der gangbarsten Mittelwege zwischen Spielbarkeit und Simulation. Die ausgeklügelte Simulation eines Kampfes wie beispielsweise bei *RuneQuest* oder *Das Schwarze Auge* kann mit *D & D* nur schlecht nachvollzogen werden. Andererseits ist ein Kampf relativ schnell zu Ende gewürfelt.
Auf den beschriebenen geglückten Trefferwurf folgt ein Schadenswurf. Mit dem Schadenswurf wird festgestellt, wie stark der angerichtete Schaden ist. Natürlich ist es ein Unterschied, ob jemand mit einem Schwert oder mit einem Dolch getroffen hat. Ein Dolch richtet einen Schaden von 1 bis 4 an. Im Klartext: Es wird mit einem vierseitigen Würfel gerollt; das Ergebnis ist die Höhe des zugefügten Schadens. Für das Schwert wird ein achtseitiger Würfel benützt – hier können also 1 bis 8 Schadenspunkte gewürfelt werden. Ein schwerer Zweihänder fügt immerhin schon einen möglichen Schaden von 1 bis 10 zu. Dieses System hat sich in den Spielrunden des Verfassers bisher bestens bewährt. Es klingt zwar auf den ersten Blick kompliziert, geht jedoch bald in Fleisch und Blut über. Die Zahl der zugefügten Schadenspunkte wird von den Trefferpunkten des Monsters oder des getroffenen Charakters abgezogen. Doch das ist noch lange nicht alles. Bestimmte – verzauberte – Monster sind immun gegen herkömmliche Waffen. Ein Werwolf beispielsweise kann nur mit Waffen aus reinem Silber bekämpft werden, was die Spieler erst durch leidvolle Erfahrungen

lernen. Andere Monster, wie etwa Schatten, Gargylen, Gruftbewohner etc. können nur mittels magischer Waffen bekämpft werden.
Sinken in einem Kampf die Trefferpunkte eines Wesens – egal ob Monster oder Charakter – auf Null, so ist es tot. Und das bedeutet für einen Spieler oftmals ein hartes Los. Stellen Sie sich einen mächtigen Zauberer der siebten Stufe vor, der im Kampf Pech hatte. Er müßte, streng nach den Regeln, im nächsten Spiel wieder als neuer Charakter, ohne Schätze und ohne Erfahrungspunkte, völlig bei Null beginnen.
In einem Kampf verlorengegangene Trefferpunkte können auf zweierlei Art wiedererlangt werden: Entweder durch einen Klerikerspruch (»Heilen leichter, schwerer oder kritischer Wunden«). Oder durch Bettruhe. Wer eine Nacht schläft, erhält einiges zurück.

D & D – eine phantastische Gesellschaft

D & D heißt aber – zum Glück – nicht nur Kämpfen und Prügeln. Ganz andere Faktoren sind für ein gutes Spiel wichtig. Etwa die Frage nach dem gesellschaftlichen Umfeld der *D & D*-Gruppe. Die Abenteurer bewegen sich schließlich nicht andauernd in einem von der Außenwelt abgeschnittenen Verlies. Kommt die Gruppe in eine Stadt, beginnen Geld und Schätze eine nicht unwesentliche Rolle zu spielen. Dieser gesellschaftliche Rahmen einer annehmbaren *D & D*-Gesellschaft ist schließlich mit ökonomischen Gesichtspunkten verknüpft. Oder, deutsch ausgedrückt: Geld, Finanzen, Währungen sind in der *D & D*-Stadt wichtig.
Gleich vorweg: Würde man das Währungssystem der *D & D*-Regelbücher in die reale Welt übertragen, entstünde ein Chaos, wie es nicht einmal die Weltwirtschaftskrise der dreißiger Jahre erlebt hat.
500 Kupfermünzen sind 50 Silbermünzen, sind 10 Elektrummünzen, sind fünf Goldmünzen, sind eine Platinmünze. Das ist das *D & D*-Währungssystem. Das Goldstück ist die Standardeinheit, mit der sämtliche Berechnungen, Einkäufe etc. angestellt werden können. Die Gruppe befindet sich nun im Wirtshaus. Und fragt sich, wieso ein Geflügelbraten (Angabe aus dem Abenteuermodul *Festung im Grenzland*, Seite 10) genausoviel kostet wie ein Viertel

Rotwein (englische Expertenregeln, Seite 9). Der Wirt dürfte bald bankrott sein. Ein roher Holzprügel kostet im *D & D*-Selbstbedienungsladen drei Goldmünzen – das ist Wucher. Ein geschmiedeter Streitkolben dafür bloß fünf. Doch der schnöde Mammon ist nicht alles auf der Welt – auch wenn es jene von *D & D* ist. Höhere Werte sind vonnöten. Nicht nur Schätze wollen im dunklen Verlies gefunden, nicht nur Schlösser geplündert, nicht nur Magisches erobert werden, nein: Rechtschaffene Burgfräulein wollen gerettet, böse Monster besiegt, neutrale Tiere umgangen werden. Womit wir bei den sogenannten Gesinnungen wären, die im *D & D*-Spiel nur kurz angeschnitten werden, aber in der Advanced-Fassung von *D & D* zu einem kulminierenden Erlebnis führen.
Bei *D & D* sind drei Gesinnungen zugelassen. Das System ist einfach: Man ist entweder rechtschaffen, neutral – oder chaotisch. Dies trifft auch für alle Lebewesen zu, die nicht von den Spielern dargestellt werden. Das können Menschen sein genauso wie »neutrale« Tiere (Hunde, Schlangen, Pferde) oder »Monster« im herkömmlichen Sinn. Chaotisch bedeutet bei *D & D* »böse«. Die Möglichkeiten des ausgeklügelten Gesinnungsspiels sind bei *D & D* sehr stark eingeschränkt: Über Gesinnungen steht im Basis-Abenteuerheft nicht mehr als eine knappe halbe Druckseite. Im nachträglich erschienenen Expertenset wird überhaupt kein Wort darüber verloren. Schade, denn in der *AD & D*-Fassung wird sehr ausgiebig auf dieses Thema eingegangen. Dort finden sich die Möglichkeiten »lawful« (gesetzestreu), »neutral«, »chaotic« (im Sinne von Einzelgängertum, Individualistendasein), »evil« (böse) und »good«. Zwei dieser Bezeichnungen können vom Charakter beansprucht werden: Ein »lawful/good«-Charakter wird sich in der Rolle des edlen Klerikers oder Paladins wiederfinden. Ein »chaotic/neutral«-Charakter wird sehr eigensinnig spielen und immer nur auf den eigenen Vorteil bedacht sein – eine schöne Möglichkeit für einen Dieb. Ein »chaotic/evil«-Charakter wird in der Gruppe allerdings nicht lange geduldet werden: Zu schlimm und zu böse wird er handeln. Diese Gesinnung wird eher bei Nichtspieler-Charakteren zu finden sein, die der Spielleiter darzustellen hat. Ein Rollenspiel ohne Gesinnungsspiel ist nur die Hälfte wert. Vielleicht wird es deshalb eines Tages in den höheren Etagen TSR's Überlegungen geben, auch im *D & D* für Anfänger Regeln für das Gesinnungsspiel stärker zu berücksichtigen. Vorläufig bleiben bei *D & D* alle rechtschaffen. Selbst der Dieb.

Das Gesinnungsspiel ist bei *AD & D*, wie bereits gesagt, wesentlich ausgeprägter. Deswegen finden sich in den dicken *AD & D*-Bänden mehr Hinweise zum Thema. Etwa die Erläuterung des Kontrastes zwischen Gesetz und Chaos. Während Gesetz für Ordnung und menschliche Organisation steht, besteht chaotisches Verhalten in einer stärkeren Hinwendung zum einzelnen, der vor die – geordnete – Gruppe gestellt wird.
Dabei können hier zwangsläufig nur Klischees vermittelt werden. Wie soll auch das breite Spektrum menschlicher Vielfalt in ein Rollenspiel übertragen werden?

D & D-Kampagnen – aber richtig

Die wahre Natur von *D & D* – und vor allem der Advanced-Fassung – kommt erst dann zum Tragen, wenn Spieler länger mit Rollenspielen zu tun haben und vom Spielleiter eigenständig gestaltete »Kampagnen« miterleben. Einem Roman in Fortsetzungen gleich, wird die Lösung bestimmter Probleme (»Wieso reagiert die Klerikerin Galadriel so eigenartig auf diesen gefundenen Kelch?«) im Rahmen mehrerer abendfüllender Abenteuer gefunden, manchmal gar auf spätere Zeiten verschoben.
Genauso wie bei den meisten anderen Rollenspielen auch, hängt es bei *D & D* davon ab, ob das Spiel selbst interessant gestaltet ist oder nicht. Einige der vorhandenen und käuflich zu erwerbenden Zusatzabenteuer (»Module«) beschränken sich auf primitives »Monsterplätten« und nicht mehr. Ein richtiges Rollenspiel ist dabei kaum möglich. Das gesamte Abenteuer läuft darauf hinaus, in ein Verlies einzudringen, alle Lebewesen dort zu erschlagen, fremde Schätze zu plündern, um daraufhin wieder an die Erdoberfläche zu gelangen und an Erfahrungspunkten und Schätzen reicher zu sein. Diese Art des Spielens ist dafür um so einfacher, erlaubt es allerdings mehrschichtigen Charakteren wie etwa dem Dieb oder dem Halbling nur selten, voll in die Rolle zu schlüpfen und einen netten Abend bei Kerzenlicht zu genießen. Ganz anders sind jene Module oder gar von Spielleitern selbstgebastelte Abenteuer, die intelligente Aufgaben oder Rätsel in sich bergen. Hier können die Spieler tatsächlich geistig herausgefordert werden, das Amusement ist gegeben, der Spielleiter hat einen größeren Spaß daran, und die Spieler sind zufriedener. Kämpfe mit Monstern

sind schließlich in den meisten Fällen reine Würfelarbeit – gelöste geistige Aufgaben befriedigen mehr. Ein sehr gutes Beispiel dafür ist das *D & D*-Modul B3, *Palast der Silberprinzessin.* Vor allem dieses Heft ist jenen Leuten zu empfehlen, die geistige Anstrengung als Herausforderung annehmen.
Man kann im Rahmen von Kampagnen als Spielleiter auch eigene Ideen einfließen lassen. So etwa bei folgendem Abenteuer: Die Gruppe taucht ins Meer und stößt auf eine feuchte, aber nicht überflutete Unterwasserhöhle. Sie hoffen, den sogenannten Fluchbrecher-Trank zu finden, um ein Gruppenmitglied von einer Verwünschung zu befreien. Am Eingang der Höhle finden sie in einem Bretterverhau an der Decke (es wurde für Geheimtüren gewürfelt) eine Anzahl Fackeln, eine Lederrüstung, eine Harpune, einen Dolch sowie einen eigenartigen Ring. Das Schmuckstück ist mit einem blauen Stein versehen, der wiederum drei eingravierte gewellte Linien sowie eine stilisierte Schlange aufweist. Der Zwerg erkennt den Stein als einen Türkis, der Zauberkundige erahnt magische, aber für ihn undefinierbare Kräfte. Das Abenteuer geht weiter; man spielt drei Abende lang. Dann wird am Ende eines Ganges ein Bassin gefunden, das die Gruppe unbedingt überqueren muß. Die Kletterhaken sind ausgegangen, entsprechende Zaubersprüche fehlen. Was tun? Die Gruppe erkennt im Wasser eine unüberwindbar große Menge Schlangen. Daraufhin entsinnt sich ein Spieler des Rings – und der bezaubert tatsächlich alle Schlangen und ermöglicht so ein ungehindertes Fortkommen der Gruppe.
Ein Abenteuer muß logisch sein. Warum war der gefundene Bretterverhau überhaupt vorhanden? Wozu Fackeln, eine Lederrüstung, ein Dolch und dieser Ring? Auch solche Gedanken macht sich die Gruppe, und der Spielleiter muß seine Abenteuer entsprechend entwerfen.
Des Rätsels Lösung: Die Höhle ist der Unterschlupf eines Diebes, der dort seine Schätze jahrelang versteckte. Die Lederrüstung dient ihm als trockenes Gewand, nachdem er zur Höhle hinabgetaucht ist. Die Fackeln spenden ihm Licht – und der Ring wehrt die Schlangen ab, die er selbst als vermeintlich unüberwindbares Hindernis für Fremde in dem Bassin züchtet.
Freilich müssen in so einem Verlies auch die Monster stimmen. Unterhalb des Meeres werden sich weder weiße Drachen noch Bären befinden, keine Panther und auch keine tropfnassen Goblins.

Dafür bieten sich interessante Begegnungen mit Wasserschlangen, einem Polypen, einem Haifisch, verschiedenen Wasserelfen sowie einer Hydra an. Das ist das buchstäblich bezaubernde an Rollenspielen: Einerseits werden die Grenzen der Phantasie überschritten, andererseits ist die Handlung in einen logischen Rahmen eingebettet. Gute Spieler nehmen gewisse Dinge nicht nur zur Kenntnis, sie fragen vielmehr nach dem Warum: Wie kommt ein Hügelriese in einen fünf mal fünf Meter großen Raum, wenn die Türen nicht breiter als ein Meter sind? Davon abgesehen, daß in einem von Orks überfüllten Verlies häufig die Frage auftaucht, wie es dort bloß mit den sanitären Einrichtungen bestellt ist – ein Rat an zukünftige Spielleiter: Kein Verlies ohne Klo!
Beachtet man diese Regeln, kann bei den Spielern ein zusätzlicher Effekt erzielt werden. Das schlichte Punktesammeln wird verhindert, die Kreativität gefördert, und es macht den Leuten viel mehr Spaß. Gerade bei *D & D* nämlich, bedingt durch die vorhandene Reglementierung der Stufen und die Unentbehrlichkeit von Erfahrungspunkten für den ersehnten Aufstieg, ist die Gefahr sehr groß, einfach Punkte horten zu wollen und somit das spielerische Element, wenn nicht gar das Rollenspiel, in den Hintergrund zu drängen. Auch sollte man bei *D & D* – sofern eine Kampagne gespielt wird – ruhig einmal harmlose Abenteuer in der Stadt anbieten, um langweilige Wiederholung zu verhindern: Kämpfe, Kämpfe und nochmals Kämpfe.

Schlußbemerkungen

D & D ist ein zwiespältiges Produkt. Einerseits ist die Komplexität der Regeln nicht jedermanns Sache. Andererseits ist vor allem das Basis-Set für Rollenspiel-Neulinge recht gut geeignet. Freilich gibt es auch hier Kritikpunkte. Bei der Übersetzung wurden einige kleine Ungereimtheiten aus der amerikanischen Originalausgabe in die deutsche Ausgabe übernommen. Dann muten einige Fachtermini sehr konstruiert und wörtlich übersetzt an, was aber wohl an den Auflagen von TSR lag (TSR behielt sich ohnehin das letzte Wort bei diversen Namensgebungen etc. vor). Ansatzpunkte zur Kritik bieten sich außerdem in der unübersichtlichen Anordnung der vielen notwendigen Tabellen. Erst ein halbwegs geübter Spielleiter weiß auf Anhieb, wo er nachschlagen muß. Anfänger tun

sich da schwer. Und nichts ist tödlicher in einem spannenden Spiel, das Monster schon mit der Axt im Anschlag, der böse Kleriker einen vernichtenden Spruch murmelnd, wenn der Spielleiter die Liste mit den Rettungswürfen suchen muß. Übung macht den »D & D-Master«.
D & D ist für den Verfasser trotz dieser Kritik immer noch eines der spielbarsten Rollenspiele. Es ist komplex in seiner Regelvielfalt – und doch übersichtlich. Es ist ein Standardwerk für Rollenspieler.

MIDGARD – DAS ANSPRUCHSVOLLE FANTASY-ROLLENSPIEL

Von Jochen Simon

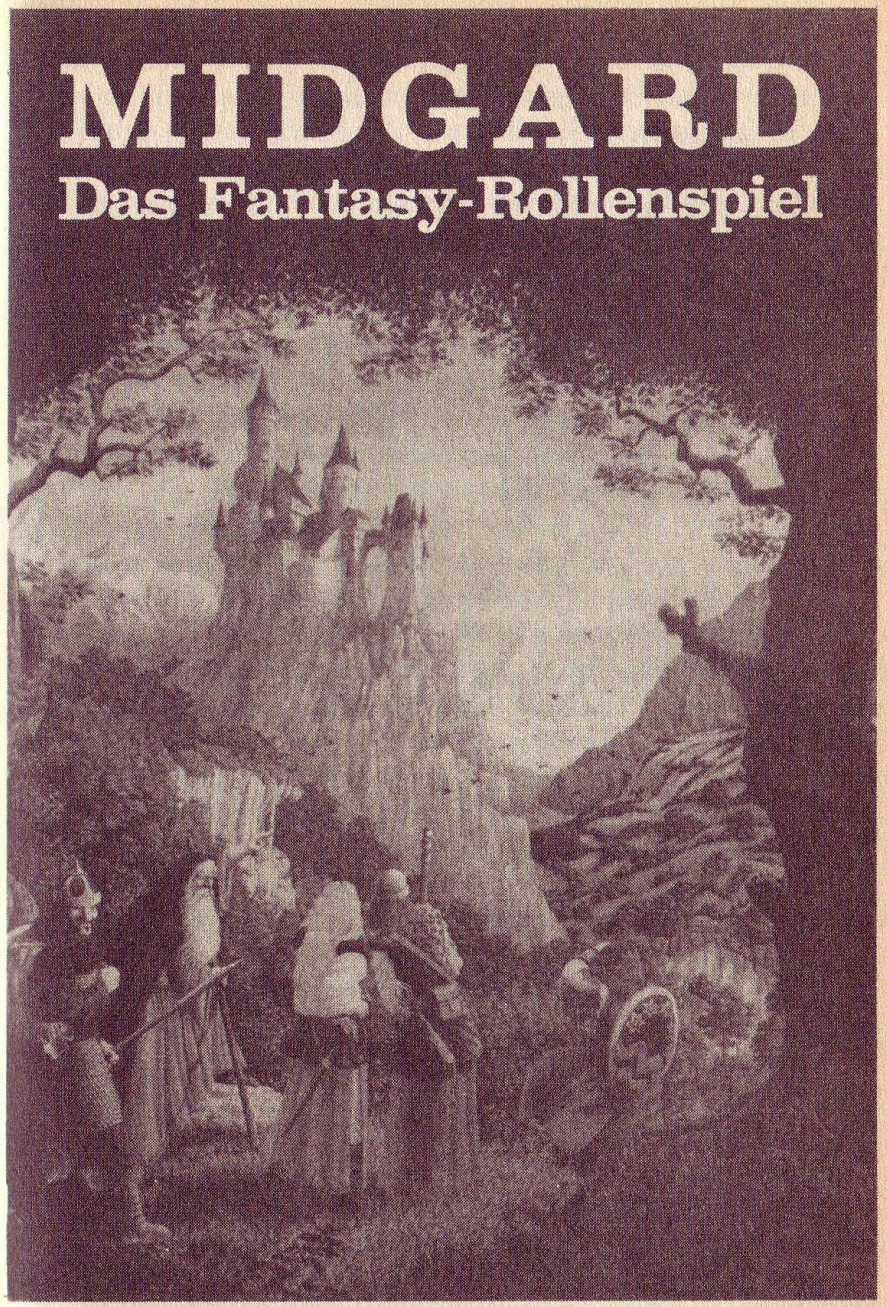
Midgard ist das älteste deutsche Rollenspiel. Es wird vom Verlag für Fantasy- & Science-Fiction-Spiele herausgegeben. Wie schon der Name – *Midgard*, die Welt der Menschen in der nordischen Mythologie – andeutet, handelt es sich um ein Fantasy-Rollenspiel. *Midgard* steht in der Tradition der modernen Fantasy-Literatur und der Sagen und Märchen Europas und des Vorderen Orients. Mit diesem Spiel können die Spieler selbst Abenteuer erleben, wie sie Gandalf, Fafhrd und der Graue Mausling, Odysseus oder Sindbad zu bestehen hatten. Die *Midgard*-Regeln beziehen sich nicht auf einen bestimmten literarischen Hintergrund. Man kann mit ihnen in jeder vertrauten Welt der Phantasie spielen, solange es dort Zauberei gibt und Wissenschaft und Technik nicht weiter fortgeschritten sind als im Mittelalter oder in der Antike. *Midgard* hält aber auch eine eigene Welt für denjenigen bereit, der sich mit keiner der literarischen Welten als Schauplatz seiner Rollenspiel-Abenteuer anfreunden kann. Die in der Reihe *Midgard*-Abenteuer veröffentlichten Szenarien sind alle auf der Welt Magira angesiedelt. Magira ist eine Fantasywelt, die von den Mitgliedern des Ersten Deutschen Fantasyclubs (EDFC e. V.) erdacht und in fast zwanzigjähriger Arbeit durch Spiele, Kurzgeschichten und Romane mit Leben erfüllt worden ist. Am bekanntesten sind die in der Reihe *Terra Fantasy* erschienenen Magira-Romane von Hugh Walker. Ende 1985 wird eine speziell für die Bedürfnisse von Midgard-Spielern bearbeitete Enzyklopädie von Magira erscheinen.
Midgard erschien 1981 nach vierjähriger Entwicklungszeit und ausgiebiger Erprobung durch zahlreiche Spielgruppen. Die von Jürgen E. Franke verfaßten Regeln wurden 1983 durch Midgard II ergänzt, dessen Inhalt sich in erster Linie an den Spielleiter wendet. Den ersten Auflagen merkte man noch an, daß das Spiel von Fans für Fans entwickelt worden ist. Es war schon mit etwas Mühe verbunden, sich in die Regeln einzuarbeiten. Dafür konnte man an vielen Stellen feststellen, daß die Spielpraxis bei *Midgard* Pate gestanden hat und in den Regelbüchern viele Fragen beantwortet

werden, bei denen andere Spielsysteme ihre Spieler im Stich lassen. In Deutschland ist *Midgard* das Rollenspiel mit den umfangreichsten und detailliertesten Regeln. Abwechslungsreiche und realistische Abenteuer sind so garantiert. Nicht umsonst haben sich bis heute auch ohne großen Werbeaufwand an die viertausend Spieler von *Midgard* begeistern lassen. Um den Zugang zu diesem faszinierenden Spiel zu erleichtern, erscheint 1985 eine übersichtlicher strukturierte 5. Auflage, in der die Grundprinzipien der Regeln deutlich herausgearbeitet werden. Die folgende Besprechung bezieht sich auf diese überarbeitete Version von *Midgard*.

Der Abenteurer – die Spieler haben die freie Wahl

Bevor ein *Midgard*-Abenteuer beginnen kann, muß sich jeder Spieler erst seinen Abenteurer erschaffen. Wie bei allen Rollenspielen braucht er hierzu Würfel und Phantasie. Als erstes wird festgestellt, was die Götter dem Helden in die Wiege gelegt haben: Die Werte der Grundeigenschaften Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Zaubertalent, Aussehen und persönliche Ausstrahlung werden durch Werfen von speziellen Würfeln ermittelt. Sie können Werte zwischen 1 und 100 annehmen. Diese sieben Grundeigenschaften und erneutes Würfeln bestimmen weitere Merkmale des *Midgard*-Abenteurers, z. B. seine Reaktionsschnelligkeit oder seine Widerstandskraft gegen Zauberei. Am wichtigsten sind die Lebens- und Ausdauerpunkte. Je mehr Lebenspunkte ein Abenteurer hat, desto widerstandsfähiger ist er gegenüber Verwundung und Krankheit. Verliert er alle Lebenspunkte, so stirbt er. Die Ausdauerpunkte messen dagegen, welche Anstrengungen und Entbehrungen der Abenteurer auf sich nehmen kann, bevor er erschöpft zusammenbricht. Die Unterscheidung zwischen diesen beiden Merkmalen einer Spielerfigur, die man bei keinem anderen Rollenspiel findet, ist eine der Säulen der *Midgard*-Regeln. Auf einfache Weise sorgt sie dafür, daß *Midgard*-Abenteuer in vieler Hinsicht realistisch sind.

Jetzt steht also fest, wie der Abenteurer aussieht, wie schlau er ist und was er aushalten kann. Es fragt sich nur, was er seit seiner Geburt gelernt hat und was er zu dem Zeitpunkt kann, wo er zum ersten Mal in die Welt auszieht, um das Fürchten zu lernen. *Midgard*



läßt ihm hier die Qual der Wahl zwischen etwa fünfzig verschiedenen Berufen – vom Alchimisten und Barden bis zum Wundheiler oder Zimmermann. Der weise Möchtegern-Abenteurer beschränkt sich aber nicht darauf, brav bei seinem Meister in die Lehre zu gehen. Dazu gibt es nebenbei zuviel zu lernen, was im späteren Leben nützlich sein kann. Von Beredsamkeit über Pflanzenkunde bis zu erhöhter Wahrnehmungsfähigkeit reichen die über dreißig allgemeinen Fertigkeiten, für die *Midgard* genaue und ausführliche Regeln angibt.
Unser Abenteurer kann jetzt beispielsweise ein schmackhaftes Mahl kochen, in Windeseile hohe Bäume erklettern oder sich perfekt verkleiden. Das hilft ihm aber wenig, wenn er unverhofft einem hungrigen Wolf gegenübersteht und kein Baum in der Nähe ist. Damit er nicht vorzeitig als Wolfsfutter endet, kann er den Umgang mit einigen der etwa dreißig altertümlichen Waffen lernen, die *Midgard* ihm zu bieten hat. Vielleicht liegen ihm aber auch die Waffen des Geistes mehr? In diesem Fall sollte er sich rechtzeitig für die Laufbahn eines Zauberers entscheiden und ein paar der etwa hundert Zaubersprüche studieren. Diese können manchmal viel nützlicher als eine blankgezogene Klinge sein.
Natürlich ist unser Abenteurer kein Universalgenie; er ist Spezialist und beherrscht nur einige Fertigkeiten. Die Regeln unterscheiden zwischen zwei großen Figurengruppen: den Kämpfern und den Zauberern. Zauberer verfügen über die Möglichkeiten der Magie; sie können dafür mehr schlecht als recht mit Waffen umgehen und beherrschen nur wenige allgemeine Fertigkeiten. Das Studium der Magie ist so zeitaufwendig, daß dem Zauberlehrling kaum freie Zeit für andere Aktivitäten bleibt. Wie ihr Name schon sagt, können Kämpfer gut mit Waffen umgehen. Der Schwerpunkt ihrer Fertigkeiten kann aber auch auf ganz anderen Gebieten liegen.
Ein Spieler muß sich entscheiden, ob sein Abenteurer ein Kämpfer oder ein Zauberer sein soll, sobald dessen Grundeigenschaften festgelegt sind. Sowohl die Gruppe der Kämpfer als auch die Gruppe der Zauberer ist in zahlreiche Untergruppen unterteilt. Zum Beispiel findet man unter den Kämpfern Waldläufer, Stammeskrieger oder Spitzbuben und unter den Zauberern Druiden, Magier oder Schamanen. Der Spieler kann frei wählen, welcher Untergruppe sein Abenteurer angehören soll. Mit dieser Entscheidung ist weitgehend festgelegt, was der Abenteurer kann.

Nur die genaue Zahl seiner Fertigkeiten wird noch durch mehrmaliges Werfen eines Würfels festgelegt. Fortgeschrittenen Spielern erlauben die Midgard-Regeln ausdrücklich, sich eigene Untergruppen für ihre Abenteurer zu entwerfen, die dann allerdings noch vom Spielleiter genehmigt werden müssen. *Midgard*-Abenteurer werden nicht in eines von wenigen Korsetts gepreßt, sondern sie sind so vielfältig, wie es von den Bewohnern einer ganzen Welt erwartet werden kann. Der Spieler kann seine Phantasie frei entfalten und sich aussuchen, welche Rolle er spielen möchte.
Ein Leben lang lernen – diese Devise gilt auch für den Midgard-Abenteurer. Er braucht nicht mit dem zufrieden zu sein, was er zu Beginn seiner Karriere beherrscht. Er kann immer wieder neue Fertigkeiten hinzulernen oder bereits vertraute Fähigkeiten steigern. Drei Dinge braucht der Abenteurer zum Lernen: Geld, Zeit und Erfahrung. Geld erhält er beispielsweise als Bezahlung für erfolgreich erledigte Aufträge. Zeit muß er sich zwischen zwei Abenteuern nehmen. Erfahrung erwirbt er, indem er seine Fertigkeiten immer wieder anwendet, d. h. indem er Abenteuer besteht. Erfahrung wird durch Erfahrungspunkte gemessen, die der Spielleiter für erfolgreiche Spielaktionen vergibt – zum Beispiel für das Ergründen eines Geheimnisses, für das Heilen eines Kranken oder für das Überwinden eines Gegners. Hat ein Abenteurer genügend Erfahrung und Geld angesammelt, so kann er zu einem erfahrenen Lehrmeister gehen und neue Fertigkeiten erlernen. Der Spieler kann frei entscheiden, was sein Abenteurer hinzulernt. Im Extremfall kann sogar ein Kämpfer die Kunst der Magie erlernen, wenn sein Zaubertalent hoch genug ist. Allerdings ist dies auch extrem teuer und zeitaufwendig, so daß unser Kämpfer erst nach vielen Abenteuern daran denken kann, seinen Traum vom Zaubern zu verwirklichen.

Grundzüge der Regeln

Die *Midgard*-Regeln garantieren in vieler Hinsicht einen realistischen Ablauf der Rollenspielabenteuer. Dennoch beruhen sie auf wenigen, einfach zu erlernenden Grundprinzipien. Am wichtigsten sind der Schadenswurf, der Erfolgswurf und der Prüfwurf.
Fällt der *Midgard*-Abenteurer in eine Grube, schlägt ihm ein raufluslustiger Barbar einen Bierkrug über den Kopf oder beißt ihn ein

Hund in die Wade, so verliert er Ausdauer- oder Lebenspunkte. Das Ausmaß des Verlustes bestimmt ein Schadenswurf. Natürlich fließen Umstände wie die Tiefe der Grube oder die Stärke des Barbaren in das Ergebnis ein.
Der Erfolgswurf entscheidet darüber, ob ein Abenteurer beim Ausüben einer seiner Fertigkeiten Erfolg hat. Dabei ist es unwichtig, ob unser Held versucht, sich an einem Troll vorbeizuschleichen, der Spur eines Einhorns zu folgen oder eine steile Felswand zu erklimmen – die Würfelprozedur ist immer dieselbe. Natürlich hängen die Erfolgschancen davon ab, wie gut der Abenteurer seine Fertigkeit beherrscht, und die speziellen Umstände spielen auch eine wichtige Rolle. Schließlich wird ein schlafender Troll nicht so schnell auf Geräusche aufmerksam, und an einer nassen Felswand rutscht man leichter ab.
Will ein *Midgard*-Magier zaubern, um beispielsweise einen Zwerg in Panik zu versetzen, so ist auch ein Erfolgswurf fällig. Der Zauberer könnte ja beim Rezitieren des Spruches ins Stottern kommen. Gelingt der Zauber, so hat der Zwerg immer noch die Möglichkeit, sich mit eisernem Willen des fremden Einflusses zu erwehren. Ob ihm dies gelingt, entscheidet ein Prüfwurf auf seine Widerstandskraft gegen Zauberei.
Prüfwürfe werden immer dann eingesetzt, wenn ein Bewohner der Spielwelt in eine Situation gerät, wo ihm ein besonders gut ausgeprägtes persönliches Merkmal nützen könnte. Ein Prüfwurf gegen Geschicklichkeit entscheidet beispielsweise darüber, ob unser Held sich an einer Liane über einen Abgrund hangeln kann. Ein Prüfwurf gegen Reaktionsschnelligkeit ist fällig, wenn er reaktionsschnell dem aus dem ersten Stock herabfallenden Blumentopf ausweichen will.
Der Erfolgswurf bildet auch das Rückgrat der Kampfregeln. Schlägt ein Abenteurer mit seinem Streitkolben auf einen Bären ein, so entscheidet ein Erfolgswurf, ob er trifft. Nehmen wir an, daß dem Angreifer ein gutgezielter Hieb gelingt. Dann entscheidet ein weiterer Erfolgswurf, ob der Bär noch ausweichen konnte und nur etwas außer Atem gerät oder ob ihm eine schwere Wunde zugefügt wurde. In beiden Fällen bestimmt ein anschließender Schadenswurf, wieviel Ausdauer- oder Lebenspunkte der Bär verliert. Dies sind bereits die Grundzüge des Kampfsystems. Man muß nur noch wissen, daß ein Nachthemd den Abenteurer nicht so gut schützt wie ein Kettenhemd. Er erleidet daher durch einen

Prankenhieb des Bären weniger Schaden, wenn er gut gerüstet ist.
Für fortgeschrittene Spieler halten die *Midgard*-Kampfregeln einige Feinheiten bereit, die man als Anfänger aber unbeschadet übergehen und erst im Laufe der Zeit ins Spiel aufnehmen kann. So gibt es kritische Treffer, durch die ein Gegner auf einen Schlag kampfunfähig wird, Modifikationen der Trefferchancen aufgrund besonderer Situationen und anderes mehr. Im Gegensatz zu anderen Fantasy-Rollenspielen ist der Midgard-Abenteurer nicht gezwungen, immer nur zu Schwert oder Bogen zu greifen: Er kann auch versuchen, mit einem Gegner zu ringen, ihn festzuhalten und ihn gefangenzunehmen. Dafür sorgen die sogenannten Handgemenge-Regeln, die in solchen Situationen ins Spiel kommen, wo man den Atem des Gegners im Gesicht verspürt.

Bisher mag der Eindruck entstanden sein, daß Abenteurer und ihre Gegner stumpfsinnig aufeinander einschlagen, wenn es erst einmal zu einem Kampf gekommen ist. So dumm sind unsere Helden aber nicht. Sie wissen, daß Planung und taktisches Geschick oft wichtiger sind als Muskeln und Panzer. *Midgard* kommt ihnen hier mit realistischen und genauen Regeln für Bewegungen und Handlungsabläufe entgegen. Auch hier kann man mit einfachen Grundregeln anfangen und diese schrittweise mit Zusatzregeln erweitern. Dem erfahrenen Spieler steht schließlich ein Regelsystem zur Verfügung, das eindeutig festlegt, wie sich die Bewohner der Spielwelt während verwickelter Spielsituationen bewegen und wer was wann tun kann. Die Zauberregeln fügen sich gut in dieses System ein, denn man findet zu jedem Zauberspruch Angaben, wie lange der Zauberer zum Zaubern braucht und wie lange der Zauber wirkt. So erhält man detaillierte und abwechslungsreiche Spielhandlungen.

Zauberei

Zauberei ist eine Wissenschaft für sich. Wer sich ihr verschrieben hat, muß sich ihr ganz widmen. Es kostet viel Mühe und viel Zeit, die magischen Künste zu studieren. Der Zauberer muß aber auch so manchen Schweißtropfen vergießen, wenn er zaubert. Dies strengt auf einer *Midgard*-Spielwelt ziemlich an, verlangt hohe

Konzentration und kostet Ausdauer. So braucht es nicht zu verwundern, wenn ein Zauberer sich bei Abenteuern meist diskret im Hintergrund hält. Angriffe von Gegnern würden nur seine Konzentration stören und ihm die Ausübung seiner Kunst unmöglich machen. Und warum sollte er sich in Kämpfen erschöpfen, wo er seine Kraft und Ausdauer viel sinnvoller zu nutzen weiß. Für diese Zurückhaltung wird er durch die vielen Möglichkeiten belohnt, die ihm die *Midgard*-Zaubersprüche bieten und die ihn zu einem unentbehrlichen Mitglied jeder Abenteurergruppe machen.
Midgard-Zauberer sind allerdings im Gegensatz zu manchen anderen Fantasy-Spielen nicht die Artillerie ihrer Abenteurergruppe. Es gibt keine alles verheerenden Feuerbälle oder Todesstrahlen, die auf einen Schlag Dutzende von Orks zerfetzen. *Midgard*-Zauberer sind subtiler und wollen überlegt eingesetzt werden. Dies gilt zumindest für die Zaubersprüche, die dem auf Abenteuer ausziehenden Zauberer zur Verfügung stehen. Eine *Midgard*-Spielwelt kennt aber auch weltbewegende Zauber und mächtige Flüche. Diese sogenannte Große Magie erfordert aber lange Vorbereitungen und ein vertieftes, langjähriges Studium der magischen Künste. Sie ist nichts für den Zauberer, der etwas erleben möchte, sondern für den Einsiedler oder den Fanatiker, der sich wochenlang in seinem Turm einschließt. Die Kräfte der Großen Magie sind aber der Stoff, aus dem sich spannende Abenteuer schaffen lassen. Welcher edle Abenteurer steht abseits, wenn es darum geht, den Fluch der Unfruchtbarkeit zu bannen, den ein finsterer Magier über einen ganzen Landstrich gesprochen hat?
Vielleicht winkt als Belohnung gar eines der begehrten magischen Objekte, die *Midgard* zu bieten hat? Von Zaubertränken und -kräutern über Zauberbücher bis zu Zauberstäben, Schutz- und Bannamuletten und Steinen der Macht gibt es vieles, was ein Abenteurerherz begehrt. Manches aus Sage oder Märchen vertraute Objekt findet man in der Spielwelt Magira wieder – den Berserkerpilz, die Drachenzähne, die Tarnkappe, die Siebenmeilenstiefel, das Hemd des Nessos und vieles andere mehr. Doch muß man es sich gut überlegen, bevor man die Kräfte eines solchen Gegenstandes nutzt. Jedesmal besteht die Gefahr, daß er dem Fluß der magischen Energie nicht länger standhält und von ihm zerstört wird. So hilft das Zauberwerk zwar dem Abenteurer, es macht ihn aber nicht übermächtig.

Tiere und mythische Wesen

Der Mensch dominiert zwar in der *Midgard*-Welt, doch er muß sie sich mit vielen anderen Wesen teilen. Auf Schritt und Tritt begegnet man in der Wildnis mehr oder weniger gefährlichen Tieren und gelegentlich sogar übernatürlichen Kreaturen. *Midgard* beschreibt etwa 100 dieser Wesen und gibt Regeln für ihr Verhalten an. Ob Greifvogel oder Krokodil – jede von Natur aus gefährliche Tiergruppe ist mit wenigstens einem Exemplar vertreten. Und für verwandte Tierarten kann der Spielleiter anhand dieser Beispiele leicht selbst Regeln entwerfen. Natürlich kämpft ein Bär anders als ein Schwertkämpfer, und eine Riesenschlange ist wiederum ein Kapitel für sich. Hier zeigt sich die Flexibilität der *Midgard*-Kampfregeln. Wenige zusätzliche Bemerkungen genügen jeweils, um der besonderen Kampfweise dieser Tiere gerecht zu werden und sie so gefährlich zu machen, wie sie es in Wirklichkeit sind.
Die meisten Fabelwesen haben Vorbilder in unseren Sagen und Märchen, und die *Midgard*-Regeln spiegeln diese überlieferten Informationen wider. Der Vampir hat beispielsweise alle aus klassischen Vampirromanen und -filmen bekannten Eigenschaften. Im Laufe seines Lebens schließt der Abenteurer mit Basilisken, Drachen, Gorgonen, Minotauren, Nymphen oder Wiedergängern Bekanntschaft – vorausgesetzt, keine dieser Begegnungen führt zu seinem frühzeitigen Ableben. Sollte es zum Schlimmsten kommen, wird der Abenteurer vielleicht gar ein Mitglied der großen Familie von Geisterwesen, die sich nicht von der Spielwelt losreißen können. *Midgard* kennt allein acht verschiedene Arten von Geistern und Gespenstern, die alle ihre Eigenheiten haben. Genug Möglichkeiten also, um abwechslungsreiche Abenteuer in Spukschlössern zu erleben.
Selbst wenn der Abenteurer heil von einer gefährlichen Reise zurückgekehrt ist und sich im Wirtshaus bei einem Krug Bier ausruht, ist er nicht vor mythischen Wesen sicher. Schließlich könnte sein Reisegefährte, der ihm gegenübersitzt, ein Zwerg sein. *Midgard*-Abenteurer sind zwar in erster Linie Kämpfer oder Zauberer. Sie müssen aber nicht unbedingt Menschen sein, sondern sie können auch zum Volk der Elfen, Gnome, Halblinge oder Zwerge gehören. Im Spiel bringt dies nur wenige Vor- und Nachteile ein, aber von Tolkiens Werk begeisterte Spieler können so eine ähnliche Rolle wie ihr liebster Romanheld spielen.

Einordnung des Spiels

Midgard besteht aus einem umfangreichen Regelwerk, das in zwei Bücher untergliedert ist. Zusätzlich erscheinen in der Reihe *Midgard*-Abenteuer vorgefertigte Abenteuerhandlungen. Das Grundregelbuch enthält alle Informationen, die man braucht, um als Spieler oder Spielleiter mit nicht zu weit fortgeschrittenen Abenteurern zu spielen. Trotz des Umfangs der Regeln ist *Midgard* leicht zu spielen. Die wesentlichen Regeln, die der Spieler auf längere Sicht beherrschen sollte, nehmen vergleichsweise wenig Raum ein. Sie beruhen zudem auf wenigen, immer wiederkehrenden Regelideen und lassen sich daher leicht merken. Der zweite Teil des Regelwerks wendet sich an fortgeschrittene Spieler. Er enthält neben den nötigen Informationen für das Spiel mit erfahrenen Abenteurern zahlreiche Erweiterungsregeln und vor allem auch ausführliche Hilfestellungen für den Spielleiter.
Beim Leiten eines *Midgard*-Spiels muß der Spielleiter weniger oft improvisierte Regeln aus dem Ärmel schütteln als bei anderen Rollenspielen. Er findet meistens im *Midgard*-Regelwerk, was er braucht. Jürgen E. Franke, der Autor von Midgard, erklärt den Umfang der Regeln folgendermaßen: »Ist es wirklich nötig, daß jeder Spielleiter das Rad wieder von neuem erfindet? Und soll man die Spieler wirklich auf Gedeih und Verderb den subjektiven und spontanen Entscheidungen ihres vielleicht noch unerfahrenen Spielleiters ausliefern? Vollständige Regeln sind in erster Linie für den Spielleiter gedacht, der hiermit zwei Dinge in die Hand bekommt:
1) eine Liste von Regeln für Situationen, die zwar nicht ständig, aber doch gelegentlich bei einem Fantasy-Rollenspiel auftreten und die im Laufe des Regeldesigns sorgfältig auf ihre interne Stimmigkeit und auf gutes Zusammenspiel mit den restlichen Teilen des Regelwerks überprüft worden sind;
2) eine Reihe von Vorbildern, anhand derer zu sehen ist, wie man auch von den Regeln nicht erfaßte Situationen auf ähnliche Weise handhaben kann.
Woher soll ein unerfahrener Spielleiter denn sonst lernen, vernünftige Regeln für z. B. das Erklettern einer Felswand zu entwerfen?«
Midgard bietet dem Spielleiter aber nicht nur zahlreiche Regeln, sondern gibt auch Ratschläge für den Entwurf eigener Abenteuer.

Im zweiten Teil des Regelwerks findet man ausführliche Antworten auf die häufigsten Fragen unerfahrener Spielleiter. In einem eigenen Kapitel wird ein Schema angegeben und an einem Beispielabenteuer erläutert, wie man in sechs Schritten von der Grundidee über die Wahl der Hauptprotagonisten und dem Entwurf des Handlungsschauplatzes bis zur Vorausplanung über Reaktionen und Verhaltensweisen der Bewohner selbst Rollenspielabenteuer entwerfen kann.

Schlußbemerkungen

Im Gegensatz zu früheren Auflagen ist das neue *Midgard* leicht erlernbar. Eine ausführliche, schrittweise Einführung, wie man sie von *D & D* oder *Das Schwarze Auge* her kennt, fehlt allerdings. Sie ist auch überflüssig bei einem Regelwerk, das sich weniger an den Anfänger, sondern eher an den erfahrenen Rollenspieler wendet. Dafür besticht *Midgard* durch zahlreiche Beispiele, die manchmal mehr sagen als noch so kunstvolle Regelformulierungen.
Die Vollständigkeit und Ausführlichkeit der Midgard-Regeln machen sie auch als Zusatzlektüre für Spieler und vor allem Spielleiter geeignet, die ein anderes Rollenspiel-System erlernt haben und dabei bleiben möchten. Es bereitet keine Schwierigkeiten, Regelelemente oder andere nützliche Informationen von Midgard zur Bereicherung von Rollenspielen nach beispielsweise *D & D*- oder *Schwarze-Auge*-Regeln zu verwenden.
Midgard bietet ein komplexes, aber spielbares Regelsystem, das realistische Fantasy-Abenteuer einer großen Bandbreite ermöglicht. Die nichtkämpferischen Fähigkeiten der Abenteurer werden betont; die Zaubersprüche haben nur eine geringe Vernichtungskraft und müssen überlegt eingesetzt werden. Zusammen mit den Regeln für Erfahrungszuwachs und Erwerb neuer Fertigkeiten wird so erreicht, daß Abenteuer abseits des Schemas »Kämpfen-Zaubern-Schätzesammeln« aus der Frühzeit der Rollenspiele eher möglich sind.
Die Regeln zeigen eine weitgehende Vertrautheit mit sowohl dem europäischen und orientalischen Sagenkreis als auch mit historischen und naturkundlichen Fakten. Von der Wirkung altertümlicher Waffen über die Beschreibungen von Tieren und Fabelwesen bis zur Auswahl der magischen Gegenstände merkt man deutlich,

daß die Ergebnisse eingehender Recherchen Eingang in die Regeln gefunden haben.

Midgard belohnt gutes Spielen, da den Spielern eine große Zahl von Handlungsmöglichkeiten offenstehen. Dem unerfahrenen Spielleiter werden viele Hilfestellungen gegeben – direkt durch für ihn gedachte Ratschläge und indirekt durch weitgehende Vollständigkeit der Regeln. Es werden nur wenige Fragen während eines Standardabenteuers auftreten, die der Spielleiter nicht leicht selbst beantworten kann und zu denen die Regeln nichts zu sagen haben. Erfahrene Spieler und Spielleiter werden von den zahlreichen Möglichkeiten begeistert sein, die einem *Midgard*-Abenteurer offenstehen.

SCHWERTER & DÄMONEN – Der Triumph der Spielbarkeit

Von Reinhold H. Mai

Der Ursprung des Fantasy-Rollenspiels *Schwerter & Dämonen,* bzw. seiner US-Originalversion *Tunnels & Trolls,* ist legendär und wird von Designer Ken St. André auch immer wieder gerne erzählt. *Schwerter & Dämonen* ist direkt aus St. Andrés Unzufriedenheit über die erste Ausgabe des Rollenspiels *Dungeons & Dragons* entstanden, eine Reaktion, die er wie folgt beschreibt: »What a GREAT idea... and what a LOUSY execution!«, übersetzt etwa »Was für eine TOLLE Idee... und was für eine MISERABLE Ausführung!«

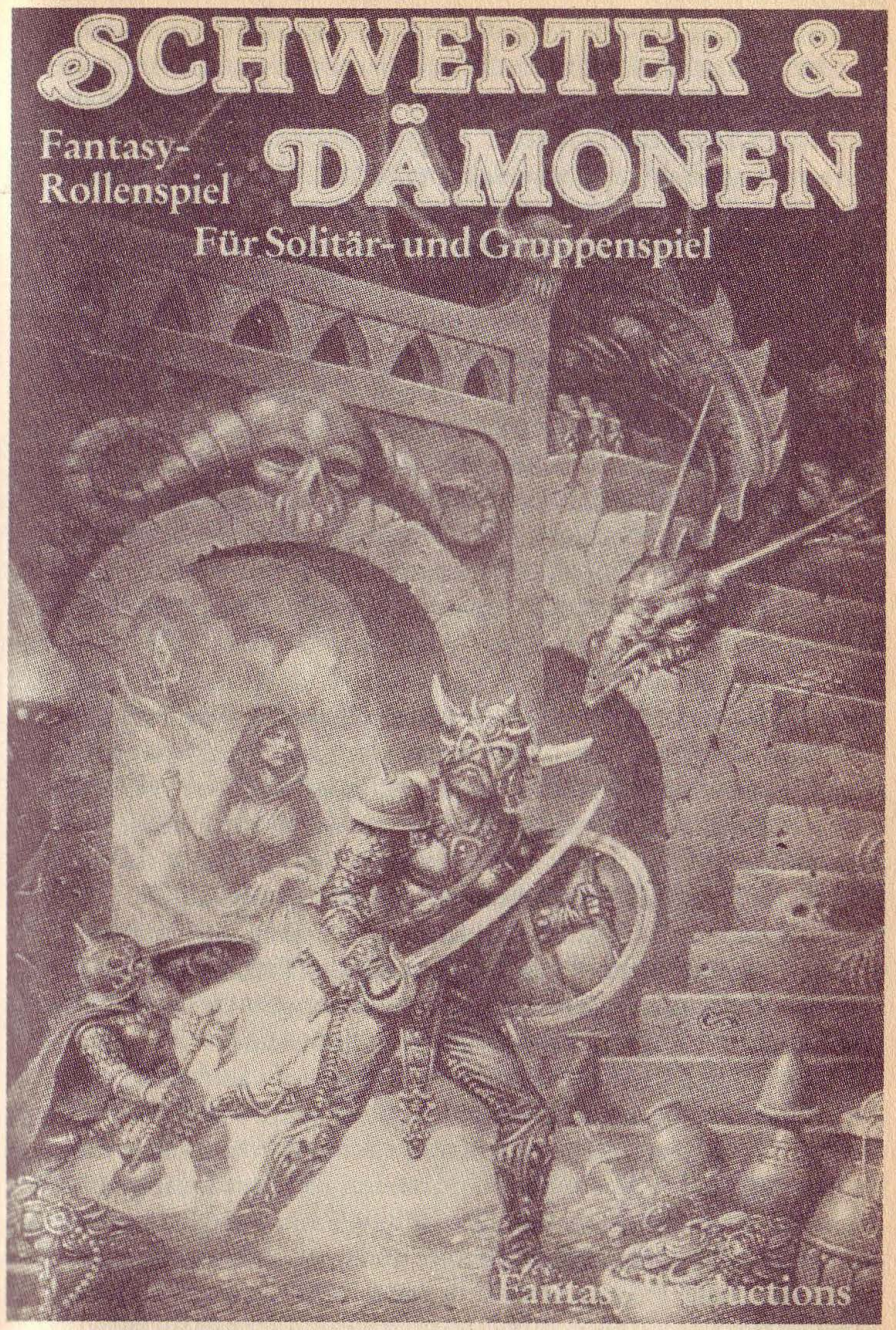
Einerseits vom Gedanken des Rollenspiels fasziniert, andererseits von den tatsächlichen Spielmechanismen des damals (1975) einzigen Systems nicht sonderlich begeistert, machte St. André sich an die Entwicklung eigener Regeln, die er zunächst nur im privaten Freundeskreis propagierte. Bald stellte er aber fest, daß immer mehr Leute Interesse an seinem System zeigten, so daß er schließlich sein System über die Firma Flying Buffalo, Inc. seines Freundes Rick Loomis als das zweite Fantasy-Rollenspielsytem der Welt auf den Markt brachte.

Seit jenen Tagen hat sich *Schwerter & Dämonen* wacker geschlagen, und es bis zum Herbst 1984 zur überarbeiteten fünften Auflage der Regeln, 19 Solitärabenteuern, 3 Mini-Solos, 4 Verliesen für Spielgruppen und 18 Ausgaben der Zeitschrift »Sorcerer's Apprentice« gebracht, die sich schwerpunktmäßig mit diesem System befaßt. Außerdem gibt es inzwischen einen »Ableger« dieses Systems für Rollenspieler, die lieber in der heutigen Zeit auf Abenteuer ausgehen wollen – das Rollenspiel *Mercenaries, Spies & Private Eyes.*

Das besondere Verdienst des *Schwerter & Dämonen*-Systems ist aber die Erfindung der Solitärabenteuer. Die Idee, einen einzelnen Abenteurer ohne Gruppenbegleitung und Spielleiter ins Ungewisse zu schicken und ihn sich seinen Weg selbst durch ein System über Entscheidungen verbundene Paragraphen finden zu lassen, hat ja in der Zwischenzeit ziemlich Furore gemacht, die sich

im Erscheinen von Solitär-Abenteuern für Systeme wie *Dungeons & Dragons, RuneQuest* und *Traveller* oder ganzen Abenteuerbuchreihen wie etwa den *Fighting Fantasy Books* (dt. Ausgaben im Thienemanns Verlag), ganz zu schweigen von den vielen Computer-Adventures, ausdrückt. *Schwerter & Dämonen* kann hier ohne Frage die Position des Vorreiters in Anspruch nehmen, und auch die Qualität der für dieses System erhältlichen Solitärabenteuer beweist die Erfahrung im Umgang mit dieser Methode, Abenteuer zu schreiben.
Es darf allerdings nicht übersehen werden, daß gerade das *Schwerter & Dämonen*-System sich für Abenteuer dieser Art besonders gut eignet, da es relativ einfach aufgebaut ist. Es zeigt darin eine weitere Spezialität als das erste und immer noch beste Fantasy-Rollenspiel aus der Denkschule der Minimalisten (»Möglichst viel Spielvergnügen durch möglichst wenig Regeln«) – im Gegensatz zu den Simulationisten (»Lebensechtes Rollenspielerlebnis durch möglichst umfassende Regeln«), die Spiele wie *RuneQuest, Chivalry & Sorcery* oder als Extrem *Rolemaster* bevorzugen.
Dementsprechend kommt es auch mit einem Regelbuch von 64 Seiten (dt. Version) aus, in dem das gesamte System erklärt ist. Teure Regelergänzungen wie sie etwa bei *Dungeons & Dragons* gang und gäbe sind, sind diesem System fremd. Es baut auf der Überzeugung auf, daß alles, was an Spielsituationen entstehen kann, durch gesunden Menschenverstand und Auslegen der vorhandenen Regeln geklärt werden kann. Und tatsächlich gibt es unter den Anhängern von *S & D* kaum ein Verlangen nach neuen Regeln. Was man braucht, macht man selbst oder übernimmt man aus anderen Spielen. Überhaupt scheint dieses System seine Spielleiter zur Selbständigkeit und zum Gebrauch der eigenen Phantasie zu erziehen – ein Versprechen, das eigentlich alle Rollenspiele für sich aufstellen, aber nur erschreckend wenige auch einlösen können.

Aber schauen wir uns die Welt der *Schwerter & Dämonen* einmal etwas näher an. Es gibt übrigens tatsächlich eine »Welt« speziell für dieses System, in der die Hauskampagne der Flying-Buffalo-Mitarbeiter spielt und auf der sich die meisten der von ihnen produzierten Abenteuer zutragen. Hinweise auf diesen gemeinsamen Hintergrund der Abenteuer finden sich vor allem in immer wieder auftauchenden Ortsnamen wie Khosht und Khazan und den Hin-



weisen auf die Todesgöttin Lerotra'hh, die Herrscherin des Khazanischen Reichs.
Bewohnt wird diese Welt nicht nur von allerlei Getier jedweder Art, nur durch die Phantasie des Spielleiters begrenzt, und zahlreiche Zauberer hoher und höchster Stufen, deren liebster Zeitvertreib darin zu bestehen scheint, möglichst komplexe Labyrinthe zu bauen, möglicherweise um die ebenfalls zahlreichen Abenteurer jener Welt ins Verderben zu locken (mit irgend etwas müssen die Monster in den Labyrinthen ja gefüttert werden), sondern auch und vor allem von den sogenannten sechs Hauptvölkern, die auch als Spielfiguren verwendet werden können. Es sind dies (natürlich) Menschen, Elfen, Zwerge, Hobbits (die drei grundlegenden Nichtmenschenarten jeder Fantasywelt, wie es scheint), Feen und Wichtel. Zu den ersten vier Rassen ist wohl weiter kein Kommentar nötig, wohl aber zu Feen und Wichteln. Diese beiden Völker (im Original Fairies und Leprechauns) sind noch kleiner als Hobbits (Wichtel sind 1/3 so groß wie Menschen, Feen 1/10 so groß) und entsprechend muskelschwach, machen das aber durch spezielle Fähigkeiten wett – Feen können fliegen, Wichtel sich an einen anderen Ort zaubern.
Zur zusätzlichen Differenzierung der Spielfiguren dienen vier Charakterklassen, hier Klans genannt, die jedoch erheblich weiter gespannt sind, als die Charakterklassen anderer Systeme. Die Klan-Unterscheidung in *Schwerter & Dämonen* basiert einzig und allein auf dem Verhältnis einer Figur zur Zauberei, die hier als angeborene Psi-Fähigkeit verstanden wird. Hat er nichts mit Zauberei am Hut, wird der Abenteurer zum Krieger und darf aufgrund seines Trainings mit Rüstung und Schild deren Schutzwirkung verdoppeln. Kann er zaubern und hat dieses Talent auch trainiert, wird er als Zauberer bezeichnet, der allerdings wegen mangelnden Trainings im Waffengebrauch sehr eingeschränkt ist. Damit haben wir einen Abenteurertyp mit 100% Waffengebrauch und einen mit 100% Magie. Bleibt noch die Möglichkeit von 50:50 in beiden Bereichen. Und auch das ist möglich: als Schelm für Figuren, die zwar beides können, aber keines von beiden studiert haben, oder als Kriegszauberer für jene wenigen Glücklichen, die beides beherrschen und auch trainieren konnten. Letztere sind nur den Spielern zugänglich, die das unverschämte Glück haben, beim Auswürfeln ihres Abenteurers nur 12en oder besser zu werfen, was einer Chance von 1:360 entspricht.

Womit wir beim Entstehungsprozeß der Spielfiguren, hier Abenteurer genannt, angekommen wären. Wie bei allen Rollenspielen besteht ein Abenteurer grundsätzlich aus einer Reihe von Zahlenwerten, mit denen bestimmte Aspekte seiner Person in einem systemeigenen relativen Wertesystem definiert sind. Die sogenannten Primärattribute eines *S & D*-Abenteurers sind Stärke, Intelligenz, Glück, Konstitution, Geschicklichkeit und Charisma. Weitere zu Beginn des Spiels ermittelte Attribute sind Körpergröße, Gewicht, Tragkraft und Kampfzuschläge (eine Besonderheit dieses Systems, die im weiteren erklärt wird). Körpergröße und Gewicht werden ausgewürfelt. Die Tragkraft ergibt sich aus der Stärke des Abenteurers, seine Kampfzuschläge aus Stärke, Glück und Geschicklichkeit. Bei besonders niedrigen Werten in diesen Attributen können sich die Kampfzuschläge auch in Kampfabzüge verwandeln. Ausgewürfelt werden die Primärattribute mit drei ganz normalen sechsseitigen Würfeln, wie überhaupt alles in diesem System. Für Rollenspielfanatiker, die ohne ihre bunten vier-, acht-, zehn-, zwölf-, zwanzig- und dreißigseitigen Würfel nicht leben können, ist dieses Spiel nichts. Hier benutzt man noch immer die »altmodischen« Sechserwürfel – davon allerdings jede Menge.
Wichtig ist dann noch die Entscheidung, welchem Volk der Abenteurer angehören soll, denn entsprechend der Natur der Spielfigur werden die Primärattribute im Wert verringert oder erhöht. So sind etwa Zwerge besonders stark oder Elfen besonders geschickt.

Die einzelnen Attribute treten einerseits im Kampfsystem und im Magiesystem in Erscheinung, welches zum Erlernen bestimmter Sprüche bestimmte Intelligenz- und Geschicklichkeitswerte voraussetzt, und werden andererseits in Form sogenannter Schicksalswürfe für Spielsituationen aller Art wichtig. Ein Schicksalswurf wird immer dann eingesetzt, wenn eine Situation eintritt, die zwar bestimmte Anforderungen an den Abenteurer stellt, für die aber keine spezielle Regel vorhanden ist – etwa, wenn er an einem schwingenden Pendel vorbei muß. In so einem Fall kommt es zu einem Schicksalswurf – in unserem Beispiel auf Geschicklichkeit –, bei dem mit zwei Würfeln ein bestimmter Wert erreicht oder übertroffen werden muß. Dieser Wert liegt im grundlegenden Schicksalswurf der 1. Stufe bei 20 minus dem betreffenden Attributswert oder mindestens 5. Durch diese Mindestvoraussetzung besteht

selbst bei der einfachsten Aufgabe noch eine gewisse Chance, den Wurf zu verpatzen. Bei schwereren Problemen kann der zu erreichende Wert erhöht werden. Da Werte über 12 mit zwei Würfeln nicht erreichbar sind, darf bei einem Pasch noch einmal gewürfelt werden – was Schicksalswürfe höherer Stufen besonders schwierig macht, da man hier manchmal zwei oder drei Paschs hintereinander benötigt. Übrigens findet sich hier auch die Haupteinsatzmöglichkeit des Attributs Glück. Ein Schicksalswurf auf das Glück des Abenteurers ist immer dann angesagt, wenn sich kein anderes passendes Attribut finden läßt – ein echtes Gummiattribut.

Das Kampfsystem ist bei *Schwerter & Dämonen,* im Gegensatz zu fast allen anderen Fantasy-Rollenspielen, mit insgesamt 11 Seiten, von denen gute 4 Seiten mit ausführlichen Beispielen angefüllt sind, ein eher kurz abgehandelter Aspekt, trotz einer ausgesprochen umfangreichen Waffenliste, die in der deutschen Ausgabe übrigens leicht gekürzt wurde. Dies entspricht völlig der Absicht des Autors, ein Spiel zu entwickeln, bei dem es mehr auf den Gebrauch des eigenen Verstands ankommt, etwa um Kämpfe zu vermeiden, als auf ein reines Hau-Drauf-Spiel. Und in der Tat ist es in vielen Fällen auch ausgesprochen angebracht, einem Waffengang aus dem Wege zu gehen. Das *S & D*-Kampfsystem bevorzugt nämlich eindeutig den stärkeren Kämpfer, so daß die Chance, einen Gegner zu besiegen, mit jedem Punkt Unterschied in Stärke und Geschicklichkeit sinkt oder steigt.
Und hier kommen auch die bei der Erschaffung des Abenteurers erwähnten Kampfzuschläge ins Spiel. Das Kampfsystem besteht nämlich schlicht und einfach im Würfeln der Kontrahenten, wobei die Anzahl der benutzten Würfel und etwaige Zuschläge auf das Ergebnis von der Art der Waffe und den Kampfzuschlägen abhängen. Der Kontrahent mit dem höheren Ergebnis erzielt Treffer entsprechend der Differenz der Würfelergebnisse, abzüglich der Schutzfunktion von Schild und/oder Rüstung des Verteidigers. Dieses System führt übrigens auch dazu, daß ein Kampf zwischen gleichstarken Gegnern sich lange hinziehen kann, weil in einem solchen Fall keiner der beiden Kämpfer genug Trefferpunkte erzielt, um die Rüstung des Gegners zu durchschlagen. Dadurch kann es zu ausgesprochen aufregenden »Würfelduellen« kommen, die in puncto Spannung die Kämpfe der meisten anderen Rollenspielsysteme in den Schatten stellen.

Monster, die im *S & D*-System alle Nicht-Abenteurer gemeint sind, werden mit sogenannten Monsterwerten beschrieben, die in direkter Verbindung zu den Würfeln und Zuschlägen des Monsters im Kampf stehen. Ein Drache mit Monsterwert 160 kämpft etwa mit 17 Würfeln und 80 Zuschlägen, hat also einen absoluten Minimalwurf von 97. Wenn man das mit einem Abenteurer vergleicht, der, sagen wir einmal 4 Würfel und 10 Zuschläge hat (Maximalwert 34), dürfte klar sein, wie dieser Kampf ausgeht, um ein Beispiel aus den Regeln für die Unerbittlichkeit des Systems bei ungleichen Paarungen zu benutzen.
Kämpfe in *Schwerter & Dämonen* tendieren also zu einem durchaus realistischen, nämlich tödlichen Ausgang, wenn sie nicht sorgfältig vorbereitet und durchdacht werden. Was dieses einfache aber logische Kampfsystem im Original nicht bieten kann, ist die Chance, einen übermächtigen Gegner doch zu besiegen. In dieser Hinsicht ist die deutsche Regelversion dem US-Original etwas voraus. In sie wurde eine Regelerweiterung aus der Zeitschrift »Sorcerer's Apprentice« übernommen, wonach eine geringe Chance besteht, einen weit überlegenen Gegner zu überwinden. Dennoch muß man immer noch feststellen, daß das *S & D*-Kampfsystem bei aller Einfachheit tödlich ist – und was kann man von einem Kampfsystem schon anderes verlangen?
Ein von vielen Kritikern bemängelter Punkt des *Schwerter & Dämonen*-Systems ist die Beschreibung der Monster. Es gibt nämlich keine. Anstatt einer dutzendseitigen Auflistung verschiedenster Monster mit äußerem Erscheinungsbild, Werten, Kampfweisen und Lebensraum zu liefern, wie dies bei anderen Rollenspielsystemen üblich ist, regen die *Schwerter & Dämonen*-Regeln den Spielleiter an, sich seine Monster selbst aus Literatur und eigenem Ideenreichtum zusammenzustellen, und bieten nur eine Anregung in Form einer Liste mit verschiedenen Monsternamen und entsprechenden Monsterwerten, die am Ende der Regeln noch etwas ausgebaut ist – dort wird erklärt, wie man die Monster mit differenzierteren Werten, wie Abenteuer, ausstatten kann – was unter anderem ermöglicht, Monster als Abenteurer zu benutzen...
Nun, sicher ist dieses Vorgehen ungewöhnlich. Aber genaugenommen muß es als logische Folge des generellen Tenors dieser Regeln verstanden werden. Jeder Spielleiter soll frei entscheiden können, welche Monster er benutzt, wie sie aussehen und was sie können. Ehrlich gesagt ist es auch wirklich nicht schwer, sich selbst

vorzustellen, wie ein Ork aussieht, oder ein Drache. Und wieviel plastischer wirken auf diese Weise so »persönliche« Monster wie etwa Jabberwocks, Pletis und Harzer Roller...
Wobei wir bei einem weiteren Merkmal von *S & D* angelangt wären, beim Humor. Tatsächlich ist der streckenweise geradezu bizarre Humor ein Markenzeichen aller Flying-Buffalo-Produkte, also insbesondere der *Schwerter & Dämonen*-Materialien. Erst der Abenteurer, der einmal mit einem Troll zu tun hatte, der »Schmetterling-tanzt-im-Morgentau« heißt, oder als Liebesgabe einer Zauberin eine verzauberte Rüstung erhalten hat, die unsichtbar wird, sobald sie angelegt wird (und das ist wörtlich zu verstehen: die Rüstung wird unsichtbar, ihr Träger bleibt ausgesprochen sichtbar), weiß, was damit gemeint ist.
Dieser merkwürdige, nicht bei allen Rollenspielern (besonders nicht bei solchen, die ihr Hobby allzu ernst nehmen) beliebte Sinn für Humor lebt sich auch in den Regeln aus, wenn die Rede auf die Zaubersprüche kommt, die den Abenteurern zur Verfügung stehen. Namen wie »Zisch ab!«, »Eins, zwei, drei, vier, Eckstein« oder »Zombilabim« sind keine Seltenheit. In Übereinstimmung mit dem tödlichen Charakter des Kampfsystems ist auch beim Magiesystem festzustellen, daß zwar Heilungszauber verhältnismäßig früh zur Verfügung stehen, ein Wiedererwecken der Toten wie etwa in *Dungeons & Dragons* jedoch nicht möglich ist – ein weiterer Grund, mit seinem Abenteurer vorsichtig umzugehen.
Denn das Ziel des Abenteurerlebens in *Schwerter & Dämonen* ist, wie bei anderen Rollenspielen auch, das Überleben des eigenen Abenteurers und damit verbunden, das Gewinnen von Erfahrung, ausgedrückt in sogenannten Erfahrungspunkten. Erfahrungspunkte werden für eine Vielzahl von Leistungen vergeben: für das Überleben einer Verliesexpedition, für einen gewonnenen Kampf, einen Schicksalswurf, einen Zauberspruch, die Lösung eines Rätsels. Wofür man keine Erfahrungspunkte erhält sind gewonnene Schätze – und warum auch, Gold und Edelsteine sind bereits Lohn genug, insbesondere in der ausgesprochen inflationären Welt der *Schwerter & Dämonen,* in denen eine Tagesration an Lebensmitteln bereits 5 Goldstücke kostet.
Nun fragt man sich natürlich, was man mit diesen Erfahrungspunkten anfangen soll. Ganz einfach, man benutzt sie, um seinen Abenteurer auf eine höhere Stufe aufsteigen zu lassen, was mit der Möglichkeit verbunden ist, ein oder zwei Attributswerte zu erhöhen. Da sich auf diese Weise Schicksalswürfe leichter durchführen lassen und Kampfzuschläge sich erhöhen, ist leicht ersichtlich, daß ein Abenteurer höherer Stufe auch erhöhte Überlebenschancen hat.
Davon abgesehen zeichnet sich das Spiel nach den *Schwerter & Dämonen*-Regeln aber vor allem durch den Spaß aus, der aufgrund des lockeren Sprachstils und für Improvisationen offenen Systems aufkommt, und durch die Anregung der Phantasie nicht nur des Spielleiters, der ein verhältnismäßig grobmaschiges Regelwerk mit seinen eigenen Schöpfungen ausfüllen kann, sondern auch der Spieler, bei dem Versuch, trotz eines nicht gerade abenteurerfreundlichen Kampfsystems zu überleben und die zahlreichen Fallen und Rätsel aufzulösen, die in *S & D*-Abenteuern eine weitaus größere Rolle spielen, als direkte Konfrontationen mit Monstern.
Nichtsdestotrotz – oder vielleicht auch gerade deswegen – richtet sich *Schwerter & Dämonen* an die Anfänger unter den Rollenspielern. Erfahrenere Rollenspieler tendieren erfahrungsgemäß eher zu den Simulationistenspielen, obwohl auch sie gelegentlich einen Abstecher in die Welt der *Schwerter & Dämonen* recht erfrischend finden können. Das grundlegend einfache Regelsystem bietet sich von vornherein für Einsteiger an – was sicher auch ein Grund für die deutsche Übersetzung gerade dieses Systems war –, und der mit Beispielen gespickte und im typischen locker-luftigen *S & D*-Stil geschriebene Regeltext macht das Lernen zu einem Kinderspiel. Mit einem Bleistift und ein paar Würfeln bei der Hand dauert es nur kurze Zeit, bis man die 18 Seiten des ersten Regelteils gelesen hat und in der Lage ist, mit einem Krieger ins Abenteuer zu ziehen.
Einmal mit den Grundmechanismen vertraut, kann man sich an den zweiten Regelteil machen, der den Gebrauch von Magie und Schußwaffen erklärt und ein kleines Verlies für angehende Spielleiter enthält. Abgeschlossen wird das Regelbuch von einem zehnseitigen dritten Teil, der etwas ausführlicher auf das Erschaffen von Spielwelten, die Aufgaben von Nebenfiguren und die Auswirkungen des Alters auf die Abenteurer eingeht und für die Spielleiter, die Interesse daran haben, die Möglichkeit bietet, Schwarzpulverwaffen in das System zu integrieren.
Ebenfalls im Regelset enthalten ist das Solo-Abenteuer 1 *Büffelburg* – eine relativ harte Trainingsschule für neue Spieler, die ihren

Abenteurer verbessern möchten. Zwar fehlt der Büffelburg eine zugrundeliegende Story, dafür wartet dieses Verlies aber mit einer ganzen Reihe verrückter Einfälle und gefährlicher Begegnungen auf.
Außer dem Regelset in Box sind momentan drei weitere ansprechend aufgemachte Abenteuer im *Schwerter & Dämonen*-System erhältlich. In Solo-Abenteuer 2, *Taverne zum blauen Frosch* muß man sich mit Quarz, dem Felsenfex, zusammentun und das magische Amulett des Blauen Froschs zurückgewinnen. Das ist leichter gesagt als getan. Quarz ist zwar ein starker Verbündeter, aber er trinkt immer einen über den Durst, wenn er die Möglichkeit dazu hat...
Eine neue Art von Solo-Abenteuer bietet *Meer der Rätsel* (Solo-Abenteuer 3). Hier gilt es eine phantastische Sargassosee zu erforschen, wobei gänzlich auf Verliese verzichtet und der Abenteurer durch viele kleine zusammenhängende Abenteuer geführt wird. Die Milieuschilderungen sind sehr treffend, und man spürt förmlich die brennende Sonne auf dem Rücken und schmeckt die salzige Meerluft.
Das erste Gruppenabenteuer bei *Schwerter & Dämonen* ist *Katakomben des Bärenkults*. Hier geht es um einen Kult gefährlicher Gestaltwandler, der die Große Straße, die Haupthandelsroute des Khazanischen Reiches, bedroht. Die Abenteurergruppe muß sehen, wie sie mit diesen Wegelagerern fertig wird.
Insgesamt stehen noch eine ganze Reihe von Solo- und Gruppenabenteuern zur Übersetzung an, darunter interessante Solos für zaubernde Abenteurer. Hier hat sich Flying Buffalo eine elegante Lösung für ein altes Problem einfallen lassen: die Zaubertabelle (Magic Matrix), die auf die Situation des Abenteuers anwendbare Zaubersprüche mit bestimmten Paragraphen paart, wobei das Ergebnis des Spruches auf der Tabelle abgelesen werden kann.
Darüber hinaus hat man bei Fantasy Productions vor, Publikationen der Catalyst-Serie zu übersetzen. Hierbei handelt es sich um Spielhilfen wie Fallsammlungen, Szenariovorschläge und Städtebücher (Häusergrundrisse, Beschreibungen von Bewohnern, Geschäften usw.). Diese Bücher sind so ziemlich die ersten für alle Systeme entworfenen Spielhilfen, da sie sämtliche Werte mit Hilfe eines speziellen generischen Systems angeben, das eine Übernahme in alle Rollenspielsysteme ermöglicht.

STERNENGARDE

Von Rainer Nagel

1) Allgemeines

Nach dem durchschlagenden Erfolg von *D & D* sowie *AD & D* in den Vereinigten Staaten ließen auch Versuche, den großen potentiellen Kundenkreis der SF-Leser für Rollenspiele zu gewinnen, nicht lange auf sich warten. Das erste erfolgreiche SF-Rollenspiel war *Traveller* von Game Designers' Workshop. Ihm folgten recht schnell eine Anzahl von ähnlichen Produkten anderer Firmen. Auch TSR, der Hersteller von *D & D*, brachte schon früh SF-Rollenspiele heraus, die allerdings nur Teilaspekte der SF-Literatur wie Post-Apokalypse *(Gamma World)* oder Generationenraumschiffs-Thematik *(Metamorphosis Alpha)* einfingen. Dann erschien Anfang 1983 das Rollenspiel *Star Frontiers* als offensichtliche *Traveller*-Konkurrenz mit zunächst einem Regelset und einigen Szenarien. Im Jahre 1984 brachte der Fantasy-Spiele-Verlag die deutsche Übersetzung von *Star Frontiers* unter dem Titel *Sternengarde* heraus. Diese deutsche Ausgabe soll Schwerpunkt des Artikels sein.

Die deutsche Ausgabe von *Sternengarde* (Untertitel: »Auf fremden Welten«) wird in einer Schachtel geliefert, die aufmachungsmäßig *D & D* gleicht. Der Inhalt dieser Packung rechtfertigt allein vom Umfang her den im Vergleich zu *D & D* deutlich höheren Preis: Neben den kurzen Grundregeln des Spieles (20 Seiten) finden sich noch die »Erweiterten Regeln« mit einem Umfang von 66 Seiten, ein vorgefertigtes Modul *(Gestrandet auf Volturnus – Crash on Volturnus)* mit mehrfarbigen Karten, eine beidseitig bedruckte aufklappbare Karte im Format DIN-A2, einen Bogen mit 285 Pappspielsteinen zum Ausstanzen, zwei zehnseitige Würfel sowie einen Fettstift zum Einfärben dieser Würfel.
Die beiden Regelhefte sind recht sorgfältig aufgemacht. Druckfehler sind nur wenige zu finden, doch läßt ab und an die Qualität der Illustrationen zu wünschen übrig. Die Übersetzung wurde von Rosemarie Hundertmarck besorgt und ist gut gelungen. Die verschiedenen Karten sind sorgfältig neu gelettert worden, wirken

aber teilweise etwas zu bunt. Alle Illustrationen sind aus den englischen Regeln übernommen worden. Die Spielsteine schlußendlich sind verschieden eingefärbt, deutlich bedruckt und stellen für die ersten Spiele einen tauglichen und preiswerten Ersatz für Zinnfiguren dar.
Die Regeln zu *Sternengarde* bauen aufeinander auf: Die Grundregeln werden durch die Erweiterten Regeln ergänzt, und das beigefügte Modul läßt sich nur spielen, wenn Spieler und Spielleiter die Erweiterten Regeln beherrschen. Aus diesem Grunde befassen sich die folgenden Teile dieses Artikels hauptsächlich mit den Erweiterten Regeln.

2) Charaktere

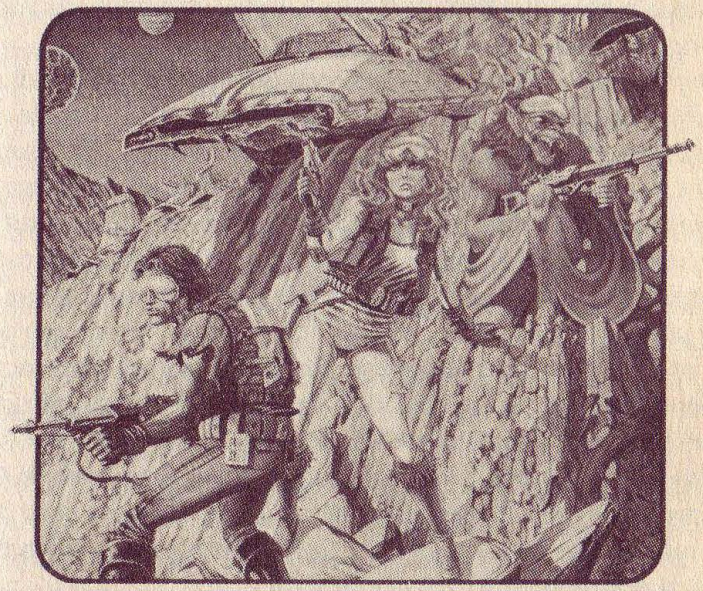
Wie bei jedem anderen Rollenspiel auch, steht vor Beginn des ersten *Sternengarde*-Spieles das Erschaffen der Spieler-Charaktere (im folgenden mit SC abgekürzt). *Sternengarde* benutzt hierzu ein sehr einfaches System, das auch in der Erweiterten Regel viele Freiräume hat, die der Spielleiter im Bedarfsfalle ohne Regelunterstützung ausfüllen muß.
Sternengarde benutzt acht Charaktereigenschaften, die jeweils paarweise zusammengestellt sind und auch paarweise ausgewürfelt werden: Stärke/Widerstandskraft, Geschicklichkeit/Reaktionsgeschwindigkeit, Intelligenz/Logik, Persönlichkeitswert/Führungswert. All diese Werte werden anhand einer Skala ermittelt, die von 01 bis 100 reicht, also theoretisch dem Zufallszahlenspektrum eines Prozentwürfels entspricht. Ein eingebautes Regulativ sorgt allerdings dafür, daß die erzielten Werte zwischen mindestens 30 und höchstens 70 liegen, zu starke oder zu schwache Charaktere für neue Spieler also ausgeschlossen werden.
Ein Unterschied zu anderen SF-Rollenspielen ist, daß die Spieler sich eine Rasse für ihren SC aussuchen können. Neben den Menschen gibt es noch drei andere Rassen (Dralasiten, Vrusk und Yazirier), die teilweise Modifikationen beim Erschaffen des SCs unterliegen. Eine Erklärung für diese willkürliche Mischung von Rassen wird in einer kurzen Einleitung geliefert, die recht knapp über die Kolonialisierung eines Raumsektors und das dabei stattfindende Treffen mit anderen Rassen, inklusive einer bösen Feindesrasse, berichtet.

ORIGINAL STAR FRONTIERS™

STERNENGARDE

Auf fremden Welten

Ein Science Fiction Rollenspiel
Vom D&D®-Hersteller



Noch ist das Weltall uns verschlossen! Erleben können Sie es aber schon jetzt: Werden Sie ein Mitglied der STERNENGARDE. Wählen Sie eine galaktische Lebensform und fliegen Sie in dieser Rolle hinaus zu den Grenzen des Alls. Abenteuer und Gefahren auf fremden Planeten erwarten Sie. Der Schlüssel zu dieser Welt: STERNENGARDE, das Science-Fiction-Rollenspiel.

Für 3 und mehr Spieler ab 10 Jahren

Sternengarde und D&D sind eingetragene Warenzeichen
© TSR Inc., alle Rechte vorbehalten

Hat man alle acht Werte ermittelt, wird aus der Reaktionsgeschwindigkeit noch der Initiativ-Modifikator (IM) ermittelt, der wichtig für den Kampf ist. Nun fehlen noch die verschiedenen Fertigkeiten, die ein SC haben kann, und der Prozeß der Charaktererschaffung ist beendet.
Die Fertigkeiten bei *Sternengarde* sind in drei Fachgebiete gegliedert: den militärischen, den technologischen und den biosozialen. Bei der Erschaffung eines SC kann sich der Spieler zwei Fertigkeiten aus beliebigen Fachbereichen aussuchen. Hierzu zerfällt der militärische Fachbereich in Kenntnisse mit verschiedenen Waffentypen (die alle einzeln erlernt werden müssen) sowie Sprengungen und waffenlosem Kampf; der technologische FB unterteilt sich in Computerfachmann, Robotiker und Techniker; der biosoziale Fachbereich ist unterteilt in Naturkunde, Medizin und Psychosozialwissenschaft.
Hierbei fällt auf, daß einzig der militärische Fachbereich zufriedenstellend detailliert ist: Jeder Waffentyp muß einzeln erlernt werden, und die Chance, einen Treffer zu erzielen, ist gleich dem halben Geschicklichkeitswert plus dem Fachgrad in Prozent, wobei jede Fachgradstufe einen Zuschlag von 10% bedeutet.
Die anderen beiden Fachbereiche sind weniger zufriedenstellend dargestellt: Der Computerfachmann beispielsweise lernt auf einen Schlag alles, was sich innerhalb der Regeln von *Sternengarde* überhaupt mit Computern bewerkstelligen läßt (immerhin acht verschiedene Tätigkeiten!), und für die anderen nicht-militärischen Fachbereiche gilt das gleiche. Die Erfolgsaussichten basieren hier zumeist direkt auf dem Fachgrad zuzüglich einer gewissen Grundwahrscheinlichkeit. Ab und zu kommt noch ein negativer Modifikator hinzu, der beispielsweise das Sicherungsprogramm eines Roboters oder vergleichbares darstellt.
Generell sind die Regeln und Fertigkeiten für nicht-militärische Tätigkeiten nur sehr vage gehalten. Es existieren nur wenige festgelegte Regeln oder gar Erklärungen, warum etwas mit Hilfe der entsprechenden Fertigkeit funktioniert oder warum nicht. Man erfährt zumeist nur, was passiert, wenn der Prozentwurf gelingt und was im Falle des Mißlingens passiert.
Ähnlich vage sind die Regeln für all jene Tätigkeiten, die außerhalb der im Regelheft beschriebenen Fertigkeiten liegen (was bei *Sternengarde* schon bei Springen oder Klettern anfängt): Hier muß ganz einfach eine »Probe« (Schutzwurf) gegen eine vom Spielleiter

festzulegende Charaktereigenschaft gemacht werden. Auch die Auswirkungen, die das Scheitern eines solchen Versuches nach sich zieht, sind weitgehend dem Spielleiter überlassen.
Zusammenfassend ist zum System der Charaktererschaffung zu sagen, daß es sehr einfach und übersichtlich gehalten ist, aber wenig Möglichkeiten zu dem Wortsinn entsprechendem Rollenspiel bietet, das über Kampf und Würfelprozeduren hinausgeht.

3) Das Kampfsystem

Bereits aus dem zurückliegenden Abschnitt ging hervor, daß der Mittelpunkt der *Sternengarde*-Regeln das Kampfsystem ist, und tatsächlich hat jener Teil der Regeln, der sich mit Kampf beschäftigt, den weitaus größten Umfang und auch die größte Detailfreude, was den Verdacht nahelegt, daß auch bei *Sternengarde* eine ähnliche Spielphilosophie wie bei *D & D* zu finden ist: Gewalt als erstes Mittel der Konfliktlösung. Sogar die TSR-Hauszeitschrift *Dragon* veröffentlichte in ihrer Ausgabe 74 eine Besprechung zu *Star Frontiers* mit folgendem bezeichnenden Auszug bezüglich des Kampfsystems: »One might come away from reading the rules with the impression that the rest of the game was built around the combat system (S. 65). Eine detaillierte Auseinandersetzung mit dem Kampfsystem von *Sternengarde* soll nun zeigen, ob diese Aussage tragbar ist.

Grundlage des Kampfsystems ist die prozentuelle Trefferchance, die aus dem halben Geschicklichkeitswert sowie den durch den betreffenden Fachgrad erzielten Zuwachs bestimmt wird. Diese Grundwahrscheinlichkeit eines Treffers wird durch vielerlei Einflüsse modifiziert. Der wichtigste dabei ist die Entfernung. Hierbei wird unterteilt in Kernschußweite, Kurze Entfernung, Mittlere, Weite und Sehr weite Entfernung. Die Modifikatoren reichen von −10% für Kurze Entfernung bis −80% für Sehr weite Entfernung. Die Entfernungseinteilung an sich variiert von Waffe zu Waffe: So hat eine Laser-Pistole eine Reichweite von höchstens 200 Metern (Sehr weit), wohingegen ein Schwerer Laser bis 100 Meter noch in kurzer Entfernung schießt. Weitere Modifikatoren sind Deckung, Bewegung des Zieles und des Schützen, Geschwindigkeiten, Salven, Größe des Zieles, Verwundung, Schießen mit der falschen

Hand, Schießen mit zwei Waffen. Aus all diesen Modifikatoren setzt sich schlußendlich eine Endwahrscheinlichkeit zusammen, mit der der Schütze sein Ziel treffen kann. Ein einfacher Wurf mit zwei zehnseitigen Würfeln als Prozentwürfel entscheidet dann über den Treffer.
Die Zahl der zur Verfügung stehenden Waffen ist recht umfangreich und eher der Welt eines SF-Spieles angemessen als beispielsweise bei *Traveller.* Die gebräuchlichsten Waffen sind Laser, Gyrojet-Waffen (die kleine raketengetriebene Geschosse benutzen), Nadelwaffen und Schall- oder Elektrowaffen. Weiterhin werden Regeln und Werte für Nahkampfwaffen, archaische Waffen und für den waffenlosen Nahkampf sowie das Werfen von Granaten eingeführt:
Weitere Zusatzregeln befassen sich mit Salven, der Feuerrate von Einzelschüssen, mit Gelegenheitsschüssen, Flächenfeuer, Schießen auf Ziele in einer Menge, Kampf in Schwerelosigkeit und einigem mehr. Die Regeln, wie ein Treffer zu erzielen ist, sind also recht ausführlich gehalten und doch immer noch so weit abstrahiert, daß ein flüssiges Spiel möglich ist, sobald man sich an all die vielen verschiedenen Modifikatoren gewöhnt hat.
Ist das Ziel allerdings erfolgreich getroffen, schmelzen alle Vorzüge des bis dahin guten Kampfsystems sofort dahin.
Die Zahl der Wunden, die ein SC hinnehmen kann, ergibt sich direkt aus seinem Widerstandskraftwert. Je höher dieser Wert, desto mehr Schadenspunkte kann ein SC hinnehmen (also mindestens 30, höchstens 70 für beginnende SCs). Dagegen wäre nichts einzuwenden, wenn die Auswirkungen der Waffen auch darauf abgestimmt wären – was sie aber nicht sind: Eine Gewehr- oder Pistolenkugel verursacht einen Schaden von 1W10, also einen Wert zwischen 1 und 10. Zwar haben Energiewaffen die Möglichkeit, durch Veränderung der Energieeinstellung einen Schaden von bis zu 10W10 zu erzielen, doch selbst dieser bietet einerseits keine Garantie für eine sofortige Ausschaltung des Gegners und reduziert andererseits die Zahl der möglichen Schüsse mit einem Energiemagazin auf zwei pro Magazin, was den Fernkampf bei den besonders auf größeren Entfernungen sehr restriktiven Einschränkungen der Trefferwahrscheinlichkeit zum reinen Glücksspiel macht. Außerdem existieren natürlich für die verschiedenen Arten von Waffen auch entsprechende Schutzschirme und -anzüge, die den Schaden weiter verringern.

Um es kurz zu sagen: Die SCs bei *Sternengarde* sind nahezu unsterblich, und die Spieler können sich mit Freuden selbst auf längere Feuergefechte einlassen, da die Chance, diese zu überleben, doch sehr hoch ist: Der durchschnittliche SC hat einen Widerstandskraftwert von 45, und der durchschnittliche Schaden einer normalen Gewehrkugel liegt bei 5,5 Schadenspunkten. Um also den Widerstandskraftwert eines SC auf 0 zu senken (was immerhin erst Bewußtlosigkeit, aber noch nicht Tod bedeutet), benötigt man nach dieser Durchschnittsberechnung neun Treffer. Man könnte dieses Beispiel nun noch weiter ausführen und errechnen, wie oft der durchschnittliche neu ausgewürfelte SC, der noch keinen hohen Fachgrad erreicht hat, braucht, um diese neun Treffer zu erzielen, und schon erkennt man, daß das Kampfsystem trotz seines übersichtlichen und spielbaren Ansatzes in letzter Hinsicht sehr unrealistisch ist (es paßt wunderbar in diese Argumentation, daß der Schaden, den ein Gewehrkolben im Nahkampf erzielt, doppelt so hoch ist wie der einer Kugel).
Das Kampfsystem von *Sternengarde,* gleichwohl von der Anlage her durchaus empfehlenswert, läßt Feuergefechte, die in Wirklichkeit häufig tödlich verlaufen (man bedenke, daß bereits der erste Treffer mit einem normalen Gewehr die Gefahr der Bewußtlosigkeit durch den Schock vor allem bei unerfahrenen Menschen, wie es die neuen SCs ja darstellen, impliziert), zu einem recht risikofreien »Spiel« werden, das meist subtileren Methoden der Konfliktlösung vorgezogen wird.
Dieses Kampfsystem reflektiert letztendlich ziemlich offen die Spielphilosophie, die TSR auch schon in *D & D* praktizierte, nämlich die primäre Ausrichtung auf den Kampf bei minimalem eigenen Risiko. Dies wirkt sich natürlich auch auf die Spielziele der SCs aus, was im folgenden Abschnitt erläutert werden soll.

4) Spielziele

Bereits durch die Ausgangssituation der Abenteuer wird die Art der Konfliktlösung vorgegeben: Die vier Rassen, die sich im sogenannten »Kolonisierungssektor« getroffen haben, haben nach der Bedrohung durch die Sathar (ein Feindbild par excellence) die Pan-Galaktische Gesellschaft (PGG) ins Leben gerufen, die damit beschäftigt ist, Anschläge der Sathar abzuwehren. Die SCs sind

ausnahmslos Agenten der PGG und werden vor jedem Einsatz von dieser Organisation ausgerüstet und zum Einsatzort gebracht, wobei sie dann das Problem zu lösen versuchen. Innerhalb der Regeln finden sich drei beispielhafte Kurzabenteuer, eines davon ein programmiertes Solo-Abenteuer, in dem die Agenten der Sathar ausschließlich durch den Einsatz von Waffen besiegt werden, und Möglichkeiten zum Einsatz der sonstigen Fähigkeiten der SCs nur angedeutet werden. Gleiches gilt auch für das beigefügte Modul *Gestrandet auf Volturnus,* das streckenweise eher einem Fantasy-Abenteuer als dem Beginn einer SF-Kampagne gleicht. Die SCs müssen sich durch Höhlen kämpfen und schließlich ein Monster besiegen, um ein notgelandetes Schiff zu finden.
Es sollte hier angemerkt werden, daß Spieler, die hoffen, auch einen der wichtigsten Aspekte der SF-Literatur, die Raumfahrt nämlich, in *Sternengarde* simulieren zu können, leer ausgehen: Neben einigen kurzen Anmerkungen zu wichtigen Welten, Flugzeiten und -preisen wird sowohl die planetare als auch die interplanetare Raumfahrt im vorliegenden Regelwerk ausgespart. Hierfür gibt es das Ergänzungsspiel *Knight Hawks,* dessen Übersetzung für Sommer 1985 angekündigt ist. Hier wird man Regeln für die Konstruktion von Raumschiffen, Raumflug und -kampf sowie für entsprechende Fertigkeiten der SCs finden.
Es wäre allerdings falsch und ungerechtfertigt, *Sternengarde* wegen der gleichen Spielphilosophie als einen Weltraum-Abklatsch von *D & D* zu bezeichnen. Das Erfahrungssystem bei *Sternengarde* unterscheidet sich grundlegend von denen aller anderen Rollenspiele, die mit Erfahrung operieren. Wo üblicherweise die EP-(Erfahrungspunkte-)Inflationen an der Tagesordnung sind (besonders extrem bei *D & D*, wo selbst Goldstücke EPs entsprechen), findet sich bei *Sternengarde* das andere Extrem: Pro Sitzung (Spielabend) werden allenfalls fünf EPs pro Spieler verteilt, normalerweise nur ein bis drei, wobei die genaue Entscheidung dem Spielleiter überlassen bleibt: Wer aktiv am Spiel teilgenommen und zur Lösung der gestellten Aufgabe beigetragen hat, erhält die Höchstzahl an EPs, während sich Mitläufer mit der Mindestzahl begnügen müssen.
EPs kann man auf zwei verschiedene Arten nutzen: Einerseits kann man durch sie im 1 : 1-Verhältnis einige der Charaktereigenschaften seines SCs erhöhen, andererseits besteht die Möglichkeit, die Fertigkeiten, über die ein SC verfügt, zu steigern oder um neue

Fertigkeiten zu ergänzen. Hierbei gilt die Regel, daß ein progressives System angewendet wird, der SC also weitaus mehr EP aufwenden muß, um vom fünften in den sechsten Fachgrad zu kommen, als dies beim Sprung vom ersten auf den zweiten Fachgrad der Fall ist. Gleichzeitig muß sich ein SC zu Beginn des Spieles auf einen der drei Fachbereiche als sein Spezialgebiet festlegen. Das Lernen oder Verbessern von Fertigkeiten, die nicht im Spezialgebiet des SCs liegen, erfordert zuzüglich zu der progressiven Steigerung die doppelte Anzahl an EPs.
Die Regeln für das Lernen und Verbessern von Fertigkeiten sind wiederum sehr realistisch dargestellt und reflektieren die sich erhöhenden Schwierigkeiten, eine bereits sehr weit erfolgte Spezialisierung noch weiter auszubauen, da Lehrer und/oder Informationsmaterial immer spärlicher werden. Sie versöhnen wieder ein wenig mit der eigentlichen Ausrichtung des Spieles.

5) Regelansatz und Regelaufbau

Die Regeln sind sehr systematisch aufgebaut. Die Grundregeln liefern die erste Einführung in die (kaum ausgearbeitete) Spielwelt, stellen die einzelnen Rassen vor, beschreiben die Erschaffung der SCs und geben eine einfache Einführung in Kampf und Bewegung. Den Grundregeln beigefügt sind zwei programmierte Abenteuer, an denen die Spieler das gerade Gelernte in die Tat umsetzen und praktisch erproben können. Die Grundregeln beginnen mit einer kurzen Geschichte und wenden sich vor allem an solche Spieler, die noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, gleichwohl die diesbezügliche Einführung kürzer ist als bei *D & D*. Nichtsdestotrotz legt man Wert darauf, unerfahrene Spieler nicht zu überfordern, und ein ausführliches Register mit Kurzerläuterungen am Ende der Grundregeln unterstreicht den sorgfältigen Ansatz noch.
Die Erweiterten Regeln bauen direkt auf den Grundregeln auf und erweitern diese, ohne solche Teile, die unverändert von den Grundregeln in die Erweiterten Regeln übernommen wurden, nochmals zu erwähnen. Ergänzungen und Abänderungen der Grundregeln werden kenntlich gemacht, und übersichtliche Tabellen und Diagramme tun ein übriges, es dem Spieler beim Erlernen der Regeln so einfach als möglich zu machen.

Die Methode des programmierten Lernens, nach der *Sternengarde* aufgebaut ist, findet ihren Abschluß im Modul *Gestrandet auf Volturnus.* Dieses dient nicht nur dem Start einer Kampagne, sondern auch zur praktischen Anwendung des in den Erweiterten Regeln Gelernten. Zwar werden in diesem Modul hauptsächlich die Kampfregeln eingeübt, aber nichtsdestotrotz ist der entsprechende Ansatz vorhanden.
In den Erweiterten Regeln finden sich dann auch noch Anregungen für den Spielleiter, wie er eine Kampagne gestalten könnte. Diese sind allerdings eher fragmentarisch und bedürfen noch einiger Ausarbeitung – und einer gewissen Vertrautheit mit dem Spiel, da es einfach nicht möglich ist, nur nach Lektüre dieser Regeln bereits ein vollausgebildeter Spielleiter zu sein.
Es bereitet auf jeden Fall kaum Schwierigkeiten, das Spiel gründlich zu erlernen.

6) Zubehör

Hier muß vorausgeschickend gesagt werden, daß auch bei der Mutterfirma TSR der Ausstoß an Materialien für *Sternengarde* nicht sonderlich groß ist, so daß Spielleiter und Spieler zumeist noch auf ihre eigene Phantasie angewiesen sind. Speziell für den deutschen Markt wird nach Auskunft des Fantasy-Spiele-Verlages die Volturnus-Trilogie im November 1984 mit den beiden noch ausstehenden Teilen *Volturnus, Planet of Mystery (Geheimnisvoller Volturnus)* und *Starspawn of Volturnus (Volturnus: Saat der Sterne)* abgeschlossen werden.
Was es weiterhin auf absehbare Zeit nicht geben wird, sind ausgearbeitete *Sternengarde*-Welten, die über bloße Module hinausgehen und den Hintergrund für Kampagnen liefern könnten (man denke vergleichsweise an die Supplements bei *Traveller*). Auch Regeln für parapsychologische Fähigkeiten und interstellaren Handel, beides wichtige Facetten der SF-Literatur, sind noch nicht in Sicht.

TRAVELLER

Science-Fiction-Rollenspiel in der fernen Zukunft

Von Ludger Fischer

Zeit: 105. Tag in 1106. Jahr nach der Gründung des 3. Imperiums
Ort: der Freie Handelsraumer »Beowulf« im Anflug auf den Planeten Jesedipere im Aramis Subsektor

Kapitän Jamiesons Mißtrauen war sofort geweckt, als sich das fremde Sternenschiff bemühte, auf einen Synchronkurs zur Beowulf zu gehen. Ein Alarmspruch über die Bordinterkomanlage hatte bereits alle Besatzungsmitglieder auf ihre Positionen gerufen, nun war der Bildfunkkontakt zum fremden Sternenschiff hergestellt.
Das Gesicht eines Vargr, eines hundeartigen Fremdrassigen, auf dem Bildschirm war in dieser Raumgegend keine Überraschung – noch war es seine Aufforderung, die Beowulf zu stoppen und ein Enterkommando an Bord zu lassen. Piraterie war hier nicht selten und für Vargr ein ebenso angesehener wie einträglicher Beruf...
»Piraten auf meinem Schiff?« Jamieson schaltete das Außenfunkmikrophon ab und beriet sich sekundenschnell mit seinen Mannschaftskameraden. Die kostbare Fracht an Bord gehörte schließlich der gesamten Mannschaft – und sie war nicht versichert. Ihr Verlust würde den Ruin der Freundesgruppe bedeuten.
»Sollen sie sich's doch holen – wenn sie können«, grollte Torkilsen, der Geschützführer.
»Wir können in sechs Stunden auf Jesedipere sein«, sagte Kukulgana, die Navigatorin, von ihrem Platz am Computer her.
»Und meine Maschinen sind bestimmt besser gewartet als die irgendeines vargrischen Seelenverkäufers«, kam die Stimme Rosettis, des Bordingenieurs, über das Interkom.
Kapitän Jamieson schaltete das Außenfunkmikrophon wieder ein. »Nun, mein Piratenfreund, es sieht so aus, als müßtet Ihr Euch Eure Beute erst verdienen!« Auf seinen Tastendruck hin ging ein Ruck durch die Beowulf, die mit Maximalbeschleunigung Jesedipere entgegenstürmte. Die Jagd hatte begonnen...

Dies könnte eine Episode eines *Traveller*-Abenteuers sein. Piraterie ist natürlich nur eine von vielen Gefahren und Abenteuern, die seit fast acht Jahren auf die SF-Rollenspieler warten.
Seit 1977 das *Traveller*-Regelsystem bei Games Designers' Workshop zum ersten Mal in den USA erschien, haben die SF-Freunde unter den Rollenspielern Gelegenheit, diese beiden Interessengebiete miteinander zu verknüpfen. In den letzten acht Jahren ist aus einem einfachen und eleganten Regelsystem ein eigenes »Spieluniversum« entstanden, in dem der einfache Raumtramp wie Earl Dumarest, die typische Rollenspiel-Gruppe, ob mit oder ohne eigenes Sternenschiff, der schwerreiche Großkaufmann à la Nicholas van Rijn oder der Kommandant eines imperialen Kreuzers wie Captain Kirk ihren Abenteuern nachgehen können, ohne vom Spielsystem eingeengt zu werden. Kein anderes SF-Rollenspielsystem hat je derart großen Zuspruch erfahren.

Das Traveller-Universum

Bevor auf die Spielmechanismen selbst eingegangen wird, hier nun die technologischen Säulen, die das *Traveller*-Universum tragen. Wieviel der Technologie ist ›Science‹, wieviel ist ›Fiction‹?
Im ganzen gesehen ist die *Traveller*-Technologie nur eine relativ nüchterne Extrapolation der heutigen Technologieerwartungen. Es gibt keine genialen Roboter, da die Computer noch nicht fortgeschritten genug sind, keine Materietransmitter innerhalb des Imperiums und außerhalb nur an einigen, ehrfurchtsvoll bestaunten Plätzen – von »superwissenschaftlichen« Gimmicks wie den Enterprise-Transmittern oder kilometergroßen Sternenschiffen ganz zu schweigen.
Die Hauptenergiequelle ist die billige und weitverbreitete Wasserstoffkernfusion, die den Raumflug erst möglich machte. Man mag vielleicht bezweifeln, ob die Aggregate klein genug sein könnten, um auch für Personenwagen sinnvoll zu sein, aber das Gesamtkonzept überzeugt.
Selbst von diesen Kraftwerken braucht man tonnenschwere Exemplare, die große Mengen von Wasserstoff zur Fusion bringen müssen, um das sine qua non eines SF-Rollenspiels zu ermöglichen: den Flug zu den Sternen mit Überlichtgeschwindigkeit. Mächtige Antriebe sorgen dafür, daß unsere Abenteurer die ge-

waltigen Entfernungen zwischen den Planetensystemen zurücklegen können.
Dieser Sprungantrieb ist natürlich reine Spekulation, aber hier interessieren uns nur seine Leistungen. Nachdem sich ein Sternenschiff mit Hilfe seines Normalantriebes genügend weit (das Hundertfache des Planetendurchmessers) von einer Welt entfernt hat – was z. B. bei konstanter Beschleunigung von 1 g im Falle der Erde knapp einen Tag dauern würde –, kann das Sprungtriebwerk sicher benutzt werden. Die Reise durch die andere Dimension, während der das Schiff total abgekapselt ist, dauert eine Woche, und die zurückgelegte Strecke kann bis zu 6 Parsec (knapp 20 Lichtjahre) betragen, falls man ein Schiff um die benötigten enormen Maschinen und Treibstoffvorräte herumgebaut hätte. Wahrscheinlicher und rentabler sind Schiffe mit 1 oder 2 Parsec Reichweite, darüber hinaus gehen wohl nur Kriegsschiffe.
Diese Begrenzung der Schiffsleistung und der Mangel eines überlichtschnellen Funkes haben entscheidenden Einfluß auf das Universum von *Traveller* und damit das Rollenspiel. Jede Nachricht muß an Bord von Sternenschiffen hinausgetragen werden, die ihrerseits ja Beschränkungen unterliegen. Dies sorgt im interstellaren Raum für Verhältnisse wie in den Überseereichen der Erde im 17. und 18. Jahrhundert. Es gibt keine direkte Kontrolle über größere Entfernungen hinweg, Vizekönige und Sternenschiffkapitäne müssen im Rahmen einer allgemein festgelegten Politik eigenständige Entscheidungen treffen. Dies legt nicht nur den Grundstein für viele unterschiedliche planetarische Kulturen, sondern sorgt auch dafür, daß unsere Abenteurer nach einem kleinen ›Mißverständnis‹ auf der einen Welt nicht unbedingt mit einem Empfangskomitee auf dem nächsten Planeten rechnen müssen.
Traveller kann auf eine Vielzahl von Universen ausgelegt werden, auf die nahe Zukunft oder auf die ferne. Dies bleibt dem Geschmack des Spielleiters überlassen. Viele werden wohl das Universum und den Zeitpunkt wählen, den GDW und andere in vielen Zusatzpublikationen und Spielszenarien ausgearbeitet haben.
Um das Jahr 5600 n. Chr. schreibt man das 1100. Jahr nach Gründung des (dritten) Imperiums. Die Menschheit hat sich auf Zehntausende von Welten ausgebreitet und steht seit Jahrtausenden in Kontakt mit anderen raumfahrenden Rassen. Der Großteil der Menschheit lebt auf den vom Imperium beherrschten gut 10000 Welten. Nun, eigentlich beherrscht das Imperium weniger die

Welten als vielmehr die Verbindungswege zwischen ihnen. Die imperiale Marine schützt die interstellaren Verkehrsrouten, der Scoutdienst verhilft den Billionen imperialen Bürgern zu besserem Verständnis des Weltalls und untereinander, der interstellare Handel blüht und gedeiht.
Aber 10000 Welten, die zum Teil 250 Lichtjahre vom imperialen Zentrum entfernt sind, können nur durch weitgehende Selbstverwaltung oder durch regionale Verwaltungszentren organisiert werden. Wenn man noch berücksichtigt, daß sich diese Welten auf verschiedenen Entwicklungsstufen von 0 (Steinzeit) über 8 (etwa die heutige Erde) bis zu 15 (Energieschirme, der Höchststand des Imperiums) befinden können – oder gar noch weiter entwickelt sind –, kann man sich ausmalen, welche unterschiedlichen Szenarienhintergründe möglich sind.
Wenn man bedenkt, daß manche dieser Welten so komplex und vielfältig wie unsere Erde sind und somit Hintergrund für viele unterhaltsame Abende bieten, kann man verschmerzen, daß man zwei bis drei Jahre (und ca. 1000000 imperialer Credits) bräuchte, um allein das Imperium zu durchqueren. Und das Imperium mit seinen 500 Lichtjahren Durchmesser ist nur ein Bruchteil unserer Milchstraße!

Die Abenteuer einer Spielergruppe können so vielfältig sein wie die Welten des Imperiums. Von der Schatzsuche in irgendwelchen muffigen Gewölben bis zu interstellarem Handel oder zum 5. Grenzkrieg hin ist alles nachspielbar und dank der hohen Beweglichkeit unserer Weltenbummler auch recht leicht miteinander zu verbinden.
Um sich diese Möglichkeiten zu erschließen, braucht man nur das *Traveller-Book,* einen großformatigen Band von 160 Seiten, oder die *Traveller-Starter Edition,* die in drei Broschüren eine leicht gekürzte Form der Regeln enthält. (Auf deutsch kommen zuerst die kompletten Regeln in Buchform heraus.)
Wie bei den anderen Rollenspielen genügt es, wenn der Spielleiter sich mit den Regeln auskennt, aber es ist natürlich gut, wenn auch die Spieler mit den Möglichkeiten und Grenzen der Spielercharaktere und der Umwelt vertraut sind. Sie werden sich dies aber während einiger Spiele rasch aneignen können.

Die Traveller-Charaktere

Auf 15 Seiten beschreibt das *Traveller-Book* die Spielcharakterermittlung. Die Augenzahl zweier Würfel ergibt die Ausgangswerte von Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz, Ausbildung und Sozialstatus im Alter von achtzehn Jahren. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen stürzen sich die Spieler aber noch nicht sofort ins Abenteuer, sondern treten erst einmal eine Laufbahn in der Armee, der Raummarine, der Marineinfanterie, der Handelsmarine, dem Scoutdienst oder anderen Bereichen an. Abhängig von ihren Ausgangsfähigkeiten und den während ihrer Karriere erworbenen Fertigkeiten, können sie hierbei weitere Fertigkeiten und materielle Vorteile erwerben. Der Verlockung, möglichst viele vierjährige Einsätze in diesen Laufbahnen und damit möglichst viele Fertigkeiten zu bewältigen, steht das abschreckende Risiko entgegen, daß die Körperkräfte des Spielcharakters mit dem Alter nachlassen oder die Gefahren der Laufbahn überhand nehmen und der Spielcharakter schon stirbt, bevor das eigentliche Spiel beginnt. Dies kann das Auswürfeln der Figuren zwar arg in die Länge ziehen, verhindert jedoch, daß einige Spieler allzu stark werden.
Der Erwerb von Fertigkeiten ermöglicht den Spielcharakteren das Lösen verschiedenartigster Aufgaben. Allein das *Traveller-Book* kennt gut vierzig verschiedene Fertigkeiten, so abstrakte wie ›Bestechung‹, hilfreich in vielen Lebenslagen, so praktische wie ›Sternenschiffpilot‹ oder der Umgang mit bestimmten Waffen und vieles andere mehr. Diese Fertigkeiten können auch in Stufen auftreten, so ist z. B. Pilot-2 besser als Pilot-1.
Da unsere Abenteurer nicht splitternackt ins feindliche Leben gehen wollen, können sie sich auf 12 Seiten Ausrüstungsgegenstände von der Sonnenbrille bis zum Raumschiffbeiboot aussuchen – falls sie diese bezahlen können. Wer will, kann auch noch Psi-Fähigkeiten in seine Spiele einbauen – ohne natürlich (Gott sei Dank!) Guckys Talente zu erreichen. Die in vielen Fantasy-Rollenspielen üblichen Spielcharakterverbesserungen, falls eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten oder Geldstücken angehäuft wurde, entfallen bei *Traveller*. Weitere Verbesserungen der Fertigkeiten sind nur möglich, wenn sie mit entsprechendem Zeitaufwand antrainiert werden. Dies beugt einem ›Für eine Handvoll Credits mehr‹-Verhalten der Spieler vor und bringt sie dazu, sich verstärkt

der gemeinsamen Problemlösung anstelle des Punkteraffens zuzuwenden.

Die Anwendung der Traveller-Fertigkeiten

Die Regeln oder die spezielle Situation eines Szenarios geben eine Wahrscheinlichkeit dafür an, daß eine bestimmte Handlung gelingt. Bei *Traveller* geschieht dies meist durch die Angabe einer Zahl, z. B. 8+, die mit zwei Würfeln mindestens erreicht werden muß. Verfügt ein Spielcharakter über eine relevante Fertigkeit, so kann er diese als Würfelmodifikationen einbringen. Beispiel: ein Fehler am Schiffstriebwerk würde ein Ingenieur mit der Fertigkeit −1 bei einem Würfelwurf von mindestens 7 finden, ein Ingenieur mit Engineer−2 schon mit mindestens 6. Je nach Situation können noch andere Umstände, z. B. gute Vorbereitung und ähnliches, Einfluß haben.
In gleicher Weise wirken sich Waffenfertigkeiten auf den Kampf aus, der auf 16 Seiten erklärt wird. Daß man je nach Waffe, Distanz und Fertigkeit mit verschiedener Wahrscheinlichkeit einen Treffer erzielt, ist aus anderen Regeln bekannt, bei *Traveller* wird auch die Schutzwirkung bestimmter Kleidungen oder Panzerungen mit zu einem einzigen Würfelwurf zusammengefaßt, so daß nur noch bestimmt wird, ob auch ein Treffer mit Schadenswirkung erzielt worden ist.
Wieder wird ein Wurf von 8+ als Ausgangspunkt genommen und mit Modifikationen für Fertigkeiten, Entfernung, Panzerung etc. in einer Tabelle zusammengefaßt. Wird ein Schaden bewirkt, so kann das dramatische Folgen haben.
Verschiedene Waffen haben unterschiedliche Wirkung, und so sind Wirtshausschlägereien mit Fäusten und Flaschen nicht gefährlicher oder ungefährlicher als in anderen Spielsystemen auch. Wenn aber Schußwaffen zum Einsatz kommen, dann kann ein Kampf sehr rasch vorbei sein. Eine Pistole zum Beispiel fügt 3 Würfel Schaden zu, die nach Wahl des getroffenen Spielers von den drei körperlichen Eigenschaften einer Figur (Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer) abgezogen werden. Die Zahl eines einzelnen Würfels darf dabei jedoch nicht aufgeteilt werden. Kommt dabei eine Eigenschaft auf Null, so ist der betreffende Charakter kampfunfähig, kommen zwei auf Null, so müssen sich Ärzte um

die schwere Verletzung kümmern, sind alle drei Eigenschaften auf Null, so kommt auch die ärztliche Kunst zu spät. Spieler, die die vergleichsweise harmlosen Geplänkel anderer Spielregeln gewöhnt sind, werden sich rasch umstellen müssen.

Reisen durch das All zu fremden Welten

Wer nur von einer Welt zur anderen reisen möchte, kann ab 8000 Credits (die imperiale Währungseinheit) eine Schiffskabine mieten oder für nur 1000 Credits eine Reise in der Kälteschlafkammer wagen. Bei durchschnittlichen Gehältern von 1000 bis 2000 Credits im Monat ist das viel Geld. Glücklich der, der eine Stelle auf einem Sternenschiff hat, durch die Milchstraße reist und dafür auch noch bezahlt wird. Ein Pilot bekommt immerhin 6000 Credits im Monat.
Um einen kleinen Raumer wie die »Beowulf« zu kaufen, müßte man 37 Millionen Credits aufbringen, was vielen Abenteurergruppen den Weg zu einem eigenen Schiff, trotz günstiger Hypotheken-Kredite (!), versperren dürfte. Selbst wenn ein Gruppenmitglied als ehemaliger Scout oder Handelskapitän einen kleinen Raumer ergattert hat, so wird man sich mühen müssen, um die laufenden Kosten zu decken oder gar ein Vermögen zu sammeln. Allein die Raumhandelsregeln sind ein interessantes Spiel für sich, die Schiffbauregeln (12 Seiten) werden die Spieler zu Beginn noch kaum anrühren. Unsere »Beowulf« mißt nach diesen Regeln 200 t oder 2800 Kubikmeter, kann 1 Parsec weit springen und neben ihren vier Besatzungsmitgliedern 8 Passagiere in Kabinen und 20 weitere im Kälteschlaf sowie 82 t Fracht transportieren. Andere, teurere Schiffe können natürlich viel größer und leistungsfähiger sein.

Auf 8 Seiten werden die Regeln für Raumgefechte dargelegt. Endlich können wir erfahren, ob unsere wackere »Beowulf«-Besatzung den Piraten entkommen kann. Nun, Jesedipere ist nahe genug, um sich Hoffnungen zu machen.
Mit der Pilot-4-Fertigkeit Jamiesons können sie Angriffen gut ausweichen; die Ingenieurkünste Rosettis werden eventuelle Schäden rasch reparieren können; Kukulgana kann den Kurs der Vargr mit Navigation-2 gut vorausberechnen und so Torkilsen Gelegenheit

geben, sein hervorragendes Schiffsgeschütz-4 im Angriff oder bei der Raketenabwehr voll zur Geltung zu bringen. Die »Beowulf« ist beileibe keine leichte Beute.
Aber Raumgefechte geschehen nur unterwegs zu den wirklich interessanten Plätzen, den Welten. *Traveller* vereinfacht hier stark, indem die Milchstraße, soll heißen, jener winzige Teil, in dem die Abenteuer spielen werden, auf einer einfachen, mit Sechsecken bedeckten Karte abgebildet wird. Jedes Sechseck stellt ein Parsec Entfernung dar, und durchschnittlich jedes zweite enthält eine für das Spiel interessante Welt. Ein Subsektor, eine imperiale Verwaltungseinheit, umfaßt 8 × 10 Parsec und rund 40 Welten. Allein hier könnte man schon ganze Rollenspielkampagnen stattfinden lassen. Auf acht Seiten wird erklärt, wie man Welten entwerfen kann, welchen Raumhafen sie haben, wie groß sie sind, welche Atmosphäre mit wieviel Wasser sie umgibt. Wie groß ist die Bevölkerung, welche von 14 Regierungsformen herrscht vor, wie stark wird das Leben von der Regierung kontrolliert, und schließlich, auf welcher technischen Entwicklungsstufe steht die Mehrheit der Welt. Alle Daten sind auf einen Blick ersichtlich. Dies kann von einem Szenario vorgegeben sein, vom Spielleiter extra für ein Abenteuer konstruiert werden oder einfach durch Würfeln ermittelt werden.

Traveller-Abenteuer

Sieben Seiten der Regeln widmen sich der Art der Abenteuer, die man spielen kann/soll. Ein gutes *Traveller*-Szenario unterscheidet sich in manchem von herkömmlichen Fantasy-Rollenspielen.
Verfügen die Spieler über ein Sternenschiff, so sind sie hochbeweglich und zugleich schwerbewaffnet, wenn man sie mit Spielern ohne ein solches Schiff vergleicht. Sie werden den einen oder anderen ›Kleingeld‹-Auftrag erst gar nicht annehmen wollen. Andererseits kann ihnen das Schiff auf mannigfaltigste Art weggenommen werden, eine Bedrohung, die sie zur Aktion zwingen kann. Oder die Kosten wachsen ihnen über den Kopf, und eine geschickte Szenarioanlage nötigt sie, weite Reisen zu unternehmen.
Auch Spielern ohne eigenes Schiff stehen die Welten offen. An Abenteuern können sie so ziemlich alles erleben, was dem Spielleiter aus dem SF-, dem Abenteuer-, dem Western-, dem Krimi-

nal- oder Piratengenre, ja vielleicht sogar dem Fantasygenre einfällt. Die Möglichkeiten sind schier endlos.
Das Spielen selbst sollte sich in anderen Bahnen bewegen als bei manchen üblichen Fantasy-Rollenspielen. Von keinen modrigen Gemäuern eingeengt und mit modernen Verkehrsmitteln ausgerüstet, sind rasche Ortswechsel auch von Welt zu Welt möglich. Spieler und Spielleiter sollten sich dem anpassen und nicht am starr schematisierten Spiel auf einem Grundrißplan festkleben, sondern die oft wechselnden Situationen in freier Rede und Gegenrede durchspielen. Da die Spieler ja im wahrsten Sinne des Wortes ganze Welten von der geplanten Aktion entfernt sein können, muß der Spielleiter seinen Handlungsfaden lockerer knüpfen. Neben den üblichen Auftraggebern, die die Spieler um diesen oder jenen ›kleinen Gefallen‹ bitten, sollten ›Zuckerbrot und Peitsche‹ die Spieler zu interessanten Plätzen führen. Die ›Peitsche‹ wäre eine Bedrohung, die ihnen durch das Weltall folgt, von rachsüchtigen Verbrechern über eifersüchtige Ehemänner bis zu was immer dem Spielleiter in den Sinn kam. Das ›Zuckerbrot‹ könnte ein nur an bestimmten Orten zu klärendes Geheimnis oder ein nur dort zu erzielender Gewinn sein. Ein Spielleiter sollte sich in Geduld üben und die Spieler an der langen Leine führen; das eine oder andere Abenteuer läuft ihnen nicht weg und kann sie später vielleicht sogar einholen.
Die Spieler müssen sich vergegenwärtigen, daß keine planlos agierenden Monster oder halbverrückten Magier als Gegenspieler auftreten, sondern rational handelnde Menschen und Fremdwesen. Ein ›Tür auf: Monster tot: Tür zu‹-Verhalten verbietet sich schon allein durch die hohe Waffenwirkung. Wen das allein nicht schreckt, der sollte an gutorganisiertes Wachpersonal und mehr oder weniger energische Polizeikräfte denken. Wer sich gar mit den imperialen Behörden anlegt... keine Sorge, die kümmern sich nur um wirklich bedeutende Vorfälle, die die Sicherheit der interstellaren Handelsrouten bedrohen.
Im *Traveller-Book* werden einige Begegnungen mit Auftraggebern, die erst noch zu richtigen Szenarien ausgebaut werden müssen, und zwei recht gegensätzliche komplette Szenarien angeboten. ›Shadows‹ ist eine Untersuchung einer uralten Pyramide, sprich des altvertrauten ›Dungeons‹, und ›Exit Visa‹ ein reines ›Bürokratie-Szenario‹, in dem sich die Spieler mit List und Tücke ihren Weg durch den Paragraphendschungel von Alell schlagen

müssen. Im *Starter Set* ist ›Mission on Mithril‹ enthalten, die Untersuchung einer menschenleeren Eiswelt.
Schon diese Einführungsabenteuer zeigen, wie vielseitig *Traveller*-Szenarien sein können.
GDW hat außerdem eine Vielzahl von Abenteuern und Hilfsmaterialien für die ›Spinwärts Marken‹, den erdfernsten Teil des Imperiums (um das Jahr 1100) herausgebracht. Viele Spielleiter werden ihre Spiele hier ansiedeln wollen, aber sie können sich natürlich auch anders entscheiden.

Traveller-Spiele

Neben weiteren Szenarien sind noch weiterführende Regelbände erschienen, die die einzelnen Karrieren der Spielcharakterermittlung weiter ausbauen. Ein Novum sind die mit *Traveller* kompatiblen Brettspiele. *Mayday* simuliert Gefechte zwischen *Traveller*-Sternenschiffen, *Snapshot* oder *Azhanti High Lightning* den Kampf an Bord von Raumschiffen. Zu guter Letzt gibt es noch Brettspiele, die einzelne Episoden der fiktiven Menschheitsgeschichte des Imperiums nachstellen: In *Imperium* trifft die aufstrebende Erde auf das Erste Imperium; in *Invasion Earth* erobert das Dritte Imperium die rebellierende Erde zurück, und in *Fifth Frontier War* stellt sich das Imperium in den Spinwärts Marken den Expansionsgelüsten seiner Nachbarn.

Auf die zukünftigen *Traveller*-Spieler wartet also ein ganzes Universum – und wenn ihnen das nicht genügt, mag der Spielleiter ein neues erschaffen. AD ASTRA...

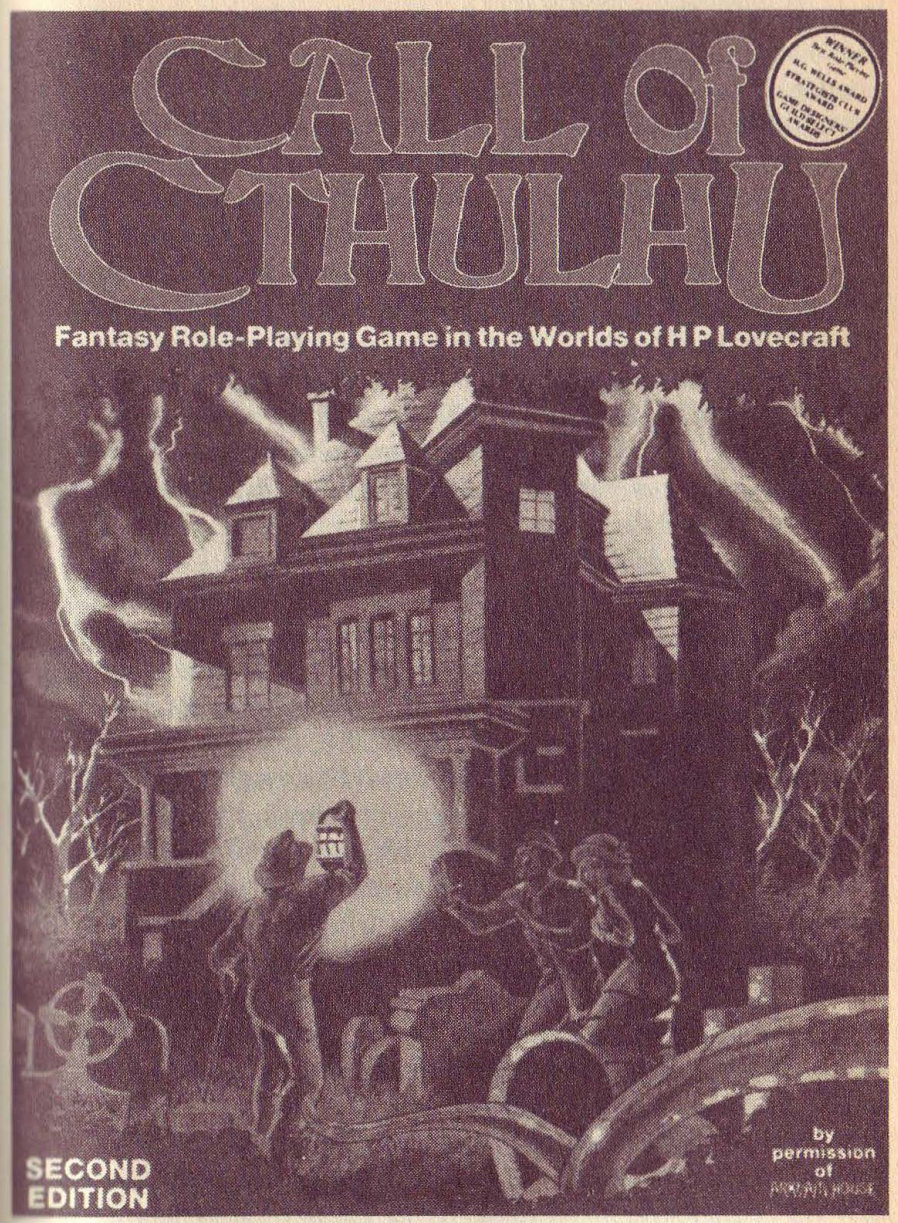
CALL OF CTHULHU

Von Stefan Heß

»Ph'nglui mglw'nafh Cthuhlu R'lyeh wagh'nagl fthagn.« (»In seinem Haus im toten R'lyeh wartet der träumende Cthulhu.«) Nun, das sollte man jedenfalls hoffen, seit die Firma Chaosium 1981 das Rollenspiel *Call of Cthulhu* veröffentlicht hat, und seitdem zahlreiche Spieler den Cthulhu-Mythos weiterentwickeln. Bei *Call of Cthulhu* handelt es sich um ein Rollenspiel, das auf dem Werk Howard P. Lovecrafts aufbaut, einem der bekanntesten Verfasser von Horrorgeschichten überhaupt. Es war eines der ersten Rollenspiele nach literarischer Vorlage. Das Spiel gehört wie alle Rollenspiele Chaosiums zur *RuneQuest*-Familie, d. h. es verwendet dieselben Regelbausteine wie *RuneQuest,* die allerdings dem besonderen Hintergrund von Lovecrafts Erzählungen angepaßt worden sind.

Ausstattung und Zubehör

Call of Cthulhu wird in einer Hardcoverbox mit einer reichhaltigen Ausstattung vertrieben. Dazu gehören ein 96seitiges Spielregelheft; ein Nachschlagewerk über die zwanziger Jahre mit Preislisten, einer Zeitlinie, Reiseentfernungen, einer Sammlung nichtcthulhoider Wesen und mehr; eine Weltkarte mit großen Städten, tatsächlichen archäologischen und vermuteten cthulhoiden Ausgrabungsstätten; ein Kartonbogen zum Ausschneiden mit Silhouetten von Spielerfiguren und anderen Wesen; mehrere Formblätter für Spielerfiguren und die für das Spiel benötigten Würfel. Für Enthusiasten gibt es neben dem *Cthulhu Companion,* einer Spielregelerweiterung mit neuen Wesen und Abenteuern, noch eine ganze Reihe von Abenteuersammlungen, darunter auch zwei vollständige Kampagnen. Vor allem diese Kampagnen können für einen Fan von Lovecraft interessant sein, da sie sich wie Geschichten von ihm lesen.



Grundlagen von »Call of Cthulhu«

Call of Cthulhu hat zwei Hintergründe, einen fiktiven und einen historischen. Ersterer bildet die Grundlage des Spiels: der unheimliche, fast bizarre Cthulhu-Mythos. Hierbei handelt es sich um eine Sammlung von Romanen und Kurzgeschichten, die als Handlungselement ein in geheimen Büchern enthaltenes uraltes Wissen gemeinsam haben. Eines dieser Bücher ist das sagenumwobene Necronomicon des verrückten Arabers Abdul Alhazred. Dieses Wissen um alte Götter und grausame außerirdische Geschöpfe benutzen die Anhänger dieser Wesen, meist geheime Sekten oder alte Zauberer, um sie auf die Erde zu rufen und damit der Menschheit zu schaden. All diese Wesen befinden sich entweder weit von der Erde entfernt, oder sie sind irgendwo auf ihr eingekerkert, wie zum Beispiel Cthulhu in der im Pazifik versunkenen Stadt R'lyeh. Lovecraft erschuf neben diesen Göttern auch noch eine Reihe anderer Rassen, wie die Bhyakees, die Shoggothen, die große Rasse und andere.
Der historische Hintergrund sind die »wilden« Zwanziger, die große Zeit der Gangster und der Prohibition. Hier tun sich für den Spielleiter eine Anzahl von möglichen Abenteuern auf, die mit dem Cthulhu-Mythos an sich nichts zu tun haben, aber trotzdem interessant sein können. Man denke nur an eine Spielergruppe, die während der Erforschung eines Spukhauses auf eine Bande Alkoholschmuggler stößt. Die Möglichkeiten sind hier vielfältig. Auch spricht nichts dagegen, *Call of Cthulhu* auf heutige Verhältnisse zu übertragen. Einige neue Fähigkeiten, die Adaption heutiger Umwelteinflüsse und Waffen sowie andere persönliche Hintergründe für die Spielerfiguren sollten dies ohne große Schwierigkeiten möglich machen.

Spielerfiguren und ihre Eigenschaften

Für den Spieler von *Call of Cthulhu* gibt es, wie in anderen Rollenspielen auch, zwei Möglichkeiten: die Rolle des Spielleiters oder die des Abenteurers. Der Spielleiter gestaltet und moderiert die Abenteuer und handhabt die Nichtspielerfiguren. Der Spieler übernimmt in Gestalt eines Reporters, Privatdetektivs, Professors oder eines anderen Berufes die Rolle des mutigen Erforschers des

Unbekannten. Die Auswahlmöglichkeiten sind recht groß; es gibt achtzehn vorgegebene Berufe. Der Spieler kann aber auch einen anderen Beruf wählen, vorausgesetzt, er kann sich mit dem Spielleiter über dessen Fähigkeiten einigen. Seine Aufgabe besteht im allgemeinen darin, die Schrecken des Cthulhu-Mythos ausfindig zu machen, sie zu verstehen versuchen und, soweit möglich, sie zu vernichten. Die Eigenschaften einer Spielerfigur sind in ihre Grundeigenschaften und ihre Fähigkeiten gegliedert. Die Grundeigenschaften umfassen körperliche und geistige Merkmale wie Stärke, Konstitution, Größe, Intelligenz, Mana, Geschicklichkeit und Aussehen der Figur. Aus ihnen leiten sich die Fähigkeiten ab, der Wissensstand der Figur. Dieser umfaßt sowohl wissenschaftliche Kenntnisse – wie zum Beispiel Archäologie oder Medizin – als auch allgemeine Fähigkeiten wie Überredungskunst, Fremdsprachen oder Reiten. Wie gut eine Figur diese Fähigkeiten beherrscht, wird durch eine prozentuale Chance angegeben, z. B. Geschichte 45%. Das Maximum eines Wissensstandes ist 100%, obwohl dies in der Praxis kaum vorkommen dürfte (man kann nie wissen, schließlich ist *Call of Cthulhu* ein Rollenspiel). Insgesamt gibt es über fünfzig verschiedene Fähigkeiten. Welche und wie viele von ihnen eine Figur besitzt, ist weitgehend von der Wahl ihres Berufes abhängig. Am Ende eines Abenteuers kann der Spieler versuchen, die von seiner Figur erfolgreich eingesetzten Fähigkeiten zu verbessern. Die Chance, daß dies gelingt, wird allerdings kleiner, je höher das Wissen der Figur in dieser Fähigkeit ist. Eine weitere, wichtige, durch den Spieler aber unbeeinflußbare Fähigkeit ist das Cthulhu-Mythoswissen: Zu Anfang beginnt der Spieler ohne dieses Wissen. Er kann es sich aber im Lauf des Spieles durch Lesen von mythosbezogenen Büchern oder persönliche Erfahrungen mit den Schrecken des Mythos aneignen. Das Mythoswissen kann sich während des Spiels als nützlich erweisen, wenn es zum Beispiel darum geht, vorgefundene Spuren einzuordnen und damit abschätzen zu können, um was für eine Art von Ungetüm es sich handelt. Zuviel von diesem Wissen ist allerdings schädlich, da es den Maximalwert der geistigen Gesundheit des Spielers direkt beeinflußt: Je größer das Mythoswissen ist, um so labiler wird der Geisteszustand des Charakters. Die Erklärung hierfür findet sich in der Art des Schreckens, den Lovecraft als so überwältigend beschreibt, daß ihn die menschliche Psyche nur schwer, wenn überhaupt, verarbeiten kann. In Lovecrafts Geschichten führt das

dazu, daß diejenigen, die gegen die Mythosschrecken vorgehen, entweder wahnsinnig werden oder die Konfrontation nicht überleben. Diese Auswirkungen wurden für *Call of Cthulhu* abgemindert, es ist aber immer noch sehr gefährlich, einem Mythoswesen gegenüberzustehen. Sollte dies geschehen, so muß der Spieler seine geistige Gesundheit überprüfen, um zu sehen, ob sie Schaden erleidet. Die Höhe des Schadens richtet sich nach der Art des beobachteten Wesens: Je höher der Status des Wesens im Mythos ist, um so größer ist der Schaden. Daraus resultiert möglicherweise der Wahnsinn der Figur, der entweder nur vorübergehend oder aber dauerhaft sein kann. Letzteres führt dazu, daß die Existenz des Betroffenen als Spielerfigur zu Ende ist und sie zur Nichtspielerfigur in den Händen des Spielleiters wird. So ist es also durchaus möglich, einem ehemaligen Partner als Feind zu begegnen.

Das Kampfsystem

Sollte es während des Spieles zu Auseinandersetzungen kommen, so wird der normale Zeitablauf in sogenannte Kampfrunden unterteilt. In jeder dieser Runden hat jeder Beteiligte die Möglichkeit, eine oder mehrere Aktionen durchzuführen. Als Aktionen zählen hierbei alle Angriffe mit Nahkampf- oder Schußwaffen, der Einsatz eines magischen Gegenstandes oder eines Zauberspruches, aber auch die Flucht vor einem übermächtigen Gegner. Werden bei einem erfolgreich durchgeführten Angriff Schadenspunkte erzielt, so wird dieser Betrag von den Lebenspunkten des Betroffenen abgezogen. Sinken die Lebenspunkte eines Wesens oder einer Spielerfigur auf Null, dann tritt der Tod ein. Normalerweise sollten Auseinandersetzungen in *Call of Cthulhu* vermieden werden, da die Wirkung der Waffen (leider auch der natürlichen Waffen der Mythoswesen) wirklich tödlich ist. Die Regeln für den Kampfablauf wurden vom Verfasser des Spieles absichtlich knapp gehalten, da das Spiel eine Anlehnung an die Romane Lovecrafts sein soll und dessen Helden fast nie bewaffnet auftraten. Natürlich ist es für den Spielleiter nicht einfach, die Spieler davon zu überzeugen, den zu erwartenden Gefahren unbewaffnet gegenüberzutreten. Die beste Möglichkeit hier ist, an die Moral der Spieler zu appellieren (»Man läuft nicht mit einer Schrotflinte durch Arkham!«) oder, wenn das nichts nützt, gesetzliche Restriktionen und

entsprechende Strafen bei Nichtbeachtung für bestimmte Waffensorten einzuführen. Eine weitere, allerdings sehr gefährliche Möglichkeit ist es, die Gegner mit gleichen Mitteln auszurüsten. Dies führt allerdings in den meisten Fällen zu einer hohen Sterblichkeitsrate der Spielerfiguren und sollte aus diesem Grund möglichst vermieden werden.

Magie in »Call of Cthulhu«

Das Zaubern ist eine der Grundlagen von *Call of Cthulhu.* Nur durch die Anwendung gewisser Zaubersprüche und magischer Rituale ist es den Kultisten oder Cthulhuanbetern möglich, Mythoswesen auf die Erde zu holen, sie zu binden und ihnen ihren Willen aufzuzwingen, falls sie nicht freiwillig mitarbeiten sollten. Das Magiesystem von *Call of Cthulhu* unterscheidet sich aber ganz wesentlich von denen anderer Fantasy-Rollenspiele: Nur sehr wenige der Sprüche lassen sich in kurzer Zeit vollenden. Es gibt noch weniger, die sich während eines Kampfes einsetzen lassen, und einige dieser Zaubersprüche verlangen die dauernde Opferung von Grundeigenschaften wie »Mana« oder »Konstitution« zu ihrer Vollendung. Weiterhin sind die Zaubersprüche den Spielerfiguren nur schwer zugänglich, denn es gibt nur wenige Möglichkeiten, sie zu erlernen: Ein Mythoswesen, dem man dient, kann einen Spruch lehren (natürlich nur, wenn es will); ein Mensch, der den Spruch bereits gelernt hat, kann ihn weitergeben; eine Spielerfigur findet ein Zauberbuch und kann den Spruch daraus lernen, vorausgesetzt, das Buch ist in einer Sprache geschrieben, die sie lesen kann. Das mag sich seltsam anhören, aber die im Spiel wirklich machtvollen Bücher, zum Beispiel das Necronomicon, sind in Sprachen wie Latein, Altgriechisch oder Arabisch geschrieben. Ihre Übersetzungen in andere Sprachen sind bei weitem nicht so machtvoll, da bei der Übersetzung einiges an Wissen verlorenging. Trotzdem gehört das Zaubern zu den Hauptwaffen der Spieler, wenn sie erst einmal über das nötige Wissen verfügen. Die in *Call of Cthulhu* vorgegebenen Zaubersprüche und auch die magischen Gegenstände sollen dem Spielleiter nur als Orientierungshilfen dienen. Er sollte, genau wie Lovecraft auch, Dinge, die er gerade braucht, selbst entwerfen. Grenzen sind hier grundsätzlich keine gesetzt, aber das Spiel sollte durch überstarke Magie nicht unspielbar ge-

macht werden. Mangelt es dem Spielleiter beim Entwurf neuer magischer Gegenstände und Rituale an Phantasie, sind die bereits erschienenen Kampagnen und Abenteuersammlungen zu empfehlen. In ihnen sind eine Reihe neuer Sprüche und Gegenstände zu finden.

Vorbereitung und Ablauf des Spiels

Vor dem eigentlichen Spiel muß es eine Planungsphase geben, und zwar länger und ausführlicher als bei anderen Rollenspielen. Der Ablauf eines Einzelszenarios sollte bis ins letzte Detail festgelegt sein, das heißt, es sollte in *Call of Cthulhu* auch keine zufällig stattfindenden Begegnungen mit Mythoswesenheiten geben. Solche Zufälle können, gerade durch die Stärke der Wesen, das Ende für eine Gruppe von Abenteurern bedeuten. Der grundsätzliche Aufbau eines Abenteuers gleicht normalerweise einer Zwiebel: es hat mehrere Schalen. Hat man eine Schale erforscht, so stößt man auf die nächste, tiefergelegene Schale. Die Oberflächenschalen beinhalten eher allgemeine Dinge, und je tiefer man kommt, um so genauer werden die Informationen und um so näher kommt man dem Geheimnis. Ein typisches Abenteuer hat drei bis vier solcher Schalen. Die erste könnte nach einem Spukhaus aussehen. Erforscht man dieses Haus genauer, so stößt man auf Hinweise, die zu einem anderen Handlungsort führen. Sehr schön läßt sich diese Schalentechnik an einem Roman Lovecrafts darstellen. »Der Fall Charles Dexter Ward«. Hier findet der Held geheime Schriften eines seiner Vorfahren, der zaubern konnte. Als er sich näher mit den Schriften befaßt (erste Schale), entdeckt er eine Technik, Tote wiederzuerwecken, und erweckt so seinen Ahnen. Dieser Ahne, der dem Helden sehr ähnlich sieht, wird dessen Lehrer der geheimen Künste (zweite Schale). Allerdings erweist sich der Held als zu »weich«. Deshalb tötet ihn der Ahne und nimmt seinen Platz ein (Ende des Szenarios für den Helden). Der Arzt des Helden beginnt dann Nachforschungen wie der Held zu Beginn (neue erste Schale). Er findet heraus, daß das alte Haus des Ahnen noch steht und besucht es (zweite Schale). Während seines Aufenthaltes dort macht er einige Entdeckungen, unter anderem auch, wie man den Ahnen, der, wie der Arzt vermutet, den Platz des Helden eingenommen hat, wieder zur Ruhe betten kann (dritte Schale). Der

Arzt findet schließlich den Ahnen, der sich immer noch für den Helden ausgibt, in einem Irrenhaus und zerstört ihn (vierte Schale). Natürlich könnte man hier noch weitermachen. So könnte der Arzt zum Beispiel versuchen, den Helden wiederzuerwecken und so den vom Ahnen angerichteten Schaden wieder rückgängig zu machen. Wie oberflächlich oder tiefergehend der Spielleiter das Abenteuer gestaltet, bleibt ihm überlassen, da es meistens gefährlicher wird, je tiefer man in das Geheimnis eindringt.

Hat man nun einige Einzelabenteuer entworfen, so kann man daran gehen, sie zu einer Kampagne zusammenzufassen. Hierbei kommt es darauf an, die einzelnen Bestandteile möglichst engmaschig, aber trotzdem noch sinnvoll, miteinander zu verknüpfen. Eine Kampagne sollte nicht ziellos geführt werden, sondern möglichst in einem gemeinsamen Punkt zusammenlaufen. Auch hier ist das obenerwähnte Schalenprinzip sinnvoll, nur werden hier mehrere Einzelabenteuer auf einer Schale angeordnet. So können verschiedene Abenteuer zu einem bestimmten nächsten führen. Natürlich dürfen einige falsche Spuren hierbei nicht fehlen; man darf es den Spielern ja nicht zu leicht machen.

Nach diesen Vorbereitungen und nachdem die Mitspieler ihre Spielerfiguren erschaffen haben, kann man mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Die Spieler stellen Nachforschungen an. Sie suchen Bibliotheken auf, stöbern in alten Zeitungen, befragen eventuelle Zeugen oder sehen sich das fragliche Objekt an (zum Beispiel ein Spukhaus). Nachdem sie einiges an Datenmaterial zusammengetragen haben, versuchen sie durch Sichten und Sortieren des Materials Schlüsse über die Ursachen ihrer Beobachtungen oder Informationen zu ziehen. Ist die vermutete Ursache gefunden, so werden sich die Spieler nun überlegen, was man dagegen tun könnte. Haben sie sich für einen Plan entschieden, werden sie nun versuchen, ihn in die Tat umzusetzen. Ob und in welchem Umfang sie erfolgreich sind, hängt größtenteils von den eingeholten Informationen und dem daraus erarbeiteten Plan ab. Natürlich wird ein Abenteuer nie genau nach diesem Schema ablaufen, aber Ähnlichkeiten wird man auf alle Fälle finden. Ist das Abenteuer (hoffentlich) erfolgreich beendet, können die Spieler nun versuchen, die von ihnen mit Erfolg benutzten Fähigkeiten zu verbessern. Danach steht der Weg zu neuen Abenteuern offen.

Zusammenfassung

Man kann *Call of Cthulhu* als gelungen ansehen, wenn es darum geht, aus den Romanen H. P. Lovecrafts ein Rollenspiel zu machen. Als Rollenspiel selbst hatte es vor allem in der ersten Ausgabe ein paar Schwächen, die allerdings in der zweiten Ausgabe weitgehend beseitigt wurden. Es ist für Anfänger recht gut geeignet, da es genügt, einige von Lovecrafts Erzählungen zu kennen, um als Spieler beginnen zu können. Dies sollte allerdings zumindest für den Spielleiter als Voraussetzung angesehen werden, einfach um die Zusammenhänge und Hintergründe des Mythos besser zu verstehen. Empfehlenswerte Bücher hier sind
Cthulhu – Geistergeschichten
Berge des Wahnsinns
und *Der Fall Charles Dexter Ward*
Alle obengenannten Bücher sind im Suhrkamp Verlag, Frankfurt, erschienen. In ihnen findet man reichlich Ideen zur Gestaltung eines *Call of Cthulhu*-Abenteuers und auch, für Lovecraft-Neulinge, eine Vorstellung, worum es eigentlich geht. Bleibt mir nur noch, das Necronomicon zu zitieren:

la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yai j ash-shutath al-mautu qad yanthahi
»Das ist nicht tot, was ewig liegt,
bis daß der Tod die Zeit besiegt.«

RUNEQUEST – FANTASY-ROLLENSPIEL MIT SYSTEM

Von Lutz Reimers

Obwohl *RuneQuest* niemals die Verbreitung von *Dungeons & Dragons* oder *Advanced Dungeons & Dragons* erreichte, erfreut es sich in Spielerkreisen eines geradezu legendären Rufs, wurde zum Vorbild einer ganzen Rollenspiel-Familie und setzte, was die Qualität seiner Szenarien anbelangte, neue Maßstäbe. Einer der besonderen Vorzüge dieses Spiels ist sein Realismus, der nicht mit Unspielbarkeit erkauft wird, da seine Regeln auf wenigen, leicht faßlichen Grundprinzipien beruhen. Ein anderer, daß diese Regeln nicht frei im Raum stehen, sondern fest an eine liebevoll ausgestaltete Fantasy-Welt angebunden sind. Diese Welt heißt »Glorantha« und ist die Erfindung von Greg Stafford, dem Gründer und Präsidenten der Firma Chaosium. Er stellte Glorantha im Jahre 1976 der Öffentlichkeit mit seinem immer noch sehr beliebten Fantasy-Strategiespiel *White Bear & Red Moon* (heute: *Dragon Pass*) vor, zu dem sich im folgenden Jahr das Spiel *Nomad Gods* gesellte. Es war auch Staffords Idee, den Strategiespielen ein Rollenspiel hinzuzufügen. In Steve Perrin und Ray Turney fand er zwei Autoren, die sie 1978 verwirklichten.

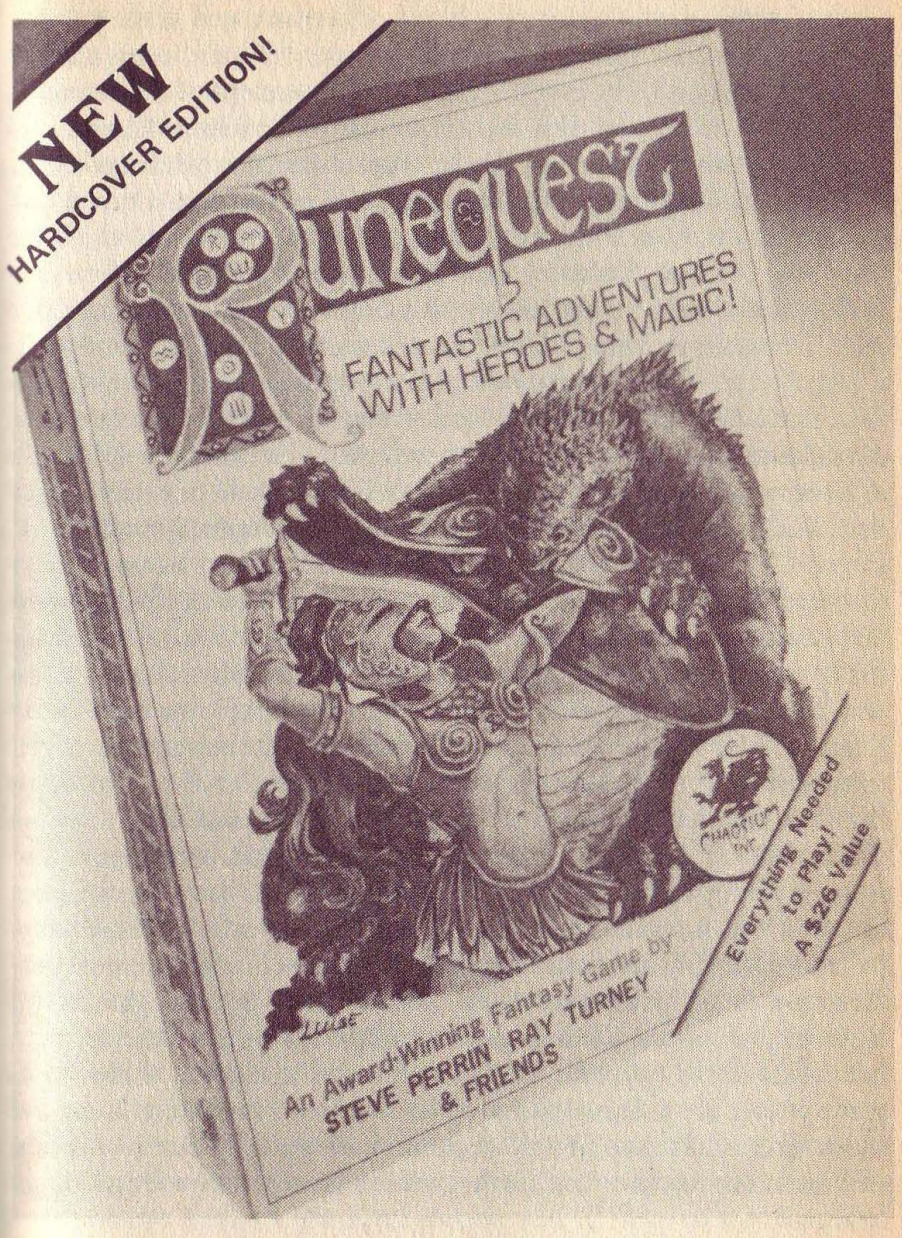
Glorantha

Glorantha war die Schöpfung des »Himmlischen Hofes«, einer Gruppe von Wesen, die die wichtigsten Prinzipien des Universums repräsentierten. Sie gebaren auch die »Jüngeren Götter«, unter denen bald ein Kampf um Einflußsphären in der Welt entbrannte. Der »Götterkrieg« erlaubte den Einbruch des Chaos und führte schließlich zur Vernichtung des Himmlischen Hofes. Das Ende der Welt schien nahe, und erst die gemeinsamen Anstrengungen bis dahin verfeindeter Jüngerer Götter stoppte den Vormarsch des Chaos. Diese Erfahrungen ließen die Götter den großen Kompromiß schließen, der »Zeit« genannt wird und ihre Herrschaftsbereiche abgrenzt.
Der Einfluß der Götter ist in den einzelnen Regionen Gloranthas

unterschiedlich: in historischer Zeit entstanden selbst monotheistische oder atheistische Kulturen. Doch im Zentrum des Nordkontinents Genertela prallen nach wie vor die Anhänger der verschiedenen Pantheons aufeinander: sonnenanbetende Reitervölker, sturmverehrende Barbaren aus den Bergen, erdgebundene Bauern und die nichtmenschlichen Drachenmolche, Brus, Trolle, Elfen, Zwerge und viele andere. Etwa alle fünfhundert Jahre leitet eine weltweite Umwälzung eine neue Epoche ein. Jetzt, im siebzehnten Jahrhundert nach dem Beginn der Zeit, stehen die »Heldenkriege« bevor.

Wesen des Spiels

Vor diesem Hintergrund entstand das Rollenspiel *RuneQuest*. Seine feste Verankerung in einer eigenen, detalliert ausgearbeiteten Fantasy-Welt hat wohl ebenso zu einer Verbreitung beigetragen, wie der logische Aufbau seiner Regeln, die mit vielen liebgewordenen Gewohnheiten aufräumten.
RuneQuest verzichtet darauf, den Charakter durch künstliche Klassen einzuschränken und kennt keine Erfahrungsgrade, die ihm bei anderen Spielen mit der Zeit die Widerstandsfähigkeit eines Rasputins verleihen und eine Differenzierung seiner Fähigkeiten verhindern. Statt dessen kann jeder Charakter mit jeder Waffe kämpfen, Rüstungen tragen, stehlen und einfache Zauber erlernen. Seiner Entwicklung werden nur durch seine natürlichen Anlagen, seine Lebensumstände und die Wünsche seines Spielers Grenzen gesetzt. Erst wenn sich ein Charakter einem bestimmten Kult anschließt, ist er dessen Regeln unterworfen. Doch nur über die Kulte und die in ihnen verehrten Götter kann er Zugang zu der machtvollen Runenmagie, einer Rüstung aus magischem Eisen oder einem verbündeten Geist erhalten.
Das Ziel jedes Charakters ist es, in einem Kult die Position eines Runenlords oder Runenpriesters zu erreichen und die Runen der Meisterschaft oder der Magie tragen zu dürfen. Doch die Voraussetzungen dafür muß er erst in einem langen, abenteuerlichen Leben erwerben. Es ist dieses Streben, die »Queste« nach den Runen, die dem Spiel *RuneQuest* seinen Namen gegeben hat.



Grundregeln

Die Eigenschaften eines Charakters sind Stärke, Konstitution, Größe, Intelligenz, Geschicklichkeit, Charisma und eine Art magischer Kraft oder Energie, die im folgenden in Anlehnung an den Glauben einiger Südseevölker als »Mana« bezeichnet werden soll. Diese Größen werden mit 3 sechsseitigen Würfeln bestimmt, einige von ihnen können im Laufe eines Abenteurerlebens durch Training, andere durch Erfahrung gesteigert werden. Direkt von den Eigenschaften abhängig sind verschiedene andere Attribute wie Tragfähigkeit, Zahl der Lebenspunkte oder Schadensbonus.
Jeder Charakter verfügt auch ohne besondere Ausbildung über eine Vielzahl von Fähigkeiten, die in verschiedene Kategorien wie »Angriff«, »Heimlichkeit« oder »Wahrnehmung« unterteilt werden. Die Chance (ausgedrückt in Prozenten), die ein unerfahrener Abenteurer hat, eine solche Fähigkeit unter Belastung erfolgreich anzuwenden, hängt von der jeweiligen Fähigkeit ab und wird gegebenenfalls durch sein Talent in der ganzen Kategorie modifiziert. Diese Chancen können durch Training bei einem Meister oder durch eigene Erfahrungen gesteigert werden: Immer dann, wenn ein Charakter eine Fähigkeit in einer schwierigen Situation erfolgreich eingesetzt hat und einige Zeit zum Nachdenken findet, kann sein Spieler einen sogenannten »Erfahrungswurf« machen. Seine Chance, die Fähigkeit dabei um 5 Prozentpunkte zu verbessern, ist um so geringer, je größer ihr gegenwärtiger Wert ist, und wird außerdem durch die Intelligenz des Charakters modifiziert.
Über den erfolgreichen Einsatz einer Fähigkeit entscheidet der »Anwendungswurf«. Aus dem Fähigkeitswert des Abenteurers und den besonderen Umständen des Einsatzes errechnet sich eine prozentuale Erfolgschance, eine Zahl, die beim Wurf eines Prozentwürfels nicht überschritten werden darf. Ist die gewürfelte Zahl höchstens ein Viertel (ein Zwanzigstel) dieser Chance, wird ein »spezieller« (»kritischer«) Erfolg erzielt, dessen Auswirkungen von der jeweiligen Fähigkeit abhängen. Umgekehrt kann ein besonders schlechtes Würfelergebnis zu einem »Patzer« führen, der den Abenteurer möglicherweise in eine schwierige Lage bringt.
Die dritte grundlegende Würfeltechnik in *RuneQuest* ist der »Widerstandswurf«, der immer dann notwendig wird, wenn eine »aktive« Eigenschaft eine »passive« zu überwinden sucht. Beim Armdrücken kommt es zu einem Wurf von Stärke gegen Stärke, beim Versuch, einen Felsbrocken wegzurollen, zu einem Wurf von Stärke gegen Größe usw. Die Chance für einen Erfolg beträgt bei gleichgroßen Eigenschaften 50%; sie wird für jeden Punkt, um den sie sich unterscheiden, um 5 Prozentpunkte in der einen oder anderen Richtung modifiziert.
Magie erscheint in *RuneQuest* in zwei Formen. Relativ leicht zugänglich ist die »Kampfmagie«, deren Sprüche von den meisten Kulten gelehrt werden. Kampfzauber beeinflussen meist nur für kurze Zeit die kämpferischen Fähigkeiten eines Charakters oder geben ihm Informationen über seine Umwelt, nur wenige, wie »Heilen« oder »Reparieren« haben eine anhaltende Wirkung. Der Gebrauch eines Zauberspruchs kostet Magiepunkte, von denen ein ausgeruhter Charakter so viele besitzt, wie sein Mana beträgt. Sprüche, die anderen Wesen Schaden zufügen sollen, müssen erst deren Widerstand überwinden. Technisch wird das durch einen Widerstandswurf abgewickelt, bei dem die noch vorhandenen Magiepunkte des Zaubernden mit denen seines Opfers verglichen werden.
Auf der Gnade der Götter beruht die wesentlich wirkungsvollere »Runenmagie«, zu der nur Priester und besonders Initiierte der Kulte Zugang haben, wenn sie freiwillig von ihrem Mana opfern. Diese Zauber verbrauchen keine Magiepunkte, können jedoch nur in gewissen Zeitabständen eingesetzt werden. Neben einigen allgemein verbreiteten Runenzaubern besitzt jeder Kult spezielle Zauber, in denen sich das Wesen seiner Gottheit widerspiegelt.

Kampfsystem

RuneQuest ist kein auf Kämpfe fixiertes Rollenspiel, da es Spielern und Charakteren genügend andere Betätigungsmöglichkeiten läßt, und die entsprechenden Regeln und Tabellen nehmen nur ein Zehntel des Buches ein. Andererseits zeigt sich hier der Realismus des Spiels besonders deutlich, so daß der Ablauf eines Kampfes im folgenden ein wenig ausführlicher erläutert werden soll.
Die zeitliche Einheit des Kampfes ist die 12 Sekunden dauernde Kampfrunde, die in 12 Zeitpunkte (ZP) unterteilt wird. Ein Charakter, der nicht in einen Nahkampf verwickelt ist, kann diese Zeitpunkte durch Bewegung, Zaubern und Benutzung von Fern-

waffen verbrauchen. Für einen ZP kann er sich um 3 Meter bewegen, wobei er allerdings nicht seine maximale Bewegungsweite von – im unbelasteten Zustand – 24 Metern pro Kampfrunde überschreiten darf. Es kostet 5 ZP, Waffen bereitzumachen (einen Pfeil einzulegen, ein Schwert zu ziehen usw.); ebenso lange dauert es, den Fokus zu ziehen oder wegzustecken, der bei der zum Zaubern erforderlichen Konzentration hilft. Die Zahl der ZP, die zum Abschießen oder Werfen einer Waffe oder zum Gebrauch eines einfachen Zauberspruchs notwendig sind, hängt von der Geschicklichkeit ab und wird zusammen mit den anderen Attributen bereits bei der Charaktererschaffung berechnet.
Im Nahkampf hat ein Charakter dagegen weniger Handlungsmöglichkeiten: er kann Parieren und Ausweichen, aber nur entweder mit einer Waffe oder mit einem Zauberspruch angreifen. Wie viele ZP ein Nahkampfangriff erfordert, ist abhängig von der Geschicklichkeit und der Größe des Angreifers sowie von der Länge seiner Waffe.
Zu Beginn einer Kampfrunde kündigt jeder Spieler die Absichten seines Charakters an und bestimmt, in welchem der 12 Zeitpunkte sein Angriff oder Zauberspruch wirksam wird. Der Spielleiter zählt nun die Zeitpunkte von 1 bis 12 auf, und die Aktionen werden der Reihe nach abgewickelt. Dabei kann es durchaus geschehen, daß ein Charakter auf sein Vorhaben verzichten muß, weil er verletzt oder bei der Vorbereitung eines Zaubers in seiner Konzentration gestört wurde.
Die Abwicklung der einzelnen Kampfaktionen beruht wieder auf der Anwendung der Angriffs- und Abwehrfähigkeiten des Charakters, deren Werte für alle seiner Waffen unterschiedlich hoch liegen können. Beim Nahkampf stellt der Angreifer zunächst einmal durch einen Anwendungswurf fest, ob er seine Waffe richtig gebraucht hat. Die Chance dazu ergibt sich aus seinem Angriffswert, der um den Ausweichwert des Gegners vermindert wird. Andere Modifikatoren können aufgrund spezieller Situationen zur Anwendung kommen. Mit einem weiteren Würfel ermittelt der Spieler, auf welche Körperzone sein Angriff gerichtet war.
Der Angegriffene kann nun mit seinem Schild oder seiner Waffe zu parieren versuchen, wozu er ebenfalls einen Prozentwurf durchführt und das Ergebnis mit seinem Parierwert vergleicht. Je nachdem, ob Angriff und/oder Parade gelingen, können verschiedene Ereignisse eintreten.

Die für den Angreifer günstigste Situation ergibt sich natürlich, wenn er seine Waffe erfolgreich einsetzt und dem Gegner die Parade mißlingt. Dann kann er den entstandenen Schaden auswürfeln, der von der Art der Waffe und seinem auf Größe und Stärke beruhenden Schadensbonus abhängt. Dieser Schaden wird durch die Panzerung vermindert, die das Opfer in der getroffenen Körperzone trägt. Der verbleibende Rest wird von den Lebenspunkten der Körperzone und den Gesamtlebenspunkten des Angegriffenen abgezogen. Sinken die Lebenspunkte eines Körperteils auf Null, wird es funktionsunfähig, wodurch der Betroffene meist außer Gefecht gesetzt wird. Besonders schwere Treffer können auch zum Verlust einer Extremität führen. Das Absinken der Gesamtlebenspunkte führt schließlich zur Bewußtlosigkeit und zum Tod.
Kann der Angegriffene seinen Schild zwischen sich und die Waffe des Angreifers bringen, wirkt dieser wie eine zusätzliche Panzerung, die den Schaden erheblich reduziert. Eine Parade mit einer Waffe lenkt dagegen den Schaden auf die Waffe ab, die so meist nach wenigen Treffern zerbricht. Umgekehrt leidet die Waffe des Angreifers Schaden, wenn sein Angriff mißlingt und der Verteidiger erfolgreich mit einer Waffe pariert.
Dieses an sich schon sehr realistische Kampfsystem wird zusätzlich dadurch belebt, daß besonders gute Angriffe (d. h.: niedrige Würfelergebnisse) zu kritischen oder speziellen Treffern führen können. Kritische Treffer finden die Lücken in der Panzerung. Die Wirkung spezieller Treffer hängt von der Art der Waffe ab: Speere und Pfeile etwa bleiben im Schild oder Körper des Getroffenen stecken und machen ihn somit praktisch bewegungsunfähig. Andererseits muß auch der Angreifer u. U. einige Kampfrunden darauf verwenden, seine Waffe wiederzuerlangen.
Das genaue Gegenteil der kritischen Treffer sind die Patzer, die sich infolge besonders hoher Würfelergebnisse bei Angriff oder Parade ereignen können. Hier drohen viele verschiedene Mißgeschicke, vom Verlust eines Rüstungsteils bis hin zum »Eigentor«.
Angriffe mit Fernwaffen werden ebenfalls mit Anwendungswürfen abgewickelt. Die Chance auf einen Treffer hängt hier außer vom Angriffswert des Schützen noch vom Verhältnis zwischen der Reichweite der Waffe und der Entfernung des Ziels sowie von dessen Bewegung ab. Es ist zwar nicht möglich, einen Schuß zu parieren, doch ein Charakter kann immerhin durch Hakenschlagen die Trefferchance halbieren.

Das *RuneQuest*-Kampfsystem steht zu Unrecht im Ruf, ebenso kompliziert wie realistisch zu sein: in Wirklichkeit ist es sehr einfach, wenn man die Grundbegriffe verstanden hat und über ein gut organisiertes Charakterblatt verfügt. Alle notwendigen Daten, Angriffszeitpunkte, Angriffs- und Paradewerte, Schäden und Trefferpunkte, Reichweiten und Belastungen, werden für jede Waffe, die der Charakter bei sich trägt oder erlernt hat, einzeln auf dem Charakterblatt notiert. Dort ist auch Platz, verlorene Lebens- und Magiepunkte abzustreichen. Die Regeln sind einfach und leicht einprägbar, so daß während des Kampfes nur im Falle der seltenen Patzer Tabellen hinzugezogen werden müssen.
Der Realismus der Kämpfe zieht es aber auch nach sich, daß sie Leben und Gesundheit der Beteiligten aufs höchste gefährden und das äußerste Mittel zur Problemlösung bleiben. Läßt sich jedoch ein Kampf nicht vermeiden, so wird er durch die Vielzahl von Alternativen, die jedem Charakter zur Verfügung stehen, zu einem eigenen Taktikspiel. Eine wichtige Frage ist etwa, ob man seine Magiepunkte für Zaubersprüche verbrauchen und damit seine Widerstandskraft gegen magische Angriffe verringern will oder ob man sich lieber nur auf seine Fähigkeiten und Waffen verläßt. Noch wichtiger ist allerdings die Entscheidung, wann man einen aussichtslos gewordenen Kampf abbricht. Das muß nicht gleichbedeutend mit Selbstmord sein, denn die meisten intelligenten Wesen Gloranthas wissen, das sie für einen toten Gegner kein Lösegeld bekommen können.

Spieler und Spielleiter

RuneQuest ist ein Erzeugnis des »Goldenen Zeitalters« der Rollenspiele, in dem auch die beiden anderen Giganten, *Advanced Dungeons & Dragons* und *Traveller* entstanden. Diese Spiele wendeten sich an einen kleinen Kreis von Enthusiasten, die bereits mit einfacheren Spielen wie *Dungeons & Dragons* oder *Tunnels & Trolls* Erfahrungen gesammelt hatten und bereit waren, sich zunächst durch ein umfangreiches Regelwerk hindurchzuarbeiten, um dann beim Spielen um so mehr Vergnügen zu empfinden. Auch das deutsche *Midgard* gehört in diese Kategorie.
Die in den letzten Jahren erschienenen Spiele, darunter *Das Schwarze Auge* und *Sternengarde,* sollen ein größeres Publikum

ansprechen, und erlauben es auch dem Leser ohne Vorkenntnisse, schon nach wenigen Seiten durch ein Soloabenteuer in das Spielgeschehen einzusteigen. Das ist bei *RuneQuest* nicht möglich. Das Regelbuch geht systematisch vor und zwingt den Spieler, mindestens die erste Hälfte zu lesen, bevor er mit einem Abenteuer beginnen kann. Die Arbeit für den Spielleiter ist erheblich größer, und das Buch bietet nur wenige Hinweise darauf, wie man ein Abenteuer oder eine Kampagne zu leiten hat.
RuneQuest wendet sich an Spieler und Spielleiter, die ihr Hobby ernst nehmen. Es fördert lange Kampagnen und setzt eine intensive Beschäftigung mit Regeln und Spielwelt voraus. Die taktischen Finessen des Kampf- und Magiesystems fordern die Strategen heraus, die ausführliche Beschreibung der Charaktere und das Kultsystem die Rollenspieler (im eigentlichen Sinne des Wortes). Die Welt Glorantha kann die Freunde der Fantasy-Literatur verzaubern.

Spielumfang und Zubehör

RuneQuest (genauer: die 2. Auflage) ist in einer relativ preiswerten Schachtel erhältlich, die neben einer Einführung in die Grundprinzipien der »BRP«-Spiele (dazu später mehr) und dem großformatigen, 124 Seiten starken Regelbuch noch zwei Szenarien für beginnende Abenteurer, eine Datensammlung von Nichtspielercharakteren und Tieren sowie die benötigten Würfel enthält. Das Regelbuch beginnt mit einer Einführung in die Welt Glorantha; die weiteren Kapitel befassen sich mit der grundlegenden Spielmechanik, Charakteren, Fähigkeiten, Kampf, einfacher und Runenmagie, Kreaturen und Schätzen. Kopiervorlagen verschiedener Datenblätter sind dem zügigen Ablauf des Spiels dienlich. Ein Anhang erläutert spezielle Spielsituationen und gibt Hinweise für den Spielleiter: zu wenige, als daß er ohne Erfahrungen aus anderen Rollenspielen auskommen könnte.
In den ersten Jahren nach Erscheinen der Spielregeln produzierten Chaosium und Judges Guild einige sich noch stark an herkömmlichen Maßstäben orientierende Szenarien, obwohl das Spielsystem auch hier schon zu einer besonders sorgfältigen Beschreibung der Nichtspielercharaktere und Kreaturen zwang und speziell die Szenarien von Chaosium fest in die Kultur Gloranthas

eingebunden waren. In den letzten Jahren ging Chaosium jedoch zu einer neuen Form, den Szenarienpaketen, über. Sie befassen sich jeweils mit einer Region Zentral-Gloranthas, deren Geographie, Geschichte und gegenwärtige Kultur ausführlich beschrieben wird. Vor diesem Hintergrund spielen mehrere, meist thematisch miteinander verknüpfte Abenteuer, die den Spielern eine längere Kampagne und ihren Charakteren eine ständige Weiterentwicklung ermöglichen. Die räumliche Nähe der behandelten Regionen und spezielle Anknüpfungspunkte erlauben es, diese Pakete zu einer einzigen, großartigen Kampagne zu verbinden. Besonders bemerkenswert ist hier das *Trollpak*, das sich ausführlich mit Mythologie und Kultur der »Menschen der Dunkelheit« befaßt, die in anderen Rollenspielen bestenfalls als gefährliche »Monster« diffamiert werden.
Neben diesen einzelnen und kombinierten Szenarien sind Soloabenteuer und Quellenbände erhältlich, die sich mit Kulten, Kulturen, Charakteren, Kreaturen und Schätzen befassen. Die größeren Spielemagazine, darunter »Heroes«, »Different Worlds« und »White Dwarf«, veröffentlichen regelmäßig Artikel und Abenteuer. Die Firma Citadel bietet eine große Zahl spezieller *RuneQuest*-Zinnminiaturen an, aber natürlich lassen sich auch Figuren anderer Hersteller verwenden.
Schwierigkeiten macht dagegen die Anpassung systemunabhängiger Quellenbücher und Szenarien, die nicht speziell für *RuneQuest* geschrieben wurden, denn die Kulturen Gloranthas unterscheiden sich zu sehr von dem so beliebten Pseudo-Mittelalter anderer Spiele.

Andere Welten

Die Mitarbeiter der Firma Chaosium erkannten schließlich, daß die ursprüngliche Stärke *RuneQuests*, die feste Einbindung in die Welt Glorantha, gleichzeitig seine Schwäche darstellt: viele Rollenspieler würden gerne die Regeln verwenden, können sich jedoch nicht mit einer Spielwelt befreunden, in der es weder Orks noch Halblinge, weder Magier noch Ritter gibt und in der gemischte Abenteurergruppen aus Menschen, Elfen und Zwergen kaum vorstellbar sind. Ein erster Schritt zur Generalisierung *RuneQuests* war das *Questworld*-Konzept: Chaosium lieferte die rohen geographischen Daten eines Planeten, dessen Kontinente es anderen Verlagen zur weiteren Ausgestaltung überließ.
Ein zweiter Ansatz war das Konzept der »BRP«-Spiele (Basic Role-Playing). Auf der Basis der in *RuneQuest* eingeführten Grundtechniken (Anwendungswurf, Widerstandswurf und Erfahrungswurf) entwickelten Steve Perrin und andere eine ganze Familie von Rollenspielen (*Stormbringer, Magic World, Futureworld, Superworld, Call of Cthulhu, Ringworld* und *Elfquest*) des Fantasy-, Science-Fiction-, Comic- und Horror-Genres, die den *RuneQuest*-müden Spielern Ausflüge in andere Welten gestatten, ohne daß sie jedesmal die Regeln ganz von vorne lesen müßten.
1983 leitete Chaosium dann den bislang letzten Schritt ein, als es den Vertrieb von *RuneQuest* in die Hände des Spiele-Giganten Avalon Hill legte, um sich selbst ganz der Entwicklung einer 3. Auflage und weiteren Zubehörs widmen zu können. Das Resultat ist das im Sommer 1984 erschienene neue *RuneQuest*, das nicht nur eine gründliche Überarbeitung der alten Regeln darstellt, sondern auch noch das bislang Vermißte bietet; Halblinge und Orks, Zauberer und Schiffe eingeschlossen. Kapitel über primitive Kulturen und Berufe, Handel und Preise, Götter und Religionen erlauben es dem Spielleiter, sich seine eigene Fantasy-Welt zu erschaffen. In Zukunft sollen vier Szenarienpakete jährlich erscheinen, darunter Überarbeitungen des bisherigen Glorantha-Materials. Das Potential *RuneQuests* ist jedoch größer. Die Kampagnen lassen sich nun ebensogut im Römischen Imperium, in Mittelerde, im Zeitalter der Wikinger oder im feudalen England ansiedeln. Einzig der hohe Preis dürfte ein Hindernis darstellen, daß das neue *RuneQuest* zum gemeinsamen Standard für alle ernsthaften Rollenspieler wird.

EIN ÜBERBLICK ÜBER DIE AMERIKANISCHE UND ENGLISCHE ROLLENSPIEL-SZENE

Von Ingo Martin

Rollenspieler haben in den Vereinigten Staaten und England die Qual der Wahl zwischen einer erheblich größeren Anzahl von Spielsystemen als hierzulande. Da diese neue Art des Spielens in den Vereinigten Staaten ihren Ausgangspunkt hatte und dort seit einigen Jahren großen Erfolg hat, ist die Anzahl der erhältlichen Spielsysteme und die Art der simulierten ›Milieus‹ vielfältiger, so daß für jeden Geschmack etwas zu finden ist.
Da die ersten erfolgreichen Rollenspiele einen Fantasy-Hintergrund hatten, deckten auch die Folgeprodukte zunächst diesen Bereich ab – da wäre also *Chivalry & Sorcery* (Fantasy Games Unlimited), wohl das komplexeste und umfangreichste Fantasy-Rollenspiel überhaupt, dessen detaillierte Regeln allerdings von vielen Spielern als zu schwierig empfunden werden. Es simuliert die mittelalterliche Kultur- und Sagenwelt Westeuropas. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen bestehen die Spieler ihre Abenteuer hier jedoch nicht notwendigerweise als Gruppe gleichberechtigter Charaktere, sondern spielen je nach erwürfeltem sozialem Stand die Rolle eines einfachen Bauern, Kaufmanns oder auch des dritten Bastardsohnes des gegenwärtigen Herrschers. *Land of the Rising Sun,* von derselben Firma, überträgt das Spielsystem von *Chivalry & Sorcery* dann auf fernöstliche Hintergründe – wer also die Naginata dem Morgenstern, den Ninja der örtlichen Diebesgilde und die Traditionen des mittelalterlichen Japans dem europäischen Rittertum vorzieht, der ist mit diesem Spiel gut bedient.
Empire of the Petal Throne (Gamescience) ist ein auf dem fiktiven Planeten Tekumel angesiedeltes Fantasy-Rollenspiel mit sehr detailliert ausgearbeitetem kulturellen Hintergrund – wer will, kann sich nach Anschaffung entsprechender Zusatzbände auch mit Sprache und Grammatik oder Heiratsbräuchen der erfundenen Völker beschäftigen. Mit *Powers & Perils* (Avalon Hill) schließlich ist ein neueres Fantasy-Rollenspiel zu erwähnen, das im Gegensatz zu den bisher genannten nicht kulturspezifisch festgelegt ist und somit die Anpassung eines Abenteuers an jede Fantasywelt gestattet. *Powers & Perils* wartet mit sehr ausführlichen Regeln

auf (über 200 Seiten in 5 Regelbüchern), die jedoch lieblos illustriert sind.
Auch vor Roman- oder sogar Comic-Strip-Vorlagen macht die Rollenspielwelle nicht halt: *Stormbringer* (Chaosium) versetzt die Spieler in die von Michael Moorcock erschaffenen Welten Elric von Melnibonés (und seiner Widersacher), während das *Middle-Earth Role Playing* (Iron Crown Enterprises) es gestattet, in die Rolle Gandalfs, Frodos oder auch Saurons zu schlüpfen und J. R. R. Tolkiens Mittelerde zu erkunden. *Elfquest* (Chaosium) schließlich erweckt die Charaktere und Welten der gleichnamigen Comic-Strip-Serie in Rollenspielform zum Leben.

Dem nahezu unüberschaubaren Angebot an Fantasy-Rollenspielen steht ein zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch kleineres Programm von Science-Fiction-Spielsystemen gegenüber – außer den bereits an anderer Stelle besprochenen Spielen *Traveller* und *Sternengarde* verdienen hier nur noch *Space Opera* (Fantasy Games Unlimited), *Ringworld* (Chaosium) und *Star Trek* (fasa) Erwähnung. Mit *Space Opera* liegt ein Traveller-ähnliches Spielsystem vor, das in eingehender Weise technologische Aspekte und futuristische Ausrüstung berücksichtigt, wegen des komplizierten Kampfsystems aber für Anfänger auf dem Gebiet der Rollenspiele nicht unbedingt zu empfehlen ist. *Ringworld* basiert auf dem gleichnamigen Roman von Larry Niven und dessen Fortsetzung *The Ringworld Engineers* und gestattet den Spielern Abenteuer vor dem Hintergrund dieser Geschichte. *Star Trek* schließlich baut auf dem Hintergrund der bekannten Fernsehserie *Raumschiff Enterprise* auf und simuliert die Abenteuer der Enterprise und ihrer Besatzung in ansprechender Weise.

Sind Spiele mit Fantasy- oder Science-Fiction-Hintergrund in den Jugendjahren der Rollenspiele dominierend gewesen, so eignet sich das Medium Rollenspiel jedoch auch hervorragend zur Simulation von Abenteuern anderer Genres oder Zeitabschnitte, was von den Designern dieser Spielsysteme erkannt wurde. Rollenspiele sind in den Vereinigten Staaten mittlerweile für nahezu alle denkbaren Arten von Abenteuern erhältlich – sei es der Showdown um zwölf Uhr mittags auf der Main Street, das Chicago der Prohibitionszeit oder die Seeabenteuer Hornblowers. Lassen Sie uns einen kurzen Blick auf die wichtigsten Spielsysteme werfen:

Agenten, Detektive, Gangster: Hier ist zunächst auf *Gangster* (Fantasy Games Unlimited) und *Gangbusters* (TSR) hinzuweisen. Während *Gangster* aus der Frühzeit des Rollenspiels stammt und die Spielmöglichkeiten durch ein dünn geratenes Regelheft doch stark eingeschränkt sind, bietet sich dem zukünftigen Privatdetektiv, Polizisten oder auch Gangsterboss mit *Gangbusters* ein komplettes Spielsystem an, dessen Möglichkeiten von Bandenkriegen bis hin zu Kriminalfällen mit Agatha-Christie-Niveau reichen und das auch von der Herstellerfirma mit einer Reihe zusätzlicher Abenteuermodule unterstützt wird. Wer statt dessen lieber in die Fußstapfen James Bonds tritt, der sollte zu *Top Secret* (TSR) oder *James Bond 007 Role-Playing Game* (Victory Games) greifen. *Top Secret* simuliert das Agentenmilieu allgemein und läßt sich somit zur Grundlage jeder vor diesem Hintergrund angesiedelten Kampagne machen, *James Bond 007* dagegen baut spezifisch auf dem Flair der Bond-Filme auf. Das Regelheft enthält dann auch folgerichtig die spielrelevanten Daten Miss Moneypennies genauso wie Beschreibungen und Daten aller technischen Gimmicks der Serie.
Eine Reihe von Abenteuermodulen zu einem Teil der Bond-Filme ist bereits erschienen. Ein deutscher Hersteller plant, das James-Bond-007-Rollenspiel herauszugeben. Wegen rechtlicher Komplikationen ist aber noch nicht abzusehen, wann dies der Fall sein wird.

Wildwest: Hier bietet *Boot Hill* (TSR) dem Spieler die Möglichkeit, in die Rolle Wild Bill Hickocks, Billy the Kids oder auch des ›Lone Ranger‹ zu schlüpfen. Das Spiel zeichnet sich durch ein relativ einfaches System aus, das aufgrund des geringen Umfangs jedoch bei vielen im Spiel auftretenden Situationen schnell seine Grenzen findet. Vollständiger ist hier *Once Upon A Time In The West* (Tabletop Games), das in geradezu perfektionistischer Weise fast alle denkbaren Situationen erfaßt, wegen des damit verbundenen Umfangs der Regeln aber für Anfänger wieder nicht zu empfehlen ist.
Gunslinger (Avalon Hill) schließlich ist als Brettspiel konzipiert, enthält aber so viele Rollenspiel-Elemente in den Regeln, daß es durchaus verdient, hier vorgestellt zu werden. Der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels liegt etwa zwischen *Boot Hill* und *Once Upon A Time In The West.*

Piraten und Seeabenteuer: Liebhabern alter Errol-Flynn-Filme und Leuten, die schon immer in die Rolle Captain Kidds schlüpfen wollten, sei hier zu *Pirates & Plunder* (Yaquinto) geraten. Drei recht umfangreiche Regelhefte lassen die Welt der spanischen Eroberungen in Südamerika, der englischen ›Sea Hawks‹ und allgemein des ›goldenen‹ Zeitalters der Piraterie wieder auferstehen. Wem es mehr nach den Abenteuern Hornblowers oder Richard Bolithos gelüstet, der sollte zu *Privateers & Gentlemen* (Fantasy Games Unlimited) greifen. Dieses Regelsystem ermöglicht Seeabenteuer zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges oder im Zeitalter Napoleons. Ein separates Regelheft gestattet es, auch ohne Rollenspiel-Elemente die großen Seeschlachten jener Zeit zu simulieren.

Superhelden: Das offizielle *Marvel Super Hero Game* (TSR) enthält die notwendigen Regeln, um als Captain America oder Die Spinne auf Verbrecherjagd zu gehen. Wer etwas weniger offiziell, aber im gleichen Grenre zu spielen wünscht, kann auch zu *Villains & Vigilantes* (Fantasy Games Unlimited), *Superworld* (Chaosium) oder *Superhero 2044* (Gamescience) greifen, die allesamt das Milieu der Superhelden (und Superverbrecher) zum Gegenstand haben.
Abenteuer mit weniger phantastischem Hintergrund ermöglichen schließlich *Daredevils* (Fantasy Games Unlimited) oder das *Indiana Jones Role-Playing Game* (TSR). *Daredevils* bereitet eher die Situationen der amerikanischen Radioserien der dreißiger und vierziger Jahre, in denen der Held stets von einer Gefahr in die nächste stolpert, spielmäßig auf, während das *Indiana Jones Role-Playing Game* (natürlich) die vom Kino her sattsam bekannten Abenteuer von Indy Jones und Helfern im Tempel des Todes oder auf der Jagd nach dem verlorenen Schatz zum Gegenstand hat. Letzteres schränkt die Freiheit der Spieler bei der Wahl ihrer Spielfigur jedoch stark ein.

Soweit also ein kurzgehaltener Überblick über die englische und amerikanische Rollenspiel-Szene. Nachdem mittlerweile fast alle in dieser Hinsicht ergiebigen Themen in ein oder mehrere Rollenspiele umgesetzt worden sind, wird der Trend in Zukunft wohl dahin gehen, gleiche ›Realitätstreue‹ und Möglichkeiten der Simulation mit weniger, weil besser durchkonstruierten Regeln zu errei-

chen – *Gangbusters* bietet hierfür ein gutes Beispiel. Ein geringerer Umfang der Regeln wird aber auch Interessenten, die sich bisher von den Seitenzahlen der Regelhefte abschrecken ließen, zum Rollenspiel bringen – wir dürfen auf die zukünftige Entwicklung also gespannt sein.

BÜCHER ZUM SPIELEN

Von Karl-Georg Müller

Spätestens an diesem Punkt des Buches dürfte jedem Leser in ausreichendem Maß klar sein, was ein Rollenspiel ist. Man sitzt mit einer bunt zusammengewürfelten Schar abenteuerlustiger Alltagsmenschen um einen Tisch herum und läßt sich von einem begeisterungsfähigen Spielleiter in eine ferne, märchenhafte Welt entführen – zumindest für die Dauer eines ereignisreichen Spielabends. Der Spielleiter ersinnt immer wieder neue Abenteuer oder greift auf vorgefertigte Module zurück. So kann kaum Langeweile aufkommen.

Anders verhält es sich bei den Solo-Abenteuern, die für einige Spielsysteme angeboten werden. Diese Produkte wenden sich an den Freizeitabenteurer, dem es an Spielleiter und Mitspielern mangelt. Solo-Abenteuer spielt man alleine, und ein Buch übernimmt einen Teil der Aufgaben des Spielleiters. Wie funktioniert dies? Zu Beginn erschafft man sich wie vor einem Gruppenabenteuer eine Spielerfigur. Dann braucht man nur noch Papier, Bleistift, Würfel und das Abenteuerbuch. Solo-Abenteuer bestehen im Prinzip aus einer durchnumerierten Folge von kurzen Textabschnitten, die in der abgedruckten Reihenfolge keinen Sinn ergeben. Als Spieler liest man einen solchen Abschnitt, der einem Informationen liefert oder dazu auffordert, unter Verwendung der Regeln des Spiels eine Spielszene durchzuspielen. Hierbei kann es sich zum Beispiel um den Kampf der Spielerfigur gegen einen hungrigen Bären handeln, den man unvorsichtigerweise aus seinem Winterschlaf geweckt hat. Der Spieler muß hier sowohl für seine eigene Figur als auch für den Bären würfeln. Nachdem man den Abschnitt gelesen und alle darin vorgeschriebenen Handlungen ausgeführt hat, wird man als Leser aufgefordert, eine von einer begrenzten Anzahl vorgegebener Entscheidungen zu treffen. Zum Beispiel könnte man die Wahl zwischen dem Verlassen eines Hauses, dem Durchsuchen des Erdgeschosses oder dem Hinauf-

steigen ins Obergeschoß haben. Je nach der Entscheidung, die man trifft, muß man an einer anderen Stelle weiterlesen; die Nummern der betreffenden Abschnitte werden jeweils angegeben.
Wie aus dieser kurzen Beschreibung hervorgeht, sind im Gegensatz zum Rollenspiel in der Gruppe die Handlungsmöglichkeiten bei einem Solo-Abenteuer begrenzt. Umfangreiche oder detaillierte Regeln kann man daher gar nicht voll ausnutzen. Eher wird man in diesem beschränkten Rahmen zu einem einfachen Rollenspiel greifen.
Neben den Solo-Abenteuern, die man ohne die Regeln des zugehörigen Rollenspiels nicht spielen kann, gibt es auch Bücher zum Spielen, in denen die Regeln gleich mit im Vorspann erläutert werden. Ein gutes Beispiel liefert das zweite Kapitel dieses Buches. Die Regeln der Bücher zum Spielen sind zwangsweise sehr einfach, reichen aber für Zwecke des Solospiels aus. Man braucht nur seinen Abenteurer mit verschiedenen Fertigkeiten zu versehen und mit Ausrüstungsgegenständen auszustatten, die ihm ein Überleben ermöglichen. Dann kann man sofort mit dem Spielen beginnen.
Aber wie läßt sich die Vorstellung eines lebendigen, sich jeder beliebigen Situation anpassenden Rollenspiels in ein starres und meist schmales Buch pressen. Daraus soll sich eine phantastische Welt entwickeln, mit der man sich fasziniert gleich mehrere Stunden beinahe süchtig beschäftigen kann – wie das?
Zum einen fesselt den Leser natürlich die in romanähnlicher Form festgehaltene Handlung vor einem imaginären Hintergrund, die aus Büchern wie *Der Herr der Ringe* von J. R. R. Tolkien oder *Die unendliche Geschichte* von Michael Ende vertraut ist. Nur reduziert sich bei Büchern zum Spielen die Handlung auf das Notwendigste, um dem angesprochenen jugendlichen Publikum unbeschwertes Lesevergnügen bereiten zu können und gleichzeitig eine kompakte, vielfältige Entscheidungen ermöglichende Handlung zu bieten. Hinzu kommt, daß die Szenerie von einem Abschnitt zum nächsten wechselt und somit erst gar keine Langeweile aufkommen kann. Dieser rasante Handlungsablauf wird für den Leser zusätzlich durch die immer wieder gefragten Entscheidungen vorangetrieben; Atempausen sind weder dem Helden des Abenteuers noch dem Leser vergönnt.
Ein anderes Argument für den Erfolg dieser Bücher stellen die knappen, einprägsamen Regeln dar, welche einige Seiten umfassen und trotzdem die für das Spiel benötigten Kenntnisse vermitteln. »Erfahrene« Rollenspieler werden jetzt entrüstet einwenden, daß ohne erschöpfende Regeln (z. B. für den Umgang mit dem blau-weiß-gestreiften Zebrarochen und seiner Umwandlung in körpereigene Astralenergie) kein geordnetes Spiel möglich sei. Sicherlich, im Rahmen einer breit angelegten Rollenspiel-Kampagne müssen alle Eventualitäten regeltechnisch festgehalten sein, damit es zwischen Spielleiter und Spielern nicht zu endlosen Diskussionen kommt. Aber bei der festgelegten, nicht veränderbaren Handlung der Bücher zum Spielen ergeben sich selten Situationen, die in Form von Regeln zuvor abgeklärt werden müssen. Also: kein langwieriges Durcharbeiten umfangreicher Regelwerke, sondern Losspielen gleich nach der Lektüre weniger Seiten.
Braucht man zum Rollenspielen von Regelbänden über Rasterpläne bis hin zu Zinnfiguren und etlichen weiteren Spielhilfen aus dem fast unüberschaubar gewordenen Angebot allerlei kostspielige Utensilien, so kommt man bei Büchern zum Spielen mit eben diesen aus – demnach ein preisgünstiges Vergnügen. Und nicht nur das, denn mit dem Spielen kann überall begonnen werden, man kann jederzeit im Verlaufe der Handlung das Spiel unterbrechen und später bei der entsprechenden Ziffer das Abenteuer fortsetzen.
Ein Unterschied zu den üblichen Rollenspielen dagegen beschneidet die Spielfreude: die Lösungsmöglichkeiten sind vorgegeben, ein Abweichen von dem einzigen, richtigen Lösungsweg ist nicht möglich. Bei Rollenspielen kann der Spielleiter demgegenüber Vorschläge und Ideen der Spieler in die Handlung einbeziehen und den Ablauf des Spieles jederzeit den Erfordernissen entsprechend abändern. Verständlicherweise läßt sich das bei Büchern zum Spielen nicht durchführen. Da der Leser die Spielbücher nicht nur ein einziges Mal durchspielt, sondern seinen Abenteurer wieder und wieder durch die Seiten des Bandes hetzt, besitzt die Spielfigur alle Kenntnisse seines Vorgängers; und alle Monster, die zuvor unschädlich gemacht wurden, erwachen jetzt zu neuem Leben. Ein Umstand, der genauso wie bei Solo-Rollenspielen unlogisch wirkt, sich aber nicht vermeiden läßt.
Als anderer Nachteil zeigt sich beim Spielen schnell: Der Abenteurer kann nicht zurückgehen, er muß den Weg nach vorne wählen. Deshalb sollte der Leser sich die bereits durchgespielten Zif-

fern notieren, um bei Bedarf umkehren und einen anderen Weg wählen zu können.
Sieht man von diesen Unterschieden zwischen Rollenspielen und Büchern zum Spielen ab, lassen sich auf der anderen Seite Gemeinsamkeiten erkennen. Nicht nur, daß die Abenteuer in einer phantastischen Spielwelt mit Zauberei, übernatürlichen Wesen und sagenhaften Schätzen angesiedelt sind, nein, in beiden Spielarten zieht man als Held oder Magier durch die Welt und besteht Abenteuer, von denen heutzutage bloß erzählt werden kann. Während die einen von eben diesen Welten träumen und sich in ihrer Phantasie ausmalen, wie sie als weiser Zauberer durch wunderbare Länder mit bizarren Wesen pilgern, bauen die anderen um diese Welten Handlungsrahmen herum und fassen die Träume in Bücher. Und in eben jenen Büchern entdeckt der Leser die Ideen, die er bereits lange in sich trug und die er endlich in Form eines Buches vor sich liegen sieht. Diesen Umstand machten sich die Autoren Ian Livingstone und Steve Jackson zunutze, womit die Bücher zum Spielen 1982 in England ihren Anfang nahmen, als der erste Band der »Fighting Fantasy Gamebooks« mit dem Titel *The Warlock of Firetop Mountain* erschien und bald begeisterten Zuspruch erhielt. Im Jahr darauf veröffentlichte der Verlag Thienemann dieses erste Buch der bis heute auf acht Bände angewachsenen Reihe in Deutschland. Der Erfolg war so vielversprechend, daß mittlerweile jeweils im Frühjahr und im Herbst ein weiterer Band herauskommt.
Im Goldmann-Verlag wird die aus dem Englischen übersetzte »Einsamer Wolf«-Serie erscheinen, die aus vier zusammenhängenden Büchern besteht.
Den Schlußpunkt setzt vorläufig der Bastei-Verlag mit »Das Große Nibelungen-Spielbuch«, das für Februar 1985 angekündigt ist.
Um den Ablauf eines solchen Spieles zu verdeutlichen, greife ich aus dem fünften Band der »Fighting Fantasy Gamebooks« *(The City of Thieves)* eine typische Szene heraus:
127: Ein kurzes Stück vor dir kämpfen drei Männer – die beiden jüngeren attackieren einen alten Menn mit Eisenstangen. Wenn du dem alten Mann zu Hilfe eilen willst – weiter bei 177. Wenn du den streitenden Männern lieber aus dem Weg gehen möchtest – weiter bei 348.
Natürlich kann unser Held solche unfairen Angriffe nicht hinnehmen, schlägt sich also auf die Seite das alten Mannes und sieht unter Ziffer 177 nach, was geschieht.
177: Du ziehst dein Schwert und eilst hinzu. Der alte Mann liegt auf dem Boden, während die beiden anderen auf ihn eindreschen und versuchen, ihm seinen Lederbeutel wegzunehmen. Als sie dich bemerken, wenden sie sich dir zu und greifen dich an.

	Gewandtheit	Stärke
Erster Räuber	7	8
Zweiter Räuber	8	6

Du kämpfst erst mit dem einen, dann mit dem anderen. Wenn du gewinnst – weiter bei 51.
Der Abenteurer gewinnt wohl den Kampf und liest unter Ziffer 51 nach.
51: Du gehst zum alten Mann und hilfst ihm auf die Füße. Er dankt dir überschwenglich und bietet dir ein Bier im nächsten Gasthaus an. Wenn du sein Angebot annehmen möchtest – weiter bei 325. Setzt du lieber deine Suche fort – weiter bei 348.
Sicherlich wird sich unser Freund bei einem Bier von den Strapazen des Kampfes erholen wollen, aber was ihm Unerwartetes im Gasthaus begegnet, wird nicht verraten.

FantasyAbenteuerSpielBücher und Fighting Fantasy Gamebooks

Die FantasyAbenteuerSpielBücher des Thienemann Verlags erscheinen im DIN-A5-Format, sind reichhaltig illustriert (wobei auf verschiedene Zeichnungen aus den englischen Original-Ausgaben verzichtet wurde, die beim empfindlichen deutschen Lesepublikum Anstoß erregt hätten) und im Vergleich zu den Originalen zwar teurer, aber qualitätsmäßig besser aufgemacht sind.
Die Bücher beginnen gleich mit dem Auswürfeln der Abenteurer; Gewandtheit, Stärke und Glück werden bestimmt und in das Abenteuer-Protokoll übertragen, das sich im Vorspann jeden Buches befindet und das der Leser der Einfachheit halber kopieren sollte.
Daran schließen sich die Regeln für die Durchführung der Kämpfe an. Das Kampfsystem selbst ist sehr einfach, was gleichzeitig bedeutet, daß die Kämpfe schnell abgewickelt werden können. Sowohl Abenteurer als auch Gegner würfeln dabei mit zwei Würfeln und addieren ihre Gewandtheitspunkte. Derjenige mit der niedri-

geren Zahl verliert die Kampfrunde und muß zwei seiner Stärkepunkte abziehen. Wenn die Stärkepunkte auf Null sinken, ist der betreffende Abenteurer oder Gegner tot. Dem Spiel sind diese wenigen Regeln angemessen, denn eine Detailliertheit wie bei Rollenspielen ist nicht notwendig.
Eine besondere Rolle spielt bei den FantasyAbenteuerSpielBüchern der Faktor Glück: Während des Abenteuers kann vom Spieler verlangt werden, daß er sein Glück versuchen soll. Dabei muß er mit zwei Würfeln unter seinem Glückswert würfeln – ansonsten hat er halt Pech, und die Situation wendet sich zu seinen Ungunsten. Auch im Kampf kann der Abenteurer sein Glück versuchen und damit erlittenen Schaden verringern oder ausgeteilten Schaden verstärken.
Hierauf folgen erläuternde Details zu Gewandtheit, Stärke und Glück und wie diese Punkte regeneriert werden können, wenn sie im Spiel durch Kampf oder andere Ereignisse absinken. Stärke kann durch Proviant zurückgewonnen werden, den man unterwegs ißt. Glück und Gewandtheit können nur verändert werden, wenn dies an entsprechenden Stationen im Text angegeben ist. Um dem Abenteurer einen weiteren Vorteil zu verschaffen, darf er einen Trank mit zwei Portionen zur Ausrüstung nehmen, der ihm die ursprüngliche Punktzahl an Stärke, Gewandtheit oder Glück verleiht, sobald er ihn trinkt.
Nach einigen Anmerkungen zur Ausrüstung des Helden beginnt das eigentliche Abenteuer mit einer Vorgeschichte, die den Leser in die vor ihm liegende Handlung einstimmt und ihm den Auftrag vermittelt, mit welchem er sich auseinanderzusetzen hat. Die einzelnen Bücher sind jeweils gleich aufgebaut, beinhalten aber teilweise Zusatzregeln, die das Spiel abwechslungsreich gestalten.
Der Hexenmeister vom Flammenden Berg verbirgt seinen Schatz in einer verschlossenen Truhe, deren Schlüssel der Held im Labyrinth unter dem Berg erstreiten muß. Das wiederum geht nicht immer ohne Überlegen; sich alleine auf die Kraft seines Armes zu verlassen, muß den Abenteurer also keineswegs ans Ziel bringen. Hilfen bieten ihm im Höhlensystem verborgene magische Gegenstände, die er im Kampf gegen den Hexenmeister einsetzen kann. Das Abenteuer selbst läuft gänzlich im Labyrinth ab, Begegnungen mit Monstern und nachtliebenden Kreaturen stehen im Vordergrund.
Ähnlich verhält es sich mit der *Zitadelle des Zauberers.* Der Leser

übernimmt die Figur eines Zauberlehrlings, der die Herrschaft des gefürchteten Magiers Balthus Dire brechen soll. Dazu wird der Abenteurer mit einer bestimmten Anzahl von Zaubersprüchen ausgestattet, die ihm in entscheidenden Situationen von Nutzen sind. Um Balthus Dire zum Zauberduell herausfordern zu können, muß sich der Zauberlehrling in dessen Zitadelle begeben und sich dort von Raum zu Raum vorarbeiten. Neben den üblichen Begegnungen mit freundlich oder feindlich gesinnten Wesen hat der Autor ein paar nette Gags eingebaut: So kann der Leser in einer Spielhölle sein Gold vermehren (oder den Saal mit geleerten Taschen verlassen) oder das Zusammentreffen mit einem albernen und scherzetreibenden Gnomen verwünschen.
Im dritten Band *Der Forst der Finsternis* kann nur ein magischer Kriegshammer das Volk der Zwerge gegen eine Horde Trolle schützen – und eben diesen Hammer muß der Abenteurer im mit Gefahren gespickten Wald aufspüren. Besonderes Augenmerk sollte er hierbei auf eine Anzahl Zaubergegenstände richten, die er zu Beginn seines Weges mit Bedacht auswählen muß. Hat er dies getan, führen ihn die Pfade durch den verwunschenen Wald und über verschlungene Wege zum gesuchten Gegenstand. Im Gegensatz zu den beiden ersten Bänden der Reihe steht dem Abenteurer während einer Suche Proviant zur Verfügung, den er zwischendurch zu sich nehmen kann und nicht nur an vorgegebenen Stellen.
Das im Frühjahr 1985 erscheinende Buch *Das Universum der Unendlichkeit* siedelt sich im Kosmos einer zukünftigen Welt an und liest sich wie ein Science-Fiction-Roman zur Fernsehserie »Raumschiff Enterprise«. Ein Sternenschiff verirrt sich durch ein Schwarzes Loch in ein fernes Universum. Die Besatzung bemüht sich im Verlauf des Buches verzweifelt, den Rückweg zu finden. Dabei übernimmt der Leser nicht bloß die Rolle des Raumschiffkommandanten, sondern auch weiterer Mannschaftsmitglieder, mit denen auf den unterschiedlichsten und seltsamsten Planeten gelandet wird, um die nötigen Koordinaten für die Rückkehr zu erfahren. Als außerordentlich schwierig erweist sich hierbei, daß eine Anzahl ähnlich lautender Koordinaten vom Leser herausgefunden werden – aber welches sind die richtigen?
Die im folgenden angeführten Bände sind bislang noch nicht bei Thienemann erschienen, werden aber in den nächsten Jahren nach und nach in Deutschland veröffentlicht.

Als Band 5, *The City of Thieves,* präsentiert sich dem Leser ein Abenteuer in einer von Dieben bevölkerten Stadt, in der unser Abenteurer einen alten Zauberer aufsuchen soll. Nur der kann verraten, mit welchen Mitteln der (böse) Fürst der Nacht zu besiegen ist. Und damit beginnt erst die eigentliche Jagd durch die Stadt, denn die gesuchten Gegenstände sind nicht einfach aufzuspüren. Hat man dann endlich all das zusammen, was das Treiben des Fürsten beenden kann, steht der Gang gegen diesen mächtigen Dämonen noch aus.
Deathtrap Dungeon lockt den Abenteurer mit einer großzügigen Belohnung in ein mit unzähligen Schrecken bestücktes Höhlensystem. Am meisten ähnelt der Aufbau des Buches dem ersten Band der Reihe, denn wie dort wird der Leser durch ein unterirdisches Labyrinth gehetzt, sieht sich zähnefletschenden Monstern gegenüber, muß knifflige Fallen meistern und auch den Verstand benutzen, um dann mit Geschick und Glück den Ausgang aus dem Labyrinth zu entdecken. Ist dies gelungen, wird man von einer jubelnden Menschenmenge als Champion empfangen und von Baron Sukumvit fürstlich belohnt.
Hat man im vorhergehenden Buch nur mit Laterne durch die Schwärze der Gänge mühsam seinen Weg gefunden, so kann man sich in *Island of the Lizard King* an hellem Tageslicht und frischer Luft erfreuen. Weniger glücklich wird der geplagte Abenteurer über die zu erfüllende Aufgabe sein, die ihn auf Bitten einer Dorfgemeinschaft auf die Echseninsel verschlägt. Dort soll er den Echsenkönig ausfindig machen und die Gefahr, die von der Insel und ihren Bewohnern ausgeht, beseitigen. Was sich als unmöglich für eine Einzelperson erweist, so daß nur mit Hilfe einiger Gefährten dem ruchlosen Gebaren der Echsen ein Ende bereitet werden kann.
Als 8. und bislang letzter Band erschien *Scorpion Swamp,* der dem Abenteurer die Möglichkeit eröffnet, diverse Zaubersprüche anzuwenden (vorausgesetzt, er findet die hierzu nötigen Edelsteine mit magischer Ausstrahlung). Damit kann er z. B. Wasser in Eis verwandeln, Objekte in Brand setzen oder einen Gegner mit einem Fluch belegen. Daneben kann der Held auf seinem Weg umkehren (was in den Büchern 1–7 nicht vorgesehen ist) und findet bei der vorhergehenden Episode einen entsprechenden Absatz, der die veränderte Situation berücksichtigt. Der Leser wird dadurch nicht unbedingt in eine Richtung gedrängt, der er bis zum

Ende folgen muß, er kann seine Lage überdenken, nach eigenem Ermessen zurückgehen und eine alternative Abzweigung benutzen.
Für Nachschub weiterer Bände wird sicherlich gesorgt werden, denn in Großbritannien erleben die Bücher eine Auflage nach der anderen. Und wer das Angebot an Fantasy-Literatur kennt, weiß auch, daß die phantastischen Ideen den Autoren so schnell nicht ausgehen werden.

Einsamer Wolf

Von der Grundkonzeption her unterscheidet sich die »Einsamer Wolf«-Serie des Goldmann Verlages nicht von den FantasyAbenteuerSpielBüchern – beide Serien entsenden einen wagemutigen Helden in eine archaische Welt, in der er eine Aufgabe zu erfüllen hat. Trotzdem lassen sich Unterschiede feststellen, betrachtet man die Regeln und das Handlungschema näher.
Zu Beginn des Spiels würfelt der Leser die Kampfgewandtheit und die Lebenspunkte mit einem zehnseitigen Würfel oder mit Hilfe der im Anhang der Bände abgedruckten Zufallszahlen-Tabelle aus. Die ermittelten Werte wirken sich in den Kämpfen entscheidend aus, hohe Punktewerte sind daher selbstverständlich vorteilhaft.
Hat man die Zahlen in die Handlungs-Tabelle übertragen (die man sich am besten kopiert), können aus einer umfangreichen Liste besonderer Fertigkeiten fünf ausgewählt werden. So kann der zukünftige Held sich eines »Gedankenschildes« bedienen, um die mentalen Angriffe der Dunkelherren abzuwehren. Oder er kann seinen »sechsten Sinn« ausbilden lassen und damit das Erkennen todbringender Gefahr zu seinem Erfahrungsschatz zählen. Unter insgesamt zehn Fertigkeiten kann die Wahl getroffen werden – was sich als schwieriges Unterfangen erweist, da alle zur Auswahl stehenden Kenntnisse im Verlauf des Abenteuers zur Anwendung kommen. Nach dem Durchspielen des ersten Buches wird jedoch deutlich, welche Fertigkeiten im besonderen von Vorteil sind und zum unbedingten Repertoire des Helden gehören müssen.
Die Ausrüstung wiederum ist einerseits festgelegt, andererseits wird durch Auswürfeln ein zusätzlicher, wichtiger Gegenstand dem Helden mit auf den ungewissen Weg gegeben. Beschränkung

findet eine allzu reichhaltige Aurüstung in einer detaillierten Auflistung der Gewichte, die getragen werden können – es ist z. B. nicht möglich, mehr als zwei Waffen mit sich herumzutragen.
Dies alles regelt die persönlichen Ausgangswerte des Helden und bestimmt, mit welcher Erfolgschance er das bevorstehende Abenteuer angeht. Kommt es dann jedoch wirklich zu einer Auseinandersetzung, spielt das Kampfsystem eine entscheidende Rolle. Das Kampfergebnis wird dabei anhand der Differenz der Kampfgewandtheit und einer Zufallszahl ermittelt und von einer Tabelle abgelesen. Das Resultat zeigt jeweils an, wie viele Lebenspunkte der Einsame Wolf und sein Gegner verloren haben. Die auszutragenden Kämpfe sind meist von kurzer Dauer, da hohe Verluste an Lebenspunkten häufig vorkommen und somit rasch einer der Kämpfer besiegt ist. Zudem hat der Einsame Wolf den Vorteil, bei gleichen Ergebnissen weniger Lebenspunkte zu verlieren als sein Kontrahent. Dies bringt es mit sich, daß der Einsame Wolf in den seltensten Fällen seinen Tod durch die Klinge oder Klaue eines Feindes erfährt, sondern meist durch ungeschicktes Hineinstolpern in mörderische Fallen oder ähnliche Hinterlistigkeiten. Die Überlebenschance als Einsamer Wolf ist wohl größer als die der Abenteurer in den FantasyAbenteuerSpielBüchern, aber die unbedingte Erfüllung der gestellten Aufgabe ist damit nicht verbunden – die gestaltet sich kaum weniger problematisch.
Erwähnt werden muß die farbige Karte zu Beginn jeden Bandes, die den nördlichen Teil der Welt Magnamund festhält und dem Spieler Anhaltspunkte gibt, welchen Weg sein Held einzuschlagen hat. Ausgenutzt wurde hier die Erfahrung, daß Anhänger der Fantasy-Literatur sich intensiv mit der beschriebenen Welt identifizieren können, wenn diese in ansprechender Form kartographiert und die Welt überschaubar wird. Zudem läßt sich anhand der Karte die zusammenhängende Handlung der Einsamer-Wolf-Bände leichter verdeutlichen und nachvollziehen. Denn der Leser führt nicht länger irgendeine Figur, die mit dem Zuschlagen des Buches ihr Leben aushaucht, sondern jemanden, der seine gewonnenen Kenntnisse, seine erworbenen Schätze mit hineinnimmt in das nächste Abenteuer. Er kann seinen Charakter, den er für den ersten Band auswürfelte, verbessert ins zweite Buch übernehmen, braucht also nicht einen neuen Helden zu erschaffen.
Läßt man die angesprochenen Unterschiede zu den FantasyAbenteuerSpielBüchern außer Betracht, so zeigt die Einsamer-Wolf-

Serie ihre Verwandtschaft zu ihrem Vorgänger: Insgesamt 350 Nummern, zum Teil illustrierte Szenen, unterteilen das Abenteuer in Einzelepisoden, die den Helden immer wieder mit Entscheidungen konfrontieren und ihn vor die Wahl stellen, den linken oder rechten Weg zu wählen, das fremde Wesen anzugreifen oder friedlich mit ihm zu kommunizieren, den Sprung über eine beängstigend tiefe Felsspalte zu wagen oder lieber umzukehren.
Aber wie gestaltet sich der Inhalt der Bücher: Der erste Band *Flucht aus dem Dunkel* der Autoren Joe Dever und Gary Chalk beginnt gleich mit der Beschreibung eines Angriffs der Dunkelherren auf die Enklave des Ordens der Kai. Während die Mönche Opfer dieses Überfalls werden, bemüht sich der Leser in Person des zuvor ausgewürfelten Abenteurers um die Erfüllung einer Aufgabe. So erfährt der Held viel zu spät vom Untergang der Mönche, die ihm als Lehrmeister dienten und ihn in den Kai-Fertigkeiten unterwiesen. Damit ein weiteres Übergreifen der Dunkelherren auf andere Regionen des Königreiches Sommerlund verhindert wird, eilt unser Held zur Hauptstadt Holmgard, um König Banedon zu warnen. Und den gefahrvollen Weg beschreibt das vorliegende Buch – der Held muß versuchen, auf schnellste Weise Holmgard zu erreichen, denn die Dunkelherren hegen finstere Absichten, und sie haben das gleiche Ziel vor Augen wie der Abenteurer – Holmgard...
Feuer über den Wassern baut auf den Ereignissen des ersten Einsamer-Wolf-Bandes auf, läßt sich aber ohne weiteres alleine und zuerst spielen. Zur Handlung: Nachdem der Einsame Wolf nach Holmgard gelangte und den König von der nahenden Gefahr unterrichtete, erhält er von diesem den Auftrag, im fernen Land Durenor in den Besitz der magischen Waffe Sommerswerd zu kommen und nach Holmgard zu bringen. Auf seiner Reise hat der Abenteurer eine mit Überraschungen angehäufte Seefahrt, Begegnungen mit zwielichtigen Reisegefährten und die Durchquerung eines düsteren Gebirgstunnels zu bestehen, ehe ihm Erfolg beschieden ist und er das über dem bedrohten Königreich schwebende Unheil abwenden kann.
Während in *Flucht aus dem Dunkel* dem Einsamen Wolf die Wahl zwischen verschiedenen Wegen nach Holmgard offenbleibt und diese sich grundsätzlich voneinander unterscheiden, sieht der Leser sich bei *Feuer über den Wassern* eher gespielt, als daß er eigene Entscheidungen treffen kann. Die Handlungsstränge sind starr

vorgezeichnet, nur in einem engen Rahmen kann der Einsame Wolf seine Wahl treffen, die ihn aber bald auf den ursprünglich eingeschlagenen Pfad führt.
Nach den beiden bisher vorliegenden Bänden wird die Serie mit zwei ähnlich konzipierten Büchern fortgesetzt. Der Leser kann demnach mit seinem Helden aus dem ersten Abenteuer (sofern er dieses überlebte) alle weiteren Abenteuer in Angriff nehmen und die Aufgaben zu lösen versuchen.

Das Große Nibelungen-Spielbuch

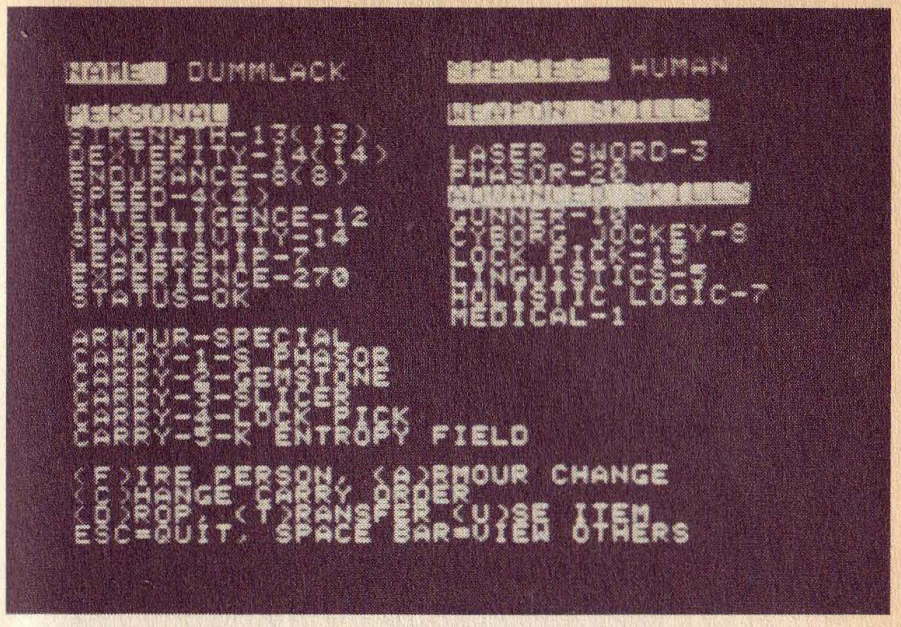
Im Bastei-Verlag erscheint im Frühjahr 1985 »Das Große Nibelungen-Spielbuch« mit einem Umfang von ca. 480 Seiten. Geschrieben wurde das Buch von Robert Wolf, die Gestaltung übernahm Johann Peterka. Wie unschwer zu vermuten sein dürfte, spielt sich die im Buch beschriebene Handlung vor dem Hintergrund der Nibelungensage ab. Dem Leser wird die Aufgabe zuteil, den Hort der Nibelungen zu finden und zu verhindern, daß Ragnarök, die Götterdämmerung, hereinbricht.
Anders als in den FantasyAbenteuerSpielBüchern oder der Einsamer-Wolf-Serie kann der spielfreudige Leser zwischen verschiedenen Charakteren wählen, die er auf die Suche schicken will: Er kann Krieger werden und sich damit auf Stärke und Waffenfertigkeit verlassen, er kann als Magier den gefahrvollen Weg angehen und Zauberei als seine hervorragende Eigenschaft benennen, oder er begibt sich als Sänger auf die Reise, der seine Ausstrahlung und Klugheit sinnvoll einsetzt. Ansonsten zeigt sich das Nibelungen-Spielbuch seinen Vorgängern ähnlich. Das Buch ist in durchnumerierte Handlungsabschnitte unterteilt, die dem Leser verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten eröffnen, in den Regeln sind Details wie die Abwicklung von Kämpfen und das Ablegen diverser Fähigkeitsproben festgehalten. Der Abenteurer selbst sieht sich mit den Fähigkeiten Kampfkraft, Klugheit, Magiekunde und Geschicklichkeit ausgestattet, die in Form einer Stufenskala von 1 bis 20 ausgedrückt werden. Und wie in den anderen Spielsystemen können sich diese Werte während des Abenteuers verbessern oder verschlechtern.
Allen Büchern zum Spielen ist gemeinsam, daß sie sowohl dem jugendlichen Publikum als auch dem erwachsenen Leser kurzweilige

Unterhaltung bieten. Die ansprechende Aufmachung der Bücher und die gewählte Thematik innerhalb eines phantastischen Schauplatzes tragen ihr übriges zum Erfolg bei. Wer für ein paar Stunden Ablenkung im Spiel sucht und sich für Fantasy-Literatur begeistern kann, wird von den Büchern zum Spielen nicht enttäuscht sein.

COMPUTERROLLENSPIELE

Von Jo Weigand

Kaum war das erste Fantasy-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* auf dem Markt und die Welle der Rollenspiele so richtig am anlaufen, da war für den Computerfreak spätestens mit dem Erscheinen der ersten Solo-Abenteuer erkennbar, daß diese Spielegattung bestens auf einem Computer zu realisieren ist.
Betrachtet man einmal ganz nüchtern, wie ein Solo-Abenteuer organisiert ist, so wird man feststellen, daß es sich um kurze Abschnitte handelt, in denen Entscheidungen zu treffen sind, die dazu führen, daß man einen anderen Abschnitt liest beziehungsweise zu einem anderen Abschnitt springt (siehe *Mendrags Ruf* in diesem Buch). Das ist aber gerade die Art von Verwaltungsaufgaben, für die ein Computer maßgeschneidert ist. Ein Programm zu schreiben, das dem nachstehenden Ablaufschema (Abb.) folgt, ist wirklich eine simple Aufgabe, die auch einige wenige Male durchgeführt wurde. Aber natürlich hat diese Art von Computerrollenspielen nur den einen Vorteil, daß man nicht blättern muß. Da das Lesen von Texten vom Bildschirm über längere Zeit nicht gerade angenehm ist, boten diese Spiele mehr Nach- als Vorteile, und so hätten sie auf dem Markt kaum eine Chance gehabt, wenn sie kommerziell angeboten worden wären.
Praktisch gleichzeitig beschäftigte man sich in einigen Universitäten der USA damit, Computern ein gewisses »Sprachverständnis« einzuhauchen. Man bemühte sich also, den Computern beizubringen, einfache Sätze zu »verstehen« und entsprechend zu handeln beziehungsweise Rechenoperationen auszuführen. Natürlich konnte hier kein echtes »Verständnis« der Sprache geschaffen werden, aber man kam doch so weit, daß der Computer auf wenige Befehle, die die Form »Verb Objekt« hatte, richtig reagieren konnte. Der Wortschatz umfaßte zwar nur wenige Worte – denkbar wären für eine Anwendung »Steuerung eines Haushaltsroboters« zum Beispiel: »Gib«, »Nimm«, »Hole«, »Öffne«, »Gehe



Das »Character-Sheet« aus »Galactic Adventures« von SSI. Es unterscheidet sich kaum von dem eines gewöhnlichen Rollenspieles.

Obwohl man bei »Aztec« eine Figur führt, mit der man sich zwangsläufig identifiziert, ist es kein Rollenspiel, sondern gehört zu den Action-Spielen.

nach, in)« auf der Seite der Verben und »Flasche«, »Tür«, »Dose« (und einige weitere Haushaltsgegenstände) auf der Seite der Objekte – mit denen sich das Prinzip bereits veranschaulichen läßt: Kombiniert man jedes Verb mit jedem Objekt, so ergeben sich eine Vielzahl von Befehlen, von denen allerdings nicht alle sinnvoll sind – im Beispiel etwa »Hole Tür«. Auf die sinnlosen Kombinationen muß das System mit »Ich verstehe nicht!«, »Das ergibt für mich keinen Sinn!« oder ähnlichem antworten. In allen anderen Fällen wird die Aktion durchgeführt, die das Verb angibt, und zwar mit dem als Objekt bezeichneten Gegenstand.
Mit diesem System war – ausgehend von ernsthaften Anwendungen und Überlegungen – ein Weg gefunden, eine Figur zu steuern, und nun kamen folgende drei Tatsachen zum Tragen:

- Erstens ist es viel leichter, eine simulierte Figur anstelle eines Roboters zu steuern,
- zweitens sind die Computerleute an Universitäten in der Mehrzahl verspielte Studenten, und
- drittens waren die Rollenspiele eines der aktuellsten Themen in Spielerkreisen.

Die Entwicklung des ersten anspruchsvollen Computerrollenspiels war daher eher eine Frage von Wochen denn Monaten, und so entstand innerhalb kürzester Zeit das erste »Adventuregame«, eine Spielegattung, die man jetzt in Deutschland üblicherweise Textabenteuer nennt.

Textabenteuer

verwenden also das oben beschriebene System, das heißt sie schildern eine Situation und man kann dann ein beliebiges, im allgemeinen aus zwei Worten bestehendes Kommando eingeben, um eine Aktion auszuführen. Ob dieses Kommando im Wortschatz des Abenteuerprogramms enthalten ist, ist schließlich Glückssache, aber im Prinzip läßt sich jedes Kommando geben. Insofern sind die Computer-Textabenteuer erheblich anspruchsvoller als die gedruckten Vorbilder, da hier nicht nur aus vorgegebenen Möglichkeiten eine ausgewählt werden muß, sondern die Entscheidung zuerst völlig frei getroffen werden und dann auch noch in ein Kommando umgesetzt werden muß. Da die meisten Abenteuerspiele in englischer Sprache geschrieben sind, hat man bei

uns den Nachteil der Sprachbarriere, und man muß beim Lesen der Texte und vor dem Eingeben der Kommandos gelegentlich ein Wörterbuch zur Hand nehmen, um dieses oder jenes Wort nachzuschlagen. Zum anderen frischt man aber seinen Englischwortschatz wieder auf beziehungsweise lernt einige neue Wörter hinzu.
Einen wesentlichen Nachteil haben aber Computer-Textabenteuer gegenüber ihren gedruckten Vorgängern, und der kommt folgendermaßen zustande: Bei beiden Arten der Abenteuerspiele gibt es im Verlauf der Handlung »Schlüsselpositionen«, die erreicht und überwunden werden müssen, um weiter vordringen zu können, ganz gleich, ob diese Position, zum Beispiel die Tür zu einem Verlies, auf wenigen Wegen, die durch die Beschreibungen in einem Buch vorgegeben sind, oder auf vielfältige Weise durch die Eingabe von beliebigen Kommandos erreicht wird, man muß diese Stelle überwinden. Gelingt es einem nicht, an dieser Stelle vorbeizukommen, so ist ein Computer-Textabenteuer praktisch zu Ende, obwohl man vielleicht erst 15% des Abenteuers erlebt hat. Die restlichen 85% wird man dann nicht zu Gesicht bekommen. In einem Buch kann man versuchen, alle Fälle auszuprobieren, oder, wenn alles nicht hilft, einfach an einer Stelle weiterzulesen, die man bisher nicht erreicht hat. Das ist zwar gemogelt, aber auf diese Weise verschafft man sich wenigstens Zugang zu allen Textstellen, wenn man anders gar nicht mehr weiterkommt. Der Computer bleibt in diesen Fällen stur und gibt den Rest der Texte und des Vergnügens nicht preis. Bei der Eingabemöglichkeit von beliebigen Kommandos kann man auch nicht alle Kommandos ausprobieren, um zum Ziel zu kommen; dazu sind es ganz einfach zu viele.
Sollten Sie einmal in die Situation kommen, in einem Textabenteuer nicht mehr weiterzukommen, warten Sie zuerst eine Woche ab, ob Ihnen nicht doch noch etwas einfällt. Versuchen Sie dann, mit Freunden und Bekannten über Ihre mißliche Lage in diesem Spiel zu sprechen. Sollten Sie danach immer noch keine Lösung gefunden haben, so haben Sie zuletzt die Möglichkeit, den Hersteller um Hilfe zu bitten. Wenn Sie Ihre Lage und die Gegenstände, die Sie mitführen beziehungsweise gefunden haben, ausführlich beschreiben und Ihrer Anfrage auch Rückporto (Internationale Antwortscheine) beilegen, haben Sie gute Chancen, überhaupt und sogar die richtige Antwort zu bekommen.
Obwohl sich dieser Nachteil sehr schwerwiegend anhört und wohl

auch ist, sollte man nicht auf die Anschaffung eines Computer-Textabenteuers verzichten. Diese Spielegattung kann sehr viel Vergnügen bereiten, insbesondere da die Entwicklung auf diesem Gebiet nicht stehenbleibt. Die neuesten Programme umfassen einen Wortschatz von mehr als 500 Wörtern und »verstehen« auch Sätze, die länger als zwei Worte sind. Natürlich kann ein Computerspiel nie soviel freie Entscheidungen bieten, wie ein Rollenspiel mit einem erfahrenen Spielleiter – vom Gruppenerlebnis einmal ganz abgesehen –, aber trotzdem ist der Raum für eigene Entscheidungen schon ganz beachtlich.
Auf die Nennung von Titeln wurde in diesem Abschnitt ganz bewußt verzichtet, da im Gegensatz zu den Rollenspielen, deren Systeme gleichbleiben und nur durch neue Abenteuermodule ergänzt werden, stets neue Spiele auf den Markt kommen und man deshalb in diesem Rahmen nicht aktuell genug sein könnte.

Graphikabenteuer

Diese Gruppe der Computerspiele unterscheidet sich eigentlich nur in einem Punkt von den Textabenteuern: Der Textteil wurde hier auf wenige Zeilen verringert und durch ein farbiges Bild ergänzt. Die Einspeicherung dieser Bilder bedeutet natürlich erheblichen Zeitaufwand und auch eine ganze Menge Speicherplatzbedarf. Solange die Homecomputer mit wenigen Kilobyte (kB) Hauptspeicher auskommen mußten und dem Normalverbraucher als externes Speichermedium nur ein Kassettenrekorder zur Verfügung stand, ließen sich Graphikabenteuer nur schwer realisieren. Zum einen reichte der Speicherplatz für ein Bild kaum aus, und zum anderen wären die Ladezeiten für das nächste Bild zu lange gewesen, um flüssig spielen zu können. Seit aber die Leistungsfähigkeit auch kleinerer Systeme so angestiegen ist, daß sie über 32, 48 oder sogar 64 kB Speicherplatz verfügen und den Anschluß eines Diskettenlaufwerkes ermöglichen, stellt weder der Bedarf an Speicherplatz noch die Ladezeit ein Problem dar. Die Graphikabenteuer kann man daher in gewisser Weise als die natürlichen Nachfolger der Textabenteuer bezeichnen.
Nichtsdestotrotz werden Textabenteuer immer noch hergestellt und neu entwickelt, da sie nicht nur die längeren, sondern oft auch die besseren Texte enthalten und so als »literarisch wertvoller«

gelten. Graphikabenteuer können mit ihren meist vier Zeilen Text hier nicht mithalten, bieten aber die Möglichkeit, mit dem Bild nicht nur die Situation zu illustrieren, sondern dort auch Informationen zu verstecken. Damit fordert und fördert diese Spielegattung eine weitere Fähigkeit des Spielers, nämlich die Beobachtungsgabe.
Welche Anforderungen diese Spiele in der Zukunft zusätzlich stellen werden, ist jetzt noch nicht abzusehen. Die Technik bleibt nicht stehen, und so gibt es bereits einige wenige Programme, bei denen das Bild kein »Bild« mehr ist, sondern ein kurzer »Trickfilm«. Trotz dieses technischen Fortschritts sind die Graphikabenteuer vom Prinzip her mit den Textabenteuern identisch, und so gelten alle Aussagen über die Nachteile der Textabenteuer auch hier.
Um zu belegen, wieviel Spaß es machen kann, ein Computerabenteuer, ganz egal, ob nun Text- oder Graphikabenteuer, zu spielen, selbst wenn man die richtige Lösung nicht auf Anhieb findet, sei zum Schluß eine kurze Szene aus dem Graphikabenteuer *Blade of Blackpoole* von Sirius Software erzählt:
Als mutiger Held und Abenteurer befinden Sie sich auf der Suche nach einem sagenumwobenen Schwert. Nichts Böses ahnend, schippern Sie auf einem Kahn einen Fluß hinunter, als Ihnen plötzlich ein Seeungeheuer den Weg versperrt. Was tun? Nach einigen erfolglosen Versuchen, an diesem Monster vorbeizukommen, werden Sie wahrscheinlich von der eingebauten »Hilfe«-Funktion Gebrauch machen. Diese Funktion bietet einen Lösungshinweis und ist inzwischen bei vielen Abenteuerspielen zum Standard geworden. In diesem Fall werden Sie hier zur Antwort erhalten: »Keep her smiling«, also halte sie bei guter Laune. Man beachte, das Seeungeheuer ist weiblich. Sollten Sie jetzt auf den Gedanken kommen, das Untier zu küssen, also »Kiss monster« zu befehlen, werden Sie eine Überraschung erleben. Sie haben zwar nicht die Lösung des Problems gefunden und sind nach wie vor nicht an dem Vieh vorbei, aber die Antwort »Don't think of sex, play the game« – »Denken Sie nicht an Sex, spielen Sie das Spiel« – wird Sie noch Monate danach über die Situation dankbar lächeln lassen, insbesondere, da der Programmierer mit einem »Das ergibt für mich keinen Sinn« sehr einfach diese Eingabe hätte abhandeln können.

Animierte Rollenspiele

Die dritte Gattung der Computer-Rollenspiele, die animierten Rollenspiele, sind etwas schwer einzuordnen. So gibt es Spiele wie zum Beispiel *Aztec* (Abb.), in dem man mit einem Forscher in ein unterirdisches Gangsystem eindringt und dort nach einer wertvollen Figur sucht. Die Hintergrundgeschichte paßt also durchaus in den Bereich »Fantasy«, und auch »Rollenspiel« wäre gar kein so abwegiger Begriff, da man sich mit dem Forscher, der in diese unterirdische Welt vordringt, identifizieren sollte. Da sich aber der Forscher bis auf wenige Gegenstände, die er bei seiner Expedition findet, selbst nicht verändert und die Steuerung der Figur auf die geschickte Bedienung der entsprechenden Tasten beschränkt ist, werden solche Spiele zu den »Action-Spielen« gezählt.
Unter den »animierten Rollenspielen« sind nur jene Computer-Spiele zu verstehen, die den bekannten Rollenspielen wie zum Beispiel *Dungeons & Dragons, Das Schwarze Auge* usw. in gewisser Weise voll entsprechen, ebenso wie die (Computer-)Text- und Graphikabenteuer ihre Entsprechung in den meist in Taschenbuchform vorliegenden Soloabenteuern haben. Charakteristisch für die »animierten Rollenspiele« ist also, daß für jede »Figur« eine Art Abenteuerblatt existiert, also ein »Blatt«, auf dem alle Charakteristika der Figur wie ihr Name, ihre Rasse, ihr Beruf, ihr Geschlecht, ihre Kraft, ihre Intelligenz, ihr Charisma, ihr »Glück«, ihre Bewaffnung, ihre Rüstung, ihre Besitztümer, ihre Fähigkeiten und was sich sonst noch so alles denken läßt, festgehalten wird. Selbstverständlich liegt dieses »Blatt« bei einem Computerspiel nicht als Stück Papier vor, sondern wird ganz einfach am Bildschirm angezeigt.
Alle »animierten Rollenspiele« beginnen damit, daß man sich seine Figur oder Gruppen von Figuren mehr oder weniger frei zusammenstellt und dann auch ausrüstet. Mit diesem oder diesen Wesen zieht man dann in eine vorgegebene Welt, in der man sich zu bewähren hat und am Leben bleiben muß. Das Maß des Spielerfolges ist wie bei den normalen Rollenspielen auch der Erwerb von Erfahrungspunkten, wobei hier wie dort mit den Erfahrungspunkten auch neue Fähigkeiten erworben werden. Damit findet in diesen Spielen eine kontinuierliche Fortentwicklung statt, was sie für Computerspiele überdurchschnittlich lange Zeit interessant bleiben läßt.

Selbstverständlich gibt es hier die unterschiedlichsten Systeme, angefangen bei Spielen wie *Gateway to Apshai*, das hauptsächlich joystickgesteuert, noch fast zu den »Actionspielen« gezählt werden muß, über *Ultima II* oder *Telengard*, das Echtzeiteingabe von zu einem Buchstaben abgekürzten Befehlen erfordert, also durch den dadurch erzeugten Zeitdruck jede Menge Streß bedeutet, bis hin zu *Wizardry* oder *Galactic Adventures*, die die möglichen Befehle zur Wahl stellen und wo man sich in aller Ruhe überlegen kann, was man zu tun gedenkt.

Letztendlich bleibt festzustellen, daß Computerrollenspiele, so anspruchsvoll und ausgereift sie schon sein mögen, in keinem Fall eine Konkurrenz zu einem Rollenspiel am Tisch mit Spielpartnern und einem guten Spielleiter darstellen können. Als eigenständige Spielegattung betrachtet, haben sie natürlich ihre Berechtigung und werden sicher gerne gespielt werden, da auch sie den Spieler in eine fremde Welt entführen, in der er mit seiner Figur groß und mächtig werden kann.
Da dieses Buch als Einführung für den Rollenspieler und nicht für die Computerspieler gedacht ist, mag diese Kurzinformation genügen, um aufzuzeigen, was es auf dem Computerspielsektor schon an »Rollenspielmaterial« gibt. Wollte man auch dieses Thema so erschöpfend behandeln, wie wir es mit den eigentlichen Rollenspielen getan haben, so wäre dazu ein eigenes Buch nötig.

FANTASY- UND SCIENCE-FICTION-BRETTSPIELE

Von Heinfried Elm

Auf wenigen Seiten einen Einblick in diesen Bereich der Brettspiele zu geben, scheint recht gewagt, denn Spielverhalten und Interessen sind sehr unterschiedlich. Deshalb habe ich positive Beispiele verschiedener Spielsysteme unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades ausgewählt. Daß hierbei das Preis- und Leistungsverhältnis stimmt, muß nicht nochmals bei jedem Spiel erwähnt werden. Alle Spiele kann man in Deutschland bei Spezialversendern erwerben. Diesen Spielen sind deutsche Spielregeln beigelegt.
Als Anfänger sollte man nicht erschlagen sein, wenn man ein Spiel auspackt und ein Regelheft mit bis zu 100 Seiten herausfällt. Man lernt bei diesen Spielen den Ablauf über ein »Grundspiel« kennen, und wenn man dies beherrscht, wird der Spielmechanismus langsam erweitert.
Viel Spaß mit den nun vorgestellten Spielen.

The Mystic Wood
Anzahl der Spieler: 1–4
Spieldauer: ca. 60 Minuten
Alter: ab 8 Jahren
Hersteller: Philmar (England)
Mystic Wood ist ein Familienspiel, in dem mehrere Motive der Gralssage verwendet werden.
Jeder Spieler sendet einen ausgewählten Ritter in einen Zauberwald, worin dieser eine vorbestimmte Aufgabe zu lösen hat. Vier Ritter und die Lady Britomart stehen dazu bereit. Parzival zum Beispiel muß im Wald den heiligen Gral suchen, Georg den Drachen töten und die Lady den Wald mit einem Prinz verlassen. Bevor die Ritter in den Wald ziehen, wird der Wald (Spielplan) neu

zusammengestellt. Fünfundvierzig postkartengroße Pappkarten werden in neun Reihen à fünf Karten verdeckt ausgelegt. Bekannt ist jetzt nur der Eingang und Ausgang und der Verbannungsturm in der Mitte des Zauberwaldes, der Rest muß erforscht werden.
Der Reihe nach zieht jeder Spieler entlang aufgezeichneter Wege seinen Ritter auf die nächste anliegende Karte. Ist es eine verdeckte, muß sie erforscht werden (umgedreht). Entdeckt der Ritter eine Lichtung oder ein verstecktes Gebäude, wird eine Ereigniskarte gezogen. Es erscheinen nun verschiedene Wesen, vom Wildschwein bis zum Ork, von der Prinzessin bis zur Hexe, oder man findet wichtige Gegenstände – einen Schild oder eine Rüstung. Insgesamt gibt es zweiunddreißig verschiedene Ereignisse. Einige der auftauchenden Wesen sind sehr kämpferisch, und der Ritter hat sich ihnen zu stellen. Dann wird für beide Gegner einmal gewürfelt und zum Ergebnis Stärke oder Tapferkeitspunkte hinzugezählt. Wer das niedrigste Ergebnis hat, unterliegt, bei gleichem Ergebnis geht der Kampf in der nächsten Runde weiter. Ein besiegter Ritter wird nicht getötet, sondern in den Turm geworfen. Dort hat er pro Spielrunde die Möglichkeit der Flucht, bei einem Würfelpunkt von vier oder fünf gelingt sie. Nach jedem gewonnenen Gefecht verbessert sich die Moral oder die Stärke des Ritters. Duelle unter den Rittern lassen sich auch nicht immer vermeiden, wenn z. B. ein anderer Ritter den heiligen Gral mit sich führt, den man selber zur Lösung der Aufgabe benötigt. Der Spieler, dessen Ritter als erster erfolgreich den Ausgang erreicht hat, ist Sieger des Abenteuers.
Die zu ziehenden Ereigniskarten gestalten das Spiel sehr abwechslungsreich, und noch kurz vor dem Ausgang können dem Ritter magische Einflüsse den Erfolg verderben. Der Glücksfaktor in diesem Spiel, wann fällt welche Ereigniskarte, kann den Spielablauf erheblich beeinflussen, trotzdem ist der Spielablauf so anregend, daß Erwachsene und Kinder gleichviel Spaß daran haben werden. Die Ereigniskarten sind graphisch so gut gelöst, daß jüngere Kinder den englischen Text übersehen, aber die Karten aufgrund der Symbolik deuten können.

Zargo's Lords
Anzahl der Spieler: 2–4
Spieldauer: 4 Stunden und mehr
Alter: ab 12 Jahren
Firma: International Team (Italien)
In der Frühzeit herrschten auf dem Planeten Zargo nur Ritter. Im Laufe von Jahrhunderten bauten sie auf den vier Kontinenten Festungen und unterwarfen alles Menschliche. Plötzlich erschienen Völker aus anderen Welten. Mit Hilfe ihrer mächtigen Zauberkünste gelang es ihnen, die Festungen der Ritter zu besetzen und ihnen die Sklaven zu entreißen. So kam es zu einem Kampf, der in den Annalen von Zargo der »Herrenkrieg« genannt wurde. Er dauerte ein Jahr. In diesem Jahr mußten alle Mittel der Diplomatie eingesetzt und die Macht der Zauberer und die Schlagkraft der Heere geschickt gesteuert werden, denn eine Niederlage bedeutete das Erlöschen der ganzen Zivilisation.
Der graphisch sehr schöne Spielplan stellt den Planeten Zargo dar, mit seinen Meeren, Kontinenten, Gebirgen, Wäldern, Zauberwirbeln und Wolkenbrüchen. Auf ihm ist ein Sechsecknetz gedruckt, um die Bewegungsweite bestimmen zu können. Bei vier Spielern erhält jeder einen Kontinent und die Spielmarken für ein Volk und vier Städte. Wer nach fünfundzwanzig (zehn) Runden im Besitz der meisten Städte ist, hat das Spiel gewonnen.
Auf den Spielmarken befinden sich zwei Zahlen. Eine gibt die Höchstzahl der Sechsecke an, über die die Figur während eines Zuges gesetzt werden darf, die andere nennt die Kampfstärke.
Der Spielmechanismus ist einfach und kommt deshalb dem Anfänger entgegen. Trotzdem wird dieses Spiel auch vom erfahrenen Spieler geschätzt. Denn jedes Volk hat seine eigenen speziellen Fähigkeiten, die verschiedenste Spieltaktiken erfordern. Unterschiedlichste Werte für Kampfstärke und Bewegung lassen das Spiel unausgewogen erscheinen, doch das ist ein Trugschluß, jeder Spieler hat die gleichen Gewinnmöglichkeiten.
Dieses Spiel wäre ein Muß für den Freund von Simulationsspielen, leider aber trübt eine lieblos gefertigte Übersetzung der Spielanleitung den positiven Gesamteindruck. Und das ist jammerschade, denn der Hersteller packte als erster viersprachige Regeln in Simulationsspiele.

Wizard's Quest
Anzahl der Spieler: 2–6
Spieldauer: 90 Minuten und mehr
Alter: ab 10 Jahren
Firma: Avalon Hill (USA)
Marnon war ein winziges Inselkönigreich in einem fernen Meer der Vergangenheit. Vor langer Zeit kämpften die Herrscher um die Macht der Insel, um zu entscheiden, wer die Krone von Marnon tragen dürfe. Die Kämpfe dauerten Äonen und waren so heftig, daß der Zauberer und Hexenmeister Peacemaker einschreiten mußte. Dieser rief die Herrscher zusammen und gab jedem von ihnen drei Schätze. Eine Krone als Symbol der Autorität, eine Schatzkiste als Symbol des Reichtums und einen magischen Ring als Symbol der Macht. Jeder kennzeichnete sie als sein Eigentum und übergab sie dem Zauberer. Dieser reichte sie weiter an einen Gegenspieler, mit dem Auftrag, sie gut zu verstecken. Danach erklärte Peacemaker, er würde denjenigen zum König ernennen, der als erster seine drei Schätze gefunden habe.
Heute erinnert nur noch eine Landkarte (der Spielplan) an Marnon. Die Spieler haben die Möglichkeit, die Rolle der Herrscher zu übernehmen, die ihre Schätze suchen. Dabei müssen sie gegen einen gefährlichen Drachen, furchtbare Orks und gegeneinander kämpfen.
Der Spielverlauf ist einfach und übersehbar.
Zu Beginn werden pro Spieler 10 Männer auf dem Spielplan verteilt, dann werden die drei Schätze pro Spieler verdeckt »versteckt« und die Siedlungsgebiete der 28–36 Orks ausgewürfelt. Dann beginnen die vier Phasen einer Spielrunde: Der Zug der Orks: Die Spieler erwürfeln die Gebiete, in denen sich die Orks vermehren und 4 Orks pro Feld kämpferische Aktivitäten entfalten. Dann kommt der Zug des Drachens. Dieser fliegt in eine ausgewürfelte Provinz, frißt die dortige Bevölkerung und fliegt so lange weiter, bis ein menschliches Wesen seinen Hunger stillt. Jetzt bestimmt der große Zauberer ein Gebiet, in dem sich die Zahl der Menschen oder Orks um 3 erhöht.
Nun folgt der Zug der Spieler. Wer an der Reihe ist, kann eine Wunschkarte ziehen und erhält einen Mann für jedes Feld seines Königreiches. Die Wunschkarten enthalten meist positive Entscheidungen für den Spieler. In der Bewegungsphase kann man benachbarte Felder angreifen, mit dem Ziel, sie zu besetzen. Das

Kampfsystem ist einfach: Angreifer und Verteidiger haben beide ihren Würfelbereich; bei Männern und Orks ist er so groß wie die Anzahl der Leute, die angreifen oder verteidigen, aber nicht größer als 4. Es greifen z. B. 3 Männer 4 Orks an. Für den Angreifer wird eine 3 gewürfelt, für den Verteidiger eine 5. Ergebnis, die Männer erschlagen 3 Orks, die Orks sind erfolglos, weil ihre Würfelzahl außerhalb des Bereichs 4 liegt. Die Runden gehen weiter, bis ein Spieler seine Gegenstände gefunden hat.
Ich habe hier die Spielregeln etwas genauer aufgezeigt, um die Einordnung dieses Spiels zu erleichtern. Man sollte daraus erkennen, daß das Auftauchen von Orks und der Einsatz des Peacemaker vom Glück bestimmt werden und die Taktik der Spieler nicht von Bedeutung ist. Trotzdem macht dieses Spiel aufgrund seines schnellen abwechslungsreichen Spielablaufes viel Spaß.

The Fellowship of the Ring
Anzahl der Spieler: 2
Spieldauer: 4 Stunden und mehr
Alter: ab 12 Jahren
Firma: Iron Crown Enterprises (USA)
The Fellowship of the Ring (Die Ringgefährten) ist ein auf Tolkiens *Der Herr der Ringe* basierendes Spiel. Die Handlung konzentriert sich im wesentlichen auf den ersten Teil des *Herr der Ringe* und spielt im Westen von Mittelerde, begrenzt im Norden von der Nördlichen Öde, im Osten von Mordor und den Ebenen um das Meer von Rhûn, im Süden von der Bucht von Belfalas und Nah-Harad und im Westen von der Großen See.
Das Spielgeschehen konzentriert sich auf »DEN RING«. Dieser Ring vereinigt in sich die größte Ansammlung von Macht in Mittelerde. Wenn die Dunkle Macht (Sauron von Mordor) ihn besäße, würde ihr der Ring erlauben, ganz Mittelerde zu beherrschen und all ihre Feinde zu vernichten. Die Zerstörung des Ringes durch die Ringgemeinschaft würde Sauron vernichten, und ganz Mittelerde wäre von seiner Macht und Einflußnahme befreit.
Im Spielverlauf führt ein Spieler die »Ringgefährten«, der andere die »Dunkle Macht«. Ziel der Ringgefährten ist es, den Ring in die Nähe Mordors zu bringen und den Ringträger mit ein oder zwei Gefährten nach Mordor zu schicken. Ziel des Spielers der Dunklen Macht ist es, den Ring zu erobern versuchen und dann in eine seiner Festungen zu bringen. Gelingt dies nicht, muß er die Ankunft des Ringes in Mordor möglichst hinauszögern.
Das Spiel kann bis zu zwanzig Runden dauern. Jede Runde ist in zwei Abschnitte zu vier Phasen unterteilt, in denen sich die Spielfiguren bewegen, suchen, kämpfen.
Das Spiel endet, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt: Es sind zwanzig Spielrunden gespielt, die Ringgefährten schicken den Ringträger nach Mordor, der Ring wird erbeutet und in eine Festung gebracht.
Bewegt werden die Spielfiguren in Hexfeldern, wobei die Geländeart die Bewegungsweite beeinflußt. Im Spielabschnitt »Suchen« werden Informationen gesammelt und Kämpfe vorbereitet. Kämpfe sind im höchsten Maß abstrakt. Das Ziel der Dunklen Macht ist es, möglichst viele Personen der Ringgemeinschaft zu verwunden oder zu töten. Die Ringgefährten versuchen dem Kampf zu entgehen.
Die Spielregeln sind sehr komplex, so daß sie hier im einzelnen nicht vorgestellt werden können. Sie sind aber logisch aufeinander abgestimmt, und die Ausgewogenheit im Spiel ist gegeben. Für Anfänger ist dieses Spiel nicht bedenkenlos zu empfehlen, es sei denn, man ist Anfänger und Fan von J. R. R. Tolkien. Dann wird man begeistert die Regeln durcharbeiten und sehen, daß es sich bei diesem Spiel um eine geglückte Übertragung von der Fantasy- zur Spielwelt handelt.

Cosmic Encounter
Anzahl der Spieler: 2–4
Spieldauer: unter 45 Minuten
Alter: ab 10 Jahren
Firma: Eon Products (USA)
Cosmic Encounter ist ein »Karten-Brettspiel«, in dem jeder Spieler zu einem fremden Wesen wird, das mit seinen speziellen und einzigartigen Fähigkeiten versucht, die Herrschaft über das All zu erlangen.
Ziel dieses Spieles ist es, Basen auf den Planeten der anderen Spieler zu vernichten und eigene zu bauen. Wer als erster fünf Basen außerhalb seines Planetensystems besitzt, gewinnt das Spiel. Um

seine Basen zu erweitern, muß der Spieler in einem anderen Sternsystem siedeln. Wo, wird durch ein verdeckt gezogenes Farbplättchen angezeigt. Nun sind die Gegner bestimmt, und der Angreifer legt die Anzahl der eingesetzten Raumschiffe fest und versucht dann Mitspieler zur Unterstützung seines Angriffs zu überreden, die ihn dann mit Raumschiffen unterstützen können. Dann bringt der Verteidiger seine Raumschiffe in Position und sucht Verbündete.
Somit sind die Fronten gebildet, und es steht fest, wer mit wie vielen Raumschiffen am Kampf teilnimmt. Nun spielt jeder der beiden Hauptbeteiligten eine seiner Herausforderungskarten aus. Zum Spiel gehört ein Satz von 54 Karten, von denen jeder Spieler 7 verdeckt in der Hand hält. Zwei Drittel dieser Karten sind Angriffskarten und zeigen eine Zahl zwischen 4 und 30. Kartenwert plus eingesetzte Einheiten entscheiden über den Sieg. Das wäre bisher ja nichts besonderes, wenn nicht 18 Karten wesentlich andere Entscheidungen zulassen würden. Zum Beispiel eine Kompromißkarte. Spielt man sie, so hat man zwar seine Raumschiffe verloren, doch darf man vom Gegner für jedes verlorene Schiff eine Karte ziehen. Wichtig sind auch die 8 Edict-Karten. Sie erlauben dem Spieler, der sie einsetzt, einen gewissen Eingriff ins Spiel. Man kann je nach Kartenarten Spielmechanismen außer Kraft setzen oder abwandeln. Weiter ins Spiel eingreifen kann man mit Hilfe der magischen Kräfte, über die ja jeder Spieler verfügt. Das »Oracle« hat die Macht, in die Zukunft zu sehen und sieht die Karte des Gegners voraus. Der »Laser« macht den Gegner blind, dieser kann nicht mehr selbst entscheiden, welche Karte er ausspielt, sondern der »Laser« zieht sie aus seiner Hand. Man kann vor dem Spiel unter 15 Fremdwesen wählen – jedes mit einzigartigen Fähigkeiten.
Cosmic Encounter war lange Zeit der SF-Spielehit schlechthin, und diesen Status erreicht es durch eine attraktive Aufmachung und seine kooperativen Möglichkeiten. Der Erfolg war so groß, daß die Firma bisher neun Erweiterungssätze produzierte und auch gut verkaufte.

Armageddon
Anzahl der Spieler: 2 und mehr
Spieldauer: nach Spielform
Alter: ab 12 Jahren
Firma: Erster Deutscher Fantasy-Club e. V.
Armageddon ist ein Spiel, das in seiner einfachsten Form eine Schlacht und in seiner kompliziertesten den Geschichtsablauf eines Kontinentes simuliert. Führen zwei Spieler eine Schlacht durch, so ist diese je nach Anzahl der eingesetzten Figuren in einigen Minuten oder in mehreren Stunden geschlagen.
Armageddon ist ein Brettspiel, wobei die Größe der Spielfläche zwischen wenigen Quadratzentimetern und einigen Quadratmetern variieren kann. Das Ziel der Spieler besteht darin, möglichst viel Land zu erobern.
Jeder Aspekt antiker Machtpolitik wird erfaßt: Strategie und Taktik, Rüstung und Diplomatie, wobei jeder Spieler völlige Freiheit in seinen Entscheidungen und Plänen, der Wahl seiner Gegner und Verbündeten, hat.
In der speziellen Form des »Ewigen Spiels« wird *Armageddon* im Fantasy-Club »Follow« mit Unterbrechungen seit 1968 fortlaufend gespielt. Diese Spiele dienten Hugh Walker als Vorlage für seinen Magira-Zyklus in der Taschenbuchreihe »Terra-Fantasy« des Pabel-Verlages.
Um die Bewegung der Figuren zu regeln, ist die Spielfläche mit einem Sechseckgitter überzogen. Ein Feld entspricht einer Distanz von 50–100 m, während eine Figur 100–1000 Krieger repräsentiert. Die Bewegung der Figuren ist innerhalb bestimmter Grenzen dem Spieler überlassen. Der Ausgang eines Kampfes zwischen zwei Figuren wird mit Hilfe einer Tabelle und dreier Würfel bestimmt.
Da das Regelwerk von *Armageddon* versucht, den gesamten Geschichtsablauf einer phantastischen, altertümlichen Welt darzustellen, sind die Regeln umfangreich. Doch der Aufbau der Regeln ist so angelegt, daß es genügt, die ersten Kapitel der Regeln zu lesen, und schon kann man anfangen, Figuren aufzustellen und die Schlacht zu eröffnen. Die Regelvoraussetzungen für die einfachsten Varianten sind minimal. Jede Regelerweiterung wird durch ein praktisches Beispiel ergänzt, und man spielt sich relativ schnell durch die Grundszenen des Regelsystems.
Armageddon gibt es jetzt in der 7. Auflage, und der Aufbau der Spielregeln ist optisch und inhaltlich gut gelungen. Es werden 630

Spielfiguren zum Ausschneiden und Zusammenkleben mitgeliefert, die man auf 1 qm Spielfläche verteilen kann. Wer sich begeistert diesem Spielsystem widmen will, der wird über kurz oder lang nach schönerem Spielmaterial suchen, und da wird er an Zinnfiguren nicht vorbeikommen.

Dune
Anzahl der Spieler: (2)–6
Spieldauer: 90 Minuten und mehr
Alter: ab 12 Jahren
Firma: Avalon Hill (USA)
Frank Herberts klassischer SF-Roman *Dune (Der Wüstenplanet)* wird hier geschickt in ein Spielsystem übertragen.
Dune – dieser Name steht für Einsamkeit und Hoffnungslosigkeit. Wüstenlandschaften bedecken den größten Teil der Planetenoberfläche. Sie werden nur durch große Gebirgsbarrieren unterbrochen. Aber gleichzeitig ist dieser Planet die wertvollste Welt der Galaxis, denn nur in ihren Dünenfeldern ist das Melange zu finden, eine Droge, die den Menschen die Gabe verleiht, in die Zukunft zu blicken. Melange ist das Maß aller Dinge. Mächtige Kräfte kämpfen deshalb um die Kontrolle über *Dune*. Kaiserliche Truppen, aristokratische Familien, Gildeangehörige einer geheimnisvollen Schwesternschaft und die eingeborenen Nomaden, die Fremen, alle greifen sie nach der Macht auf dem Planeten.
Jeder *Dune*-Spieler muß Melange sammeln, um damit wirksame Angriffs- und Verteidigungswaffen erwerben zu können, mit deren Hilfe er Schlüsselfestungen erobert und verteidigt. Das Spiel wird durch Wagnis, Strategie, Beweglichkeit und Bestechung gewonnen. Jeder Spieler, und es sollten auf jeden Fall sechs sein, stellt eine der Parteien dar, die um die Macht kämpfen. Jede Partei hat Vor- und Nachteile, die man geschickt einsetzen muß. Das Spiel wird in Spielrunden gespielt, maximal fünfzehn Runden. Jede Spielrunde besteht aus sechs Phasen. Zu Beginn eines jeden Zuges tobt ein Sturm über dem Planeten und vernichtet in einem Sektor alles, was sich dort befindet. Dann blüht Melange (»das Gewürz«). Eine gezogene Karte gibt an, in welcher Region wieviel Melange erblüht. In der nächsten Phase werden Bestechungskarten ersteigert. Diese Karten werden verdeckt angeboten und müssen mit Melange bezahlt werden. Einige Karten sind sehr wertvoll (Wetterkontrolle, Wahrheitstrance), andere dagegen wertlos. Dann wird es auf dem Spielplan lebendig. Jeder Spieler kann neue Einheiten ins Spiel bringen oder in benachbarte Regionen ziehen lassen. Die Möglichkeit der Bewegung ist von Partei zu Partei verschieden, doch immer auf ein Ziel gerichtet, nämlich für eine Runde mindestens drei der fünf Festungen auf dem Spielplan zu besitzen. Wenn zwei oder mehr Spieler nach der Bewegungsphase in einem Gebiet sind, muß gekämpft werden. Dazu wählen die Beteiligten verdeckt einen ihrer Anführer, eine Anzahl von Einheiten und eine Angriffs- und Verteidigungskarte aus. Die Spieler decken nun ihre Karten gleichzeitig auf. Hat ein Spieler eine Angriffskarte ausgespielt, zu der der Gegner keine passende Verteidigungskarte hat, so ist dieser Anführer geschlagen und wird bei der Kampfstärke nicht berücksichtigt. Gewinner ist der Spieler, der die höchste Punktzahl zusammenbekommt. Der Verlierer nimmt alle Einheiten aus dieser Region vom Brett.
Sind alle Kämpfe erledigt, so sammeln die übriggebliebenen Einheiten die Gewürze (Melange) ein.
Der Spielablauf erscheint recht einfach, das darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß man im Spiel sehr aufpassen muß, damit die Regelvielfalt der eigenen Spielfigur zugute kommt. Dies bedeutet aber auch, daß man etwas mehr Zeit zum Erlernen des Spielmechanismus aufbringen muß. Dies lohnt sich, wenn man fünf gleichgesinnte Spielpartner hat.

Titan
Anzahl der Spieler: 2–6
Spieldauer: 3–8 Stunden
Alter: ab 10 Jahren
Firma: Avalon Hill (USA)
Titan ist ein Fantasy-Kampfspiel. Die Spieler ziehen, verstärken und kämpfen mit ihren Legionen, die aus verschiedenen Monstern bestehen. Jeder erhält einen Titanen, bei dessen Verlust der Spieler ausscheiden muß. Ziel des Spieles ist es, den letzten überlebenden Titan zu besitzen.
In diesem Spiel gibt es zwei Spielflächen. Auf einer strategischen Karte findet das Hauptspiel statt, dort zieht man seine Legionen

von Land zu Land. Zieht eine Legion in ein Land, in dem sich bereits eine andere befindet, so müssen beide gegeneinander kämpfen. Ein Kampf endet mit der kompletten Vernichtung einer der beiden Legionen. Kämpfe finden auf dem zweiten Spielplan, »den Battlelands«, statt.
Titan wird in Runden gespielt. Während jeder Runde hat ein Spieler die Möglichkeiten, seine Legionen zu ziehen, andere Legionen anzugreifen und neue Charaktere anzuheuern, um seine Gesamtstärke zu erhöhen. Ein Kampf wird in einer Reihe von Manöver- und Kampfphasen abgewickelt und durch eine Kampftabelle entschieden. Mit vier sechsseitigen Würfeln entscheidet man, wie weit eine Legion ziehen kann und wieviel Treffer ein Charakter auf dem Battleland erzielt. Die Charaktere sind die kleinste Spieleinheit. Aus ihnen setzen sich die Legionen zusammen, die aus sieben Figuren bestehen dürfen. Von den Charakteren gibt es drei Klassen: die Lords, die Halblords und die Monster. Es gibt in Klassen aufgeteilt 24 verschiedene Charaktere, die sich in Macht und Erfahrungspunkte, der Fähigkeit zu fliegen und dem Einsatz auf größere Entfernungen, unterscheiden.
Jeder Spieler bekommt zu Spielbeginn zwei Armeen, sie sind in den Charakteren festgelegt. Diese Armeen kann man im Laufe des Spieles aufstellen (vermehren) und durch Anheuern neuer Charaktere verstärken. Die Charaktere entwickeln sich im Spielablauf, so daß im späteren Teil des Spiels harte Kämpfe der stärksten Monster stattfinden.
Das Spiel ist recht ausgewogen, und deshalb dauert es lange, bis der endgültige Sieg feststeht. Dies ist vielleicht der größte Nachteil des Spieles. Das Kampfsystem ist logisch abgestimmt und, mit anderen Cosim-Schlachten verglichen, positiv zu bewerten. Achtet man darauf, daß die Spieler schnell ziehen, müssen die Aktionen im voraus vorbereitet werden, daher wird es für keinen Spieler langweilig. Ich werde es bald wieder versuchen, denn bisher hat mein Titan noch nie überlebt. Es liegt bestimmt an meiner Spielweise.

Darkover
Anzahl der Spieler: 2–4
Spieldauer: 60 Minuten
Alter: ab 10 Jahren
Firma: Eon Products (USA)
In dem Spiel *Darkover* (Das Zeitalter des Chaos) muß man sich in eine »telepathische Gesellschaft« hineindenken, ihre Talente anwenden und ihre Konflikte austragen. Jeder Spieler sollte seine psychischen Fähigkeiten mit den Gegenspielern messen, schnell zu treffende Entscheidungen werden Anforderungen an seine Urteilskraft stellen. Na dann, Adelandeyo (Geh mit den Göttern). Das Spiel ist den Darkover-Romanen von Marion Zimmer Bradley nachempfunden. Der Spielplan ist recht klein und zeigt sieben Domänen (Länder), von denen jede in verschiedene Gebiete unterteilt ist, einen Turm, eine Burg und Geländegebiete. Des weiteren ist ein Bereich als Exil abgebildet. Zum Spielbeginn erhält jeder Spieler 15 Pappscheiben einer Farbe, durchnumeriert von 1–10, wobei die ungeraden Zahlen zweimal vorhanden sind. (Diese stellen den Clan des Spielers dar, die aufgedruckten Zahlen entsprechen der Kampfstärke und Zugweite.)
Dann kann jeder Spieler aus 6 Randländern sein Heimatland auswählen. Der Turm des zentralen siebten Landes muß von einem Spieler mit drei seiner Plättchen eine Runde lang gehalten werden, um die Siegbedingungen zu erfüllen.
Wenn jetzt ein Spieler an der Reihe ist, zieht er eine Domänenkarte und kann nun beliebig viele Steine in dieses Gebiet, ins Heimatland oder ins Mittelland ziehen. Es kommt dann zum Kampf. Er wird nach dem »Stein – Schere – Papier – Prinzip« ausgeführt. Der Verlierer nimmt seine Spielsteine vom Brett. Tauchen bei obigem »Kampf« zwei bestimmte gleiche Werte auf, kommt es zum psychischen Duell: Die Spieler schauen einander fest in die Augen, und der Angreifer beginnt laut bis 30 zu zählen, wobei nach jeder Zahl ein Ausdruck gesagt werden muß, z. B. »Eins Darkover, zwei Darkover . . .« Wenn kein Spieler eine Gemütsbewegung zeigt, gewinnt der Spieler mit dem höheren Gesamtwert der Spielsteine, sonst derjenige, der ernst bleibt. Bei jedem Zug müssen wichtige Entscheidungen bedacht werden, so muß man sich zwischen der Eroberung von Turm und Burg entscheiden. Der Besitz des Turmes bringt eine weitere Zugmöglichkeit, der Besitz einer Burg verhilft zu zusätzlichen Spielsteinen und zu Gefahrenkarten.

Es gibt 36 Gefahrenkarten mit 8 verschiedenen Bedeutungen, von denen viele magische Fähigkeiten vermitteln, die den eigenen Spieler bevorteilen oder mit denen man andere gezielt bestrafen kann. Aber es gibt eine Gefahrenkarte, an der sich die Bewertungen über dieses Spiel sehr unterscheiden: den »Geisterwind«. Wenn er ausgespielt wird, wird eine der beliebigen Tätigkeiten, die zu Beginn des Spiels niedergeschrieben werden mußten, verdeckt gezogen und vorgelesen. Die Spieler zeigen nun durch geheime Abstimmung an, ob sie diese Geisterwind-Tätigkeit ausführen wollen oder nicht. Alle Spieler, die mit Nein stimmen, müssen ihre Spielsteine in die Heimdomäne zurückziehen. Wenn nur ein Spieler mit Ja stimmt, darf er seine Spielsteine auf dem Brett lassen wie sie sind und braucht die Geisterwind-Tätigkeit nicht auszuführen und z. B. wie ein Hund um den Tisch kriechen und bellen (je nachdem, was sich die Mitspieler ausgedacht haben). Wem dies zu albern ist, kann ja diese Karte aus dem Spiel lassen. Über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten.
Im ganzen bietet Darkover neue Spielideen, die durch die Spielregeln verständlich erklärt werden, aber ganz so aufwendig, wie in der Spielanleitung behauptet, ist dieses Spiel nicht.

Magic Realm
Anzahl der Spieler: 2–16
Spieldauer: 1 Stunde – Ende offen
Alter: ab 12 Jahren
Firma: Avalon Hill (USA)
Verloren am Ende der Welt liegt ein einstmals mächtiges Reich, dessen Bewohner gewaltige Zauberkräfte beherrscht und sagenhafte Reichtümer angehäuft hatten. Das Reich ist vergangen, und seine Menschen sind bis auf einige wenige Gruppen verschwunden. Aber seine legendären Schätze haben die Zeit in Grabhügeln, Gewölben und Schreinen überdauert, doch niemand weiß, wo sie sich befinden. Auch die alten magischen Runen sind erhalten geblieben, die demjenigen, der sie zu deuten versteht, unvorstellbare Macht verleiht.
Angelockt von diesen Aussichten stürzen wir ins Zauberreich. *Magic Realm* ist ein sehr detailliertes Simulationsspiel mit sehr umfangreichen Regeln. Um das Spiel kennenzulernen, wurde es in

sieben Bewegungen von ansteigender Komplexität gegliedert. Auf diese Weise lernt man das Spielsystem nach und nach, denn es kommen jeweils neue Regeln und neues Spielmaterial hinzu, wobei jede Begegnung ein abgeschlossenes Spiel darstellt. Die Wahrscheinlichkeit, daß sich beim Wiederholen einer Begegnung der Spielverlauf wiederholt, ist verschwindend gering. Das liegt am Spielmechanismus, der dafür sorgt, daß das Spielfeld immer anders zusammengesetzt wird, die Schätze und Zauberformeln sich immer woanders befinden und die zufallsgesteuerten Ereignisse immer wieder anders ablaufen können. Dazu kommt, daß *Magic Realm* auch viele Eigenschaften eines Rollenspiels besitzt und der Abenteuerverlauf vom Einsatz der Spielerfiguren abhängt. Es gibt allerdings keinen Spielleiter, und die Figuren werden simultan durch geheime schriftliche Befehle geführt.
In der ersten Begegnung werden die 16 Hauptfiguren vorgestellt. Es wird gezeigt, wie sie sich bewegen, wie sie sich verstecken und wie sie nach Schätzen suchen. Auch wird zum ersten Mal das Spielfeld aus den 20 großen Sechsecken zusammengelegt. Die beidseitig bedruckten Sechsecke bilden in allen Abenteuern die Gebietskarte.
In der zweiten Begegnung geht es schon etwas gefährlicher und rauher zu, denn nun setzen die Abenteurer ihre Entdeckungsfahrt fort, und es kommt zu den ersten Kämpfen. Das Kampfsystem geht ins Detail und muß deshalb einige Zeit geübt werden, so daß die dritte Begegnung etwas warten muß. Denn jetzt erscheinen Zufallsmonster, die aber leicht geführt werden können. Die vierte Begegnung befaßt sich mit der Entdeckung von Schätzen, danach tauchen Einheimische auf, mit denen man handeln und verhandeln kann. Die sechste Begegnung führt die Magie ein, und die siebte bringt Zusatzregeln für die Bewegung.
Wie man sieht, hat man den größten Bedarf an Regeln, den auch ein Rollenspiel erfordert, abgedeckt. Diese Regeln muß jeder Spieler kennen und sich über Wochen erarbeiten. Wer dies aber schafft, hat sich ein Reich aufgebaut, in dem er den Alltag für Stunden vergessen kann. Das letzte Wort, das der deutschen Übersetzung von Magic Realm nachgestellt ist, möchte ich für alle von mir beschriebenen Fantasy-Spiele übertragen: Für den, der plötzlich seinen Chef für einen Lindwurm hält oder der beim Kaufmann eine Kristallkugel verlangt, für den wird es dringend Zeit, in diese unsere Welt zurückzukehren.

ZEITSCHRIFTEN UND ZUBEHÖR

Von Bernd Lehnhoff

Rollenspiele mit Modellfiguren

Schon bald nach der Entwicklung der ersten Rollenspiele entdeckten Spieler, daß es viel mehr Spaß macht, ein Abenteuer mit bemalten Modellfiguren und nicht nur mit Papier und Bleistift zu spielen. Modellfiguren wurden zur damaligen Zeit hauptsächlich für den Dioramabau oder zur Simulation historischer Schlachten, einem vor allem in England weit verbreiteten Hobby, produziert. Die Hersteller reagierten aber schnell auf den Bedarf der Rollenspieler, und schon bald bevölkerten ganze Scharen von Abenteurern und Ungeheuern aus Metall die Tische. Neue Firmen entstanden; das Angebot vergrößerte sich und war bald so unübersichtlich, daß selbst Eingeweihte nicht mehr alle Hersteller, geschweige denn ihre Produkte, kennen konnten.
Hier in Deutschland vollzieht sich diese Entwicklung zur Zeit im kleinen nach. Die Zahl der Importeure von Modellfiguren hat sich in den beiden letzten Jahren stark vergrößert, und schon ist auch der erste einheimische Hersteller mit seinen Produkten auf dem Markt. Das Angebot an brauchbaren Figuren ist zwar noch nicht ganz so groß wie in den angelsächsischen Ländern, es reicht aber gewiß aus, den Anfänger vor die Qual der Wahl zu stellen.
Es kann nicht Aufgabe dieses Kapitels sein, nun alle in Deutschland erhältlichen Figuren zu besprechen. Das Angebot expandiert so stark, daß dies nur kurzfristig aktuell wäre. Zudem sind alle Besprechungen von einem bestimmten Punkt an subjektiv: Eine an sich gut gearbeitete Figur kann dem einen gefallen, dem anderen nicht. An dieser Stelle soll also nur ein kurzer, unvollständiger Überblick über das Angebot gegeben werden. Das Hauptgewicht soll darauf liegen, dem Rollenspieler, vor allem dem Anfänger, einige Hinweise zur Auswahl von Figuren zu geben.

Tips zur Figurenauswahl

Die erste Wahl, vor der man bei der Anschaffung seiner ersten Figuren steht, ist die des Maßstabes. Modellfiguren, seien es nun historische oder Rollenspielfiguren, gibt es hauptsächlich in zwei Größen: im 25-mm-Maßstab und im 15-mm-Maßstab. Das bedeutet, daß eine Modellfigur eines Menschen im ersten Fall vom Scheitel bis zur Sohle 25 mm, im zweiten Fall 15 mm mißt. Theoretisch, denn mittlerweile sind die 25-mm-Figuren auf durchschnittlich 27–28 mm, die 15-mm-Figuren sogar bis auf 18 mm »gewachsen«. Einige Hersteller von 25-mm-Figuren haben mittlerweile sogar die 30-mm-Grenze überschritten. Die Unterschiede innerhalb eines Maßstabes sind aber nicht so tragisch, wie sie sich im ersten Moment anhören. Man kann immer einmal besonders großgewachsene oder besonders kleine Spieler- oder Nichtspielerfiguren gebrauchen. Welchen Maßstab soll man nun wählen? Die Antwort hängt vom Platzbedarf ab. In Fantasy-Rollenspielen spielen sich die meisten Auseinandersetzungen auf einem relativ kleinen Raum ab, seien sie nun friedlich oder nicht. In Spielen mit modernerem oder futuristischem Hintergrund hingegen kann das sehr verschieden sein. Natürlich gibt es Ausnahmen. Auch bei Fantasy-Rollenspielen kann es eng werden, wenn der Spielleiter unbedingt auf einer jener berühmt-berüchtigten Saalschlachten gegen 100 wild entschlossene Finsterlinge besteht. Die Regel für die beiden Hauptbereiche lautet aber: Fantasy-Rollenspiele werden mit 25-mm-Figuren, Science-Fiction-Rollenspiele wie *Traveller* mit 15 mm-Figuren gespielt. Demzufolge gibt es eine sehr große Anzahl von 25-mm-Fantasyfiguren und nur wenige 15-mm-Figuren, während sich bei Science-Fiction-Spielen vor allem in letzter Zeit der Schwerpunkt deutlich auf den kleineren Maßstab verlagert hat.
Nachdem man sich für einen der beiden Maßstäbe entschieden hat, sollte man sich nun überlegen, was für Figuren man sich zulegt. Die meisten Rollenspieler sind im jugendlichen Alter und daher in der Regel knapp bei Kasse. Man ist also schon von daher eingeschränkt und sollte aus der Not eine Tugend machen.
Nehmen wir an, man möchte als Spieler an einem Fantasy-Rollenspiel teilnehmen, dann ist die Sache eigentlich relativ einfach. Um für »alle Fälle« gerüstet zu sein, benötigt man im Grunde genommen lediglich eine Krieger-, eine Priester-, eine Zauberer- und eine unspezifische Abenteurerfigur, wobei letztere ihre Dienste

beispielsweise als Dieb, als Waldläufer oder Ähnliches tun kann. Als Spielleiter kommt man nicht darum herum, sich neben einigen menschlichen Figuren auch noch ein paar Fabelwesen zuzulegen, doch welche? Natürlich kann man sich sämtliche Arten von Drachen, Riesen, Medusen und dergleichen kaufen. Man wird aber sehr schnell feststellen, daß diese die meiste Zeit ihres Daseins in irgendeinem Karton verbringen und der finanzielle Aufwand in keinem Verhältnis zum Nutzen steht.
Ein Blick auf einige typische Szenarien belehrt einen, daß man mit einer relativ geringen Auswahl an Fabelwesen bereits gut zurechtkommt. Was man benötigt, sind ein paar Orks, ein paar Untote, ebenso Kobolde oder Zwerge, ein Schleimmonster, ein größeres humanoides Wesen wie beispielsweise ein Oger sowie einige wenige vierbeinige Wesen. Das ist ein guter Grundstock, zu dem man sich mit der Zeit das eine oder andere Wesen hinzukaufen kann.
Für die Wahl von Kriegern ist man natürlich nicht auf die Hersteller von Fantasyfiguren angewiesen, sondern hier kann man auch ruhig einmal einen Blick auf das reichhaltige Angebot an historischen Modellfiguren riskieren. Diese haben meist den Vorteil, daß man sich eine Figur eines bestimmten Kulturkreises wählen kann, während Fantasykrieger meistens ausgerüstet sind wie Soldaten aus dem Hochmittelalter oder das, was die Designer dafür halten. Warum nicht einmal als »Araber« oder »Assyrer« die unterirdischen Gewölbe unsicher machen? Stellvertretend für eine Vielzahl von Herstellern historischer Figuren seien hier die Firmen Minifigs, Hinchliffe, Essex Miniatures, Dixon Miniatures und Lamming Miniatures genannt, deren Produkte alle nach Deutschland importiert werden.
Ähnliche Überlegungen, wie ich sie hier für Fantasy-Rollenspiele angestellt habe, lassen sich auch auf Science-Fiction- und andere Rollenspiele übertragen. Also: nicht einfach irgendwelche Figuren kaufen – und seien sie auch noch so schön –, sondern nachdenken, was man unbedingt braucht und was nicht.
Ein großes Problem beim Kauf von Metallfiguren ist es, daß die meisten Importeure und Hersteller hier in Deutschland Versandhändler sind, d. h. man bestellt die Figuren nach irgendeinem Katalog, ohne sie in der Regel vorher gesehen zu haben. Zwar sind in neuerer Zeit die Händler dazu übergegangen, ihre Kataloge mit Photographien der angebotenen Figuren zu illustrieren, aber erfahrungsgemäß sind die, die man kaufen möchte, meistens nicht

abgebildet. Immerhin sind solche Photographien insofern eine Hilfe, als sie einen allgemeinen Eindruck von den Produkten eines Herstellers geben.
In den Zeitschriften, die ich weiter unten vorstellen werde, erscheinen mehr oder weniger regelmäßig Besprechungen neuer Modellfiguren. Solche Besprechungen können natürlich nur ein Schlaglicht auf das Angebot auf dem Markt werfen. Dennoch gilt hier dasselbe wie für die Photographien: Man kann mit Hilfe guter Figurenbesprechungen einen allgemeinen Eindruck von einer Reihe bekommen. Wenn beispielsweise der überwiegende Teil der besprochenen Figuren schlecht gearbeitet ist, so sollte man allen Figuren dieser Reihe mit einem gesunden Mißtrauen begegnen. Auch muß man als Leser solcher Besprechungen lernen, zwischen objektiven und subjektiven Kriterien zu unterscheiden. Objektiv sind zum Beispiel Aussagen über Verarbeitung, Detailtreue, Proportionierung usw., subjektiv solche über die Wirkung von Figuren.
Alle Besprechungen und Photographien können den persönlichen Augenschein nicht ersetzen. Diesen erhält man am besten auf Spielertreffen. Zum einen sieht man hier die Figuren anderer Spieler, zum anderen werden solche Spielertreffen auch meistens von Händlern besucht, die dort ihre Produkte anbieten. Die meisten Figuren werden heutzutage in Klarsichtverpackungen angeboten, so daß man sich die Figuren vor dem Kauf ansehen kann.
Nach dieser langen Vorrede nun aber noch ein kurzer Überblick über das Angebot in Deutschland. Hierbei wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben, noch werden irgendwelche Hinweise gegeben (wenigstens nicht bewußt), welche Figuren man kaufen soll und welche nicht. Das beste ist, daß ein Interessent die im Anhang aufgeführten Händler anschreibt und sich Kataloge ins Haus schicken läßt. Auch sollte er mindestens eine der später erwähnten Zeitschriften, besonders die dort abgedruckten Figurenrezensionen, durchlesen.

Hersteller im Blickpunkt

Wie bereits erwähnt, gibt es mittlerweile den ersten deutschen Hersteller von Zinnfiguren. Es handelt sich um die Firma Hobby Products GmbH mit ihrer Reihe MetalMagic. Der Produzent

plant, zusätzlich zu den bereits erhältlichen 100 Figuren jeden Monat weitere 10 neue Figuren auf den Markt zu bringen. MetalMagic-Figuren werden in Packungen zu je 5 Modellen gleichen Typs (Krieger, Priester usw.) angeboten. Diese Packungen sind mit Schaumgummi gepolstert, so daß man die Figuren auch angemalt darin aufbewahren kann. Der Preis der MetalMagics liegt unter dem der meisten importierten Figuren. Die Figuren halten dem Vergleich mit den besten ausländischen Produkten stand. Der Guß ist sauber, der Detailreichtum groß. Auch die Proportionierung ist im großen und ganzen gelungen. Sehr schön sind die vielen aktiven Positionen, die die dargestellten Personen einnehmen.
Das größte Angebot an Figuren produziert die englische Firma Citadel Miniatures. Es umfaßt einige Tausend verschiedener Figuren. Diese große Anzahl erklärt sich unter anderem dadurch, daß eine Figur in immer wechselnden Variationen geliefert wird, d. h. jede Figur wird ständig neu modelliert und leicht verändert. Es kann also durchaus passieren, daß man unter derselben Katalognummer zwei ziemlich verschiedene Figuren erhält, wenn man sie in einem zeitlichen Abstand von einigen Monaten bestellt. Der Vorteil dieser Produktionspolitik liegt darin, daß man sich ein individuelles Sortiment an Figuren kaufen kann. Der Nachteil ist der, daß man eine Menge Glück haben muß, um eine bestimmte Figur, die man zum Beispiel in der Kollektion eines Freundes gesehen hat, zu bekommen. Neben den normalen Figuren im Plastikbeutel gibt es noch Speciality Sets, die in Schachteln mit Kunststoffeinlage geliefert werden, in denen man die Figuren auch nach der Bemalung noch aufbewahren kann. Citadel Miniatures stellen autorisierte Figuren für das Rollenspiel *RuneQuest* und 15-mm-Figuren für *Traveller* her, die ebenfalls in Schachteln geliefert werden. Die Citadel-Figuren gehören mit zu dem Besten, was auf dem Markt zu haben ist. Bei der Gestaltung einiger Monster kann man geteilter Meinung sein, aber Verarbeitung, Detailreichtum und Proportionierung sind stets hervorragend. Es sei noch darauf hingewiesen, daß Citadel neben einer Vielzahl von Abenteurern und Monstern aller Art auch so nützliche, aber seltene Figuren wie Zivilisten (Kaufmann, Geldverleiher usw.) und Lasttiere produziert. Ein reich bebilderter Katalog, das sogenannte Citadel-Compendium, erleichtert die Auswahl.
Das hier für die Citadel-Figuren Gesagte gilt in gleichem Maße für die Modellfiguren, die von der amerikanischen Firma Ral Partha

produziert werden. Die Ral-Partha-Figuren sind etwas schlanker als die Citadel-Figuren, aber nicht weniger qualitätsvoll. Besonders die Elfenfiguren erfreuen sich unter den »alten Hasen« großer Beliebtheit.
Auch die bereits erwähnte englische Firma Minifigs produziert neben einer Vielzahl historischer Reihen Fantasy-Modellfiguren, die sogenannte Aureola-Rococo-Serie (nach einer englischen Fernsehserie). Minifigs-Figuren sind nicht so tief modelliert wie die oben genannten, wirken in der Oberfläche etwas glatter und seifiger. Dies erfordert beim Anmalen etwas mehr Mühe, da man den Figuren unbedingt durch das sogenannte »Schattieren« etwas mehr Tiefe geben sollte. Auch läßt sich über das Aussehen einiger Figuren streiten. Festzuhalten ist jedoch, daß alle Figuren korrekt proportioniert sind, d. h. es gibt keine zu großen Köpfe, zu langen Arme oder ähnliche Ungeheuerlichkeiten. Minifigs-Figuren sind zudem billiger als die Produkte anderer ausländischer Firmen.
Nachdem die Firma TSR mehrfach Lizenzen für »offizielle« *Advanced D & D*-Figuren an Figurenhersteller vergeben hat, hat sie sich nun selbst an die Produktion von Metallfiguren gewagt. Das Ergebnis sind einige Schachteln mit je zwölf Figuren durchschnittlicher Qualität, die in Gußtechnik und Animation einige Jahre hinter den Produkten anderer Hersteller hinterherhinken. Darüber hinaus sind sie zu dem Zeitpunkt, zu dem diese Zeilen geschrieben werden, fast doppelt so teuer als deutsche oder englische Figuren.
Für ein Fantasy-Rollenspiel kann man Figuren beliebiger Hersteller verwenden, wenn es sich nicht gerade um Modelle von Fabelwesen handelt, die nur in einem bestimmten Spiel vorkommen. *Schwarze-Auge*-Spieler werden sich aber vielleicht besonders für eine kleine Serie von bisher etwa 30 Figuren der englischen Firma Rose interessieren. Der Designer ließ sich von den Illustrationen im Buch der Regeln des *Schwarzen Auges* inspirieren, und so findet man nur hier Orks, Goblins und Trolle, die ihren aventurischen Vorbildern gleichen. Die menschlichen Figuren bestechen durch ihre Filigranität und maßstäbliche Richtigkeit. Die Detaillierung der Gesichter läßt im Gegensatz zu den historischen Figuren desselben Herstellers aber noch etwas zu wünschen übrig.
Fantasy- und Science-Fiction-Figuren im 15-mm-Maßstab, die durch ihre Qualität ebenso bestechen wie Citadel oder Ral Partha

bei den großen Figuren, stellt die englische Firma Tabletop Games her. Es ist schon erstaunlich, was sich in diesem kleinen Maßstab an Detailreichtum erreichen läßt.

Von Marmorplatten bis zu Schiffsplanken

Nach den Figuren bliebe noch auf ein zweites Zubehör kurz hinzuweisen: auf Fußböden. Das mag sich seltsam anhören, ist aber, wenn auch kein unbedingt notwendiges, so doch sehr nützliches Hilfsmittel, um in einem Fantasy-Rollenspiel für die nötige Atmosphäre zu sorgen. Es handelt sich dabei um starke Kartons im Format DIN A4, die mit einem Quadratraster als Maßstab überzogen sind. Dieses Raster ist nun mit der Darstellung verschiedener Fußböden, Treppen und anderen Geländes hinterlegt. Man kann daraus beispielsweise den Boden eines Raumes ausschneiden und hat dann eine realistische, im Maßstab zu 25-mm-Figuren passende Spielfläche.
Auch hier gibt es neuerdings ein in Deutschland hergestelltes Produkt: die sogenannten *Fantasy-Folianten* der Firma Hobby Products GmbH. Das gerade herausgebrachte Set 1 soll das erste einer ganzen Reihe solcher Bodenpläne sein. Es besteht aus 4 Kartons mit Marmorfußboden, 6 Kartons mit Steinfußboden, einem mit Treppen, Verliesen und Fallgruben und einem mit Holzfußböden und Mobiliar; alles in gutem Mehrfarbendruck.
Die schon genannte Firma Games Workshop hat bereits vier Sets sogenannter *Dungeon Floor Plans* herausgebracht, die in Aufmachung, Qualität und Funktion mit den *Fantasy-Folianten* vergleichbar sind. Der Inhalt von Set I entspricht etwa dem oben vorgestellten Set 1 des deutschen Herstellers. Set II enthält 12 Kartons für freies Gelände, z. B. Grasflächen, Bäume, Büschen. Set III besteht aus zwölf Kartons für Bauwerke wie Dächer, Wehrgänge usw. und für Schiffe, Set IV aus zwölf Kartons mit Höhlen, natürlichen Felsgängen und Minen. Games Workshop produziert darüber hinaus *Dungeons Planners*. Hierbei handelt es sich um spezielle Dungeon Floor Plans, die zusammen die Bodenfläche eines bestimmten Abenteuerschauplatzes bilden. Bisher sind die beiden Sets *Caverns of the Dead* und *Nightmare in Blackmarsh* erschienen. Zusätzlich zu den Kartons findet man hier auch ein Heft mit Szenarienideen für den jeweiligen Abenteuerschauplatz.

Zeitschriften für Rollenspieler

Auf die Bedeutung, die Zeitschriften für Rollenspieler beim Kauf von Modellfiguren haben, habe ich bereits hingewiesen. Dies ist aber nur ein Vorteil und nicht einmal einer der wichtigsten, die solche Publikationen zu bieten haben. Hier werden neue Rollenspiele und Zubehör besprochen, Ideen für etablierte Rollenspiele vorgestellt, Rollenspielszenarien abgedruckt und, was ich persönlich für das Wichtigste halte, der Kontakt unter den Rollenspielern hergestellt und gefördert. Für den letztgenannten Aspekt sind natürlich die einheimischen Zeitschriften am wichtigsten, weshalb ich hier nur die beiden deutschsprachigen ausführlich schildern möchte.
SPIELWELT ging aus der schon seit 1978 regelmäßig erschienenen, qualitativ hochstehenden Hobbyzeitschrift MYTHOS hervor und wird von dem überregionalen Club für Fantasy- und Simulationsspiele e. V. herausgegeben. Dieser 1978 gegründete Verein hat es sich zur Aufgabe gemacht, unabhängig von einem bestimmten Hersteller Rollenspiele und Simulationsspiele zu fördern. SPIELWELT ist eine durchaus professionell aufgemachte Zeitschrift, die Nachrichten aus der deutschsprachigen Spielszene, Besprechungen von Spielen und Figuren, nützliche Anregungen für Rollenspieler und vieles andere mehr enthält. In jedem Heft ist außerdem ein umfangreiches Rollenspielabenteuer für das eine oder andere Rollenspielsystem zu finden, das keinen Vergleich mit den von den Spieleherstellern selbst herausgegebenen Produkten zu scheuen braucht. SPIELWELT ist für Rollenspieler unbedingt zu empfehlen.
Dem Vorbild des amerikanischen *D & D*-Herstellers TSR folgend, gibt die FSV GmbH seit 1984 eine Hauszeitschrift mit dem Namen DRACHE heraus. Bisher fällt der DRACHE durch im Vergleich zum Inhalt umfangreiche Werbung auf. Die Beiträge befassen sich in erster Linie mit *D & D* und wenden sich an die Anfänger unter den Rollenspielern. Die gelegentlich veröffentlichten *D & D*-Abenteuer sind von wechselnder Qualität. Beim Entstehen dieser Zeilen sind allerdings erst wenige Ausgaben des DRACHEN erschienen, so daß die Zeitschrift noch kein feststehendes Profil hat und ein endgültiges Urteil nicht möglich ist.

In englischer Sprache gibt es eine ganze Reihe von Rollenspielzeitschriften, von denen nur die wichtigsten erwähnt werden können. THE DRAGON ist die Hauszeitschrift von TSR und bei einer Auflage von über 100 000 wohl am weitesten verbreitet. *D & D* und *Advanced D & D* bilden die inhaltlichen Schwerpunkte. ARES wird inzwischen ebenfalls von TSR herausgegeben und befaßt sich mit Science-Fiction-Spielen. Hier findet man insbesondere Beiträge über *Sternengarde.* JOURNAL OF THE TRAVELLERS' AID SOCIETY ist die Hauszeitschrift des *Traveller*-Herausgebers GDW, in der man viele nützliche Informationen über das *Traveller*-Universum finden kann. SORCERER's APPRENTICE wird von Flying Buffalo herausgegeben und enthält zahlreiche Beiträge zu *Tunnels & Trolls,* dem amerikanischen Original von *Schwerter & Dämonen.* Die größte englische Rollenspiel-Zeitschrift ist der von Games Workshop produzierte WHITE DWARF. Diese Zeitschrift bemüht sich, allen populären Rollenspielen gerecht zu werden. Neben allgemeinen Beiträgen findet man hauptsächlich Material zu *D & D* und *Advanced D & D,* zu *RuneQuest* und zu *Traveller.*

ANHANG

KONTAKTE UND BEZUGSQUELLEN

Wie finde ich Mitspieler?

Wenn Sie nach der Lektüre dieses Buches Lust verspüren, es einmal mit einem Rollenspiel zu versuchen, so tritt das Problem auf, Mitspieler zu finden. Sind Sie selbst bereit, wenigstens die erste Zeit über, die Bürde des Spielleiteramtes auf sich zu nehmen, so lassen sich erfahrungsgemäß im Freundes- und Bekanntenkreis leicht Spieler finden. Drei oder vier Mitspieler reichen vollauf für den Anfang.
Vielleicht wollen Sie aber auch erst einmal bei einem Rollenspiel mitspielen, und Sie kennen keinen Spielleiter. Oder Sie möchten als Spielleiter andere Rollenspielgruppen kennenlernen, um Anregungen zu erhalten. In diesen Fällen gibt es drei bewährte Möglichkeiten, Bekanntschaft mit erfahrenen Rollenspielern zu schließen:

- Sie können in einer Rollenspielzeitschrift (z. B. »Spielwelt«, »Drache«) ein Kontaktgesuch veröffentlichen oder einen ortsansässigen Händler für Rollenspiele bitten, einen Zettel mit Ihrer Adresse und Ihren Wünschen in seinem Laden auszuhängen. In manchen Läden gibt es eigens für diesen Zweck ein Kontaktbrett.
- Sie können sich an eine überregionale Vereinigung von Rollenspielern wenden.
- Sie können eines der großen Spielertreffen besuchen.

Mit vielen tausend Besuchern sind die einmal jährlich in Essen stattfindenden »Deutschen Spielertage« das weitaus größte deutsche Spielertreffen. Neben vielen anderen Spielen kann man dort auch die meisten Rollenspiele kennenlernen, für die eigens Lern-

kurse stattfinden. Die Deutschen Spielertage werden von der Zeitschrift »Spielbox« veranstaltet.

Der Club für Fantasy- und Simulationsspiele (CFS e. V.) veranstaltet neben regionalen Spielertreffen einmal jährlich sein Jahrestreffen, zu dem alle Spieler eingeladen sind.

In unregelmäßigen Abständen lädt die Hamburger Buch- und Spielehandlung Thomas M. Loock zu den STARD-Treffen ein und kann dort regelmäßig über hundert Rollenspieler aus dem norddeutschen Raum begrüßen.

Die FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH plant, wenigstens einmal jährlich ein überregionales Drachenfest zu veranstalten, auf dem neben den eigenen Produkten *D&D* und *Sternengarde* auch andere Spiele gespielt werden können. Das erste Drachenfest fand 1983 im süddeutschen Raum statt.

Informationen über Spielertreffen

Spielbox, argo Verlags- und Werbe GmbH, Postfach 2009 10, 5300 Bonn 2
CFS e. V., Postfach 100237, 6360 Friedberg
Thomas M. Loock, Wandsbeker Chaussee 45, 2000 Hamburg 76
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH, Postfach 100352, 7022 Leinfelden 1

Überregionale Rollenspielgruppen

Es gibt in Deutschland drei überregionale Vereinigungen, die sich mit Rollenspielen befassen und sich darum bemühen, Kontakte unter ihren Mitgliedern zu ermöglichen: die Schwarze Auge-Clubs, der D&D-Bund und der Club für Fantasy- und Simulationsspiele (CFS e. V.).
Die *Schwarze-Auge*-Clubs werden vom Hersteller des Spiels betreut und mit zusätzlichen Informationen zum *Schwarzen Auge* versorgt. Insbesondere werden Spielleiter und neue Spieler zusammengebracht.

Der D&D-Bund ist die vom deutschen D&D-Hersteller betreute Dachorganisation der örtlichen D&D-Clubs. Er vermittelt Interessierten Kontakte zu einem D&D-Spieler in ihrer Nähe.
Der CFS e. V. wurde 1978 von engagierten Spielern gegründet, die sich für historische und fantastische Simulationsspiele interessierten und die Verbreitung dieses Hobbys fördern wollten. Der Verein beschäftigt sich inbesondere mit allen Rollenspielen. Der CFS e. V. sieht es als eines seiner Ziele an, Spieler mit gemeinsamen Interessen zusammenzuführen.
Das Schwarze Auge, Reiner Müller, Postfach 1165, 8057 Eching
D&D-Bund, Postfach 100352, 7022 Leinfelden 1
CFS e. V., Postfach 100237, 6360 Friedberg

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit folgen Verbindungsadressen zu größeren regionalen Spielergruppen, die sich besonders um Interessenten und Kontakte von Spielern untereinander kümmern:

Raum Kiel: Max Bauer, Graf-Luckner-Str. 2, 2300 Kiel 17
Raum Hamburg: Thomas M. Loock, Wandsbeker Chaussee 45, 2000 Hamburg 76
Raum Bremen: Michael Köhne-Bullerdiek, Bremerhavener Heerstraße 5, 2820 Bremen 77
Raum Aachen: Berthold Heß, Venn 5, 5100 Aachen
Raum Wuppertal: Hans-Peter Fortmann, Plückersburg 68, 5600 Wuppertal 2
Rhein-Main-Gebiet: Ralf Arnemann, Weyprechtstr. 5, 6100 Darmstadt
Raum Karlsruhe: Frank Niemeyer, Sudetenstr. 40, 7500 Karlsruhe 21
Raum München: Joseph Weigand, Belfortstr. 5/II Rgb., 8000 München 80

Wo kann ich Rollenspiele beziehen?

Es gibt inzwischen in den meisten größeren Städten Läden, die ein breites Sortiment an Rollenspielen, Zeitschriften und Zubehör führen. Daneben haben sich einige Versandhändler auf Rollenspiele und Zubehör spezialisiert. Die Hersteller sind gerne bereit, auf Anfrage Bezugsquellen für ihre Produkte zu nennen.

Avalon Hill, 4517 Harford Road, Baltimore, Maryland 21214, USA *(RuneQuest, Gunslinger)*
Chaosium Inc., P. O. Box 6302, Albany, California 94706, USA *(Call of Cthulhu)*
EDFC e. V., Postfach 1371, 8390 Passau *(Armageddon)*
Fantasy Games Unlimited, P. O. Box 182, Roslyn, NY 11576, USA *(Bushido, Chivalry & Sorcery, Space Opera, Villains & Vigilantes, Wild West, Gangster, Skull & Crossbones, Privateers & Gentlemen)*
Fantasy Productions, Postfach 3026, 4000 Düsseldorf 1 *(Schwerter & Dämonen, Traveller)*
FSV GmbH, Postfach 100352, 7022 Leinfelden 1 *(D & D, Sternengarde)*
Schmidt Spiele, Postfach 1165, 8057 Eching *(Das Schwarze Auge)*
Verlag für F & SF-Spiele, Postfach 100317, 6360 Friedberg 1 *(Midgard)*
TSR Hobbies Inc., P. O. Box 756, Lake Geneva, Wisc. 53147, USA *(Advanced D & D, Gangbusters, Indiana Jones Roleplaying Game* u. a.*)*

Figuren

AD & D Miniatures, TSR Hobbies Inc., P. O. Box 756, Lake Geneva, Wisc. 53147, USA
Asgard Miniatures, 36 High Pavement, Nottingham NG1 1MN, England
Citadel Miniatures, 10 Victoria Street, Newark, Notts, England
Essex Miniatures, Unit 7, Chapman Court, Charfleets Road, Charfields Industrial Estate, Canvey Island, Essex, England
MetalMagic-Figuren, Hobby Products GmbH, Postfach 101020, 4200 Oberhausen
Minifigs Ltd., 1–5 Graham Road, Southampton SO2 2PN
Ral Partha Inc., 5938 Carthage Court, Cincinnati, OH 45212, USA
Tabletop Miniatures, 53 Mansfield Road, Daybrook, Nottingham, England

Zeitschriften

Ares, Dragon: TSR Hobbies Inc., P. O. Box 756, Lake Geneva, Wisc. 53147, USA
Drache: FSV GmbH, Postfach 100352, 7022 Leinfelden 1

Fantasy-Welt: Hrsg. Uwe Körner, Von-Galen-Str. 5, 5205 St. Augustin 3
Journal of the Travellers' Aid Society: GDW, P. O. Box 1646, Bloomington, Ill. 61701, USA
Sorcerer's Apprentice: Flying Buffalo Inc., P. O. Box 1467, Scottsdale, Arizona 85252, USA
Spielwelt: CFS e. V., Postfach 100237, 6360 Friedberg 1
White Dwarf: Games Workshop Ltd., 27–29 Sunbeam Road, London NW10, England

Versandhändler

Fantastic Shop, Postfach 3026, 4000 Düsseldorf 1 (ältestes Fachgeschäft für Simulations-, SF/Fantasy- und Rollenspiele in der Bundesrepublik. Nahezu lückenloses Angebot, Groß- und Einzelhandel von Spielen und Figuren, Alleinvertretung diverser amerikanischer und britischer Hersteller)
Fantasyland, Postfach 109, 7405 Dettenhausen (Rollenspiele und Zubehör; Schwerpunkt *D & D* und andere TSR-Spiele)
Hobby-Versand, Postfach 101020, 4200 Oberhausen (Rollen- und Brettspiele, Figuren und MetalMagic und Tabletop)
Buchhandlung Thomas M. Loock, Wandsbeker Chaussee 45, 2000 Hamburg 76 (Rollen- und Brettspiele, Figuren von Citadel, Chronicle und Denizen)
MM Modellbauspezialversand, Postfach 101407, 4200 Oberhausen (Rollen- und Brettspiele, Figuren von Hinchcliffe, Essex, Minifigs u. a.)
Das Spiel, Rentzelstraße 4, 2000 Hamburg 13 (großes Angebot an Rollen- und Brettspielen)
Spiel + Fantasy, Isenbergstraße 31, 4300 Essen 1 (Rollen- und Brettspiele)
Verlag für F & SF-Spiele, Postfach 100217, 6360 Friedberg 1 (*Midgard* und Zubehör, Figuren)
Welt der Spiele, Frankfurter Straße 271, 6350 Bad Nauheim 3 (Rollenspiele, Würfel, Figuren)
europa hobbies, Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel, Schweiz (großes Angebot an Rollen- und Brettspielen)

Autoren

Ralf Arnemann (Jahrgang 1960) studiert Mathematik. Dem engagierten Spielehobby gehört er seit 1979 an, wobei Rollenspiel und Tabletop-Spiele die Schwerpunkte seiner Interessen bilden. Er ist einer der Autoren des Solo-Abenteuers *Der Magische Ring* in der Zeitschrift SPIELBOX, Heft 1/84.

Michael Blumöhr (Jahrgang 1959) studiert Informatik und ist einer der Mitbegründer der aktiven Darmstädter Spielergruppe »Amt für öffentliche Unordnung« sowie Herausgeber der seit 1980 erscheinenden Hobbyzeitschrift »Amtsblatt«. Neben Fantasy-Rollenspielen interessiert er sich für Simulationsspiele aller Art und für Briefspiele. Er ist Mitarbeiter der Zeitschrift SPIELBOX und einer der Autoren des Solo-Abenteuers *Der Magische Ring*.

Heinfried Elm (Jahrgang 1948) ist verheiratet und Vater zweier Kinder. Er unterrichtet wirtschaftswissenschafltliche Fächer an einer Kollegschule. Seit zehn Jahren beschäftigt er sich eingehend mit Spielen, wobei anspruchsvolle Brettspiele, Rollenspiele, Tabletop-Spiele und Computer-Adventures seine Interessensschwerpunkte bilden.

Ludger Fischer (Jahrgang 1954) hat Betriebswirtschaft studiert. Er beschäftigt sich seit 1975 mit Rollenspielen und Konfliktsimulationsspielen. Seit einigen Jahren nimmt er unter den deutschen Spielern den höchsten Rang in den von der internationalen »Society of Ancients« ausgetragenen Tabletop-Meisterschaften im Bereich Antike/Mittelalter ein. Ludger Fischer ist Mitarbeiter der Zeitschrift SPIELWELT, einer der Autoren der Spiele QUADRIGA und »Schlacht auf den Katalaunischen Feldern«.

Jürgen E. Franke (Jahrgang 1953) hat Mathematik und Biologie studiert, ist verheiratet und Vater zweier Kinder. Neben Rollenspielen interessiert er sich vor allem für Fantasy- und Science-Fiction-Brettspiele und für Tabletop-Spiele. Er hat das deutsche Fantasy-Rollenspiel MIDGARD, mehrere Rollenspiel-Abenteuer und zusammen mit anderen Autoren das Spiel QUADRIGA in der Zeitschrift SPIELBOX, Heft 4/81, verfaßt. Jürgen E. Franke

ist Fachjournalist für Rollenspiele und Mitarbeiter der Zeitschriften SPIELBOX und SPIELWELT.

Werner Fuchs (Jahrgang 1949) ist Herausgeber der Knaur-Taschenbuchreihe »Science Fiction/Fantasy« und Mitautor des Rollenspiels DAS SCHWARZE AUGE. Neben seiner Tätigkeit im literarischen Bereich – unter anderem ist er Mitverfasser von »Lexikon der Science-Fiction-Literatur« (1980) und »Reclams Science-Fiction-Führer« (1982) – war er schon immer Spielenthusiast und seit den frühen siebziger Jahren auf diesem Gebiet aktiv. 1980 erschien von ihm das Buch »Spieleführer 1« im Busse-Verlag.

Stefan Heß (Jahrgang 1963) befindet sich in der Ausbildung zum EDV-Fachmann. Er beschäftigt sich seit sieben Jahren mit Rollenspielen, Konfliktsimulationsspielen und Computer-Adventures.

Bernd Lehnhoff (Jahrgang 1953) studiert Archäologie und beschäftigt sich seit 1977 mit Rollenspielen, neben denen sein Hauptinteresse Tabletop-Spielen gilt. Er ist einer der Autoren des Spiels »Schlacht auf den Katalaunischen Feldern« und Mitarbeiter der Zeitschrift SPIELWELT.

Reinhold H. Mai, geboren 1957 in Korschenbroich, Nordrhein-Westfalen. Nach dem Abitur Student der Zeitungswissenschaft an der Uni München, Bürogehilfe, Kabarettist, Zivildienstleistender, Friedensfreund und Nachtportier. Seit Herbst 1983 freiberuflicher Übersetzer mit Schwerpunkt auf dem Gebiet des Rollenspiels. Übersetzungen: D&D-Experten-Regeln, 10 D&D-Module, 3 S&D-Abenteuer, TRAVELLER. Außerdem beteiligt an den Ausbauregeln zum deutschen Fantasy-Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE (Talentsystem, Neue Heldentypen). Privat bevorzugtes Rollenspiel: Dragonquest.

Ingo Martin (Jahrgang 1956) ist verheiratet und Vater eines Kindes. Neben seinem Jurastudium führt er seit 1978 den HOBBY-VERSAND für Fantasyspiele und -zinnfiguren. Seit 1984 leitet er die Firma HOBBY PRODUCTS GmbH, die sich mit der Produktion von Fantasy-Zinnfiguren, Rollenspiel-Zubehör uand Spielen beschäftigt. Neben Rollenspielen interessiert sich Ingo Martin be-

sonders für Fantasy- und Science-Fiction-Spiele und für Computerspiele.

Karl-Georg Müller (Jahrgang 1959) ist verheiratet und als Sozialarbeiter tätig. Seit 1977 beschäftigt er sich mit Rollenspielen und anderen Fantasy- und Science-Fiction-Spielen. Darüber hinaus gilt sein Interesse der Fantasy- und Science-Fiction-Literatur. Mit diesem Themenkreis beschäftigt sich auch die von ihm herausgegebene Hobby-Zeitschrift NEW DIMENSION.

Rainer Nagel (Jahrgang 1963) studiert Anglistik und Publizistik. Seit 1980 beschäftigt er sich eingehend mit Spielen, wobei neben Rollenspielen Fantasy-Brettspiele, insbesondere solche mit von Tolkiens Werk inspirierter Thematik, und Fantasy-Briefspiele seine Interessensschwerpunkte bilden.

Josef Ochmann (Jahrgang 1956) studierte in Münster Anglistik und Kunst. Momentan ist er Referendar. Josef Ochmann zählt zu den begabtesten Fantasy-Illustratoren in der Bundesrepublik und hat viele Arbeiten für die Zeitschrift MYTHOS (jetzt SPIELWELT) und das Rollenspiel MIDGARD angefertigt. Darüber hinaus ist er Designer von Zinnfiguren und hat ein Buch über das Bemalen derselben verfaßt.

Lutz Reimers (Jahrgang 1954) hat Mathematik studiert. Er war eine Zeitlang Vorsitzender des Science-Fiction Clubs Deutschland (SFCD e. V.) und ist ein begeisterter Anhänger von J. R. R. Tolkiens Werk. Er beschäftigt sich seit 1982 mit Rollenspielen und mit Fantasy- und Science-Fiction-Brettspielen.

Jochen Simon (Jahrgang 1963) studiert Architektur. Er befaßt sich seit fünf Jahren mit Rollenspielen. Daneben gilt sein Hauptinteresse dem Dioramenbau, d. h. dem Gestalten dreidimensionaler Szenen unter Verwendung von Zinnfiguren.

Eberhard von Staden (Jahrgang 1942) ist verheiratet und Vater zweier Kinder. Neben seinem Hauptberuf als Diplomingenieur ist er als Fachjournalist für Spiele aller Art tätig. Er ist Mitarbeiter der Zeitschrift SPIELBOX und Verfasser zahlreicher Beiträge in Zeitschriften und Büchern. Aus seiner Feder stammt auch ein Rollenspiel-Abenteuer zu *Das Schwarze Auge*. Seine Hobbies sind Fantasy- und SF-Literatur, das Bemalen von Zinnfiguren und Tabletop-Spiele.

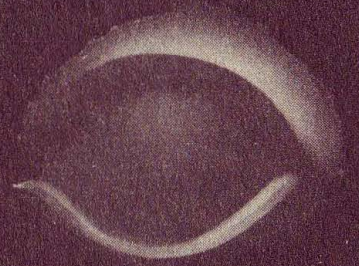
Roberto Talotta wurde 1958 in Frankfurt am Main geboren und lebt heute in Österreich. Er ist hauptberuflich als Journalist, insbesondere als Spielekritiker, für Tageszeitungen und Illustrierte tätig und beschäftigt sich auch in seiner Freizeit mit Spielen aller Art. Er schätzt Konfliktsimulationsspiele, strategische Spiele und ganz besonders Rollenspiele. 1980 gewann er den »Österreichischen Staatspreis für journalistische Leistungen im Interesse der Jugend«; 1984 erhielt er einen »Sonderpreis des Katholischen Familienverbandes Österreichs für die journalistische Aufbereitung des Themas Spielen«.

Jo Weigand (Jahrgang 1953) hat Mathematik studiert. Er ist Mitarbeiter der Zeitschrift SPIELBOX und hat zahlreiche Beiträge über Spiele in Computer-Zeitschriften verfaßt. Seine Interessensschwerpunkte sind Brettspiele und Computerspiele. Darüber hinaus ist er Mitbegründer eines aktiven Münchner Spielerkreises.

Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge©

Ein fantastisches Fantasie-Spielvergnügen in neuen Dimensionen!



Lieben Sie fantastische Literatur, die Welt der Sagen und Mythen? Dann werden Sie an den Rollen-Spielen des »Schwarzen Auges« Ihre wahre Freude haben.
Sie schlüpfen in eine neue, aufregende Rolle. »Das Schwarze Auge« entführt Sie in eine geheimnisvolle, magische Welt.
Was Sie brauchen, sind Mut, Fantasie, ein paar wackere Mitspieler und – das Abenteuer-Basis-Spiel.
Es enthält alles, um nach Aventurien, in das Reich des »Schwarzen Auges« aufzubrechen und das erste Abenteuer zu bestehen.

Wenn Sie mehr über »Das Schwarze Auge« wissen wollen – Ihr Buchhändler informiert Sie gern. Fragen Sie ihn nach dem ausführlichen Prospekt – oder fordern Sie diesen direkt an bei:

Droemer Knaur Verlag
Postfach 80 04 80
8000 München 80

Stadtbücherei Stuttgart
74254462

ele
des Spielens

Vorbei ist die Zeit, da man Abenteuer passiv erlebt hat – als Leser eines Buches, als Kinobesucher oder vor der Mattscheibe. Seit kurzem gibt es die Möglichkeit, »selbst« an den phantastischsten Abenteuern teilzunehmen. Voraussetzung dafür: ein Rollenspiel und ein bißchen Phantasie.
Rollenspiele eröffnen den Spielern eine Phantasiewelt, in der sie in die Gestalt phantastischer Figuren schlüpfen und mit diesen dann unbegrenzte Abenteuer erleben können. Und »Knaurs Buch der Rollenspiele« ist ein Führer und Wegweiser in der Welt der Rollenspielsysteme, von denen die bekanntesten ausführlich vorgestellt werden:

Das Schwarze Auge
D & D
Midgard
Schwerter & Dämonen
Sternengarde
Traveller

Darüber hinaus gibt dieses Buch einen Überblick über die internationale Rollenspielszene, Randbereiche wie »Computer-Adventures« oder »Fantasy- und SF-Brettspiele« und enthält wichtige Tips und Informationen für Einsteiger.
Als Bonus und praktisches Beispiel dient »Mendrags Ruf«, ein sofort spielbares Soloabenteuer (System: »Das Schwarze Auge«).

Knaur®
ISBN 3-426-03795-5 DM +007.80

T 3-08-99