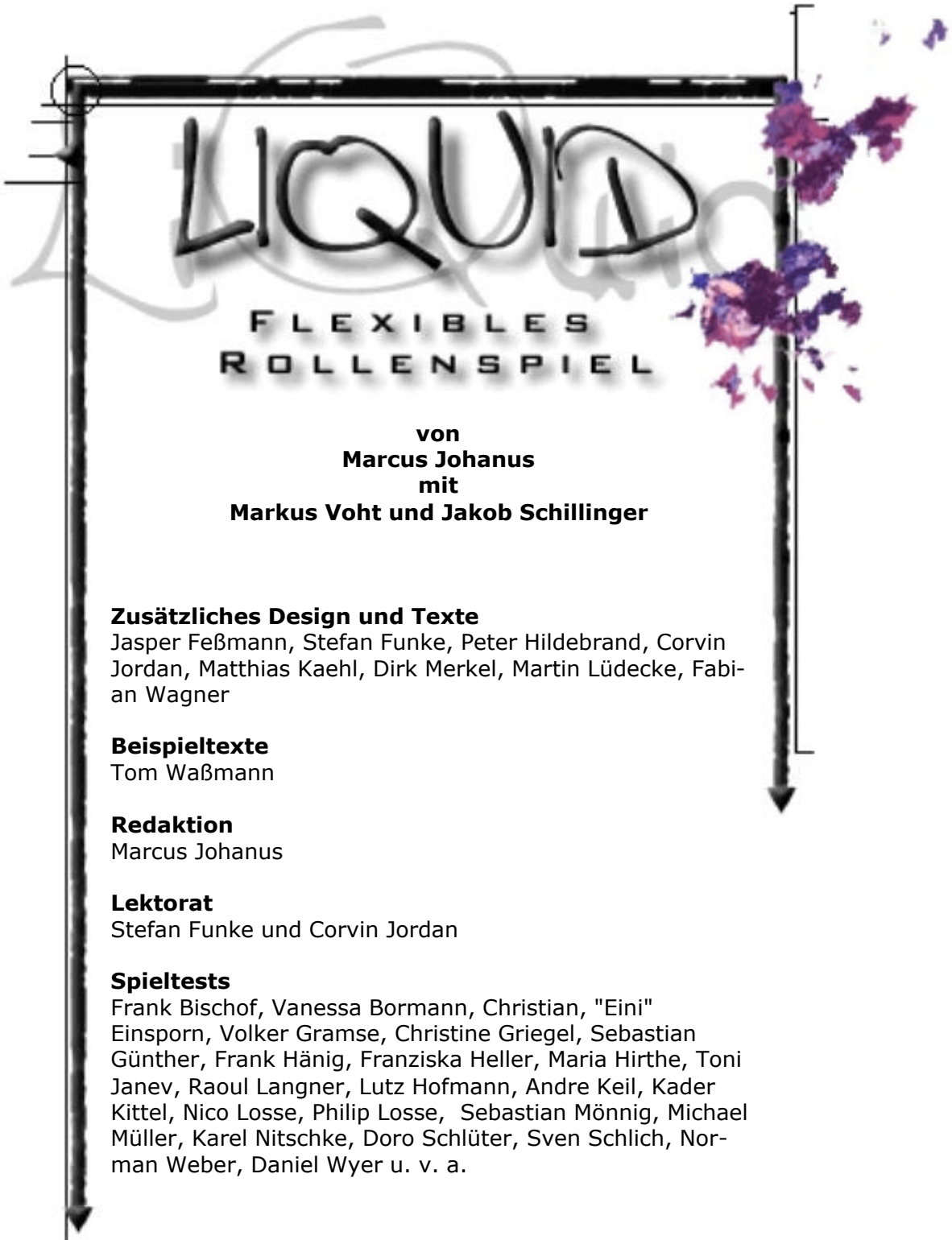


von
Marcus Johanus
mit
Markus Voht und Jakob Schillinger

Zusätzliches Design und Texte
Jasper Feßmann, Stefan Funke, Peter Hildebrand, Corvin Jordan, Matthias Kaehl, Dirk Merkel, Martin Lüdecke, Fabian Wagner

Beispieltexte
Tom Waßmann

Redaktion
Marcus Johanus

Lektorat
Stefan Funke und Corvin Jordan

Spieltests
Frank Bischof, Vanessa Bormann, Christian, "Eini" Einsporn, Volker Gramse, Christine Griegel, Sebastian Günther, Frank Hänig, Franziska Heller, Maria Hirthe, Toni Janev, Raoul Langner, Lutz Hofmann, Andre Keil, Kader Kittel, Nico Losse, Philip Losse, Sebastian Mönnig, Michael Müller, Karel Nitschke, Doro Schlüter, Sven Schlich, Norman Weber, Daniel Wyer u. v. a.

Herausgegeben von
Marcus Johanus
Dalandweg 21, 12167 Berlin
Fon: 030/769 026 59
Email: **marcus.johanus@web.de**
www.liquid-rsp.de

PDF-Konversion von Peer Schaefer (www.wolldingwacht.de/rsp)

Die Verwendung eines geschützten Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens der Autoren oder der Redaktion dar.

"Mit Rollenspielen können wir in Geschichten einsteigen,
wie es uns ältere Formen von Unterhaltung nicht erlauben:
Wir können endlich den frustrierten Autor,
Drehbuchschreiber und Schauspieler in uns befriedigen."

-- Greg Stolze

WAS IST EIGENTLICH EIN ROLLENSPIEL?

Vielleicht hast du ja auch bei Hollywood-Blockbustern wie *Willow* im Kino mitgezittert? Die Heldentaten in *Conan, der Barbar* waren für dich das Größte? Im *Herrn der Ringe* wärst du am liebsten mit Frodo auf Reisen gegangen? *In Die Mumie* hast du den Sand in deinen Poren gespürt? Du würdest gerne kämpfen wie die Helden in *Matrix*, auf Entdeckungsreise gehen wie *Indiana Jones*, Kampfpilot sein wie *Luke Skywalker* in *STAR WARS* oder die Welt retten wie *James Bond*?

Ob du nun einen actiongeladenen Hollywood-Film siehst oder einen spannenden Abenteuer-Roman liest, stets wird dein Geist auf Reisen geschickt: Du vollbringst Heldentaten, lachst, weinst und zitterst mit Menschen, die gar nicht existieren, erlebst aufregende Action-Szenen und durchquerst abenteuerliche Länder, die du dir nie erträumt hättest.

Wenn du an einem Rollenspiel teilnimmst, kreierst du mit deinen Freunden zusammen eigene Helden, durchstreift mit ihnen euer eigenes, phantastisches Land und erlebst aufregende Abenteuer voller Spannung, Dramatik und Action.

Zusammen spielt und erzählt ihr eure eigene Geschichte. Im Rollenspiel verbindet ihr Kooperation, Teamwork, Tagträume, Wettbewerbe, Zielstrebigkeit und vor allem eine Menge Spaß. In einer Rollenspielrunde bilden sich viele Freundschaften. Das alles zusammen macht Rollenspiele zu einer Form von Entertainment, die ihres Gleichen sucht.

Rollenspiel ist ein wenig wie Räuber und Gendarme, das du in deiner Kindheit gespielt hast. Oder auch wie die "Was wäre wenn"-Spiele, in denen du dir vorgestellt hast, wie es wäre, wenn du ein Geheimagent, ein Superheld oder der Action-Star deiner Lieblingsfilme wärst. Wenn du als Kind so gespielt hast, dann hast du die Rollen dieser Figuren übernommen, so wie du sie dir vorgestellt hast und erlebtest in ihrer Haut Abenteuer.

Im Prinzip ist das Rollenspiel.

Je nach dem welches Rollenspiel du dir aussuchst, kannst du mit deinen Freunden Ritter in schimmernder Rüstung spielen - oder Weltraumpiloten, Superhelden, Privatdetektive, Geheimagenten oder was auch immer du dir vorstellen kannst. Diese Figuren werden die zentralen Charaktere, die Helden, in eurer Geschichte. Während die Geschichte voranschreitet, entwickeln sich eure Charaktere.

Das Reizvolle am Rollenspiel ist, dass keiner von euch weiß, wie die Geschichte enden wird. Du kannst zwar kontrollieren, was dein Charakter macht, aber die ganze Welt um ihn herum reagiert auf seine Handlungen und kann selbst in den Fortgang der Geschichte eingreifen.

Neben den Spielern, die ihre eigenen Charaktere besitzen, gibt es einen Spieler, der alle anderen Figuren der Geschichte darstellt, ja, sogar solche Dinge wie Gegenstäne, Landschaften und Ereignisse. Dieser Spieler wird Spielleiter genannt und hat im Prinzip die Aufgabe eines Regisseurs und Drehbuchautors beim Film. Er erzeugt die Bühne für eure Charaktere und sorgt für das ganze Drumherum. Das einzige, was er nicht bestimmen kann, sind die Entscheidungen und Handlungen eurer Charaktere. Du kannst jederzeit über all mit deinem Charakter hingehen und die Spielwelt nach deinen Vorstellungen erforschen. Du kannst jeden Gegenstand so betrachten, wie du es möchtest, mit jeder anderen Figur der Geschichte reden und dich vollkommen frei bewegen - jenseits aller Grenzen, die Computer- oder Brettspiele besitzen. Aus dieser Interaktion zwischen euren Spielercharakteren und den Erzählungen des Spielleiters entsteht eine neue, große Geschichte, die jederzeit jeden in eurer Spielrunde überraschen kann.

Im Prinzip liefert der Spielleiter die grobe Beschreibung einer Szene, in der du als Spieler mit deinem Charakter handelst. Der Spielleiter wiederum passt dann die Szene den Handlungen deines Charakters an. Das ist das Konzept hinter dem Hobby Rollenspiel - eine ständige Kommunikation und Interaktion zwischen dir und deinen Mitspielern und deinem Spielleiter.

Um noch mehr Spannung im Rollenspiel zu erzeugen werden manche Entscheidungen dem Zufall überlassen. Der Ausgang eines Kampfes oder eine Aktion, die eng an die Fertigkeiten deines Charakters und nicht an deine eigenen Fähigkeiten geknüpft ist, wie mit dem Werfen von Würfeln entschieden. Der Zufall entscheidet über Erfolg oder Misserfolg. Solche Regeln helfen, die Geschichte voranzutreiben und sorgen oft dafür, dass sich der Plot verdichtet: Dein Charakter gelangt aufgrund einer zufällig herbeigeführten Entscheidung vielleicht in Miseren, die du allein nie für ihn vorgesehen hättest. So wird eine Menge Spannung erzeugt, die dir wiederum viele Gelegenheiten gibt, Entscheidungen zu treffen, nachzudenken und heldenhafte Taten zu vollbringen.

LIQUID ist nicht unbedingt zum Einstieg ins Hobby Rollenspiel geschrieben worden. Aber trotzdem dürfte es dir nicht schwer fallen, deine ersten Schritte ins Abenteuer mit ***LIQUID*** zu bestreiten. Nur Mut!

Was ist eigentlich ein Blockbuster?

LIQUID ist ein cinematisches Rollenspiel. Das bedeutet, dass die erzählerischen Strukturen und Mittel von Blockbustern, also von großen amerikanischen Filmen, auf das Rollenspiel übertragen werden. Wie du bereits in dem Text "Was ist ein Rollenspiel?" lesen konntest, haben Rollenspiel-Abenteuer und Spielfilme Einiges gemeinsam: In beiden gibt es Helden, die Figuren in großen, spannenden Geschichten sind, in beiden spielen Action und Dramatik eine große Rolle und beide machen einfach verflixt viel Spaß.

Aber was genau macht einen Hollywood-Blockbuster eigentlich aus? Und was genau hat das mit Rollenspiel zutun?

Ein Film wird Blockbuster genannt, wenn er verdammt viel gekostet hat und noch viel mehr einspielt. Ein Blockbuster ist ein wirklich großer Film - in jeder Beziehung. Die Figuren in ihm sind größer als wir Menschen aus dem Alltag: Sie sind stärker, schneller, entschlossener, mutiger und witziger. Die Handlung ist größer als in her-

kömmlichen Filmen, Fernsehserien oder Romanen: In ihnen geht es um das Schicksal großer Städte, ganzer Landstriche oder sogar der ganzen Welt. Auch die Special-Effects sind größer als in anderen Filmen - vor allem werden die Special-Effects von Blockbuster zu Blockbuster immer größer: Ständig gibt es Explosionen, berauschende Bilder, atmeberaubende Einstellungen von Landschaften, Stadtansichten, schnelle Schnitte, neue, eindrucksvolle Kreaturen, Weltraumschlachten, exotische Waffen usw.

Blockbuster kommen aus Hollywood (um genau zu sein aus dem weiteren Umkreis von Los Angeles und den dort ansässigen großen Filmstudios, ironischer Weise kommen die wenigsten Hollywood-Filme tatsächlich aus Hollywood - aber das nur am Rande). Deswegen spricht man auch vom Hollywood-Kino oder Hollywood-Film. Von dort aus haben Blockbuster wie *Aliens*, *Lethal Weapon*, *Die Hard*, *Jurassic Park*, *Speed* und natürlich *Indiana Jones* und *STAR WARS* die ganze Welt erobert. Weltweit gibt es kaum noch Menschen, die nicht in irgendeiner Weise von der Ästhetik und den Inhalten dieser und ähnlicher Filme unterhalten und beeinflusst wurden und täglich noch beeinflussft werden.

Blockbuster zeichnen sich dadurch aus, dass sie den Zuschauer in seinen Bann ziehen können, ihn in eine andere Welt entführen und dort für zwei Stunden lang festhalten und unterhalten, ihn zum Lachen, Weinen und Mitzittern bringen, ihn in Aufregung und Spannung versetzen. Das Erfolgsgeheimnis, mit dem diese Filme uns so berühren können, ist leicht entschlüsselt und etwas schwieriger anzuwenden. Hat man es aber erstmal begriffen, kann man es auch als Spielleiter in Rollenspielrunden benutzen und mit ihm seine Abenteuer in unvergessliche spannende und dramatische Spielrunden verwandeln.

Vor allem im letzten Kapitel dieses Buches werden wir genauer auf die Erzählformen und die vielen kleinen Tricks des Hollywood-Kinos eingehen und werden dir zeigen, wie du sie im Rollenspiel einsetzen kannst, um unvergessliche Spielabende zu erleben. Aber auch die Regeln von ***LIQUID*** sind darauf ausgelegt, dir so viel wie möglich dabei zu helfen, ein Hauch Hollywood an deinen Wohnzimmertisch zu bringen. Und das alles ohne teure Breitband-Fernseher, DVD-Player und Dolby-Surround-Anlagen - nur mit Hilfe deiner Phantasie!

Übersicht: Blockbuster, die man als Rollenspieler unbedingt gesehen haben sollte

Absolute Power
Warum nicht mal einen Polit-Thriller spielen? *Absolute Power* ist ein wunderbares Beispiel für diese Art Geschichten. Das Interessante an dem Film ist, dass er eigentlich ohne spektakuläre Stunts, große Action-Szenen oder extravagante Schauplätze auskommt. Aber man beachte die Figurenkonstellation:

Es geht nicht um irgendein Skandälchen, sondern um eine Affäre, die den Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika, den mächtigsten Mann der Welt, als miesen Mörder und elenden Feigling dastehen lässt. Der Protagonist des Films ist kein kleiner Ganove, sondern ein Dieb von Rang und Namen, der Beste seines Faches, eine fast schon geisterhafte Erscheinung mit verblüffenden Fähigkeiten. Selbst das Opfer ist nicht eine namenlose Sekretärin oder gar Prostituierte, sondern die Ehefrau eines Multimillionärs, sogar eines engen Vertrauten des Präsidenten selbst.

Sieht man sich diesen Film aufmerksam an, kann man sehr, sehr viel über gute Figurenkonstellationen und Plot-Strukturen lernen. Das Gelernte kann gut auf die Konstruktion von Nichtspielercharakteren und deren Beziehungen untereinander und natürlich auch für das Erschaffen interessanter und bewegender Spielercharaktere verwendet werden.

Air Force One
Ein packender Film, von dem man gut lernen kann, wie man auch auf einem sehr begrenzten Raum mit einer geringen Anzahl von Charakteren Spannung erzeugen kann. Wichtig für die Spannung des Films sind hier einerseits der Ort (Air Force One - das bekannteste Flugzeug der Welt mit den meisten technischen Gimmicks und den größten Sicherheitsvorkehrungen), die ständige Gegenwart einer Bedrohung durch die zu allem entschlossenen Terroristen und schließlich das moralische Dilemma, in dem der Präsi-

dent steckt: Einerseits vertritt er als Hardliner die Auffassung, dass mit Terroristen nicht verhandelt werden darf, andererseits bleibt ihm in seiner Lage kaum etwas anderes übrig.

Dieses moralische Dilemma ist das Element, das diesen Film für Rollenspieler wertvoll macht. Man kann hier viel darüber lernen, wie man Charaktere und ihre Motivationen anlegen und gegeneinander ausspielen kann.

ALIEN-Filme
Alle *ALIEN*-Filme (selbst der vierte, seufz!) sind für Rollenspieler sehenswert. Der ertse ist das herausragende Beispiel eines Suspense-Films. Im Gegensatz zu den meisten anderen Blockbustern beherrscht *ALIEN* die Kunst der Langsamkeit und entwickelt seine Handlung nicht mit einem Knall, sondern steigert sie Stück für Stück. Der Kunstgriff dieser Geschichte heißt: Verzweiflung. Aber vorsicht! Ridley Scott, der Regisseur von *ALIEN*, ist ein absoluter Meister seines Faches - seine Methoden sind nichts für Anfänger, weswegen man sich am dramatischen Aufbau von Alien erst orientieren sollte, wenn man ein wenig Erfahrung mit dem Leiten cinematischer Abenteuer besitzt. Einer der interessantesten Aspekt von *ALIEN* ist die Vermischung der Genres Horror und Science Fiction. Jeder, der eine entsprechende Melange als Abenteuer anbieten möchte, kann sich bei *ALIEN* vorher ansehen, wie man sowas richtig macht.

Die Sequel (der Nachfolger) von *ALIEN*, *ALIENS*, ist gleich in mehrfacher Hinsicht ein filmisches Meisterwerk. Die Handlung ist ausgesprochen interessant aufgebaut, vor allem die diversen Trugschlüsse können in Rollenspiel-Abenteuern sehr effektvoll eingesetzt werden. Außerdem kann man hier viel über die Struktur von Action-Szenen lernen.

ALIEN 3 ist in vielen Beziehungen der schwächste Film der Reihe, hat aber seine Momente. Am traurigsten ist, dass er gegenüber den ersten beiden Filmen keine neuen Aspekte einführt. Dafür ist er ein ziemlich gradliniger Monster-Film. Betrachtet man ihn als solchen, macht er seine Sache sehr gut und reiht sich ein in eine Riege aus Filmen wie *Der weiße Hai* oder *Das Relikt* usw.

Der vierte Film, *ALIEN - Wiedergeburt*, schlägt einige Kapriolen und beruht zum Großteil auf Ekeleffekten, was nicht gerade rühmlich ist. Im großen und ganzen kann man den Film in der Pfeife rauchen, aber die Konstellation der Charaktere gleicht der Zusammensetzung einer typischen Rollenspielrunde so sehr, dass er einfach einen analytischen Blick Wert ist.

Backdraft
Ein wunderbarer Film, der wiederum von seinem - für die meisten Menschen - exotischen Setting lebt. Die wenigsten von uns sind Feuerwehrmänner, aber wir alle lieben und bewundern sie. Deswegen ist ein Film in diesem Milieu ein absoluter Kunstgriff. Allein dieser Beruf weckt in jedem von uns doch schon Vorstellung von Dramatik und Abenteuer - gefährliche Brände in Chemie-Fabriken, Rettungsaktionen in brennenden Hochhäusern usw. Backdraft kann viel Inspirationen für Abenteuer geben, die in einem ähnlichen Milieu, einem ähnlichen Berufsfeld spielen. Aufmerksame Zuschauer können auch hier eine Menge über den Aufbau einer solchen Geschichte und über Konstellationen von Charakteren lernen.

Case with a clue - Mit Genie und Schnauze
Abgesehen davon, dass man den deutschen Verleih für den Titel verklagen sollte, ist dies wohl einer der amüsantesten Filme aller Zeiten. Abgesehen davon, dass er perfekt erzählt ist, besitzt er eine Figurenkonstellation, die an Raffinesse ihres Gleichen sucht: Sherlock Holmes und Doktor Watson spielen die Hauptrolle, aber ihre Rollen sind vertauscht. Während Watson der geniale Kriminalist ist, ist Sherlock Holmes nur ein Schauspieler, der in der Öffentlichkeit die Geniestreiche des unscheinbaren Doktors massenwirksam präsentiert. In Wirklichkeit ist Holmes nur ein nichtsnutziger Säufer.

Dieser Film ist nicht nur eine geniale Komödie, sondern demonstriert auch hervorragend, wie man Trivialmythen aufgreifen und ironisch brechen kann, sodass herausragende Konstellationen von Charakteren entstehen.

Dante's Peak
Dante's Peak ist ein guter Vertreter des erstaunlich beliebten Genres des Katastrophen-Films. Als Beispiel könnten hier genauso gut *Vulcano, Daylight* oder viele, viele andere Filme stehen. Was dieses Genre fürs Rollenspiel interessant macht, ist lediglich die Tatsache, dass es für Abenteuer nicht genutzt wird - obwohl es dafür keinen triftigen Grund gibt. Wer also mal auf einer frischen Wiese Grasen gehen und seine Spieler überraschen will, kann sich auch in diesem Genre tummeln. Jerry Bruckheimers *Armageddon* ist noch ein wunderbares Beispiel dafür, wie man aus der ziemlich durchschnittlichen Idee eines Katastophen-Films einen herausragenden Action-Film machen kann.

Das Ding aus einer anderen Welt
Dieser Film ist beinahe schon ein Kammerspiel. Wer lernen will, wie man auf begrenzten Raum und mit einem extrem geringen Personeninventar verdammt spannende Geschichten entwickeln kann, braucht nur aufmerksam diesen Film sehen.

Das fünfte Element
Wer wunderbar verträumte und epische Science-Fiction-Märchen als Abenteuer plant, kann natürlich entweder STAR WARS gucken - aber das macht ja jeder. *Das fünfte Element* kann für solche Geschichten als Beispiel dienen und besticht durch ein interessantes Design. Man beachte hier vor allem die große Bandbreite an Charakteren, die für epische Geschichten wichtig sind: Der heldenhafte Krieger, der eine große Wandlung durchmacht, der abgrundtief böse Gegenspieler, dem seine Boshaftigkeit zum Verhängnis wird, die geheimnisvolle Botin, deren Bedeutung und Schicksal erst im Laufe der Geschichte geklärt werden und natürlich - ganz wichtig - die komische Randfigur, die das Geschehen ironisch bricht. Vor allem die satirischen Elemente und der Humor der Geschichte machen diesen Film so sehenswert.

Das Geheimnis des vergessenen Tempels
Ein leider recht unbekannter Steven Spielberg-Film, der aber wie Case with a clue zeigt, wie man sich auf originelle Weise trivialen Mythen annehmen kann. Hier treten Holmes und Watson in ihren Jugendjahren auf und erleben ein Abenteuer, das auch erklärt wie und warum sie später so enge Freunde werden. Nebenbei ist der Film ein wunderbarer Abenteuer-Film mit einer extrem spannenden und amüsanten Handlung.

Warum nicht mal ein Abenteuer entwerfen, indem die Spieler in die Rollen bekannter trivialer Helden wie James Bond, Captain Kirk, Luke Skywalker usw. schlüpfen. Interessant wären auch Abenteuer nach realen Persönlichkeiten. Wieso hat Lovecraft eigentlich so merkwürdige Geschichten geschrieben? Würde es sich nicht lohnen, dies mal in einem Rollenspiel-Abenteuer zu erforschen, in dem die Spieler in die Rolle junger Fantasy- und Horror-Autoren der 20er Jahre schlüpfen könnten, wie Ramsey Campbell, Robert E. Howard und H. P. Lovecraft? Natürlich erfordern solche Abenteuer eine Menge Vorbereitung, aber man kann auch ruhig ein wenig seine Phantasie spielen lassen, ohne dass es gleich jeder merken wird.

Desperado
Dieser Film steht stellvertretend für viele andere Blockbuster, wie z. B. *Operation: Broken Arrow* und andere John-Woo-Filme, aber natürlich auch Rodriguez' *From Dusk Till Dawn*. Aus solchen Filmen kann man vor allem lernen, wie man Schießereien effektvoll in Szene setzen kann.

Die Hard 1-3
Diese Serie ist quasi die Inkarnation des Action-Films. Während Teil eins und zwei vor allem demonstrieren, wie man die Umgebung hervorragend für Action-Szenen nutzen kann (Hochhaus und Flughafen), ist der dritte Film einfach ein absolutes Parade-Beispiel für den Action-Film schlechthin. Sollte man je ein Lehrstück für einen Action-Film brauchen, gäbe es neben Speed (s. weiter unten) keine bessere Wahl. Die Hard 3 besteht im Prinzip nur aus aneinander gereihten Action-Szenen, die jedoch nicht nur Spannungsbögen in sich haben, sondern auch noch mit einem Rätsel zusammen insgesamt so angelegt sind, dass sie einen großen Bogen bis zum Höhepunkt spannen. Deswegen lohnt es sich, sowohl jede Szene für sich zu analysieren, als auch die Grobstruktur des Films.

Jede Szene besitzt einen speziellen Aufbau, ist bereits eine kleine Geschichte für sich und behandelt eine Problemstellung: Wie schaffen es die Helden, die U-Bahn-Bombe rechtzeitig zu finden, wie kann das Kanister-Rätsel gelöst werden, wie schafft es McLane, vier Bösewichte gleichzeitig in einem Fahrstuhl zu überwältigen usw. Die Hard 3 verheizt ganze Filmideen in einzelnen Szenen. Allein das macht den Film sehenswert.

Bemerkenswert ist aber vor allem die stete Irreführung der Helden und somit auch des Zuschauers. Der brilliante Bösewicht des Films schafft es, der Geschichte immer wieder neue Wendungen zu geben, falsche Fährten zu legen und für überraschende Wendungen zu sorgen.

Die Maske des Zorro
Ein schöner Mantel-und-Degen-Film, der im Gegensatz zu vielen anderen Vertretern des Genres (wie z. B. *Die drei Musketiere, Der Mann mit der eisernen Maske, Robin Hood - König der Diebe*) zeigt, wie man auf originelle Weise ein oft durchgenudeltes Thema zu einer erstaunlich originellen Geschichte verabeiten kann.

Die Mumie
Einer der Blockbuster schlechthin - vor allem für Rollenspieler. Die Zusammensetzung der Figuren des Films erinnert so sehr an die Konstellation vieler Rollenspiel-Gruppen, das man sich fragt, ob die ganze Geschichte nicht ein Rollenspiel-Abenteuer war, bevor man sie zu einem Drehbuch verarbeitete. Wer einmal sehen will, wie ein gutes cinematisches Rollenspiel-Abenteuer sein sollte, braucht sich nur *Die Mumie* anzusehen.

Hard Rain
Ein zu unrecht eher unbekannter Action-Film, der zeigt, wie man eine Geschichte sehr gut um einen Schauplatz herum arrangieren kann. Der ganze Film beeindruckt durch das Setting einer Überschwemmung. Die Dramatik der Handlung entwickelt sich nahezu allein daraus, dass die Figuren des Films die ganze Zeit nicht nur gegen die Bösewichte, sondern auch gegen die alles überschwemmenden Fluten an-

kämpfen müssen. Trotzdem - und das ist die herausragende Leistung des Films - bleibt Hard Rain eindeutig ein Action-Film und begeht an keiner Stelle den Fehler, dem Setting zu viel Bedeutung zu geben, sodass er zu einem Katastrophen-Film würde.

Indiana Jones 1-3
Die *Indiana-Jones*-Filme sind natürlich nicht nur ein Paradestück für das Genre des Abenteuer-Films, sondern haben den Blockbustern die Gattung der Pulp-Abenteuer (der amerikanischen Groschenhefte) eröffnet. Die Indiana-Jones-Filme haben ihren besonderen Reiz darin, dass sie logische Fehler der Handlung, den so viele andere Filme zu vermeiden versuchen, geradezu zur Kunstform erheben und fast schon parodistisch in den Mittelpunkt stellen. Sprücheklopfen und das Abklappern von Klischees machen - neben der spannenden und actionreichen Handlung versteht sich - den Reiz der Filme aus. Zusammen mit den exotischen Schauplätzen bilden sie Elemente, aus denen sich unzählige extrem unterhaltsame Rollenspiel-Abenteuer entwickeln lassen.

Rush Hour
Rush Hour steht hier stellvertretend für viele, viele andere Jackie-Chan-Filme, die ja quasi schon ein Genre für sich bilden. Als amerikanischster Honk-Kong-Action-Film (oder als fernöstlichster Hollywood-Blockbuster - je nach dem) kann er den Einstieg in das weite Feld des fernöstlichen Kampfsport-Films dienen. Wer sich in diesen Bereich wagt, wird zwar plötzlich mit vollkommen anderen Erzählstrukturen konfrontiert (die Einteilung in drei Akte beispielsweise kennen die chinesische Erzähltraiditon nicht), kann dafür aber Einiges über effektvoll inszenierte Kampfsport-Szenen lernen. Wer seinen Kämpfen im Rollenspiel eine etwas exotischere Note (und auch größere Bedeutung) geben möchte sollte einen aufmerksamen Blick riskieren.

James Bond
Muss man über diese Filme noch ein Wort verlieren? Wer einen Agenten-Action-Thriller als Rollenspiel-Abenteuer plant, wird bereits genügend James-Bond-Filme gesehen haben.

Jurassic Park 1+2
Die *Jurassic-Park*-Filme sind gleichzeitg Meisterwerke des Action-, Monster- und Abenteuer-Genres und die Blockbuster schlechthin. Denn was könnte man auf einer großen Leinwand wohl besser präsentieren als verdammt große, verdammt schnelle und verdammt gefährliche Dinosaurier? Der einzige Film der im Bereich Größe bisland mehr Punkte machen konnte als Jurassic Park ist wahrscheinlich Roland Emmerichs *Godzilla*. Wer ein Abenteuer mit einem entsprechenden Setting plant, sollte diese drei Filme gesehen haben.

Last Action Hero
Der zu unrecht am meisten geschmähte Arnold Schwarzenegger-Film. Es spielt keine Rolle, was man von dem Film halten mag, eine analytische Betrachtung lohnt sich in jedem Fall. Da *Last Action Hero* eine Parodie auf das Action-Genre ist lassen kann man hier die einzelnen Elemente solcher Filme hervorragend erkennen. Sie springen einem geradezu ins Gesicht da - ironischer Weise - die Figuren des Films ja teilweise wissen, dass sie nur Figuren in einem Film sind.

Maverick
Wie bereits *ALIEN* ist Maverick ein gutes Beispiel dafür, wie man Genres erfolgreich mischen kann. Hier werden Western und Komödie miteinander kombiniert. Natürlich kommt auch Maverick nicht ohne Action-Szenen aus, aber der eigentliche Reiz des Films entsteht durch Slapstick, witzige Dialoge und überraschende Wendungen der Handlung. Und wer einen Video-Abend mit Maverick gestaltet, kann *Wild Wild West* gleich mitnehmen.

Vor allem zeigen die beiden Filme, dass es möglich ist, spannende, rasante und komische Geschichten gleichzeitig zu erzählen - was leider viel zu selten geschieht.

Relict
Relict sei hier nur als typischer Vertreter des Monster-B-Movies aufgeführt, auch wenn dieser Film wesentlich aufwändiger in Szene gesetzt wurde als die meisten anderen Angehörigen des Genres. Hier könnte genauso gut *Annaconda* oder *Species* und eine endlose Reihe anderer Filme stehen. Ein absolutes Lob hat sich Relict allerdings für die geniale Figur des Kommissars verdient, der mit seinem Aberglauben die meisten anderen Protagonisten in B-Movies übertrifft.

Scream
Wer in das Genre der Slasher-Filme abtauchen möchte (was für das Rollenspiel einige Probleme mit sich bringt), sollte mit Scream einsteigen. Wie *Last Action Hero* ist *Scream* gleichzeitig Parodie und Vertreter seines Genres, weswegen man hier eine Menge lernen kann. *The Faculty*, *Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast* und natürlich der Klassiker *Halloween* Sind weitere wichtige Vertreter des Genres, die man gesehen haben sollte.

Speed
Wenn man in seinem Leben nur einen Action-Film sehen könnte, sollte es Speed sein. Ob der Film der beste seines Genres ist, kann man vielleicht in Frage stellen, aber er ist in jedem Fall der, an dem man am besten die Einteilung in drei Akte verfolgen kann, da der Wechsel von einem Akt zum anderen stets auch mit einem Ortswechsel verbunden ist: Einleitung - Fahrstuhl, Hauptteil - Bus, Höhepunkt - U-Bahn. Leider kann die Fortsetzung *Speed 2 - Cruise Control* in keiner Beziehung mit dem ersten Teil mithalten.

STAR WARS
hier viel von diesen Filmen lernen möchte, sollte mal ein Blick in das alte Rollenspiel von West End Games werfen. Dort kann man sehr viel über das Leiten cinematischer Abenteuer lernen.

Terminator 1+2
Terminator 1 prägt bis heute die Kinoästehtik des Action-Films. Terminator 2 setzte Maßstäne in Sachen Special-Effects, die aber heutzutage bereits meilenweit überholt sind. Ansonsten kann man anhand der Filme vor allem lernen, wie man coole Bösewichte spielt und die ultimativen Verfolgungsjagden kreiert.

The Game
Es muss ja nicht immer Action sein. Ein cinematisches Abenteuer kann sich auch an Suspense-Filmen (auch Thriller genannt) orientieren. Paradebeispiele dafür sind natürlich (fast) alle Filme von Alfred Hitchcock, vor allem *aber Das Fenster zum Hof*, *Der unsichtbare Dritte* oder natürlich *Psycho*. *The Game* bringt dem Genre nicht viel Neues, greift aber fast alle Mittel, die Hitchcock auch benutzte auf und präsentiert sie in einem neuen Gewand. Man achte darauf, wie der Film mit den grundlegenden Ängsten eines jeden Menschen spielt (Angst vor Vereinsamung, vor dem Wahnsinn, Verlustängste usw.) und Verzweilfung schürt, indem die Umwelt für den Protagonisten Stück für Stück immer seltsamer und fremder wird. Eine extrem lohnenswerte Lektion für *jeden* Rollenspieler.

Willow
Neben der *Dungeons & Dragon*-Verfilmung der Blockbuster, der einer klassichen Fantasy-Rollenspielrunde am nächsten kommt. Wer lernen will, wie man den unstrukturierten Einheitsbrei einer üblichen Fantasy-Rollenspielrunde in eine cinematische Form gießen kann, sollte sich diesen Film einmal etwas genauer ansehen.

INHALT

EINLEITUNG 13

GRUNDREGELN 16
DEIN CHARAKTER 17
CHARAKTERERSCHAFFUNG 18
KÄMPFE 22

CHARAKTERE 31

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN 32
SPEZIALISIEREN VON FERTIGKEITEN 43
PARANORMALE FERTIGKEITEN 45
WEITERE EIGENSCHAFTEN DEINES CHARAKTERS 60

CHARAKTERERSCHAFFUNG 74

SCHRITT EINS: KONZEPT 78
SCHRITT ZWEI: CHARAKTER-PUNKTE 100
SCHRITT DREI: BONUS-PUNKTE 102
SCHRITT VIER: DER LETZTE SCHLIFF 106

SYSTEM 137

CHECKS UND CHANCEN 137
ERFAHRUNG 156
SCHICKSAL 160
PARANORMALE FÄHIGKEITEN 164
FORMEN VON MAGIE 171
PSI-DISIZIPLINEN 176
GÖTTLICHER BEISTAND 180
DIE SPHÄRE 182

KAMPF 194

INITIATIVE 195
KAMPFRUNDEN UND AKTIONEN 196
ANGRIFF 197
SCHADEN 201
VERTEIDIGUNG 203
RÜSTUNG 203
KLEINE WAFFENKUNDE 205
KLEINE RÜSTUNGSKUNDE 210

ROLLENSPIEL 229

WAS SIND CINEMATISCHE ABENTEUER? 229
DIE CINEMATISCHE TRICKKISTE 230
WAS IST HEROISCHES ROLLENSPIEL? 264
SPANNUNG 265
ERZÄHLEN 267
REGELN VS. ROLLENSPIEL 272
WAS TUN, WENN'S KEINE REGELN GIBT? 273
BLOCKBUSTER-ABENTEUER 275
WIE DU ***LIQUID*** AM BESTEN DEINER SPIELRUNDE BEIBRINGEN KANNST 288

GLOSSAR 290

ANHANG: OFFIZIELLE *LIQUID*-SPIELWELTEN 295

... UUUND ACTION!

S Z E N E 1

Personen:
Rovan, ein Krieger
Brobo, sein zwergischer Gefährte
Bestard, ein Halbling
Saya, eine Diebin
Tobje, ein Gibb und Magier (menschenähnliches Männlein, ungefähr so groß wie eine Barbie-Puppe mit großen, libellenartigen Flügeln)

Burzak, ein Räuberhauptmann
Eine Räuberbande

Stimmengemurmel, Musik, Kamerafahrt: Wir sehen den Schankraum einer mittelalterlichen Taverne. Es gibt nur wenige Gäste, aber ein Wirt geht von Tisch zu Tisch, wischt hier und da mit einem Schwamm Bierlachen und Essenreste auf den Boden, schüttelt eine Hand, lächelt, tauscht kurz ein paar Worte mit den Gästen aus. Aber wir können ihn nicht hören - die Geräusche der Taverne sind zu laut. Wir sehen nur, wie sich seine Lippen bewegen, Hände geschüttelt werden und ihm einer der Gäste auf die Schulter klopft.

Unter den Gästen befinden sich eine Gruppe gut gekleideter Adliger, zwei Händler, die in einer Ecke eine hitzige Diskussion führen, einextrem dicker Kutscher in derber Kleidung mit einer Peitsche und einer Muskete neben sich. Sein fettes, unrasiertes Gesicht glänzt vor Fett, in seinen Händen hält er ein riesiges Stück fleisch, in das er seine krummen und gelben Zähne schlägt. Neben ihm sitzt ein Halbling und stochert in seiner Pfeife.

Die Kamerafahrt erfässt eine schöne, junge, rothaarige Frau an einem Tisch. Sie trägt leichte Kleidung aus abgetragenem Leder, die sie extrem sexy aussehen lässt. Neben ihr, auf dem Tisch sitzt ein menschenähnliches Männlein, ca. 30 cm groß mit libellenartigen Flügeln. Es sind Saya, die Diebin und Tobje, der Gibb und Magier. Beide starren interessiert aber betont unauffällig in eine bestimmte Richtung.

Die Kamera fährt weiter und landet an einem Tisch, der ein wenig abseits steht und an dem ein junger, großer Mann mit langem, rotblondem Haar und muskulösem Körperbau sitzt - Kraft und Naivität stehen ihm ins Gesicht geschrieben. Neben ihm sitzt mit misstrauischer Miene ein alter Zwerg mit verwildertem Bart und langen, dunklen Haaren. Den beiden Gegenüber sitzt ein Halbling. Er trägt praktische aber schicke Kleidung gestikuliert wild und deutet auf eine alte Karte, die auf dem Tisch liegt. Ab und zu sieht er sich verschwörerisch nach allen Seiten um.

Die Kamera erfässt für einen kurzen Moment die Karte - man sieht den Grundriss eines großen Hauses. In einem der Räume ist ein Kreuz angebracht. Schließlich fährt die Kamera wieder zurück und wir sehen die rothaarige Schöne, wie sie mit dem Gibb tuschelt.

SAYA: Ich will wissen, was die da hinten zu besprechen haben, Tobje. Du weißt, was du zutun hast.

TOBJE: O Mann, ich wünschte, du würdest nicht immer solche Sachen von mir verlangen, Saya. Ich bin ein Magier - kein Spion. Dazu habe ich ...

SAYA: Spar dir dein Gezeter. Ich weiß, dass du's kannst, du weißt, dass du's kannst. Glaub mir, Tobje, ich hab's im Gefühl. Die hecken was aus. Und wir werden dabei sein! Also, nun mach schon!

TOBJE (seufzt): Also gut.

Er läuft zum Rand des Tisches, stößt sich ab und fliegt in die Luft. Die Kamera folgt ihm und fängt eine Perspektive ein, als säße der Zuschauer direkt zwischen seinen Schultern. Dann beginnt der kleine Körper plötzlich zu glühen und zerspringt in einem buntern Funkenregen. Trotzdem "fliegt" die Kamera weiter, als wäre der Gibb noch da und landet mitten auf dem Tisch mit der Karte.

BESTARD: Wenn Ihr kein Interesse habt, dann finde ich auch andere Abenteurer, die ich von meinem Plan überzeugen kann. Aber bedenkt nur, was für eine Aufgabe das ist! Ihr könntet die ganze Stadt Ruun retten - wenn nicht sogar die ganze Welt. Von eurer Heldentat würden die Baden noch in hundert Jahren singen!

BROBRO: Ach was, Heldentaten! Ich kenne Halbling-Pack wie dich genau - du willst dieses Haus nur ausrauben und uns als Handlanger benutzen. Da mache ich nicht mit. Ich bin kein Dieb!

ROVAN: Erkläre uns nochmal genau, was du dort in dem Haus zu finden glaubst.

BESTARD: Einen Stein, ungefähr so groß wie deine Faust. Er ist schwarz und geschliffen wie ein Diamant. Aber das Entscheidende ist seine Fassung: Sie besteht ganz aus Mithril und ist mit Runen der Altvorderen übersät - mächtigen, magischen Runen, versteht Ihr? Das ist das Gefährliche! Der Stein kann in den Händen von aufrichtigen Menschen die Bedrohung der Drachen zurückdrängen. Aber in den Händen dieses Laif Bynron kann sie die ganze Stadt, ach, was sage ich, das ganze Land vernichten!

ROVAN: Da hörst du's, Brobro - dieser Laif ist böse, wir müssen ihn aufhalten!

BROBRO: Ach, papperlapapp! Diesen Laif kennt doch jeder. Er ist der angesehenste und reichste Händler in ganz Ered. Und deswegen will diese Ratte hier in seine Villa einbrechen. Wie will er denn mit einem Stein so großes Unheil bringen?

BESTARD (sieht verschwörerisch über seine Schulter): Weil er mit diesem Stein (Zoom auf sein Gesicht) einen *Drachen* beschwören kann!

WIRT: Na, die Herren Wanderer, ich sehe das eure Krüge leer sind! Soll keiner erzählen, dass man bei mir verdur ...

Die Augen des Wirts werden leer, Blut quillt aus seinem Mund. Er fällt vorn über auf den Tisch mit der Karte. Ein Armbrustbolzen steckt in seinem Rücken. Kamerafahrt zu einer Gruppe von sechs verwegenen Männern, die in Kampfhaltung und mit vorgestreckten Armbrüsten in der Mitte des Schankraums stehen. Alle Geräusche verstummen sofort.

BURZAK tritt ins Bild. Er sieht verwegen aus und hat nur noch ein Auge. In seiner Hand hält er eine ungeladene Armbrust, die er mit gelangweilter Miene weg wirft.

BURZAK: Entschuldigt, dass ich Eure Konversation unterbrechen muss, aber ich will nur schnell Eure Geldbeutel und allen Schmuck, den Ihr bei Euch tragt. Danach werden wir in aller Ruhe wieder verschwinden und es wird kein weiteres Blutvergießen geben. Wenn ich dann bitten dürfte ...

Ein Räuber tritt vor und öffnet einen großen Sack.

ROVAN (springt auf, greift sein Schwert): HA! Das hast du dir so gedacht!
BROBRO (schlägt sich mit der Hand auf die Stirn): O nein, jetzt geht das wieder los.

Die Räuber sind sichtlich überrascht und starren ungläubig Burzak an.

BURZAK: Was? Worauf wartet Ihr? Erschießt ihn!

Saya springt auf, hechtet zum Tisch der Gefährten. Mit einem Tritt stößt sie ihn um, Bestard und Brobro fallen zu Boden. Blitzschnell wirft sie sich auf den überraschten Rovan und verschwindet mit ihm hinter dem Tisch. Armbrustbolzen schlagen in das Holz.

Man sieht Sayas und Rovans Gesichter, dicht übereinander, Saya liegt oben.

ROVAN: Was? Wer?
SAYA: Bei den Göttern, seid Ihr den wahnsinnig? Die werden uns alle umbringen! Und Ihr seid schuld!
BROBRO (schiebt sein Gesicht zwischen die beiden): Ich untebreche ungern, aber wir haben jetzt hier alle Hände voll zutun - Arbeit die du uns eingebrockt hast, Jungchen! Wir müssen uns beeilen, bevor sie nachladen können!
ROVAN (lächelt): Glaubt mir, ich würde hier gerne so bleiben, aber Ihr habt gehört, die Pflicht ruft!

Alle springen auf. Rovan und Brobro stürmen auf die Räuber zu. Bestard verdrückt sich. Saya sieht sich suchend um.

SAYA: Tobje? Tobje wo steckst du? Wir können hier deine Hilfe gebrauchen!

Zoom auf den Wirt, der am Boden liegt. Unter seinem dicken Wanst sprühen Funken, dann leuchtet Tobje auf, der dort eingequetscht liegt.

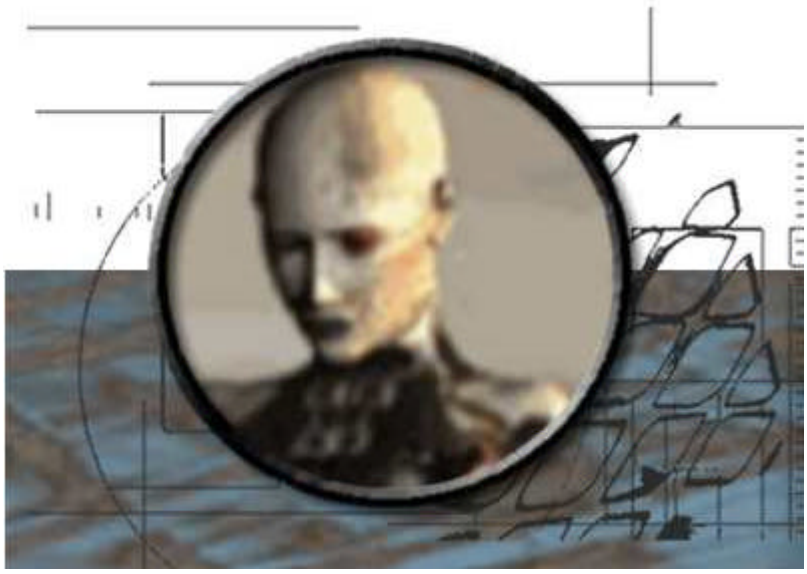
TOBJE (stöhnt): Hier, verdammt!

Saya hilft zieht Tobje unterm Wirt hervor.

TOBJE: Danke. Und was jetzt? Verdrücken wir uns?

SAYA: Nein. Wir helfen ihnen. Die scheinen an einer großen Sache dran zu sein. Ich habe da so ein Gefühl, dass wir mit den Trotteln noch verdammt viel erleben werden ...

EINLEITUNG



In diesem Kapitel erfährst du:

- **... *was LIQUID* eigentlich ist.**
- **... alle Regeln, die du als *Spieler* kennen musst.**

WAS IST LIQUID?

LIQUID ist ein **genreunabhängiges cinematisches** und **heroisches Rollenspiel**, in dem es um **Action**- und **Suspense**-Geschichten geht, wie sie Hollywood erzählt.

Viele Rollenspiele besitzen so viele und so detaillierte Regeln, dass sie den Erzählfluss guter Geschichten, das Darstellen von Charakteren und das atmosphärische Spiel behindern. Solche Spiele legen mehr Wert auf "Realismus" und "Simulation".

Unser oberstes Ziel beim Design von ***LIQUID*** war es, Regeln zu finden, die dich dabei *unterstützen* eine **Geschichte** zu erzählen, **Atmosphäre** zu erzeugen und **interessante** und **unterhaltsame Charaktere** zu spielen.

Die Regeln von ***LIQUID*** sind **flexibel**, **leicht** und **intuitiv verständlich**, sodass du sie beim Spielen kaum bemerkst. Du wirst nicht jedesmal aus der stimmungsvollen

Atmosphäre der Spielrunde herausgerissen, sobald es darum geht, die Würfel zu rollen.

Auf diese Weise entlastet *LIQUID* den Spielleiter und legt viel Verantwortung in die Hände der Spieler. Als Spielleiter solltest du dich auf die Beschreibung von Szenen, das Entwickeln von Plots und das Darstellen unterhaltsamer Nichtspielercharaktere konzentrieren können. Viele Regelwerke verlangen zu viel von Spielleitern: ein dickes Regelwerk auswendig lernen, das ganze Spiel verwalten und schließlich auch noch toll erzählen und Nichtspielercharaktere stimmungsvoll spielen. **Deswegen gibt es in *LIQUID* keine Regelflut, durch die du dich durcharbeiten musst.**

Wir sind davon überzeugt, dass jeder Spieler in einer Spielrunde verantwortungsvoll mit den Regeln umgehen kann, aus eigenem Interesse die Spielbalance wahrt und somit weder wichtiger noch unwichtiger für die Kampagne ist als der Spielleiter. ***LIQUID* unterstützt die Vorstellung, dass Spielleiter und Spieler zusammen ein Team bilden, um gemeinsam eine große, spannende und heroische Geschichte zu erleben.** Deswegen besteht ***LIQUID*** nicht nur aus Regeltext, sondern auch aus vielen Tipps und Tricks, die dir dabei helfen, deine Rollenspielrunden als Spieler oder als Spielleiter so zu organisieren, sodass alle mit der Zeit dazu in der Lage sind, Situationen im Rollenspiel mit Hilfe von gesunden Menschenverstand anstatt mit dem umständlichen Anwenden vieler Regeln zu lösen.

Und das beste: **Du musst nur ein einziges Mal Regeln lernen. Danach kannst du in jeder Welt spielen und in jedem Genre Abenteuer erleben.**

WAS IST CINEMATISCHES UND HEROISCHES ROLLENSPIEL?

In einer heroischen Rollenspielrunde kann es dein Charakter mit drei, vier Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Cowboys schießen beidhändig, Meister des waffenlosen Kampfes vollführen aufregende, komplizierte Stunts und Bogenschützen spalten die Pfeile ihrer Gegner.

Ein cinematisches Rollenspiel übertägt die Strukturen und Erzählformen von Hollywood-Kinofilmen auf das Rollenspiel. Viele Spielrunden orientieren sich an den "Erzählformen" von Computerrollenspielen oder Strategiespielen und Simulationen: Die Charaktere laufen von Dungeon zu Dungeon, horten Schätze, erschlagen Monster und verbessern ihre Eigenschaften.

LIQUID hingegen pflegt ein **epischen**, **romanhaftes** und **handlungsbetontes** Spiel, das nicht mehr die Charaktere und ihre Entwicklung in den Mittelpunkt der Spielrunde stellt, sondern **das gemeinsame Erzählen einer spannenden und cinematischen Geschichte.**

WIE SPIELT MAN CINEMATISCHES UND HEROISCHES ROLLENSPIEL?

Heroisches Rollenspiel bedeutet nicht unbedingt, dass du immer den größten Helden aller Zeiten spielen musst. Mit einem cinematisch und heroischen Spielstil ist vielmehr gemeint, dass mutige und entschlossene Charaktere die Handlung der Geschichte temporeich vorantreiben.

Cinematisches Rollenspiel bedeutet immer ***charaktergerechtes*** **Rollenspiel**. Die Regeln treten in den Hintergrund, um nicht das Tempo aus der Spielrunde zu nehmen. Es gibt also keine detaillierten Regeln, die deinen Charakter beschreiben - *du* musst es *selbst* tun!

Gleichzeitig ist cinematisches Rollenspiel immer **plot- und storyorientiertes Rollenspiel**. Die Handlung, die aus einzelnen, actionreichen Szenen besteht und schließlich auf einen großen Höhepunkt hinaus läuft, treibt das Spiel voran. Die Charaktere der Spieler dienen als das Medium der Story. Damit dies auch funktioniert musst du als Spieler viel dazu beitragen:

Nimm dein Schicksal in die Hand!
Lass keinen Leerlauf in der Handlung entstehen! Nachdenken ist nie verkehrt in einer Rollenspielrunde - handeln ist besser! Wenn dein Charakter fünf Minuten lang nichts getan hat, tu etwas, treibe die Handlung voran! Wenn du dabei eine Katastrophe auslöst - umso besser! Die Handlung verdichtet sich, das Spielgeschehen wird interessanter, actionreicher, spektakulärer. Habe keine Angst vor Fehlern! Viele Rollenspieler haben Angst davor, etwas Falsches zu tun, was das Erreichen des Ziels des Abenteuers oder der Kampagne gefährden könnte (und sie vor den anderen Spielern in der Runde blamiert). Aber das Ziel einer Spielrunde ist Spaß! Je mehr Fehler du machst, umso mehr Komplikationen gibt es für euch, umso spannender und rasanter kann die Geschichte werden.

Begegnet dir im Spiel ein Rätsel, dann halte dich nicht den ganzen Abend damit auf! Manchmal verbeißt man sich in Schwierigkeiten, ohne sie zu lösen. Wenn du merkst, dass du in den letzten 10 Minuten der Lösung um keinen Schritt näher gekommen bist - was sollte dich dann noch dazu bringen, in den nächsten Stunden eine zu finden? Tu stattdessen lieber etwas anderes! Bewege deinen Charakter zum nächsten Problem und versuche einen neuen Ansatz.

Stirb langsam!
Manchmal lässt sich der Tod deines Charakters nicht vermeiden. Manchmal lässt er sich vermeiden, aber die Alternative wäre ein viel, viel langweiligerer Spielverlauf. Die ganze Gruppe steht vor einer tödlichen Falle und weiß nicht, wie sie umgangen oder entschärft wird? Es gibt einen übermächtigen Gegner und ihr findet keinen Weg ihn auszutricksen? Dann füge dich dem Schicksal, wirf deinen Charakter in die Waagschale! Tu es mit Stil, stürze dich in die Gefahr und tu es für deine Gruppe! Rette das Leben deiner Gefährten und achte nicht auf das deines Charakters.
Lieber mit Stil sterben als ein langweiliges Spiel riskieren!

Mach eine Szene!
Lass deinen Charakter nie in eine gefährliche Situation eintauchen, ohne die Gefahr der Situation auch zu betonen! ("Also gut, wir wissen alle, was hinter dieser Tür lauert, Leute. Ich werde sie jetzt öffnen, und wir werden dem Tod ins Auge sehen. Ich treffe euch dann im Jenseits!"). Wenn dein Charakter stirbt, achte darauf, dass er noch ein paar coole oder rührselige letzte Worte auf den Lippen hat. ("Wenigstens, war es für eine gute Sache!")

Wann immer die Verzweiflung Wellen schlägt, weil sich die Ereignisse zuspitzen - bleib cool, mach einen Witz! Stell dir einfach vor, du hättest ein Publikum, das es zu unterhalten gilt - so, als stündest du auf einer Bühne und deine Mitspieler säßen als Publikum vor ihr.

Achte auf die Pointe!
Stell dir immer vor, du wärest der Held oder wenigstens der Sidekick eines Helden in einem Actionfilm. Verschwende die Zeit in der Rollenspielrunde nicht mit bedeutungsloser Konversation oder langweiliger, alltäglicher Handlung. Gib deinen Dialogen mit den anderen Spielercharakteren oder mit Nichtspielercharakteren stets eine knappe, pointierte Form. Komm schnell zum Punkt, schwinge keine langen Reden! Versuch einen coolen Spruch einzuflechten, einen witzigen Kommentar oder auch eine rührselige, herzergreifende Szene aus dem Geschehen zu machen.

GRUNDREGELN

Dieses Regelwerk ist auf den ersten Blick verdammt umfangreich. Aber keine Sorge: Der Anteil an Text, den du dir wirklich merken musst, um ***LIQUID*** zu spielen, ist sehr gering. Es geht nicht darum, alles von vorne bis hinten durchzulesen oder auswendig zu lernen. Die meisten Dinge, die hier stehen, sind kleine Details eines umfassenderen Ganzen. Im Prinzip reicht es, den Blick fürs Grobe zu behalten. Die meisten Details der Regeln lassen sich im Spiel nach gesundem Menschenverstand selbst entscheiden. Du brauchst kein Regelwerk dafür. Die vielen Seiten mit Text werden nur dann wichtig, wenn dein gesunder Menschenverstand dich mal im Stich lassen sollte und du ein wenig Hilfe brauchst - was uns allen von Zeit zu Zeit mal passiert.

Es gibt nur eine grundlegende Regel für ***LIQUID***-Spieler, die du dir ohne viel Aufwand merken kannst: *Lass dir was einfallen!*

Na, war doch gar nicht so schlimm, oder? ***LIQUID*** fordert dich dazu auf, alle Regeln deinen ganz speziellen Bedürfnissen anzupassen. Betrachte ***LIQUID*** lieber als eine Anleitung und Hilfe, deine eigenen Regeln zu entwerfen, anstatt die hier aufgeführten wortwörtlich zu befolgen.

Wir gehen davon aus, dass zunächst im Rollenspiel immer eine Geschichte vorhanden ist, die sich aus den Handlungen der Spielercharaktere ergibt. Erst diese Geschichte macht es notwendig, bestimmte Elemente auch in Regeln zu übersetzen, damit mehr Spannung und Spaß entstehen können und eine gewisse Objektivität gewahrt wird. Wir halten also fest: *Die Geschichte diktiert die Spielregeln.*

Die Möglichkeiten für unterschiedliche Situationen im Rollenspiel sind nahezu unendlich. Kein Regelwerk für Rollenspiele kann jede Situation abdecken. Die Bemühungen vieler Regelbücher, möglichst flächendeckend zu arbeiten haben einen negativen Effekt: Manche Spielrunden beginnen nämlich, ihre Handlungen und somit

auch ihre Geschichten nach den Möglichkeiten auszurichten, die ihnen das Regelwerk lässt. Für Spieler, die damit zufrieden sind einen Abend mit dem Rollen bunter Würfel zu verbringen, ist das in Ordnung. Jene von uns, die ihrer Phantasie mehr Spielraum geben wollen, ersticken an dem engen Kostüm, das ihnen manche Rollenspiele anlegen.

Deswegen sollte ein gutes Rollenspiel so entworfen sein, dass sich die Regeln stets den Handlungen der Spieler anpassen lassen. In diesem Sinne sind die im Folgenden erklärten Grundregeln das einzig wirklich Bindende an ***LIQUID***. Von da an ist alles, was folgt, der ganze Kram, den es noch zu lesen gibt, optional und nur dazu da, dir die Möglichkeiten aufzuzeigen, die dir die Grundregeln von ***LIQUID*** bieten. Nutze sie um deine eigenen Regeln zu entwickeln, die zu den Geschichten, die in deiner Spielrunde erzählt werden, passen.

DEIN CHARAKTER

Die Charaktere der Spieler sind der Motor der Geschichte. Deswegen lohnt es sich, zu Beginn des Regelwerks, einen Überblick über den Charakter und seine Eigenschaften zu gewinnen:

Attribute und Fertigkeiten

Als erstes musst du wissen, dass dein Charakter hauptsächlich aus *Attributen* und *Fertigkeiten* besteht. Beides sind Eigenschaften, die über seine Fähigkeiten, Talente und Neigungen Auskunft geben.

Attribute sind grundlegende Eigenschaften. Sie sind die *Anlagen*, die dein Charakter von Geburt an besitzt und nur durch jahrelanges Training und harte Arbeit verbessern kann. Die Attribute der *Spielercharaktere* besitzen meistens Werte zwischen 1-5; manchmal haben besonders heroische Charaktere auch Attribute von 6 oder mehr Punkten.

Fertigkeiten sind *Neigungen, spezielle Fähigkeiten* und *Kenntnisse*, die sich dein Charakter mit der Zeit beim Studieren oder Trainieren erworben hat. Im Gegensatz zu Attributen können Fertigkeiten durch Praxis in kurzer Zeit verbessert werden und erfassen wesentlich speziellere Eigenschaften deines Charakters. Attribute sind Eigenschaften wie *Stärke* oder *Intelligenz*; Fertigkeiten stehen für Eigenschaften wie *Wissenschaft* oder *Fingerfertigkeit*. Die meisten Charaktere besitzen Fertigkeiten mit Punktwerten zwischen 0-5. Werte über 5 sind möglich - aber ungewöhnlich.

Auch *Magie* oder *Psi* wird mit Fertigkeiten dargestellt, sodass vom Kampf bis hin zum Zaubern für alle Handlungen deines Charakters dasselbe System gilt.

Punkte	***Bedeutung***
0	**gar nicht vorhanden**
●	**notwendige Grundlagen**
●●	**durchschnittlich**
●●●	**gut**
●●●●	**herausragend**
●●●●●	**meisterhaft (Maximum für normale Menschen)**

Mana
Mana ist weder ein Attribut noch eine Fertigkeit, sondern eine mystische, übernatürliche Eigenschaft deines Charakters mit einem Wert, der meistens zwischen 1 und 5 liegt, in seltenen Fällen auch darüber. Mana besitzen in ***LIQUID*** *nur* Spielercharaktere und *besondere* Nichtspielercharaktere (wichtige Gegenspieler, Erzfeinde, verrückte Wissenschaftler, mächtige Monster usw.).

Der durchschnittliche Nichtspielercharakter (der Mann auf der Straße, der Streifenpolizist, die Palastwache, der Bauer oder der Händler vom Kramladen gegenüber ...) verfügt *nicht* über Mana.

Mana ist für zwei Dinge gut:

Checks: Mit einem Punkt Mana kann jeder Spielercharakter jederzeit im Spiel *jeden* Würfelwurf wiederholen.

Magie und Psi: Zum Zaubern und um Psi-Fertigkeiten anzuwenden, benötigt dein Charakter meistens einen Punkt Mana.

Schicksals-Punkte
Jeder Charakter besitzt bei Spielbeginn drei Schicksals-Punkte. Mit Schicksals-Punkten kannst du im Spiel ganz gewaltig am Zeiger drehen: Pro Schicksals-Punkt wird die Chance deines Charakters für eine Aktion verdoppelt.

Du musst ansagen, dass du einen Schicksals-Punkt einsetzt, bevor du würfelst und kannst pro Aktion nur einen einsetzen. Überlege dir gut, wann du einen Schicksals-Punkt riskierst, denn wenn du ihn ausgegeben hast, kommt er in der Regel nie wieder.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

In ***LIQUID***-Spielrunden werden Charaktere vor allem über ihre Persönlichkeit und ihre Hintergrundgeschichte definiert, die du dir als Spieler ausdenkst, eventuell auch aufschreibst und mit deinen Mitspielern und dem Spielleiter besprichst (so weit sie keine Geheimnisse enthält, die deine Mitspieler nicht kennen dürfen). Es gibt in ***LIQUID*** keine Charakterklassen, Archetypen oder Charakterschablonen. Jeder Charakter ist ein Individuum, das hauptsächlich durch seine Hintergrundgeschichte charakterisiert wird - nicht durch irgendwelche Spielwerte.

Die einzelnen Attribute und Fertigkeiten erhalten ihre Werte durch das Verteilen von sogenannten *Charakter-Punkten* und *Bonus-Punkten*. Je nach dem, welchen Spielstil deine Spielrunde bevorzugt oder nach den Vorstellungen, die du von deinem Charakter hast, kannst du dich mit deinen Mitspielern absprechen, wie viele Punkte du für deinen Charakter ausgeben darfst.

WÜRFEL UND WÜRFE

LIQUID benutzt nur einen *zehnseitigen Würfel* (W10 abgekürzt). Du findest so einen Würfel in den meisten Kaufhäusern, Comic-Läden, Fachgeschäften für Rollenspiele und Table Tops oder kannst sie im Internet bei vielen Online-Shops für Fantasyspiele bestellen. So ein Würfel kostet ca. 1,- DM und ist das einzige Spielmaterial, das du zum Spielen außer dem Regelbuch benötigst. Jeder Spieler sollte einen Würfel haben.

Der Check
Wann immer dein Charakter eine *komplexe Aktion* durchführen möchte, von der dein Spielleiter annimmt, dass die Frage über ihren Erfolg oder Misserfolg eng an die Fähigkeiten deines Charakters geknüpft ist, fordert er dich zu einem *Check* auf. Der Check ist ein Wurf mit dem W10, bei dem du versuchst, kleiner oder gleich der *Chance* zu würfeln.

Check: 1W10 kleiner oder gleich der Chance

Die Chance
Die Chance besitzt in der Regel einen Wert von 1-10 (Na, überrascht?). Um sie zu ermitteln, zählst du ein Attribut und eine Fertigkeit zusammen, die der Spielleiter auswählt. Mit anderen Worten:

Chance = Attribut + Fertigkeit

Die Chance wird mit einem Check getestet. Wirf den W10 und versuch kleiner oder gleich der Chance zu würfeln, dann gelingt deine Aktion.

Der Schicksalswurf
Manchmal gibt es Situationen, in denen es um Alles oder Nichts geht; Szenen, in denen kein Attribut und keine Fertigkeit deines Charakters angewendet werden können. Für diese Fälle gibt es den *Schicksalswurf*. Der Schicksalswurf ist ein Check mit einer Chance von fünf. Mit anderen Worten: Würfelst du eine 1-5 hat dein Charakter Glück, bei einer 6-10 hat er Pech.

Schicksalswurf:

1-5: Glück
6-10: Pech

Modifikatoren
Manchmal gibt es Umstände, die eine Aktion deines Charakters erschweren oder erleichtern können. Deswegen wird vom Spielleiter die Chance von Zeit zu Teit erhöht oder erniedrigt. Das geschieht mit sogenannten *Modifikatoren*.

Wenn dein Charakter beispielsweise versucht von einem Häuserdach zum nächsten zu springen ist das eine *normale* Aktion, die nicht modifiziert werden muss (vorausgesetzt, die Dächer sind nicht besonders weit voneinander entfernt, es ist hellichter Tag und es regnet nicht). Versucht dein Charakter die gleiche Aktion bei Nacht, sodass er weniger sehen kann, wird sie schon schwieriger (-1). Regnet es zu allem Unglück auch noch, sodass die Dächer feucht und rutschig sind, kann die Aktion sogar noch schwieriger werden (-2). Nehmen wir an die Chance deines Charakters beträgt für diese Aktion fünf (*Geschicklichkeit 3 + Akrobatik 2*). Bei einem Modifikator von -1 beträgt sie schließlich nur noch vier, bei -2 nur noch drei usw. Würde die Aktion erleichtert (weil die Häuserdächer zum Beispiel besonders nahe beieinander sind), kann er auch einen Bonus von 1 erhalten. Dann beträgt seine Chance sechs.

Der zweite Versuch
Manchmal hat dein Charakter die Möglichkeit einen Check mehrmals zu versuchen, wenn er nicht gleich beim ersten Mal gelingt. Wann immer dein Charakter *nicht* unter Zeitdruck steht und *nicht* bedroht wird, kann er einen Check beliebig oft wiederholen - ohne Mana einzusetzen. Allerdings erhält er für jeden Versuch einen Malus von drei, weil sein Selbstvertrauen erheblich sinkt. Beim ersten Versuch beträgt der Modifikator also 0, beim zweiten -3, beim dritten -6 usw.

Oft gibt es aber keine Möglichkeit, mehrere Versuche für eine Aktion zu starten. Fast alle Aktionen im Kampf gehören dazu - weil sie meistens über Leben und Tod entscheiden. Entweder dein Charakter schafft es, dem Schlag auszuweichen oder er erhält einen Treffer. Er kann es nicht so lange versuchen, bis es ihm gelingt. Solche Checks können nur mit Mana wiederholt werden.

Mehrere Aktionen pro Runde
Manchmal steht dein Charakter unter verdammt großen Zeitdruck und er muss sehr schnell mehrere Dinge gleichzeitig tun. Dein Spielleiter wird das Spiel in solchen Fällen in Runden aufteilen, damit das Geschehen in der Spielwelt übersichtlich bleibt. Pro Runde kann dein Charakter prinzipiell genau eine Aktion durchführen.

Möchtest du mit ihm allerdings mehrere Aktionen in einer Runde durchführen, steht dir diese Möglichkeit offen - aber seine Chancen verringern sich:

Die erste Aktion, die du mit deinem Charakter in einer Spielrunde durchführst, ist unmodifiziert, die zweite erhält einen Modifikator von -3, die dritte -6 usw. Beträgt die Chance für eine Aktion durch den Modifikator 0, kannst du keinen Check machen.

Krits und Patzer
Wann immer du bei einem Check eine eins würfelst, bedeutet dies, dass etwas Schicksalhaftes geschieht: Entweder die Aktion gelingt mit einem *optimalen* Ergebnis (einem kritischen Erfolg oder kurz *Krit*) oder sie misslingt mit einem *fatalen* Ergebnis (einem kritischen Fehler, den wir *Patzer* nennen). Beides wird erzählerisch im Spiel in herausragend spektakuläre und für die Geschichte wesentliche Ereignisse umgesetzt, die je nach dem besonders gut oder besonders schlecht für deinen Charakter sind.

Ob du einen Krit oder Patzer würfelst, wird folgendermaßen entschieden: Wann immer du auf dem W10 eine 1 Würfelst, musst du gleich danach einen *Schicksalswurf* mit dem W10 machen. Zeigt er eine 1-5, ist er gelungen. Du hast Schwein und der Check wird für deinen Charakter zu einem Krit. Würfelst du beim Schicksalswurf eine 6-10 ist er misslungen und dein Charakter hat Pech. Das Ergebnis ist ein Patzer.

Würfelst du eine 1 spielt deine Chance keine Rolle mehr. Egal wie hoch die Modifikatoren für den Check sind, egal, wie hoch oder niedrig deine Chance ist, sobald du eine 1 würfelst, folgt immer ein Schicksalswurf, der darüber entscheidet, ob du einen Krit oder Patzer würfelst. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind Chancen von 0. Wann immer deine Chance bei einem Check - aus welchen Gründen auch immer - 0 beträgt, darfst du nicht würfeln. Deine Charakter hat einfach keine Chance mehr, diese schwierige Aktion zu bewältigen.

Qualitäten
Du wirst immer versuchen mit dem W10 eine Augenzahl zu würfeln, die so nah wie möglich an deiner Chance liegt. Denn du kannst mit ***LIQUID*** nicht nur bestimmen, *ob* Aktionen deines Charakters gelingen. Es kann auch entschieden werden, *wie gut* sie gelingen:

W10	***Qualität***
1	**auf Messers Schneide: Schicksalswurf**
2-3	**knapp**
4-7	**gut**
8-10	**herausragend**
11+	**heroisch**

Je größer die Augenzahl des W10 beim Check ist, umso besser ist die Aktion gelungen. Hast du für deinen Charakter beispielsweise bei einem Check eine vier gewürfelt, ist die Aktion mit einer Qualität von vier gelungen (vorausgesetzt natürlich deine Chance beträgt mindestens vier).

KÄMPFE

Regeltechnisch gesehen sind Kämpfe in ***LIQUID*** nichts weiter als eine Aneinanderreihung von Checks. Was die Checks im Kampf jedoch von anderen Checks unterscheidet, ist die Tatsache, das meistens Waffen und Rüstungen eine große Rolle spielen. Waffen besitzen bei ***LIQUID*** *Schadens-Schritte*. Rüstungen besitzen *Rüstungs-Schritte.*

Angriff

Die Schadens-Schritte einer Waffe, die dein Charakter im Kampf benutzt, werden zu der Qualität seines Angriffs gezählt um zu ermitteln wieviel Schaden dein Charakter verursacht.

Nehmen wir an, dein Charakter kämpft mit einem Messer (Messer besitzen als kleine Waffen nur einen Schadens-Schritt, wie du in *Kampf* weiter unten nachlesen kannst). Er würfelt einen Check für einen Angriff gegen seine Chance von sieben (Stärke 3 + Handwaffen 4) und erzielt eine Qualität von fünf. Plus den Schadens-Schritt des Messers verursacht dein Charakter mit seinem Angriff also insgesamt sechs Punkte Schaden. Auf diese Weise ist mit einem Würfelwurf eine ganze Kampfrunde für deinen Charakter erledigt, was das Spieltempo erhöht und dir und deinem Spielleiter viele Möglichkeiten gibt, das Geschehen mit atmosphärischen Erzählungen auszuschmücken.

Verteidigung

Dein Charakter besitzt einen bestimmten Wert in Verteidigung, der sich aus seiner Beweglichkeit, seinem Reaktionsvermögen und der Rüstung, die er trägt, zusammen setzt. Dieser Verteidigungswert wird von jedem Schaden, der deinen Charakter erreicht, abgezogen.

Schaden und Treffer-Punkte

Zu den traurigen Tatsachen eines Kampfes gehört auch, dass dein Charakter verletzt oder sogar getötet werden kann. Ein Treffer mit einer Waffe kann bei deinem Charakter Schaden anrichten, der von seinen Treffer-Punkten abgezogen wird. Besitzt dein Charakter 0 Treffer-Punkte, kann er bewusstlos werden. Pro Kampfrunde musst du einen Check von *Ausdauer* + *Selbstbeherrschung* würfeln. Gelingt er, bleibt dein Charakter bei Bewusstsein. Misslingt der Check, wird er für 3W10 Minuten bewusstlos.

Besitzt dein Charakter nur noch 0 Treffer-Punkte und bleibt trotzdem bei Bewusstsein, kann er noch handeln. Allerdings verliert er pro Aktion einen Treffer-Punkt.

Fallen die Treffer-Punkte auf diese oder eine andere Weise auf den negativen Wert der maximalen Treffer-Punkte deines Charakters (oder darüber), ist er tot.

Nehmen wir also an, dein Charakter besitzt acht Treffer-Punkte. Er erhält im Laufe eines Kampfes acht Punkte Schaden und ist damit bei einem Stand von 0 Treffer-Punkten angelangt. Du würfelst einen Check von *Ausdauer* + *Selbstbeherrschung*, um zu sehen, ob er noch bei Bewusstsein bleibt. Der Check gelingt. Nun kann dein

Charakter also noch bei vollem Bewusstsein den Kampf mitverfolgen, aber er ist aufgrund seiner Verletzungen eigentlich handlungsunfähig. Möchte er in dieser Kampfrunde trotzdem handeln, erhält er für diese Handlung einen Schadens-Punkt und landet automatisch bei -1 Treffer-Punkt.

Die nächste Kampfrunde beginnt, dein Charakter würfelt erneut gegen *Ausdauer* + *Selbstbeherrschung* und hat wiederum Erfolg. Trotz seiner großen Schmerzen unternimmt er eine weitere Aktion und erhält dafür einen weiteren Schadens-Punkt und ist damit bei -2. Unglücklicherweise erhält er im Laufe des Kampfes einen Treffer von fünf Punkten Schaden, sodass er am Ende dieser Kampfrunde bei -7 Treffer-Punkten angelangt ist.

Wenn er in der nächsten Kampfrunde eine Handlung durchführen würde, würde er an ihr sterben, denn dann würde der Schadens-Punkt, den er für diese Aktion erhält, dazu führen, dass seine Treffer-Punkte auf -8 fallen. Das entspräche dem negativen Wert seiner maximalen Treffer-Punkte. Vielleicht ist dein Charakter ja ein Held, der seinen Tod riskiert, um seinen Gefährten zu helfen. Andererseits wäre es aber auch klug, sich ruhig zu verhalten.

Sturmklinge

Eine *Freeya*-Kurzgeschichte von Jakob Schillinger und Marcus Johanus

Elbonir stand am Bug des majestätischen Kriegsschiffes. Er blickte auf das Meer, dessen Wellen sich an der kunstvoll gestalteten Rammspitze der „Sturmklinge" brachen.

Es war kalt auf See. Der Wind zerrte an Elbonirs Haar und Kleidung. Der Himmel war klar und von einzigartiger Schönheit. Jeder einzelne Stern war deutlich zu erkennen. Es war, als hätte der Gottkaiser selbst Diamanten am schwarzen Firmament aufgehängt. Nur am Horizont zogen dichte Wolken auf, die Schnee ankündigten.

Die starke, eisige Windböe lenkte Elbonir vom Sternenhimmel ab. Für einen Moment war er versucht, seinen hageren Körper mit dem schweren Umhang vor der Kälte zu schützen. Aber er widerstand dem Drang den Stoff über seine Schulterpanzerung zu ziehen. Er konzentrierte sich für einige weitere Augenblicke den stechenden Schmerz des eisigen Windes auf seinen nackten Händen. Schließlich drehte er sich auf der Stelle um und ging langsam zu einer der Kohlepfannen, die überall auf dem Deck standen, damit sie den Wachen wärme spendeten.

Die glühenden Kohlen gaben nur wenig Licht ab, dafür aber umso mehr Hitze. Elbonir rieb seine Hände darüber. Wärme fuhr in seine Glieder. Er schüttelte sich nicht um seinen kalten Körper zu entspannen. Die Wachen konnten ihn sehen. Ihre Blikke waren zwar auf das Meer gerichtet, aber sie waren nicht wie die Soldaten, die von den Kaiserelfen aus den Reihen der rückständigen Völker zwangsrekrutiert worden waren. Sie waren Elfen - so wie er. Sie würden alles bemerken, was hier an Bord passierte. Und sie würden auch immer ein Auge auf ihn haben - auf ihren Offizier. Elbonir dachte nicht daran, seine Fassade der Unnahbarkeit durch ein fröstelndes Schütteln zu entblößen. Überlegenheit gehörte zu den wichtigsten Eigenschaften eines elfischen Offiziers.

Elbonirs Blick schweifte über das unbeleuchtete Deck. Ein Primitiver wäre in dieser Dunkelheit vollkommen blind gewesen, aber die Augen der Elfen konnten auch bei Nacht sehen. Aus diesem Grund befanden sich keine Lichtquellen an Bord des Schiffes.

Die drei majestätischen Hauptsegel waren straff unter dem Druck des Windes gespannt. Die weiße Brücke lag wie verlassen da. Kein Licht war hinter den kleinen

Fenstern zu erkennen. Dann hob Elbonir den Kopf und warf einen prüfenden Blick auf den Aussichtsturm. Seit drei Wochen waren sie unterwegs und bisher hatten die Wachen im Ausguck noch kein Piratenschiff erspäht.

Aber das war nicht wichtig. Elbonir hatte Zeit -, so wie jeder seiner Rasse. Viel mehr Zeit als diese kurzlebigen, verräterischen Piraten, die er jagte.

Traurer erfüllte Elbonir bei diesem Gedanken an die Piraten. Um das Kaiserreich war es nicht mehr so gut bestellt wie früher. Jeder, der Augen im Kopf hatte, konnte das erkennen. Das elisische Imperium war zwar noch immer die größte Macht auf ganz Freeya, aber es gab mehr Widerstand als jemals zuvor. Die Gerüchte über die Wiederauferstehung der Drachen drangen immer öfter aus den entlegenen Provinzen an den Hof des Kaisers. Die Primitiven wagten den Aufstand.

Gottkaiser Auriol war zu nachgiebig. Früher wären Rebellen wie die Piraten unerbittlich gejagt und ausradiert worden. Heute ließ der neue Gottkaiser sie gewähren ...

Elbonir warf diese ketzerischen Gedanken beiseite. Es stand ihm nicht zu, den Gottkaiser zu kritisieren. Niemand durfte das - höchstens die Ahnen des Gottkaisers selbst.

"Wachhabender!", Elbonir sprach leise, flüsterte fast. Über das Brausen der See konnte man seine Stimme nicht hören. Aber er war sich sicher, dass der Wächter ihn trotzdem verstand, denn Elbonir konnte seine Worte direkt in die Gedanken seiner Untergebenen senden. Er war in dieser Fähigkeit noch nicht besonders gut geschult. Doch für sein Alter war sein Fortschritt zufrieden stellend.

Einen Augenblick später sah Elbonir wie sich Telfion vom Dach der Brücke löste und die Treppe zum Deck hinunter eilte.

Auch Telfion war noch jung, ähnlich wie der Gottkaiser. Doch er war der Sohn eines befreundeten Offiziers und deswegen hatte Elbonir ihn als Wachhabenden eingesetzt. Der junge Elf war sehr strebsam, aber ihm fehlten einige wichtige Eigenschaften eines Offiziers. Selbstvertrauen, war eine davon. Es war zwar nie gut einen Vorgesetzten warten zu lassen, aber ein Offizier des Kaiserreichs musste in jeder Situation seine Würde bewahren. Der schnelle Schritt, in dem der Gerufene jetzt über das Deck auf ihn zu kam, hatte nichts von dieser Würde an sich.

Telfion legte zum Gruß die Hand auf die Brust und sah Elbony forschend an als er am Kohlebecken angekommen war.

"Mein Herr?", fragte er vorsichtig, leise. Elbony erwiderte den Gruß nicht, er bedachte den jungen Offizier nur mit einem eiskalten Blick. Telfion wusst anscheinend nicht, was für eine Verfehlung er begangen hatte. Er würde aber später lange darüber nachdenken, denn kein Offizier des Kaiserreiches konnte es sich erlauben, denselben Fehler mehrmals zu machen.

"Wir machen gute Fahrt?", fragte Elbonir nach einer Weile.

"Ja, mein Herr!", antwortete Telfion auf der Stelle und seine Blicke überprüften noch einmal für einen kurzen Augenblick die Segel als hätte er Angst, dass gerade in diesem Moment der Wind verschwinden würde.

Elbonirs strenger Blick veranlasste ihn dazu, seine Antwort genauer zu formulieren: „Wir werden morgen das dritte Segment erreicht haben, mein Herr!"

"Gut, dann lasst die Ruder einziehen!"

Elbonir war kein Freund der Rudersklaven, und es war ihm gleichgültig, ob sie die ganze Nacht ruderten. Aber er wollte, dass die Ruderer für eine Seeschlacht ausgeruht waren. Auch ohne Ruder würden sie noch schnell genug sein.

"Jawohl, Herr", antwortete Telfion sofort.

"Ich werde mich zur Ruhe begeben und will bei Sonnenaufgang geweckt werden."

Elbonir wartete die Antwort des Wachhabenden nicht ab sondern Schritt sofort auf sein Quartier unter der Brücke zu. Aber er wusste das Telfion hinter ihm salutierte.

*

"Herr, wir haben etwas gesichtet!"

Sofort war Elbonir hellwach. Er lag in seiner Rüstung auf dem Bett, sie störte ihn nun schon seit mehr als einem Jahrhundert nicht mehr beim schlafen. Telfion stand in seiner fürstlich eingerichteten Offizierskabine, die Aufregung war ihm deutlich ins Gesicht geschrieben. Selbstkontrolle war eine weitere Eigenschaft die dem Jungen fehlte. Doch vielleicht war jetzt nicht der richtige Zeitpunkt ihn über seine Verfehlungen aufzuklären.

Durch die geöffnete Tür zu Elbonirs Kabine konnte er den grauen Himmel sehen, der den Aufgang der Sonne ankündigte. Elbonir stand mit einer eleganten Bewegung auf.

"Was?" fragte er den jungen Wachhabenden.

"Die Wache meldete Feuer auf einer kleinen Insel, zehn Grad Backbord unseres Fahrtvektors. Ich ließ es überprüfen und es wurden mehrere Hütten und kleinere Schiffe am Strand der Insel entdeckt! Die Offiziere werden bereits informiert und die Truppen sind dabei sich zu rüsten."

"Gut!" Elbonir lächelte kalt. Er war zufrieden. Die Piraten waren nicht nur primitiv sie waren auch eindeutig dumm, und Telfion zeigte endlich eine wichtige Eigenschaft eines Offiziers: Initiative.

Zusammen betraten die beiden Elfen das Deck. Die Offiziere waren bereits anwesend, und der erste Kampftrupp der Garde marschierte leise und diszipliniert aus dem Inneren des Schiffes an Deck.

Elbonir trat an die Backbordreling und ließ sich ein Fernglas reichen, während Telfion ihm noch einmal die genaue Position meldete. Die Feuer waren deutlich zu erkennen und Elbonir erkannte sogar einige der gelangweilten Wachen, die an den Feuern saßen. Es war dumm direkt am Strand ein Lager aufzuschlagen wenn man Verbrechen gegen das Kaiserreich beging. Noch dümmer war es, Feuer zu entzünden die man auf der See auch im Morgengrauen meilenweit sehen konnte, aber wahrscheinlich gab es im Wald der Insel zu große Gefahren, als dass die Piraten in der Nacht auf Feuer verzichten wollten. Noch gab es kein Anzeichen dafür, dass die unbeleuchtete "Sturmklinge" entdeckt worden wäre.

"Gab es bereits Anzeichen das wir entdeckt wurden?", fragte Elbony leise.

"Nein Herr!", antwortete Telfion.

"Ausgezeichnet!" Ein lächeln huschte über Elbonirs Gesicht. Es würde ein Massaker werden. "Segel einholen!"

Elbonirs Stimme wurde lauter als er begann, die Befehle für den Angriff zu erteilen. Wieder einmal verlor er die Kontrolle über seine magischen Fähigkeiten.

"Die Ruder ganz besetzen und volle Fahrt auf das Ziel! Navigator, haltet euch bereit, eine volle Bremsung herbeizuführen und uns zu drehen. Kanonier, Belagerungsgeräte werden nicht geladen wir werden keine wertvolle Munition an diese Primitiven verschwenden! Feldherr, die Truppen sollen sich zum Besetzen der Sturmboote bereit machen!"

Elbonir erwartete keine Bestätigung seiner Befehle. Er wusste, dass die erfahrenen Offiziere sie verstanden und sie in die Tat umsetzten.

Die Offiziere entfernten sich, um ihren Aufgaben nachzugehen - nur Telfion blieb neben Elbonir stehen und beobachtete das Lager am Strand durch ein Fernglas. Über ihnen wurden die Segel eingeholt und aus dem Rumpf der "Sturmklinge" tauchten die Ruder in das schwarze Wasser. Das Deck füllte sich immer weiter mit Soldaten und die Sturmboote wurden für das Gefecht bereit gemacht aber noch nicht in das kalte Wasser gelassen. Dann drehte sich die "Sturmklinge" und schoss wie ein Hai auf ihre Beute zu. Elbonir lächelte immer noch.

Die "Sturmklinge" war jetzt so nah an das Ziel am, dass Elbony ohne Fernglas Einzelheiten ausmachen konnte. Es war eine schöne Insel, wenn sie auch für seinen elfischen Geschmack etwas zu urwüchsig war. Sie war ein gutes Versteck, abseits der bekannten Inseln. Wahrscheinlich hatten die Piraten sie durch Zufall entdeckt, so wie er.

"Feldherr, eine Fanfare!".

Elbonir sah den Angesprochenen nicht an, aber es dauerte lange bis der Befehl ausgeführt wurde. Dem Feldherr gefiel es offensichtlich nicht einen schlafenden Feind zu wecken.

Die Fanfare schallte über das Meer zur Insel. Elbonir konnte erkennen wie Bewegung in die Piraten am Lagerfeuer kam. Einige sprangen auf um das Meer nach dem Ursprung des Geräusches abzusuchen andere rannten auf die Häuser zu in denen wohl die anderen Krieger und deren Familien schliefen. Bald würden diese Häuser ihre Gräber sein ...
Elbonir war überrascht, wie schnell die Piraten reagierten. Nur kurz nach der Fanfare stürzten die ersten Krieger auf die Boote am Strand zu und warfen sich in ihre rückständigen Rüstungen. Aber auch ihre Schnelligkeit würde sie nicht mehr retten.

"Volle Fahrt beibehalten!" befahl Elbonir als ihm auffiel, dass Telfion immer öfter mit kritischem Blick den Abstand zwischen Schiffsbug und Strand abschätzte.

Die ersten Boote lösten sich vom provisorischen Holzpier und kamen auf die "Sturmklinge" zu. Kaum hatten sie den Strand verlassen, teilten sie sich in zwei Gruppen auf und scherten nach backbord und steuerbord aus. Offensichtlich wollten

sie die "Sturmklinge" von den Seiten entern. Mit diesem Manöver hatte Elbonir gerechnet.

Am Ufer der Insel hatten sich ebenfalls Piraten versammelt. Einige von ihnen hatten Bögen. Die anderen reichten ihnen Brandpfeile. Elbonir wusste, dass die "Sturmklinge" nicht brennen würde.

"Feldherr, lasst die Bogenschützen diese Primitiven am Strand schießen. Ihre ersten Verluste dürften ausreichen um sie zum Rückzug zu bringen. Ich will das keiner unserer Pfeile eines der angreifenden Schiffe trifft." Als er den Befehl gab schossen die ersten Pfeile auf die "Sturmklinge" zu. Die meisten Pfeile trafen entweder das Meer oder den Rumpf des Schiffes. Einige der an Deck versammelten Soldaten wurden getroffen. Doch die Pfeile prallten wirkungslos von ihren Rüstungen ab. Trotzdem konnte Elbonir irgendwo auf dem Schiff den Schrei eines Verwundeten hören.

Dann antworteten die elfischen Bogenschützen. Wie ein Mann strafften sie ihre Bögen und ließen einen Hagel von Pfeilen auf die ohne Deckung am Strand stehenden Soldaten niedergehen. Diese Bögen waren nicht nur stärker, die Schützen waren auch von einer ganz anderen Qualität. Die Verluste unter den Piraten am Strand waren enorm. Aber sie wichen keinen Schritt zurück. Elbonir verfluchte wieder einmal die Dickköpfigkeit der Primitiven. Wenn sie ihre Familien - oder woran auch immer sie glaubten - verteidigten konnten sie so unnachgiebig sein.

Mit einem gelangweilten Winken seiner Hand wies er den Feldherr an, die Schützen weiter feuern zu lassen.

Elbonir richtete seine Aufmerksamkeit wieder auf die Boote, die sich jetzt wie ein Schwarm Insekten auf die "Sturmklinge" warfen. Auf diese Entfernung konnte er die Piraten genau erkennen. Die meisten von ihnen waren Orks. Ihre rot leuchtenden Augen starrten das Schiff hasserfüllt an. Wieder einmal kam in Elbonir der Ekel vor ihrem schwarzen Fell hoch. Auch einige Menschen waren unter den Verrätern. Bald würden sie die ganze Macht seines Kriegsschiffes und des Gottkaisers zu spüren bekommen.

"Die Ruder einziehen!"

Sein Ruf übertönte das schlagen der Wellen, das Zischen der Bogensehnen und die wilden Schreie der angreifenden Primitiven.

"Navigatorin, die Klingensturm stoppen und auf der Stelle drehen!" Als Elbonir seinen zweiten Befehl beendete, waren die Ruder bereits aus dem Wasser gezogen worden und im Rumpf des Schiffes verstaut. Elbonir blickte zu dem Naviagtor, der auf der Brücke neben dem Steuermann stand. Die Elfe war in eine blaue Robe gehüllt die einen starken Kontrast zu ihren langen blonden Haaren bildete. Ihre Augen waren geschlossen. Ihr Gesicht war verzerrt. Elbonir wusste, dass sie in eine tiefe Trance versunken war.

Dann begannen ihre magischen Kräfte zu wirken. Zuerst begann das Wasser um die "Sturmklinge" herum zu brodeln. Die Navigatorin zwang ihm ihren Willen auf. Dann ging ein Stöhnen durch die stabile Konstruktion der "Sturmklinge". Das Schiff kam zu einem plötzlichen Halt. Schließlich dreht es sich auf der Stelle um seine eigene Achse - erst langsam, dann zügig

Die meisten der Piraten erkannten Elbonirs Absicht viel zu spät. Ihre Boote fuhren auf den tödlichen Kreis zu, den das Schiff in seiner Drehung um seine eigene Achse

beschrieb. Sie wurden mit ihrer Besatzung einfach unter dem Gewicht der sich drehenden Sturmklinge zerquetscht und unter die Wasseroberfläche gedrückt.

Einige der angreifenden Steuermänner erkannten die Gefahr. Aber es war zu spät, um noch zu wenden. Die Piraten wurden einfach mit ihrem Schiffen vernichtet. In seinem Triumphgefühl hörte Elbonir weder die Schreie der sterbenden Piraten noch das Krachen der berstenden Boote.

Nur eine Hand voll Boote entgingen der Vernichtung. Mit dem Mut der Verzweiflung fuhren diese weiter auf die "Sturmklinge" zu, die sich jetzt langsamer drehte und bald wieder stillstehen würde.

Wieder einmal wurde Elbonir von der völlig unnötigen Selbstaufopferung dieser Primitiven überrascht. Zorn stieg in ihm auf. Diese Würmer wagten es seinen Sieg zu schmälern.

"Auf Abwehr vorbereiten! Bogenschütze, feuert auf diese Insekten!".

Die Schützen ließen eine Welle aus Pfeilen nach der anderen auf die angreifenden Schiffe niedergehen.

Elbonir blieb mit Telfion am Rand der Reling stehen, um den Vormarsch der Primitiven im Wasser zu beobachten. Er musste gestehen, dass die Piraten ihre Sache gut machten. Trotz der Verluste in ihren eigenen Reihen steuerten sie auf die "Sturmklinge" zu, um der Backbordseite einen geschlossenen Sturmangriff durchzuführen. Ihr Schiffe quälten sich durch das Wasser, wobei sie von den Wrackteilen und den Körpern ihrer toten Freunde behindert wurden.

Elbonir wusste, dass dieser Angriff scheitern würde und sie wussten es wohl auch. Aber das machte den elfischen Offizier nur noch wütender.

Auf den Booten hoben vereinzelte Piraten Armbrüste und feuerten Bolzen in die Seite seines stolzen Schiffes. Elbonir konnte die Seile, die an den Bolzen befestigt waren, genau erkennen. Die Bolzen trafen unterhalb der Reling, etwa eine Elle vom oberen Rand entfernt. Seine Männer reagierten sofort. Einige namen mit Speeren eine Abwehrposition ein, andere versuchten die Bolzen wieder aus der Reling zu entfernen oder die Seile zu kappen.

Währenddessen hatten die Piraten begonnen die Seile zu erklimmen. Andere feuerten aus den Booten mit Bögen auf die Verteidiger.

Der erste Ork erreichte den Rand der Reling sehr schnell. Er schnaufte vor Wut und vor Anstrengung. Er trug eine archaische schwarze Lederrüstung und sein schwarzes Fell war von Dreck und Schweiß verklebt und glänzte in der Morgenröte. Die dreckigen Hauer, die ihm aus dem Mund wuchsen, hoben sich stark von seinem hasserfüllten Gesicht ab.

Einer von Elbonirs Männern rammte dem Ork seinen Kampfspeer in die Schulter. Elbonir hatte schon andere Orkkämpfer gesehen, vor allem bei Gladiatorenkämpfen. Er wusste, dass sie furchtbare Feinde seien konnten. Dieser Ork schrie nicht einmal auf als ihn der Speer traf. Er klammerte sich mit einer Hand an dem Seil fest mit der anderen Packte er die Hand des Elfen und schleuderte ihn über die Reling in das Wasser. Der Schrei des Soldaten verstummte als er auf dem Wasser aufschlug und von der Rüstung hinab in die kalte Tiefe gezogen wurde. Dann zog der Ork sich mit der nun frei gewordenen Hand über die Reling auf das Deck.

Ein weiterer Soldat attackierte ihn, doch der Ork zog in einer flüssigen Bewegung eine Handaxt von seinem Gürtel, parierte den Schlag und zertrümmerte das Gesicht des Soldaten mit seiner freien Hand.

Dann wirbelte sein Kopf wie im Blutrausch herum und seine roten Augen fixierten Elbonir. Dieser Primitive erkannte anscheinend die Abzeichen des Kaiserreichs und schien zu wissen, dass Elbonir der ranghöchste Offizier war. Mit einem Kampfschrei stürtzte er auf ihn zu. Zwei Soldaten die sich in seinen Weg stellten wurden von dem mächtigen Krieger einfach zur Seite geschleudert.

Für Elbonir schien die Zeit plötzlich langsamer zu vergehen. Seine Kampfreflexe, die in Jahrhunderten der Übung geschult worden waren, übernahmen die Oberhand. Er wusste instinktiv, dass er nicht genug Kraft besaß, um den Schlag dieses Monsters abzuwehren. Er nutzte die einzige Möglichkeit, die ihm noch blieb.

Als der Ork zum Schlag mit seiner Axt ausgeholt hatte, warf Elbonir sich zur Seite und zog dabei sein Schwert aus der versiegelten Schwertscheide. Er konnte den Geruch des Giftes auf der Klinge nicht riechen, der Gestank des Orkes überlagerte ihn, aber er wusste, dass er da war.

Dann Schlug der Ork zu.

Der Angstschrei Telfions, hinter dem Elbonir Deckung gesucht hatte, verstummte abrupt. Die Axt grub sich durch die Rüstung des Elfen tief in seine Seite, brach deutlich hörbar einige Rippen und zerfetzte die dahinter liegende Lunge. In diesem Augenblick sprang Elbonir vor. Er hechtete an dem tödlich verwundeten Telfion vorbei auf den Ork zu. Im Sprung schlug er zu. Die Klinge zerriss die Lederrüstung am Bauch des Orkes wie Papier.

Der Ork brüllte vor Schmerzen.

Elbonir wirbelte herum, suchte einen sicheren Stand und fixierte die Augen seines Gegners. Schließlich sah er das Entsetzen im Blick des Orks. Das Gift tat seine Wirkung und sein Gegner wusste, dass er schon tot war. Er zitterte am ganzen Körper. Dann fiel er vornüber auf das Deck.

Elbonir nahm wieder Haltung an. Er sah sich um. Kein weiterer Pirat hatte es bis auf das Deck geschafft. Sehr gut, sein Sieg war also fast vollkommen.

"Feldherr, lasst die Boote zu Wasser und greift die Insel an."

Elbonir machte eine Pause und Genoss den Augenblick.

"Vernichtet sie alle!"

Er drehte sich um und ging in seine Kabine, um sich wieder schlafen zu legen.

© by Jakob Schillinger, Marcus Johanus, 2001

*Mehr über die **LIQUID**-Spielwelt **Freeya** erfährst du im Anhang oder im Internet unter*
http://www.freeya.de

CHARAKTERE

In diesem Kapitel erfährst du alles über die Eigenschaften, die deinen Charakter beschreiben:

- **Attribute**
- **Fertigkeiten**
- **paranormale Fertigkeiten**
- **Schicksals-Punkte**
- **Mana**
- **Treffer-Punkte**
- **Verteidigung**

In einem heroischen Rollenspiel ist dein Charakter nicht nur eine Ansammlung von Statistiken. Zu einem wirklichen Helden gehört sehr viel mehr, als nur ein paar Punkte hier und da, die auf einem weißen Blatt Papier stehen. Helden brauchen Persönlichkeit, Ausstrahlung, Stärken und Schwächen und dieses gewisse Etwas, das sie aus dem Rest der Bevölkerung heraus stechen lässt.

LIQUID macht zwischen den Charakteren der Spieler und den Nichtspielercharakteren einige große Unterschiede. Spielercharaktere besitzen Mana und Schicksals-

Punkte, mit denen sie in die Handlung der Geschichte eingreifen und das Schicksal zu ihren Gunsten wenden können, wenn es hart auf hart kommt. Nichtspielercharaktere besitzen das alles nicht - außer, sie sind aus irgendwelchen Gründen sehr wichtig für die Geschichte. Auch besitzen die Spielercharaktere in jedem Attribut mindestens einen Punkt - Nichtspielercharaktere hingegen können sehr wohl null Punkte in Attributen haben.

Auf diese Weise betont ***LIQUID*** die herausragende Rolle, die dein Charakter in der Spielwelt besitzt.

Wir haben also beim Entwurf der Regeln unser Bestes getan, um dir das Ausleben einer heldenhaften Rolle zu ermöglichen. Nun bist du an der Reihe, das seelenlose Gerüst aus Zahlen zum Leben zu erwecken. Hauch dem Lehmklumpen aus Papier und Bleistift Leben ein, gib ihm eine Persönlichkeit! Verschaffe ihm Ecken und Kanten, lege Phantasie, Leidenschaft und Heldenmut in die Rollen, in die du schlüpfst!

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Spielercharaktere bestehen in ***LIQUID*** hauptsächlich aus Attributen und Fertigkeiten. Falls du jetzt nicht weißt, wovon wir eigentlich reden, dann hast du die die Grundregeln nicht gelesen, du Schlemihl! Hol das schnell nach!

Die Attribute der Spielercharaktere besitzen bei Spielbeginn meistens Punktwerte von 1 bis 4, maximal 5, Fertigkeiten von 0-4, höchstens 5. In seltenen Fällen können Attribute und Fertigkeiten der Spielercharaktere auch Werte über 5 annehmen, wenn sie einer nichtmenschlichen Spezies angehören oder wenn sie besonders herausragende Helden sind.

Punkte	*Bedeutung*
0	**gar nicht vorhanden**
●	**notwendige Grundlagen**
●●	**durchschnittlich**
●●●	**gut**
●●●●	**herausragend**
●●●●●	**meisterhaft**

Übermenschliche Attribute und Fertigkeiten

Übermenschliche Charaktere können unter Umständen auch übermenschliche Werte in ihren Attributen und Fertigkeiten besitzen. Solche Charaktere können einerseits tatsächlich Übermenschen sein - wie Vampire, Trolle oder Drachen. Andererseits kannst du aber auch beschließen einen menschlichen aber besonders heroischen Charakter zu spielen. Sprich mit deinem Spielleiter und den anderen Spielern ab, ob ihr eine Kampagne mit übermenschlichen Helden spielen wollt. In diesem Fall kannst du deinem Charakter auch Attribute und Fertigkeiten verschaffen, die Werte über fünf besitzen.

In deinen ersten ***LIQUID***-Spielrunden solltest du dich unbedingt an das Limit von 4 Punkten in den Eigenschaften deines Charalters halten, da auf diese Weise ausgeglichene Charaktere entstehen. Nur wenn du viel Erfahrung mit Rollenspielen besitzt oder schon eine Weile ***LIQUID*** spielst solltest du auch extreme Charaktere entwerfen, die Werte besitzen, die über das Alltägliche in der Spielwelt hinaus gehen.

Als Spielleiter musst du bedenken, dass hohe Werte in Attributen und Fertigkeiten ein sehr dynamisches Spiel erzwingen, sodass du viele Action-Szenen und sehr mächtige Gegner leiten musst.

Punkte		*Bedeutung*
●●●●●	●	**unterdurchschnittlicher Actionheld**
●●●●●	●●	**durchschnittlicher Actionheld**
●●●●●	●●●	**überdurchschnittlicher Actionheld**
●●●●●	●●●●	**comichafter Held**
●●●●●	●●●●●	**mythischer Held**

Basiswerte
Alle Attribute besitzen für Spielercharaktere einen Basiswert von 1, der auf dem Charakterblatt bereits vermerkt ist. Kein menschlicher *Spieler*charakter beginnt mit einem Wert von 0 in einem Attribut. Nichtspielercharaktere oder fremde Spezies können jedoch sehr wohl Attribute mit 0 Punkten besitzen.

Kategorien
Die Attribute und Fertigkeiten bei ***LIQUID*** werden in drei Kategorien gegliedert: Physisch, Mental und Sozial. Die einzelnen Kategorien helfen dir dabei, deinem Charakter ein Profil zu verleihen. Charaktere, die beispielsweise sehr viel Wert auf das Trainieren ihres Körpers legen, haben in der Regel weniger Zeit, um sich um ihre mentalen Fähigkeiten zu kümmern und umgekehrt.

Physische Attribute

Physische Attribute und Fertigkeiten geben nicht nur Aufschluss über die körperliche Verfassung deines Charakters, sondern auch über sein Aussehen. Indirekt können sie dir auch sagen, welche Persönlichkeit dein Charakter besitzt. Je besser er in den physischen Attributen und Fertigkeiten ist, umso mehr Zeit wird er in seine Körperpflege und sein Training investieren. Vielleicht ist dein Charakter also sehr ins sich selbst verliebt. Andererseits könnte er auch einfach durch viele körperliche Arbeit in seinem Leben an Stärke und Ausdauer gewonnen haben. Dann ist er vielleicht verbittert, weil er seine Kindheit nicht richtig genießen konnte und schon früh körperlichen Belastungen ausgesetzt war. Vielleicht ist dein Charakter aber auch einfach nur ein Soldat oder Kämpfer.

Stärke
"Seine Arme sind vielleicht so dick wie meine Oberschenkel, aber sein Hirn ist dafür nicht größer als mein Hemdknopf!"

Mit dem Attribut Stärke ist die reine Körperkraft gemeint, die man im waffenlosen oder bewaffneten Nahkampf, zum Heben von Gewichten, zum Verbiegen von Eisenstangen, dem Zerreißen von Telephonbüchern und für ähnliche Dinge benötigt. Besonders starke Charaktere sind auch herausragende Nahkämpfer und richten mit den bloßen Händen und Nahkampfwaffen mehr Schaden an als der Durchschnitt. Im Kampf wird *Stärke* je nach Bewaffnung mit *Handgemenge* oder *Handwaffen* kombiniert. In anderen Situation ist der Einsatz von *Stärke + Kraftakt* sehr häufig - zum Beispiel um Gewichte zu heben, um seinen Freunden beim Abseilen vom Steilhang zu helfen oder um sich an den Rändern von Klippen fest zu halten.

Eine besonders hohe Stärke bedeutet, dass dein Charakter in seinem Leben sehr viel Zeit darauf verwendet, zu trainieren. Muskelkraft kommt nicht von irgendwo her. Sie muss mit harter Arbeit erworben werden. Außerdem wird dein Charakter mit zunehmender Stärke auch eine entsprechen massive Figur und ein hohes Gewicht besitzen.

Folgende Übersicht kann den Einsatz von Stärke im Spiel ein wenig erleichtern:

Stärke	***Gewichtheben***
●	**20 kg**
●●	**50 kg**
●●●	**125 kg**
●●●●	**200 kg**
●●●●●	**300 kg**
●●●●● ●	**400 kg**
●●●●● ●●	**500 kg**
●●●●● ●●●	**600 kg**
●●●●● ●●●●	**750 kg**
●●●●● ●●●●●	**1000 kg**

Diese Übersicht ist als Hilfe gedacht. Schätze im Spiel mit dieser Übersicht im Hinterkopf ab, wie viel dein Charakter mit seiner Stärke bewegen kann, anstatt in der Tabelle nachzusehen. Eine Ungenauigkeit von ein paar Grämmchen hier und da wird niemanden umbringen.

Als **Faustregel** gilt: Ein Charakter muss keinen Check machen, wenn er versucht ein Gewicht zu heben, das unter dem liegt, das er nach seinem Stärkewert heben könnte. Wenn also ein Charakter mit Stärke drei versucht, ein Gewicht von 125 kg kurz anzuheben, schafft er das problemlos. Erst, wenn er versucht, es für eine Weile oder in einer Stresssituation anzuheben oder gar zu tragen oder wenn er mehr als das zulässige Gewicht zu heben versucht, wird ein Check fällig.

Geschicklichkeit
"Fremder, bevor du auch nur abdrücken kannst habe ich schon meine Waffe gezogen und jage eine Kugel in den Lauf deiner .45er, sodass dir die ganze Kanone um die Ohren fliegt."

Steht für Gewandtheit und Fingerfertigkeit aber auch für die Auge-Hand-Koordination und die Reflexe deines Charakters. Deswegen sind Charaktere mit hoher Geschicklichkeit gute Fernkämpfer. Geschicklichkeit wird oft mit *Akrobatik* kombiniert, um die körperliche Gewandtheit deines Charakters auf die Probe zu stellen. Geschicklichkeit und *Fingerfertigkeit* braucht er unter anderem, wann immer er versucht, Leute um ihre Geldbörse zu erleichtern oder besonders feine Arbeiten erledigen möchte. *Geschicklichkeit + Fernkampf* wird nötig, wann immer er eine Fernkampf-Waffe einsetzt.

Charaktere, die eine hohe Geschicklichkeit besitzen, sind sehr agile und gewandte Leute. Sie bewegen sich gezielt und elegant. Meistens sind sie auch schlank oder drahtig.

Ausdauer
"Er mag vielleicht klein sein, aber er läuft den ganzen Tag ohne Pause und trägt dabei das Gepäck der ganzen Gruppe."

Ausdauer ist die Konstitution, welche angibt, wie gesund, zäh und körperlich lei-

stungsfähig dein Charakter ist. Bei allen Aufgaben, die körperliches Durchhaltevermögen von deinem Charakter verlangen, kommt seine Ausdauer ins Spiel. Deswegen wird Ausdauer sehr oft mit *Überleben* kombiniert, um beispielsweise festzustellen, wie lange dein Charakter unter Wasser die Luft anhalten kann. Im Kampf wird Ausdauer extrem interessant. Sie bestimmt unter anderem, wie viel Schaden dein Charakter einstecken kann.

Charaktere mit einer hohen Ausdauer sind meistens sehr schlank, um nicht zu sagen drahtig. Auch eine hohe Ausdauer muss stets trainiert werden - mindestens für ein paar Stunden die Woche. Oft wirken Leute, die sehr ausdauernd sind, auch dynamisch, aufgeweckt und entschlossen.

Physische Fertigkeiten

Akrobatik
"Okay, okay, du nennst es protzig, jeden Raum mit einem Salto zu betreten - aber was ist denn dein Markenzeichen?"

Dies ist eine Fertigkeit, die die trainierte körperliche Beweglichkeit des Charakters widerspiegelt. Hier geht es um seine Fähigkeit, seinen Körper kontrolliert einzusetzen, zu balancieren oder alle möglichen und unmöglichen Stunts zu vollbringen. Dein Charakter muss viel und hart üben, um ein guter Akrobat zu sein.

Fahrzeuge
"Fliegen kann ich gut. Keiner hat was davon gesagt, dass ich den Vogel auch landen soll ... "

Ein Charakter, der einen guten Wert in Fahrzeuge besitzt, ist darin ausgebildet, die verschiedensten Verkehrsmittel zu steuern. Dazu gehören Autos unter Umständen genauso wie Planwagen, Flugzeuge, Luftschiffe, Fesselballons oder Space Shuttles und Sternzerstörer.

Fernkampf
"Hey, das ist jetzt der fünfte Pfeil, der den Pfeil spaltet, der den Pfeil spaltet der den Pfeil spaltet, der den Pfeil spaltet, mit dem du ins Schwarze getroffen hast. Was muss ich noch tun, damit du mir glaubst, dass ich Robin Hood bin?"

Diese Fertigkeit gibt, an wie geübt dein Charakter darin ist, seine Auge-Hand-Koordination im Fernkampf einzusetzen - sei es mittels Pistolen, Pfeil und Bogen, per Wurfmesser oder Handgranate.

Fingerfertigkeit
"Natürlich konntest du nicht sehen, wie ich das gemacht habe. Das ist doch gerade der Trick an der Sache! Willst du's nochmal sehen?"

Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Zaubertricks (Bühnenzauberei - keine echte Magie) all das sind Aufgaben, die mit Fingerfertigkeit bewältigt werden.

Handgemenge
"Kiaaiiiiiiii!"

Alles, was im unbewaffneten Nahkampf wichtig wird, fällt unter die Fertigkeit Handgemenge. Sie gibt an, wie gut dein Charakter gelernt hat, seinen Körper als Waffe

einzusetzen. Karatekämpfer benutzen diesen Wert genauso, wie Catcher, Streetfighter oder Boxer.

Handwaffen
"Hör endliche damit auf deine Initialen mit dem Degen zu üben. Der Typ hat genug eingesteckt ..."

Handwaffen ist die Fertigkeit, mit allen Waffen umgehen zu können, die man in der Hand halten kann, die aber keine Fernkampfwaffen sind. Ein Dolch beispielsweise ist so lange eine Handwaffe, bis er geworfen wird. Dann wird er zur Fernwaffe und fällt unter Fernkampf.

Handwerk
"Es ist eine Kunst, die mich Vater lehrte, der sie von seinem Vater hat, der sie von seinem Vater lernte."

Handwerk bezeichnet die Eigenschaft des Charakters, mit seinen Händen und mit Werkzeugen umgehen zu können, um so Gegenstände, Maschinen oder technische oder elektronische Geräte zu konstruieren, zu reparieren oder zu manipulieren. Außerdem fallen auch kreative Tätigkeiten unter diese Fertigkeit, wie zum Beispiel Malen, Töpfern, Nähen und Ähnliches.

Heimlichkeit
"Buh!"

Mit Heimlichkeit ist das Vermögen deines Charakters gemeint, sich vor den Sinnen eines anderen zu verbergen. Dies kann durch Verstecken, Schleichen, Verkleiden oder auf jede andere Art geschehen.

Kraftakt
"Nnnaaarggghhh! Los, worauf wartet ihr? Ich stütze den Gang ab, wartet nicht auf mich, nun geht schon! Beeilt euch, die Decke kann jeden Moment einstürzen! Uuurrrghhh."

Es reicht nicht, nur ein Kraftmeier zu sein. Man muss auch in seinem Leben gelernt haben, mit seiner Kraft umgehen zu können. Kraftakt ist die Fertigkeit, die angibt, wie gut man seine Stärke zu gezielten Handlungen einsetzen kann, um große Gewichte zu stemmen, Eisenstangen zu verbiegen, befreundete Charaktere nach dem Sturz über die Klippe fest zu halten usw.

Überleben
"Verdammt! Warum kann er nicht einfach sterben wie jeder andere auch?"

Eine Fertigkeit, die angibt, wie hart dein Charakter im Nehmen ist. Wann immer er einen Einfall zu einer Maßnahme braucht, die ihn aus einer lebensbedrohlichen Situation retten oder vor Dummheiten bewahren kann, kommt diese Fertigkeit ins Spiel. Mit Überleben kommt er auf die Idee, in der Wüste Kakteen nach Wasser zu untersuchen, sich in der Feuersbrunst auf den Boden zu werfen, damit seine Lungen durch die erhitzte Luft nicht verbrennen usw. Überleben meint aber darüber hinaus auch die Zähigkeit deines Charakters, wenn es darum geht, bei Bewusstsein

zu bleiben, dem Schaden durch Ertrinken, Verhungern oder Verdursten zu widerstehen und Ähnliches.

Mentale Attribute

Die mentalen Attribute und Fertigkeiten zeigen an, wie viel Wert dein Charakter in seinem bisherigen Leben darauf gelegt hat, seine geistigen Fähigkeiten zu trainieren. Das bedeutet oft auch, dass er weniger Zeit dazu hatte, seine körperlichen Eigenschaften zu entwickeln. Meistens sind Charaktere mit herausragendem Intellekt auch anderen gegenüber eher verschlossen. Sie haben wenig Erfahrung im Umgang mit Menschen, da sie eher mit sich selbst beschäftigt sind. Deswegen sind Intellektuelle oft auch verschroben und besitzen besonders viele Macken.

Intelligenz

"Absolut logisch, Doktor."

Intelligenz beschreibt die intellektuelle Leistungsfähigkeit und das Auffassungs- und Konzentrationsvermögen und die allgemeine Belesenheit deines Charakters. Intelligenz ist für Psioniker und Magier ein wichtiges Attribut, wenn sie versuchen, mit ihren paranormalen Fertigkeiten Dinge zu analysieren. Aber auch für alle anderen Charaktere ist Intelligenz natürlich ein wichtiges Attribut: *Intelligenz* + *Kreativität* lassen deinen Charakter auf aberwitzige Ideen kommen, die dir im Traum nicht einfallen würden und *Intelligenz* + *Logik* lassen ihn denken wie Mr. Spock.

Besonders intelligente Charaktere können entweder Naturtalente mit einer schnellen Auffassungsgabe oder Gelehrte sein, die einen Großteil ihres Lebens in Bibliotheken und mit dem Lösen von kniffligen mathematischen Problemen verbringen. Wenn dein Charakter eine herausragende Intelligenz besitzt, hat er vielleicht eine besonders gute Schulbildung genossen oder besitzt sogar einen Universitätsabschluss. Jedenfalls verbringt er in der Regel nicht viel Zeit im Freien, ist vielleicht blass oder dicklich wegen des mangelnden Sonnenlichtes und zu wenig Bewegung.

Wahrnehmung

"Seid mal still! Ich rieche was ... "

Wahrnehmung fasst alle Sinne deines Charakters zusammen: Sehen, Riechen, Schmecken, Hören, Tasten. Hier entscheidet sich, ob dein Charakter ein Blindfisch oder ein scharfer Beobachter wie Sherlock Holmes ist. Für Psioniker und Magier wird Wahrnehmung in Kombination mit ihren paranormalen Fertigkeiten wichtig, wenn es darum geht, Dinge außerhalb des Wahrnehmungsbereichs normaler Menschen zu erfassen (z. B. Auren, in die Zukunft sehen, aus der Hand lesen usw.). Für alle anderen wird Wahrnehmung vor allem in Zusammenarbeit mit *Fallenkunde* oder *Suchen* überlebenswichtig, wenn es darum geht, Fallen zu finden oder Geheimtüren zu entdecken. Auch *Wahrnehmung* + *Wachsamkeit* kann deinem Charakter das Leben retten, indem er plötzliche Angriffe rechtzeitig erkennt oder bemerkt, dass er beschattet wird.

Eine besonders niedrige Wahrnehmung könnte bedeuten, dass dein Charakter vielleicht sogar einen Sehfehler besitzt, schwerhörig ist oder seinen Geruchssinn verloren hat.

Willenskraft

"Weiche zurück, Kreatur der Finsternis, ich befehle es dir!"

Dies steht für die Willensstärke, den Dickschädel und das Durchsetzungsvermögen deines Charakters, aber auch für seinen festen Glauben - woran auch immer. Charaktere mit einer hohen Willenskraft sind schwieriger zu manipulieren und können sich selbst besser motivieren als der Durchschnitt. Für Priester, Magier und Psioniker ist Willenskraft das wichtigste Attribut, da das Anwenden ihrer übernatürlichen Eigenschaften meistens den Versuch darstellt, der Wirklichkeit ihren eigenen Willen aufzuzwingen. Willenskraft kann aber beispielsweise auch mit *Überleben* kombiniert werden, um in Stresssituationen zu ermitteln, ob dein Charakter sich beim Entschärfen der Atombombe auch genug konzentrieren kann. *Willenskraft + Selbstbeherrschung* ist eine beliebte Kombination in Situationen, die deinen Charakter mit Furcht erfüllen. Kann er seiner Angst standhalten oder ergreift er lieber die Flucht und rennt nach Hause zu Mama?

Willensstarke Charaktere besitzen ein trotziges oder entschlossenes Auftreten. Sie sind unbestechlich und lassen sich nicht zu Dingen überreden, die sie nicht tun wollen.

Mentale Fertigkeiten

Erste Hilfe
"Der Arm ist nur verstaucht, nicht gebrochen, äh, glaub ich ... "

Diese Fertigkeit steht für das medizinische Wissen und Handlungsvermögen deines Charakters, das in einer Spielsituation angewendet werden kann. Für eine komplexere Diagnose oder das Verschreiben von Medikamenten ist der Einsatz von medizinischen Fachkenntnissen nötig, weswegen solche Aktionen unter die weiter unten beschriebene Fertigkeit *Wissenschaft* fallen. Gelingt ein Check von *Erste Hilfe*, ist das Resultat meist ein Stoppen der akuten Gefahr (Reinigen einer Wunde, Verband anlegen, notdürftiges Schienen usw.) und reduziert den Schaden deines Charakters einmalig nach einem Kampf um die Qualität des Checks von *Intelligenz + Erste Hilfe*. Auf die selbe Wunde kann erste Hilfe nicht mehr als einmal erfolgreich angewendet werden. Man kann allerdings mehrere Versuche starten, erste Hilfe anzuwenden.

Fallenkunde
"Der Tresor ist nur durch eine Lichtschranke, einen Wärmesensor, einen Bewegungsmelder und durcksensible Bodenplatten geschützt - kein Problem."

Diese Fertigkeit gibt die Fähigkeit und die Kenntnisse deines Charakters im Umgang mit jeglicher Art von Sicherheitssystemen wider, von der Bärenfalle bis zum Bewegungsmelder. Wann immer es gilt, solche Dinge zu finden, zu umgehen oder zu entschärfen, kommt Fallenkunde ins Spiel. Manchmal kann Fallenkunde auch durch Handwerk ersetzt werden, wenn die Mechanismen der Falle sehr grob und sehr offensichtlich sind.

Kreativität
"Ha! Ich habe noch mein Schweizer Taschenmesser! Wir sind hier so gut wie raus!"

Einfallsreichtum, künstlerische Begabung, aber auch problemorientiertes Denken und spontane Eingebungen fallen unter die Fertigkeit Kreativität. Diese Fertigkeit ist ein besonders guter Weg, Spieler- und Charakterwissen zu trennen, in dem man per Check von *Intelligenz + Kreativität* feststellt, ob denn der Charakter auf bestimmte Ideen kommt oder nicht. Auch ist sie eine Art Notnagel für den Spielleiter,

falls seine Spieler keine guten Ideen mehr haben. Achte aber darauf, dass die Anwendung der Fertigkeit nicht zur Regel wird, sondern nur in Notsituation dazu benutzt wird, um den Charakteren Eingebungen zu verschaffen, wenn sie nicht mehr weiter wissen. Achte darauf, dass der Spielspaß erhalten bleibt.

Logik
"Okay, Holmes, ihr Plan hört sich irgendwie besser an."

Intelligenz ist nicht nur ein Naturtalent, sie muss auch geschult sein, damit man sie effektiv einsetzen kann. Logik gibt an, wie gut dein Charakter mit der Zeit gelernt hat, strukturiert zu denken, Zusammenhänge zu erkennen und Schlussfolgerungen zu ziehen.

Okkultismus
"Aber, Scully ... !"

Okkultismus ist ein Maß für das Wissen deines Charakters in den Grenzwissenschaften und bezeichnet seine Aufgeschlossenheit gegenüber dem Übernatürlichen. Besitzt er einen hohen Wert in Okkultismus, kennt er sich mit Mythen, Astrologie, PSI, Hexerei und Ähnlichem aus, glaubt vielleicht sogar an Magie (was besonders in den meisten Fantasy-Welten nicht sonderlich schwer ist) und schließt auch den Naturgesetzen widersprechende Erklärungen für Phänomene nicht aus

Recherchieren
"Okay, wir hacken uns einfach an den Sicherheitssystemen vom Pentagon vorbei und sehen nach, was die über den Bombentyp in ihrem Zentralrechner ein. Ich sag's doch - man muss nicht alles wissen, man muss nur wissen wo's steht."

Mit Recherchieren kann der Charakter Spuren und Hinweisen nachgehen, Datenbanken durchstöbern und aufmerksam Bücher lesen. Wer jemals versucht hat mit den Katalogen einer fachwissenschaftlichen Bibliothek oder mit einem Zeitungsarchiv umzugehen, weiß genau, wie wichtig diese Fertigkeit ist!

Selbstbeherrschung
"Ich kann allem widerstehen - nur nicht der Versuchung."

Schafft es dein Charakter über glühende Kohlen zu gehen? Kann er sich angesichts der Frisur der Queen ein Lachen verkneifen? Widersteht er den Verlockungen der gegnerischen, aber seeeeeehr attraktiven Agentin? Diese und ähnliche Fragen werden durch die Fertigkeit Selbstbeherrschung entschieden.

Sprachen
"Què?"

Die Fertigkeit Sprachen unterscheidet sich ein wenig von anderen Fertigkeiten. Punkte in dieser Fertigkeit geben nicht unbedingt nur an, wie groß das Sprachtalent deines Charakters ist, sondern zuallererst, wie viele Sprachen er wirklich beherrscht. Jeder Punkt in dieser Fertigkeit entspricht einer Sprache. Für die Muttersprache deines Charakters musst du allerdings keinen Punkt ausgeben. Er beherrscht sie automatisch. Es ist von den Gesetzmäßigkeiten der Spielwelt abhängig, ob der Charakter automatisch in seiner Heimatsprache auch schreiben und lesen kann oder nicht. Erst, wenn es in der Hintergrundwelt eher unüblich ist, dass dein Charakter auch schreiben kann, musst du einen Charakter-Punkt für deine Muttersprache ausgeben, um lesen und schreiben zu können. Frage deinen Spielleiter danach.

Suchen
"Wo hab ich nur meine Socken gelassen?"

Suchen ist dafür zuständig, dass der Charakter Dinge findet, die eigentlich vor ihm verborgen bleiben sollten: Geheimfächer und -türen, versteckte Beweismittel, Spuren, Ab- und Eindrücke, kaum zu registrierende Gerüche von gefährlichen Gasen, Tabellen in Rollenspielregelwerken und Ähnliches.

Wachsamkeit
"War was?"

Hiermit ist eher die geistige Präsenz deines Charakters gemeint. Mit dieser Fertigkeit entscheidet sich, ob er ein selbstversunkener Tagträumer oder ein aufmerksamer Blitzmerker und ein guter Wachhund ist.

Wissenschaft
"Nein, Mulder ... !"

Diese Fertigkeit steht für die Kompetenz deines Charakters in allen wissenschaftlichen Bereichen, ob es sich nun um Natur- oder Geisteswissenschaften handelt. Sie beschreibt auch, welches Verhältnis er zur Wissenschaft prinzipiell hat - seine Weltsicht sozusagen. Ein Charakter mit einem hohen Wert in Wissenschaft ist davon überzeugt, das stringentes Denken stets zum Erfolg führt und alle Ereignisse auf logische, mit den Naturgesetzen im Einklang stehende Weise erklärt werden können

Soziale Attribute

In dieser Kategorie stecken die meisten Hinweise auf die Persönlichkeit und das Aussehen deines Charakters. Im Spiel werden soziale Attribute und Fertigkeiten eher selten mit einem Check getestet. Dafür geben sie dir aber eine gute Richtlinie, wie du deinen Charakter zu spielen hast. Dabei ist die Vernetzung der einzelnen Attribute und Fertigkeiten untereinander, aber auch mit den Eigenschaften anderer Kategorien wichtig. Versuche Beziehungen zwischen den einzelnen Zahlenwerten herzustellen, überlege dir gut, warum die eine Eigenschaft sehr gut ausgebildet ist, wohingegen die andere Verkümmert ist oder vielleicht auch, warum dein Charakter in vielen Attributen und Fertigkeiten durchschnittliche Werte besitzt. All diese Überlegungen können dir beim Darstellen deines Charakters eine große Hilfe sein.

Charisma
"Lieb mich oder lass es!"
Dies ist ein Attribut, welches die Attraktivität und die Wirkung deines Charakters auf andere verdeutlicht, sprich: wie sympathisch er ist. *Charisma* kann deswegen

auch Auskunft über das Aussehen deines Charakters geben. Aber nicht immer sind Charaktere mit hohen Charisma-Werten automatisch strahlende Schönheiten. Charisma kann auch durch viel Charme erzeugt werden oder durch besonders gepflegte Manieren, ein sicheres autoritäres Verhalten usw. Wie dein Charisma-Wert genau interpretiert werden sollte, hängt von den Werten in den anderen sozialen Fertigkeiten und Attributen ab. Besitzt dein Charakter beispielsweise einen besonders hohen Charisma-Wert, versagt aber in fast allen anderen sozialen Fertigkeiten und Attributen, dann ist er wahrscheinlich eine ausgesprochene Schönheit mit nichts dahinter. Andererseits kann beispielsweise ein niedrigerer Charisma-Wert und eine hohe Punktzahl in Führungsqualität bedeuten, dass dein Charakter zwar nicht besonders gut aussieht, aber ein weltmännisches Auftreten besitzt.

Im Spiel kann ein Check von *Charisma* + *Tiere bändigen* zum Beispiel entscheiden, ob dein Charakter das störrische Pferd zureiten kann oder ob er im Matsch landet. Ein guter Politiker braucht nicht nur *Charisma*, sondern auch *Überzeugen*, um mit seiner Rede die Massen zu begeistern - wenn er's ehrlich meint. Will er eher hinterhältige Motive verwirklichen, ist ein Check von *Charisma* + *Manipulation* angebracht.

Manipulation
"Tötet mich nicht! Ich bin doch nur der Bote der schlechten Nachricht ... !"

Manipulation beschreibt die Fähigkeit, der Umwelt seinen Willen aufzuzwingen - ob nun subtil und unmerklich oder mit roher Gewalt. Neben *Intelligenz* und *Willenskraft* ist *Manipulation* ein wichtiges Attribut für Psioniker und Magier, wenn sie versuchen, auf magischem beziehungsweise psionischem Wege anderen Lebewesen ihren Willen aufzuzwingen. Das Vernehmen von störrischen Zeugen oder das Zurechtweisen einer Stadtwache sind gute Anwendungen für einen Check von *Manipulation* + *Führungsqualität* oder auch *Manipulation* + *Einschüchtern* - je nachdem, welchen Weg man wählt: den argumentativen oder den brutalen. *Manipulation* + *Etikette* ist bei Hofe oft angebracht, um seine Interessen beim König durchzusetzen oder auch die junge Prinzessin zu beeindrucken. (*Charisma* + *Etikette* kann in solchen Situationen aber auch nicht schaden ...). Besonders manipulative Charaktere sind entweder Menschen in Führungspositionen mit großer Autorität oder auch Intriganten, die auf hinterhältige Weise versuchen, ihre Ziele zu verwirklichen. Aber auch sehr kräftige und große Leute können eine manipulative Wirkung auf andere besitzen ...

Empathie
"Jetzt glaub mir doch endlich: ICH FÜHLE MIT DIR!"

Empathie steht für das Einfühlungsvermögen, die Sensibilität und die Menschenkenntnis eines Charakters, seine Empfänglichkeit für Stimmungen und Mitgefühl. Für Magier und Psioniker wird *Empathie* wichtig, wenn sie mit ihren paranormalen Fertigkeiten die Befindlichkeiten von Lebewesen erfassen wollen. *Empathie* ist in Verbindung mit *Besonnenheit* eine gute Anwendung für Charaktere, die in hitzigen Situationen ihren klaren Kopf bewahren wollen*. Empathie* + *Durchtriebenheit* kann aber auch beispielsweise dazu verwendet werden, um die Lügen eines Gegners zu durchschauen. Sehr empathische Charaktere sind meistens auch sehr sensibel. Sie geben gute Psychologen oder Therapeuten ab.

Soziale Fertigkeiten

Beeindrucken
"Madame sehen heute Abend wieder besonders zauberhaft aus, enchanté!"

Im Gegensatz zu *Einschüchtern* dient *Beeindrucken* dazu, seine Mitmenschen mit Charme davon zu überzeugen, dass man im Recht ist. *Beeindrucken* ist aber auch eine wichtige Fertigkeit für Künstler, Musiker, Schauspieler oder Tänzer, die mit ihrer Kunst ihr Publikum in ihren Bann ziehen wollen.

Besonnenheit
"Okay, okay, erst, wenn ich sage, dass es Grund zur Panik gibt, gibt es Grund zur Panik - klar? Also gut ... ES GIBT GRUND ZUR PANIK!"

Eine sehr vielfältige Fertigkeit. Einerseits ist *Besonnenheit* die Fähigkeit, auch Angesichts großer Gefahren nicht den Kopf zu verlieren. Andererseits bezeichnet sie auch die kühle Rationalität deines Charakters und die Eigenschaft, seine Gefühle verbergen zu können. Charaktere mit niedriger Besonnenheit neigen zu impulsiven Entscheidungen, Wutausbrüchen und emotionalen Überreaktionen: Sie verfallen schnell in Panik und können in einer Sekunde von Himmelhoch jauchzend zu Tode betrübt werden.

Durchtriebenheit
"Ich sage nicht, dass es so ist, ich sage aber auch nicht, dass es nicht so ist."

Dies ist die Fertigkeit, die angibt, wie gut dein Charakter sein wahren Motive verbergen kann. Weniger beschönigend ausgedrückt: seine Fähigkeit, zu lügen und zu betrügen. Mit *Durchtriebenheit* kennt sich dein Charakter aber auch in der Unterwelt und im Straßenleben der Spielwelt aus. Er hat's faustdick hinter den Ohren. Im Gegensatz zu *Intelligenz* oder *Logik* bezeichnet Durchtriebenheit eher eine gewisse Bauernschläue, die zwar stets auf den augenblicklichen Vorteil deines Charakters hinarbeitet, ihm aber auf lange Sicht Probleme bereiten kann.

Etikette
"Das ist der Earl von Wales, ganz recht. Aber achtet ja darauf, zuerst seine Tochter zu begrüßen, auch wenn sie ein Pferdegebiss hat. Grüßt sie aber nicht zu freundlich, sonst will sie Euch am Ende noch heiraten."

Etikette bezeichnet das gute Benehmen und die Kenntnis gesellschaftlicher Konventionen deines Charakters (Welche passende Anreden gibt es für hoch stehende Persönlichkeiten, welches Besteck wird zu welchem Essen benutzt, passt die Krawatte zum Wein ...?). Auch Sachen wie die Kenntnis des neusten Klatsches zu Hofe, Heraldik oder Gassenwissen fallen durchaus unter Etikette.

Einschüchtern
"MACHEN SIE' S SO!"

Diese Fertigkeit ist dafür zuständig andere Menschen durch seine schiere Präsenz, sein geschicktes, autoritäres, tyrannisches oder Furcht erregendes Verhalten zu beeindrucken.

Führungsqualität
"Sie können's tun oder lassen, aber bedenken Sie die Konsequenzen ... "

Unter Führungsqualität versteht man nicht die Fähigkeit, andere herumschubsen zu können (das fällt unter *Einschüchtern*), sondern das Maß, in dem dein Charakter dazu in der Lage ist, in kritischen Situationen gute Entscheidungen zu fällen und mit entsprechender Autorität weiterzugeben, sodass sie auch durchgezogen werden. Charaktere mit Führungsqualitäten müssen nicht unbedingt herausragend in-

telligent sein, aber sehr ruhig und besonnen. Meistens sind Leute mit Führungsqualitäten auch besonders charismatische Personen.

Intuition
"Irgend etwas gefällt mir an dem Typen nicht!"

Hiermit ist eine Form der "Alltagspsychologie" gemeint, wie auch das Unterbwusstsein deines Charakters. Wann immer es darum geht, psychologische Fachausdrücke oder Analysen und Therapien zu benutzen, fällt dies unter die Fertigkeit Wissenschaft. Wenn sich dein Charakter von der Ehrlichkeit oder den wahren Motiven seines Gegenübers überzeugen möchte, also seine Menschenkenntnis und sein Gespür für Situationen unter Beweis stellen muss, braucht er dazu *Intuition*. Charaktere mit einer guten *Intuition* sind meistens auch sehr gefühlsbetont. Sie haben gelernt, dass sie sich auf ihre Instinkte verlassen können und halten vielleicht nicht viel davon, Situationen lange zu analysieren oder über Sachverhalte unentwegt nachzudenken. Sie treffen ihre Entscheidungen "aus dem Bauch" heraus.

Tiere bändigen
"Zeig ihnen nie deine Angst, sonst bist du verloren."

Eine im weitesten Sinne soziale Fertigkeit. Sie gibt an, wie gut dein Charakter im Umgang mit Tieren ist, ob er nun versucht seinen Hund zu erziehen, auf einem wilden Pferd zu reiten oder in die Verlegenheit kommt, einen Löwen in Schach halten zu müssen.

Verführen
"Guten Morgen, Miss Moneypenny."

Verführen ist wohl die angenehmste Art und Weise, auf die man von jemandem manipuliert werden kann. Dein Charakter kann *Verführen* einsetzen, um tatsächlich seiner Liebe Ausdruck zu verleihen und seine Angebetete oder ihren Angebeteten in den Bann zu ziehen. Andererseits ist es auch eine gute (und angenehme) Möglichkeit, seinen Argumenten Nachdruck zu verleihen und andere zu überzeugen.

Überzeugen
"Ich schwöre Ihnen, ich habe von all dem nichts gewusst!"

Im Gegensatz zur Fertigkeit *Einschüchtern* oder *Führungsqualität* steht *Überzeugen* für das Vermögen deines Charakters durch gute Argumente und gelungene Rhetorik seinen Gegenüber oder sogar eine ganze Masse von Zuhörern zu beeindrucken und zu manipulieren. Im Unterschied zu *Verführen* spielen bei *Überzeugen* weniger die körperlichen Eigenschaften oder der natürliche Charme deines Charakters im Vordergrund, sondern viel mehr die Überzeugungskraft seiner Argumente und seines Auftretens.

SPEZIALISIEREN VON FERTIGKEITEN

Bestimmt wird dir bei der Auflistung der Fertigkeiten aufgefallen sein, dass es noch viele andere mögliche Fertigkeiten gibt. Wir haben die Fertigkeiten so entworfen, dass sie grobe Kategorien beschreiben, welche deinen Charakter als *Generalisten* beschreiben. Eine cinematische Spielrunde braucht Charaktere, die sich in möglichst vielen Gebieten ein bisschen auskennen. Spezialisten sind eher unerwünscht, da sie in actionreichen Situationen oft die falschen Eigenschaften zur falschen Zeit besitzen.

Möchtest du trotzdem, dass dein Charakter in einem Gebiet zu einem *Spezialisten* wird, kannst du einige Fertigkeiten spezialisieren. Nehmen wir an, du möchtest einen Arzt spielen - dann wäre es nicht verkehrt, die Fertigkeit Wissenschaft auf Medizin zu spezialisieren. Du kannst natürlich noch genauer werden und deinen Charakter auf Gerichtsmedizin oder Chirurgie usw. spezialisieren. Als Krieger oder Soldat kann es für dich wichtig sein, Nahkampf oder Fernkampf auf bestimmte Waffengattungen zu spezialisieren. Der Revolverheld in einem Western-Drama kann darum bemüht sein, seine Fingerfertigkeiten zu perfektionieren, sodass er seine Waffe schneller ziehen kann als alle anderen (würde also *Schnellziehen* als Spezialisierung von Fingerfertigkeit erwerben) usw.

LIQUID schreibt keine Spezialisierungen vor. Die Möglichkeiten sind einfach zu zahlreich. Außerdem wollen wir dich nicht einengen. Was auch immer dir als Spezialisierung einer Fertigkeiten einfällt, die für deinen Charakter erstrebenswert ist - verschaffe sie ihm! In der Charaktererschaffung kannst du mehr darüber lesen, wie du Fertigkeiten spezialisierst.

Wann immer dein Charakter etwas tut, worauf er sich spezialisiert hat, besitzt er einen automatischen Erfolg mit einer Qualität von eins. Ein Charakter, der ein Großteil seines Lebens damit verbracht hat, sich auf eine bestimmte Tätigkeit oder ein Wissensgebiet zu spezialisieren, sollte bei seiner Ausübung nur schwerlich versagen können. Das bedeutet nicht, dass du auf diese spezialisierte Fertigkeit nicht mehr würfeln *kannst*. Du *musst* es nur prinzipiell nicht mehr. Wann immer du eine bessere Qualität für deinen Charakter erzielen willst, kannst du trotz der Spezialisierung würfeln und wertest ganz normal die Qualität des Checks. Du kannst allerdings nicht mehr versagen. Misslingt der Check, darfst du das Ergebnis ignorieren. Dir bleibt dann die Qualität von eins. Solltest du einen Patzer würfeln, hast du Pech gehabt. Auch ein Genie versagt, wenn das Schicksal gegen ihn ist. Aber keine Sorge - es gibt ja noch Mana-Punkte.

Beispiel: *Rovan hat ein Großteil seines Lebens im Kampf verbracht. Und da er oft gezwungen war, gegen mehrere Gegner gleichzeitig anzutreten, hat er sich im Laufe der Zeit im Nahkampf auf den beidhändigen Kampf spezialisiert. Rovans Spieler schreibt auf das Charakterblatt hinter die Fertigkeit Nahkampf in Klammern "Beidhändiger Kampf" als Spezialisierung.*

Wann immer Rovan nun mit einem Schwert in jeder Hand - oder einem Schwert in der einen und einem Dolch in der anderen - in den Kampf zieht, besitzt er bei jedem Schwerthieb automatisch eine Qualität von eins. Durch die Checks im Kampf kann er unter Umständen die Qualitäten seiner Angriffe erhöhen, aber er ist so gut geworden, dass er in diesem speziellen Kampfstil kaum noch versagen kann. Nur bei einem Patzer schlägt er daneben.

PARANORMALE FERTIGKEITEN

Neben den physischen, mentalen und sozialen Fertigkeiten besitzen die Helden vieler Geschichten oft noch phantastische, übernatürliche Fähigkeiten, die über die Grenzen des Alltäglichen weit hinaus gehen. ***LIQUID*** beschreibt diese Fähigkeiten mit Magie- und Psi-Fertigkeiten, die ähnlich wie die bereits beschriebenen Fertigkeiten eingesetzt werden. Charaktere, die über Magie-Fertigkeiten verfügen, werden Magier genannt. Erwirbt dein Charakter Psi-Fertigkeiten, ist er ein Psioniker.

Da Psioniker und Magier genau entgegengesetzte Überzeugungen besitzen und die Welt vollkommen unterschiedlich wahrnehmen, musst du dich entscheiden, ob dein Charakter *entweder* ein Psioniker *oder* ein Magier sein soll. Beides gleichzeitig geht nicht. Es ist bei ***LIQUID*** eher eine Frage des Stils, ob du lieber einen Magier oder einen Psioniker spielen möchtest als eine regeltechnische Frage.

Psi- und Magie-Fertigkeiten werden später im Spiel genauso angewendet wie normale Fertigkeiten auch. Pro Anwendung wird dir allerdings Mana abgezogen.

Bei der Charaktererschaffung kannst du nur mit Bonus-Punkten Werte in den paranormalen Fertigkeiten erlangen.

Viel wichtiger als alle möglichen Regeln für den Einsatz von Magie und Psi im Rollenspiel, ist die Frage, wie du sie in deiner Spielrunde erzählerisch umsetzt. Oder besser: Wie du sie für deine Mitspieler effektvoll beschreibst. In vielen Spielrunden fördern die umfangreichen und detaillierten Regeln für Magie oder Psi ein mathematisches Verhältnis zu den paranormalen Eigenschaften. Es wird in Spruchstufen, Magiepunkten oder Ähnlichem gedacht und geredet. Das Ganze ist dann wenig zauberhaft, sondern eher schauderhaft nüchtern und langweilig.

Die Weltsicht eines Magiers

Ein Charakter fällt nicht als Magier vom Himmel. Vielleicht besitzt er ein bestimmtes Talent, aber zu einem großen Teil sind magische Fertigkeiten stets das Ergebnis harter Arbeit und jahrelanger Studien. Außerdem braucht jeder Charakter, der Magie erlernen möchte, einen Mentor, der ihn in die Geheimnisse dieser Kunst einweist. Man kann sich nicht an der Tankstelle ein Buch *Alles, was Sie über Magie wissen müssen* kaufen. Magie ist stets ein Geheimnis, das streng gehütet wird, denn in ihrer Ausübung liegt viel Macht. Deswegen achten Magier gut darauf, an wen sie ihr Wissen und ihre Fähigkeiten vermitteln. Der Mentor deines Charakters eröffnet ihm eine vollkommen neue Perspektive, eine neue Welt. Nie wieder wird er

den Alltag mit den Augen eines nüchternen Menschen sehen, der von den Naturgesetzen überzeugt ist.

Damit du einen Eindruck von der Weltsicht eines Magiers erhältst, geben wir hier eine beispielhafte Einführung eines Mentors wieder:

"Die Wirklichkeit ist nicht das, was die meisten wahrnehmen. Es gibt nicht nur diese eine Welt, die wir so neugierig erforschen und so wissbegierig analysieren und sezieren. Viele bemühen sich ihr ganzes Leben lang, nach der Wahrheit zu suchen und stellen Naturgesetze auf, die aber doch nichts weiter widerspiegeln, als ihren beschränkten Horizont. Die Wahrheit ist: Die Welt ist das, was du aus ihr machst.

Wenn du meinem Weg folgst, lässt du alles hinter dir, was du gewohnt bist. Du machst einen großen Schritt über den Rand der Realität hinein in eine Welt, die aus Träumen und Alpträumen, Hoffnungen, Glauben und Mythen geboren wurde. Ich werde dich keine Regeln lehren, kein Wissen vermitteln, keine Fertigkeiten verschaffen. Ich werde dir nur den Weg zeigen, den du selbst ebenen und dessen Richtung du selbst bestimmen musst.

Neben dieser materiellen Welt, in der du jetzt lebst, gibt es andere, eine immaterielle Welten. Früher, in mythischen Zeiten, gab es diese Unterscheidungen nicht, waren alle Welten eins. Das Land wurde von Mana durchströmt und geformt.

Mana ist der Urstoff unserer Existenz, der Quell allen Lebens - aber auch aller Gedanken. Jeder Stoff, jedes Ding - und auch du selbst - bestehen aus Mana. Deine Handlungen und dein Denken lenken das Mana und werden durch das Mana gelenkt. Das Leben ist ein ewiges Wechselspiel, Kommen und Gehen, Geben und Nehmen. Und die Menschen waren in früheren Zeiten dazu in der Lage, das Mana zu formen, so, wie du heute gehst, isst oder ein Buch liest. Es gab in dieser Zeit keinen Unterschied zwischen der Welt innerhalb und außerhalb deines Kopfes. Und wir, mein Freund, werden in den nächsten Jahren daran arbeiten, dass dies bei dir wieder so wird.

Mit den Jahrhunderten wurde die immaterielle Welt von der materiellen getrennt. Unsere Vorfahren begannen, die Dinge, die sie schufen, zu akzeptieren, als Unveränderlich zu begreifen. Sie vergaßen einfach ihre Fähigkeit, Mana zu formen. Aber das viele überschüssige Mana, das noch immer alles durchströmte, brauchte einen Platz, einen Ort, an dem es existieren konnte, an dem es seine Gestalt wechseln und stets neue Formen annehmen konnte; denn das ist seine Bestimmung.

Auf diese Weise entstand die Sphäre. Die Sphäre ist konzentriertes Mana, pure Energie - wie auch immer du willst. Sie besitzt keinen Raum, keine Ausdehnung und ist doch da. Es gibt Tore, durch die man sie betreten und verlassen kann. Manche, besonders mächtige Magier, können sie durch pure Willenskraft betreten und verlassen. Andere suchen ihr ganzes Leben nach ihr und können sie nicht finden, obwohl sie die ganze Zeit bei ihnen ist und sie begleitet.

Die Menschen haben sich viele Bezeichnungen für die Sphäre erdacht: Den Astralraum, die Traumlande, Faery, die Andere Welt, das Jenseits, die ewigen Jagdgründe, die Geisterwelt, die fünfte Dimension - nenn sie wie du willst. Aber mit ihrem Namen, mit ihrem Betrachter, verändert sich auch ihre Form, denn sie besitzt keinen natürlichen Zustand außer dem ewigen Nichts. Wer sie betritt sieht, was er sehen möchte, was er zu sehen glaubt. Wie eine Blase existieren die Gedanken des Reisenden in der Sphäre und formen alles um ihn herum, bis es seine Vorstellungen trifft. Das Mana passt sich ihm an.

In unseren Träumen können wir Kontakt mit der Sphäre aufnehmen und formen sie unbewusst, was manchmal katastrophale Folgen haben kann. Denn die Sphäre ist ein gefährlicher Ort! Sie ist nicht leer, sondern wird von gefährlichen Wesen bewohnt, die gleichzeitig überall und nirgends sind. Die Seelen der Verstorbenen gehen in die Sphäre ein und werden zu Dämonen. Sie besitzen nichts Menschliches mehr und kein Mensch - nicht einmal ich - kann einen Dämon begreifen. Sie besitzen keine Form, keinen Körper. Vielleicht besitzen sie auch keine Gedanken, sondern existieren auf einer ganz anderen Ebene. Vielleicht sind sie der Ausdruck des rohen Manas - niemand weiß es. Einem Dämon zu begegnen kann dich zerstören - nicht nur dein Leben, sondern deine ganze Existenz, deine Seele.

Aber für die Magier sind die Sphären-Parasiten am gefährlichsten. Sie sind Wesen, die es in die Sphäre verschlagen hat, ohne dass sie selbst Mana formen oder aufnehmen können. Sie brauchen stets etwas, dem sie das Mana rauben können, dass sie für ihre Existenz benötigen. Sie brauchen ein Medium, durch das sie Mana aufsaugen können, weil sie selbst die Fertigkeit verloren haben. Trotzdem brauchen sie das Mana zum Überleben. Sie sind immer hungrig, lauern immer am Rande der Realität darauf, dass sich jemand, der Mana in sich aufnehmen und formen kann, offenbart und heften sich dann an ihn. Sie saugen ihn aus wie ein Vampir, rauben ihm all sein Mana und können ihn so um seinen Verstand bringen.

Noch viele andere Wesen leben in der Sphäre. Wirf einen Blick in die Mythen und Sagen, die wir uns erzählen, dann wirst du eine Ahnung davon bekommen, wie es in der Sphäre zugeht. Vor allem die Götter, an die einige von uns glauben, nehmen in der Sphäre Gestalt an und formen ihre eigenen Reiche. Wenn genug Menschen an ein Wesen der Sphäre glauben oder es mit einem mächtigen Zauber beschwören können, dann finden diese Wesen manchmal sogar den Weg in die materielle Welt.

Als Magier musst du deinen eigenen Weg in die Sphäre finden. Viele Menschen manipulieren Mana aus der Sphäre - aber sie wissen es nicht. Wenn sie auf ein Phänomen stoßen, das sie sich nicht erklären können, wenn etwas geschieht, das ihnen merkwürdig erscheint, dann sagen sie, es sei Zufall oder Schicksal. Aber in Wirklichkeit war es nichts weiter als ihr unbewusster Wille, der die Ereignisse in Gang gesetzt und das Mana geformt hat. Du wirst als Magier lernen, diesen Fluss von Mana zu kontrollieren. Für dich wird es keine Zufälle und kein Schicksal mehr geben. Es wird für dich auch keine Realität mehr geben. Viele verkraften das nicht und werden wahnsinnig. Andere werden von Sphären-Parasiten befallen und enden als dunkle, böse Wesen, ständig von einer inneren Leere erfüllt, die sie nicht zu füllen vermögen, was auch immer sie tun.

Du wirst dich damit abfinden müssen, dass Magie ein ständiger Kampf ist - ein Kampf um deine Existenz und deinen Verstand, deine Persönlichkeit und dein Bewusstsein. Es geht nicht darum ein paar billige Tricks zu erlernen, wie ein Bühnenzauberer, der ein Kaninchen aus dem Zylinder hervor holt. Es geht darum, zu deiner wirklichen Existenz zurück zu kehren, wieder zu dem Zustand zu finden, der einst unser natürliches Dasein war. Wenn du damit begonnen hast, die Geheimnisse der Magie zu erforschen, wirst du merken, dass es kein Zurück gibt. Du kannst nicht wieder vergessen, was du gelernt hast, nicht wieder zu deiner alten Existenz zurückkehren - denn du wirst merken, dass alles, was du gekannt hast, eine Lüge war. Andere werden dir wie Marionetten vorkommen. Sie sind bemitleidenswerte, blinde Kreaturen, die ihr ganzes Leben lang nach Perfektion streben, sie aber doch nie erreichen werden, weil sie nicht einmal erkannt haben, in was für einer beschränkten Welt sie leben.

Überlege dir gut, ob du diesen entscheidenden Schritt wagen möchtest. Jetzt ist der letzte Moment, in dem es noch ein Zurück gibt.

Magie-Fertigkeiten

Die einzelnen Magie-Fertigkeiten gleichen Bereichen der Realität, die er beherrschen kann. Für ihn sind sie nur Illusionen, die sein Geist längst durchschaut hat, weswegen er diese manipulieren kann. Die meisten Magier spezialisieren sich auf ein oder zwei Bereiche, da sie trotz allem nur Menschen sind. Wer in zu vielen Bereichen der Wirklichkeit gleichzeitig herumpfuscht, kann schnell komplett dem Wahnsinn verfallen.

Elemente

"Spüre die Urgewalten der Natur, mein Schüler, werde eins mit der berauschenden Energie, die dich umgibt! Heule mit dem Wind, fließe mit dem Wasser, lass deine Wut wie Feuer brennen - aber Vorsicht! Achte darauf, dass du dich im Strom der Elemente nicht verlierst! Ein kleines Leuchten von einem entfernten Stern kann in deinen Hände zu einem gewaltigen Lichtstrahl werden, der die Nacht zum Tage macht. Aber du musst die Bewegungen des Lichts spüren, musst fühlen, wie es sich durch den Raum und durch die Zeit bewegt, ja, selbst zum Licht werden."

Ein Magier mit dieser Fertigkeit kann die klassischen vier Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft), aber auch Dinge wie Licht, Magnetismus und Elektrizität manipulieren. Eindrucksvoller Hokuspokus wie Feuerbälle, Erdwälle, Wasser- oder Eisstrahlen, Energieblitze, Lichtzauber und das Herbeirufen von Winden oder Gewittern gehören zu seinen Spezialitäten.

Will ein Magier beispielsweise Feuerkugeln, Blitze oder Energiegeschosse abfeuern, um bei seinen Gegnern Eindruck zu machen, muss er meistens einen Check von *Willenskraft* + *Elemente* bestehen. Die Qualität des Checks entspricht dem Schaden, der beim Gegner ankommt.

Bedenke, dass dein Magier mit der Fertigkeit Elemente keine Materie oder Wellen erschaffen kann. Er kann nur bereits vorhandene Materie und Wellen manipulieren. So könnte dein Magier beispielsweise die Luft, die sich im Wasser befindet, konzentrieren, sodass sie ein Blase um seinen Kopf bildet und er vor dem Ertrinken gerettet wird. Er kann aber im Vakuum keine Luft erzeugen.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**Kerze anzünden**
●●	**kleines Licht erzeugen**
●●●	**Blitze herbeirufen**
●●●●	**Gewitter herbeirufen**
●●●●●	**Orkan erzeugen**

Geist

"Die Seele, dein körperloses Ich, deine Persönlichkeit - nenne es, wie du willst. Du wirst begreifen, dass Materie und Geist zwei verschiedene Dinge sind und du wirst lernen, dass du deine Gedanken von deinem Körper trennen kannst. Du wirst mit ihm durch die Sphäre und durch die materielle Welt gleichermaßen reisen können. Aber du kannst noch mehr: Du wirst die Gedanken, die Wünsche und Träume an-

derer Menschen hören, sehen, ja spüren können! Sie werden wie ein Klumpen Ton vor dir liegen und du wirst bemerken, dass du diesem unförmigen Tonkörper eine Gestalt geben kannst."

Mit dieser Fertigkeit kann der Magier Gedanken anderer Menschen oder Wesen erkennen, verändern oder beherrschen. Das Erzeugen von Illusionen gehört beispielsweise zu den Standards dieser Fertigkeit. Aber auch das Wecken von Bedürfnissen oder das Manipulieren von Meinungen, telepathische Kommunikation gehören dazu. Mit Geist kann dein Magier aber auch sein eigenes Bewusstsein kontrollieren und beispielsweise seinen Astralkörper von seinem materiellen Körper trennen, um beispielsweise von der materiellen Welt in die Sphäre zu wechseln. Löst dein Magier auf diese Weise seinen Geist von seinem Körper, kann er jedoch nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren. Er kann nur ein reiner Beobachter bleiben.

Mit Checks von *Wahrnehmung* + *Geist* kann dein Charakter in die Sphäre blicken und mit *Ausdauer* + *Geist* kann er mit seinem Astralkörper hinüber wechseln. Die Checks von *Geist* werden meistens in Kombination mit *Willenskraft* abgelegt.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**geistige Bilder wahrnehmen**
●●	**Gedanken lesen**
●●●	**Eindrücke erzeugen**
●●●●	**Gedanken erzeugen**
●●●●●	**komplexe Illusionen hervorrufen**

Korrespondenz

"Wie weit ist es bis zum Horizont, mein Schüler? Siehst du. Er ist da, fast ist es so, als könntest du ihn berühren und doch wirst du ihn nie erreichen - oder zumindest glaubst du, dass es so ist. Aber ich werde dir zeigen, wie du nur deine Hand auszustrecken brauchst, um den Horizont zu berühren. Du wirst lernen, dass Begriffe wie Hier und Dort, Nah und Fern keine Bedeutung haben. Es wird für dich keine Mauern und keine Wände mehr geben und du wirst lernen, die Sphäre und die materielle Welt gleichermaßen zu durchwandern, wie es unsere Vorfahren vermochten."

Der Raum mit seinen drei Dimensionen, wie wir ihn kennen, ist eine Illusion. Magier mit *Korrespondenz* vermögen diese zu durchschauen und zu manipulieren. Teleportation ist für so einen Magier eine leichte Übung. Ein Magier mit Erfahrungen in *Korrespondenz* hat Zugang zur Sphäre und kann mit seinem physischen Körper hinüber wechseln oder einfache Fenster öffnen, durch die er in die Sphäre hineinsehen kann (oder umgekehrt).

Auch das Beschwören von Dämonen oder Geistern fällt unter *Korrespondenz*. Meistens wird für einen Check *Korrespondenz* mit *Willenskraft* kombiniert. Um in die Sphäre hinein sehen zu können benötigt man aber auch *Wahrnehmung*, *Empathie* oder *Intuition* und *Korrespondenz*.

Beispiele:	
Punkte	***Bedeutung***
●	**vage Eindrücke v. d. Sphäre gewinnen**
●●	**klare Bilder v. d. Sphäre sehen**
●●●	**Hinüber wechseln m. d. Astralkörper**
●●●●	**Hinüber wechseln m. d. physischen Körper**
●●●●●	**Dämonen beschwören**

Leben

"Spürst du sie? Diese Kraft, die Energie, die von diesem Lebewesen ausgeht? Das ist es, was du begreifen musst! Vergiss dieses Gefäß, das du vor dir hast - erfasse die Energie, die in jedem von uns steckt. Sobald du verstanden hast, was der Ursprung, die eigentliche Existenz allen Lebens - auch deines eigenen - ist, werden die konkreten Formen, die dich umgeben, keine Bedeutung mehr für dich haben. Du wirst lernen, wie du nur durch die Kraft deiner Gedanken die Formen, die dich umgeben, die du selbst besitzt, zu verändern."

Wachstum, das Erkennen aber auch das vorzeitige Beenden von Leben, Heilen, das Wechseln der Gestalt oder das Klonen von Lebewesen und Pflanzen und das Verursachen oder Heilen von Wunden und Krankheiten gehören beispielsweise zu den Disziplinen dieser magischen Fertigkeit. Verändert ein Magier mit dieser Fertigkeit seine eigene Gestalt, wird ihre Anwendung immer schwieriger, je weniger die neue Gestalt mit seiner ursprünglichen übereinstimmt. Das Nachahmen fremder Gesichtszüge kann zum Beispiel eine sehr einfache Übung sein. Die Verwandlung in eine Taschenuhr ist vielleicht unmöglich.

Checks werden meisten von *Willenskraft + Leben* gemacht. Die Qualität eines solchen Checks kann benutzt werden, um Schaden in gleicher Höhe bei sich oder anderen zu heilen.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**Leben a. kurze Distanz scannen**
●●	**kleine Pflanzen schneller wachsen lassen**
●●●	**Leben a. große Distanz scannen**
●●●●	**Krankheiten erzeugen**
●●●●●	**Herzschläge manipulieren**

Materie

"Sieh hin! Sieh genau hin! Die Oberfläche, die du wahrnimmst, ist nur eine Illusion. Konzentriere dich! Was siehst du nun? Sieh GENAUER hin, bis du die einzelnen Moleküle, Atome, Protonen, Elektronen und Ionen, jeden einzelnen Partikel des Daseins begreifen kannst. Wenn du soweit bist, dass du die Struktur aller Materie nur durch die Kraft deiner Gedanken erfassen kannst, dann wirst du sie auch mit deinem bloßen Willen verändern können. Es wird für dich ein Leichtes sein, mit Atomen zu spielen, als wären sie die Bauklötzer aus deiner Kindheit."

Ein Magier mit dieser Profession besitzt die Fertigkeit, jegliche Form toter Materie zu entdecken oder zu manipulieren. Der Magier hat direkten Zugriff auf die Zusammensetzung jeglicher Materie. Allerdings musst du bedenken, dass dein Magier keine Materie aus dem Nichts erschaffen kann. Wie auch bei der Fertigkeit Leben ist ein Check von Materie um so leichter, je näher sich die Veränderung am ursprünglichen Zustand orientiert. Ein Messer in ein Schwert zu verwandeln ist beispielsweise eine sehr leichte Übung. Einen Kühlschrank zu einem Düsenjet zu machen, ist hingegen in der Regel unmöglich.

Checks erfolgen meisten auf *Willenskraft + Materie*.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**Materie a. kurze Distanz scannen**
●●	**Erdwälle erzeugen**
●●●	**Materie a. große Distanz scannen**
●●●●	**Steinlawine erzeugen**
●●●●●	**Häuser zerstören**

Von Spielleiter zu Spielleiter

Die Fertigkeiten Materie, Leben und Elemente können sich teilweise in ihrem Wirkungsfeld überschneiden. Dies ist aber kein Problem, sondern eher eine Frage der Perspektive. Ein Magier, der über die Fertigkeit Leben verfügt, wird Wasser als ein Medium für Lebewesen, als den Quell des Lebens interpretieren und kann es somit beeinflussen, ein Elementarist sieht Wasser als eine Naturgewalt an, die es zu beherrschen gilt und ein Magier mit der Fertigkeit Materie sieht in Wasser einfach nur einen Stoff, den er manipulieren kann.

Achte als Spielleiter vor allem auf die Interpretation des einzelnen Spielers, wie er seine Anwendung der jeweiligen Magie-Fertigkeit begründet. Danach kannst du entscheiden, unter welche Fertigkeit der Zauber fällt.

Zeit

"Was ist? Warum so unruhig? Geduld, mein Schüler. Geduld ist für unsere Disziplin die wichtigste Eigenschaft. Setz dich hin, schließ die Augen! Meditiere! Vergiss die Hektik um dich herum. Vergiss den Fluss der Ereignisse, der alle anderen vor sich her treibt. Lerne, neben dem Strom des Geschehens zu stehen. Mach einfach einen Schritt zur Seite und du wirst sehen, dass Zeit wie ein kalter Windhauch ist, der mit Schneeflocken spielt. Jetzt stellt dir vor, du sitzt in einer Hütte und beobachtest das Treiben der Schneeflocken und das Spiel des Windes."

Die Zeit, wie sie für den Durchschnittsbürger verstreicht, ist nur relativ und damit eine Illusion. Magier, die die Zeit beherrschen, können diese für sich oder andere anhalten, schneller oder langsamer laufen lassen oder in die Zukunft und Vergangenheit sehen oder reisen. Sie können auch Zeitblasen erzeugen, um für sich selbst die Zeit anzuhalten, zu verlangsamen oder zu beschleunigen. Auf diese Weise können sie zum Beispiel Wettrennen gewinnen, aus brenzligen Situationen entkommen oder im Kampf einen unfairen Vorteil erringen. Zeitblasen um andere Menschen oder Gegenstände können beispielsweise Videobänder anhalten oder bewirken, dass sich dein Magier unbemerkt an einer Wache vorbei schleichen kann usw.

Checks werden meistens mit *Willenskraft* + *Zeit* abgelegt.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**Zeitstrahl erzeugen**
●●	**i. d. Zukunft/Vergangenheit sehen**
●●●	**Zeitblase erzeugen**
●●●●	**Zeit anhalten**
●●●●●	**Physisch die Zeitebene wechseln**

Beispiel: *Tobje, der Gibbs, konzentriert sich. Die Situation ist kritisch. Wenn noch mehr Orks über seine Kameradin Saya herfallen, wird es bald auch ihm an den Kragen gehen. Daher will er verhindern, daß die Monster weiter durch die offene Tür in die Kammer stürmen. Er muss die Tür schließen. Da Tobje aber nur 34 cm groß uns nicht gerade besonders Stark ist, hat er keine Chance auf dem normalen Weg die Tür gegen den Ansturm der Orks zu verschließen. Deswegen will es Tobje mit seinen magischen Fertigkeiten probieren.*

Der Spielleiter entscheidet, dass dazu einen Check von Willenskraft + Materie notwendig ist. Tobjes Spieler Jakob wirft beim Check eine eins. Er hält die Luft an und macht einen Schicksalswurf, der darüber entscheidet, ob die eins zu einem Krit oder einem Patzer wird. Eine zwei! Damit ist der Schicksalswurf gelungen und Jakob hat für seinen Charakter einen Krit gewürfelt!

Tobje schließt die Augen. Für einen Moment blitzen in seinen Gedanken die einzelnen Moleküle der Holztür auf. In einer Trance beginnt er, sie zu bewegen, neu zu ordnen.

Der Spielleiter verkündet, dass dem Orkboss die Tür direkt vor der Nase zufällt. Zudem verwächst das Holz der Tür mit dem Rahmen!

Die Situation ist gerettet! Nun müssen Saya und Tobje nur noch mit den Orks fertig werden, die bereits im Raum sind - und später einen Weg finden, die Tür wieder zu öffnen ...

Psi-Fertigkeiten

Psi bezeichnet die Fähigkeit deines Charakters, seine Mitmenschen und seine Umwelt mit der Kraft seiner Gedanken zu beeinflussen. Der Charakter hat Kontrolle über Teile seines Gehirns, die bei anderen Menschen ungenutzt bleiben und verfügt damit über die außergewöhnliche und naturgegebene Kraft, Mana aufnehmen und gezielt manipulieren zu können. Im Gegensatz zum Magier benötigt der Psioniker keine lange Lehrzeit und kein intensives Studium, um seine Fertigkeiten zu entwikkeln. Sie wurden ihm sozusagen in die Wiege gelegt. Trotzdem suchen sich auch Psioniker oft erfahrene Lehrmeister, die ihnen dabei helfen können, das Potenzial ihrer Fähigkeiten voll auszuschöpfen. Allerdings geht es bei Psionikern wesentlich weniger mystisch zu wie bei den Magiern.

Ein Psioniker ist sozusagen ein extremer Egozentriker, weswegen die meisten auch ein sehr ausgeprägtes Selbstvertrauen besitzen. Zudem sind Psibegabte auch sehr ruhige und ausgeglichene Charaktere, die viel meditieren. Weil sie ihre übermenschlichen Kräfte nur auf Grund einer natürlichen Begabung ihres Gehirns besitzen, sind Psioniker auf eine klare Funktionsfähigkeit ihres Geistes angewiesen, weswegen sie oft zur Askese neigen. Außerdem sind sie strenge Verfechter der Naturgesetze, da sie ihnen ihre Fähigkeiten ermöglichen.

Psi basiert in ***LIQUID*** auf der Idee, dass diese Fähigkeit in einem Bereich der Natur lauert, den der Mensch noch nicht zur Gänze erforscht hat und unterscheidet sich dabei vollkommen von Magie, die eher mystischen Bereichen zugeordnet wird. Der Gedanke hinter dieser Teilung von Magie und Psi ist: Psi wird eher in Science Fiction Welten verwendet, Magie tritt meistens in Fantasy-Welten auf. Natürlich gibt es auch interessante Spielwelten, in denen Magie und High Tech aufeinander treffen oder Psioniker sich in märchenhaften Welten bewegen. Vielleicht existieren in einer Spielwelt auch Magier und Psioniker. Selbstverständlich lassen sich solche Szenarien auch mit ***LIQUID***-Regeln spielen. Trotzdem sind solche Spielwelten eher die Ausnahme.

Die Weltsicht eines Psionikers

Ein Charakter wird zwar mit den Anlagen zum Psioniker geboren - aber wie jede andere Fähigkeit auch, so muss Psi beim Menschen geschult werden. Dazu braucht dein Psioniker einen Psimeister, der bereits gelernt hat, seine Fähigkeiten zu kontrollieren. Damit du eine Vorstellung davon bekommst, was es bedeuten kann, einen Psioniker zu spielen, geben wir dir hier einen kleinen Monolog eines Psimeisters zum Besten:

"Ich weiß, in deinem Inneren geschehen Dinge, die dich beunruhigen. Du merkst, dass du anders bist als deine Freunde und Verwandte. Du bist ein Außenseiter und wirst dich vielleicht fragen, warum dich dieser Fluch traf. Aber ich werde dir dabei helfen zu erkennen, welch große Chance vor dir liegt.

Dein Gehirn ist anders als das der anderen. Die meisten von ihnen nutzen nur einen geringen Teil ihrer Kapazitäten. Ich werde dir dabei helfen zu lernen, auch jene Sphären deines Gehirns gezielt zu nutzen, die normalerweise bei einem Menschen brach liegen. Aber ich muss dich warnen: Du wirst große Macht erfahren. Du wirst Dinge tun können, von denen du bislang nur geträumt hast. Doch der Weg, den wir beschreiten werden, ist ein steiniger und sehr gefährlicher.

Bislang hast du vielleicht bemerkt, dass du anderen Menschen ansehen kannst, was sie gerade denken. In deiner Nähe haben sich Gegenstände entzündet oder Wünsche, die du hattest, haben sich plötzlich erfüllt.

Es gibt Mystiker, Esoteriker oder Magier, die dir an dieser Stelle sagenhafte Märchen von Manaflüssen oder einer anderen Welt, die sie die Sphäre nennen, auftischen würden. Diese Menschen versuchen sich einzureden, dass sie Teil eines abergläubischen Weltgefüges sind, einer größeren Macht, die alles Lenkt und beeinflusst. Ich werde dir solche Märchen ersparen. Es gibt kein Mana, keine Andere Welt. An deinen Fähigkeiten ist nichts Übernatürliches. Sie sind das Resultat eines genetischen Vorteils. Wenn du bislang in deiner Umgebung Dinger erlebt hast, die sich mit deinem bisherigen Verständnis der Naturwissenschaften nicht decken, liegt das nicht daran, dass die Naturwissenschaften keine Bedeutung haben, sondern dass dein Verständnis von ihnen bislang zu begrenzt war, um die Wahrheit zu erkennen.

Alles, was du an seltsamen Ereignissen beobachten konntest, kam von dir. Nicht von einer übernatürlichen Macht oder einer immateriellen Welt jenseits der unseren. Nur mit der Kraft deiner Gedanken hast du bewerkstelligt, dass all diese Dinge geschehen. Mit der Zeit wirst du feststellen, dass die du noch viel mehr Dinge vollbringen kannst. Die Welt, in der du lebst, wird nicht mehr das sein, was sie mal war. Du wirst mit deinen Augen Moleküle wahrnehmen können. Du wirst Gedanken riechen können und vielleicht mit deinem Körper Dinge anstellen, die du nie für möglich gehalten hättest. Die Materie, wie du sie bisher gekannt hast, wird nicht mehr existieren. Sie ist deinem Willen unterworfen, der Kraft deiner Gedanken. Deine Umwelt wird sich verändern, als wäre sie ein Bild das du malst oder eine Skulptur, die du formst. Du wirst erkennen, das die Wirklichkeit in verschiedenen Stufen existiert. Das Hier und Jetzt ist eine Stufe. Vergangenheit und Zukunft sind eine weitere Stufe. Es ist nicht unmöglich sich in der Zeit vorwärts oder rückwärts zu bewegen, sich von einem Ort zum anderen zu versetzen - wenn du es nur willst!

Die Frage ist nur, ob du stark genug bist, ob dein Geist genug Kraft hat, um die neuen Eindrücke, die er gewinnt, auch zu verarbeiten. Dein Gehirn ist es gewöhnt, auf eine bestimmte Art und Weise zu denken und konstruiert die Wirklichkeit für dich ständig neu. Wenn wir nicht vorsichtig sind, kommt es mit seiner Konstruktion von Wirklichkeit deinen neuen Erfahrungen, die du machen wirst, nicht hinterher. Der Wahnsinn lauert für uns überall, hinter jeder Ecke. Jedesmal, wenn wir unsere Fähigkeiten benutzen, verändern wir unseren Blickwinkel für die Realität. Manche von uns schaffen es auf Dauer nicht, diesem Druck standzuhalten, die stete Veränderung zu akzeptieren. Es ist schwierig, mit dem Bewusstsein zu leben, das nichts

wahr ist, dass es keine Gesetzmäßigkeiten mehr für einen gibt, dass man sich und seine Umwelt ständig neu erfinden muss.

Und noch viel schwieriger wird es für dich werden, mit anderen Menschen umzugehen, die deine Fähigkeiten nicht besitzen. Du wirst Dinge sehen können, die für sie einfach nicht existieren. Tätigkeiten, die für dich so selbstverständlich sind wie das Atmen, sind für sie unmöglich.

Du wirst dich sehr einsam fühlen."

Biokinese

"Diese Menschen da draußen sind ihrem Körper ausgeliefert. Ihr Herz schlägt - ob sie es wollen oder nicht. Ihre Leber filtert den Alkohol des gestrigen Abends. Sie können ihren Atem anhalten und einen Fuß vor den anderen setzen - aber ansonsten ist ihr Körper ihr Herrscher. Wir werden das bei dir ändern. Du wirst lernen, wie dein Gehirn die Kontrolle über jedes einzelne Körperteil, jedes Organ und jede Faser gewinnen kann. Du wirst deinen Herzschlag kontrollieren können - so, wie du die Luft anhalten kannst. Aber du wirst noch mehr lernen. Du wirst nicht nur einzelne Organe oder Körperfunktionen kontrollieren können, du wirst ihre Formen, ihre Größe und Gestalt kontrollieren und verändern können. Du wirst lernen, dass deine gesamte Physis deinem Willen unterworfen ist."

Biokinese ermöglicht deinem Charakter Einfluss auf die Moleküle und deren Struktur in seinem eigenen Körper. Er kann diese verändern und somit andere Formen annehmen oder seine Körperfunktionen perfekt kontrollieren. Dabei muss man jedoch bedenken, dass es eine enorme Belastung für den Psioniker darstellt, seinem ganzen Körper eine komplett andere Gestalt zu geben oder Organe ihrer Funktion zu entfremden.

Generell gilt: Das Verformen einzelner Körperteile ist viel leichter als die Rundumverwandlung. Je näher die Veränderungen am Urzustand sind, desto leichter ist die Anwendung von *Biokinese*. Außerdem sind dem Psioniker immer die Grenzen auferlegt, Formen anzunehmen, deren Volumen und Masse gleich mit seiner Originalgröße sind. Die Form komplexer Maschinen oder die Größe einer Armbanduhr anzunehmen ist auch dem besten Psioniker unmöglich.

Beim Check wird meistens gegen *Ausdauer* oder *Willenskraft* + *Biokinese* gewürfelt. Mit *Biokinese* kann ein Psioniker nie andere Lebewesen verändern, heilen oder verletzen - dazu benötigt er *Vitakinese*.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**einzelne Gliedmaßen manipulieren**
●●	**Gesichtszüge manipulieren**
●●●	**ganzen Körper manipulieren**
●●●●	**bestimmte Menschen nachahmen**
●●●●●	**Dinge gleicher Größe nachahmen**

ESP

"Der eine braucht eine Brille, der andere nicht. Mein Vater hat ein Hörgerät, ohne das er nahezu taub ist. Ich höre eine Stecknadel auf dem weichen Teppich auftreffen, wenn ich das möchte. Aber ich kann noch mehr. Ich kann sehen, welche Farbe deine Gedanken haben. Ich spüre, wie die Menschen unten an meiner Haustür vorbei gehen. Hast du schon einmal davon gehört, dass man Angst riechen kann? Nun, wir werden dafür sorgen, dass das keine Metapher für dich bleibt. Alle Wahrnehmungen sind einfache Informationen, chemische Reaktionen und elektrische Impulse in deinem Gehirn. Einige sind stärker, andere sind schwächer. Einige bewegen sich durch Raum und Zeit, andere nur durch den Raum oder nur durch die Zeit. Aber all das wird für dich bald keine Rolle mehr spielen ..."

ESP ist der Oberbegriff für einige Fähigkeiten, die sich am besten mit einem erweiterten Bewusstsein des Charakters umschreiben lassen. *ESP* ist die Fertigkeit, welche deinen Charakter dazu befähigt alternative Zeitstränge (die Zukunft oder Vergangenheit) oder weit entfernte Orte mit seinem zweiten Gesicht zu erfassen. Mit Hilfe von *ESP* kann es deinem Charakter auch gelingen, Dinge zu erkennen, die vor seinen normalen Augen verborgen bleiben. Wie zum Beispiel die Inhalte eines geschlossenen Tresors oder ein Photo in einem versiegelten Briefumschlag.

Mit ESP ist der Psioniker für Dinge empfänglich, die mit normalen Sinnen nicht wahrzunehmen sind, wie zum Beispiel Gefühle. Mit *ESP* kann dein Psioniker also beispielsweise erkennen, ob er belogen wird oder nicht. *ESP* wird in der Regel für einen Check mit *Wahrnehmung* oder *Empathie*, in Stresssituationen aber auch mit *Ausdauer* kombiniert.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**kurze Eindrücke u. Gefühle empfangen**
●●	**schemenhafte Bilder empfangen**
●●●	**klare einzelne Szenen sehen**
●●●●	**komplette Wahrnehmung**
●●●●●	**weit enfernte Orte/Zeiten wahrnehmen**

Elektrokinese

"Jeder spürt das Knistern in der Luft, wenn ein Blitz in den Baum gegenüber fährt. Aber was ist mit dem Strom, der in dieser Kaffemaschine die Hitze erzeugt? Was ist mit dem elektirschen Impuls, der durch die Telephonleitung eilt? Er ist genauso da - nur außerhalb der Wahrnehmung der meisten Menschen. Nicht für uns! Alles um uns herum ist Elektrizität. Unsere Körper funktionieren nur aufgrund von Elektrizität! Warum sollten wir sie nicht genauso wahrnehmen können wie diesen Tisch, den ich verrücken oder aus dem Fenster werfen kann? Und tatsächlich: Man kann es. Ich kann es und du wirst es auch bald können."

Mit *Elektrokinese* gewinnt dein Charakter Kontrolle über elektromagnetische Felder jeglicher Art. Mit anderen Worten: Er kann die Energiezufuhr von Maschinen manipulieren, Magnetfelder erzeugen oder sogar die elektrischen Vorgänge im Körper eines Menschen beeinflussen. Der Check zur Anwendung erfolgt in den meisten Fällen auf *Manipulation + Elektrokinese*. Die Qualität eines Checks *von Manipulation + Elektrokinese* kann angeben, wie viel Schaden ein Psioniker verursacht, wenn er elektrische Blitze auf seine Gegner schießt.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**Kaffeemaschine abschalten**
●●	**Computer i. d. Luft jagen**
●●●	**Blitze verschießen**
●●●●	**Straßenzug d. Strom entziehen**
●●●●●	**E-Werk lahmlegen**

Psychokinese

"Schließe nicht die Augen, du Dummkopf! Öffne sie weit, sieh genau hin. Sieh zu der Vase am anderen Ende des Raumes! Du glaubst, dass du sie von hier aus nicht berühren kannst? Warum? Was hält dich davon ab? Oh, ich bin enttäuscht! Sieh hin, stell dir vor, wie du diese Vase in die Hand nimmst. Und jetzt heb sie hoch! Wie? Muss ich dir denn das Atmen beibringen? Na, also - warum soll ich dir dann das Hochheben einer Vase beibringen - tu's einfach, spür die Vase in deiner Hand, als wäre sie nicht vier Meter entfernt, sondern als stünde sie vor dir. Ah, sehr gut. Na, also. Und jetzt versuche die Bewegung der Moleküle in dieser Vase zu erfassen! Ja, ja, das ist ein bisschen schwieriger. Aber du wirst merken, dass du nur genau hinsehen musst, so, wie man manchmal ein Detail in einem Gemälde erst erkennt, wenn man genau hinsieht. Wenn du die Bewegung, das Schwingen der Moleküle siehst und spürst ist es nur noch ein kleiner Schritt dahin, die Bewegung zu verändern. Dann werden wir lernen, wie du die Vase zerplatzen oder verbrennen lassen kannst. Aber bis dahin musst du noch diese Streihholz nehmen, um dir deine Zigarette anzuzünden."

Unter Psychokinese sind alle psionischen Vorgänge zusammengefasst, in denen ein Psioniker Einfluss auf die Moleküle fremder Materie nimmt. So beliebte Eigenschaften wie Pyrokinese (das Erzeugen von Flammen) oder die Telekinese (das Bewegen von Gegenständen durch pure Willenskraft) fallen darunter.
Im Spiel wird dafür meistens auf *Willenskraft + Psychokinese* gewürfelt. Die Qualität eines Checks von *Willenskraft + Psychokinese* kann den Schaden angeben, den ein Psioniker mit dieser Fertigkeit verursacht (Flammenschaden, unsichtbare Schläge usw.)

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**Zigarette anzünden**
●●	**Sofa levitieren**
●●●	**in großen Höhen levitieren**
●●●●	**ganzen Bus levitieren**
●●●●●	**Wolkenkratzer zum Beben bringen**

Telepathie

"Hörst du, was ich sage? Natürlich tust du das. Aber hörst du auch, was ich denke? Nein, natürlich nicht. Aber warum eigentlich nicht? Worte bewegen sich als Schwingungen durch die Luft. Sie verlassen meinen Mund und treffen auf dein Ohr und werden zum Gehirn geleitet. Weswegen sollte dies mit meinen Gedanken anders sein? Natürlich, die Schwingungen sind feiner, viel subtiler und sehr viel schwieriger

wahrzunehmen. Aber mit der Zeit wirst du lernen, auch sie zu hören. Du wirst die Bilder in meinen Kopf sehen, wenn ich träume. Mehr noch: Du wirst an meinen Träumen teilhaben, als wären sie ein Theaterstück, indem du die Hauptrolle hast."

Die Psi-Fertigkeit, die wohl am wenigsten Erklärung benötigt: Gedanken lesen, erzeugen, senden oder gegnerische Telepathie-Fertigkeiten abblocken gehört zu den Standards von Psionikern. *Telepathie* wird häufig mit *Manipulation* kombiniert, kann aber in bestimmten Fällen auch mit *Wahrnehmung* geprüft werden.

Beispiele:

Punkte	***Bedeutung***
●	**Bilder wahrnehmen**
●●	**Gedanken lesen**
●●●	**Eindrücke erzeugen**
●●●●	**Gedanken erzeugen**
●●●●●	**Menschen beherrschen**

Vitakinese

"Du wirst sicherlich schon einmal etwas von Menschen gehört haben, die mit bloßen Händen Operationen durchführen oder mit dem Auflegen ihrer Hände Krankheiten heilen können. Sicherlich, die meisten von ihnen sind Scharlatane. Aber das Leben, sein Ursprung, seine Zusammensetzung sind kein Geheimnis. Kennst du Photographien, auf denen die Aura eines Lebewesens sichtbar gemacht wird? An ihnen kann man den Zustand erkennen, Krankheiten, Freude, Trauer usw. Wenn man es photographieren kann, kann man es auch sehen - oder? Ich werde dir zeigen, wie du die Aura eines Lebewesens auch ohne komplizierte Technik, nur mit dem bloßen Auge, mit der Kraft deiner Gedanken erkennen kannst. Und später, wenn du so weit bist, wirst du lernen, wie du diese Aura manipulieren kannst."

Die *Vitakinese* ist dafür zuständig, dass ein Psioniker direkten Zugang zu den Lebensfunktionen seines Gegenübers erhält. Durch das gelungene Anwenden von Vitakinese wird dein Charakter zum besten Wunderheiler und kann Krankheiten definitiv bestimmen, kann aber auch das Gegenteil vollbringen. Das gilt für alle Lebewesen, auch für Pflanzen, Bakterien, Viren, Einzeller und Tiere. Außerdem kann er auf große Entfernungen Lebensformen aufspüren.

Vitakinese wird häufig sowohl mit *Wahrnehmung* als auch mit *Manipulation* kombiniert. Die Qualität eines Checks von *Manipulation* + *Vitakinese* kann angeben, wie viel Schaden ein Psioniker heilt oder verursacht. Mit *Vitakinese* kann ein Psioniker sich nie selbst heilen - dazu benötigt er *Biokinese*.

Beispiele:

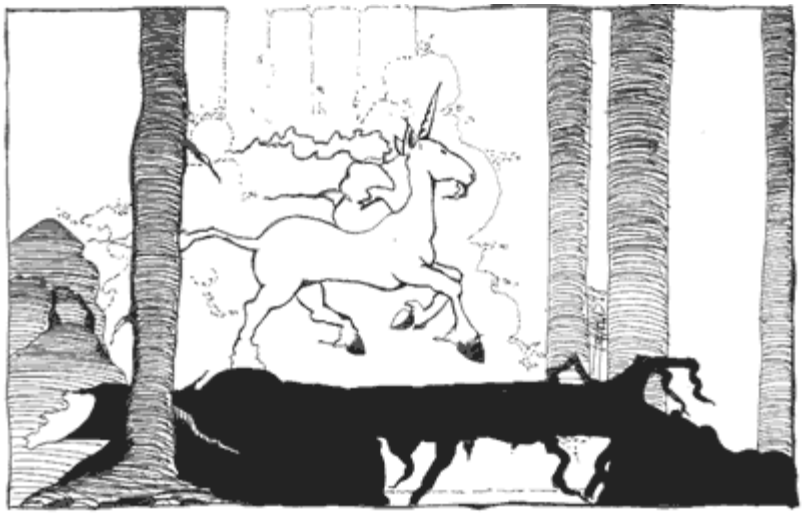
Punkte	***Bedeutung***
●	**Leben auf kurze Distanz scannen**
●●	**Wachstum v. Pflanzen beschleunigen**
●●●	**Leben auf große Distanz scannen**
●●●●	**Krankheiten simulieren**
●●●●●	**Herzschläge manipulieren**

Beispiel: *Bestard hatte schon immer ein latentes telepathisches Talent. Manchmal weiß er einfach was andere Denken. Als er in der Stadt einen alten Feind verfolgt, begegnet er einem freundlich lächelden alten Mann an der Straße. Wird Bestard*

merken, dass dieser plant, ihm gleich in die Sackgasse zu folgen, um ihn von hinten zu erschlagen?

Bestard ist ein misstrauischer Halbling und der Mann kommt ihm unheimlich vor. Martin, Bestards Spieler, teilt dem Spielleiter mit, dass er mit einer Sonde seine Gedanken lesen möchte, Martins Spielleiter fordert draufhin einen Check von Bestards Wahrnehmung + Telephatie. Martin würfelt eine zwei, womit der Check gelingt - wenn auch nicht besonders gut. Der Spielleiter teilt Martin mit, dass Bestard sich unwohl fühlt, als er den netten alten Herren sieht, der Feuerhölzer verkauft. Er führe nichts Gutes im Schilde.

Bei einer höheren Qualität hätte der Spielleiter Bestard vieleicht sogar ein paar der Gedanken wie "Ja, geh nur in die Gasse, törichter Habling, dann krieg ich dich!" aufschnappen lassen. Auf jeden Fall muss Martin Bestard einen Mana-Punkt für die Anwendung seiner Psi-Fertigkeit streichen.



WEITERE EIGENSCHAFTEN DEINES CHARAKTERS

Attribute und Fertigkeiten sind die wichtigsten Spielwerte eines Charakters. Darüber hinaus besitzt er noch vier Eigenschaften: *Treffer-Punkte, Verteidigung*, *Mana-* und *Schicksals-Punkte*.

Treffer-Punkte

= (Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2

Schadens-Punkte, die ein Charakter erhält, werden von seinen Treffer-Punkten abgezogen. Sie sind ein Ausdruck für die körperliche Gesundheit deines Charakters. Je mehr Treffer-Punkte dein Charakter besitzt, desto gesünder und ausdauernder ist er. Dein Charakter besitzt Treffer-Punkte in Höhe seiner doppelten Ausdauer und Selbstbeherrschung, also in der Regel vier bis ca. sechzehn, manchmal auch mehr. Charaktere mit wenigen Treffer-Punkten sind kränkelnde, nicht besonders vitale Charaktere, die vielleicht ein permanentes Leiden haben und in schlechter Verfassung sind.

Durch Krankheiten, Kämpfe, Explosionen usw. können die Treffer-Punkte deines Charakters im Laufe des Spieles sinken: Sein Zustand verschlechtert sich. Er wird verletzt, hat offensichtliche Wunden oder Brüche, fühlt sich schwach usw.
Sobald die Treffer-Punkte deines Charakters auf null sinken, kann er bewusstlos werden. Um zu sehen, ob er bei Bewusstsein bleiben kann, musst du einen Check von *Ausdauer* + *Selbstbeherrschung* würfeln. Gelingt er, kann er sich noch halten, misslingt er, gehen bei ihm die Lichter aus. Er verliert für 3W10 Minuten das Bewusstsein.

Selbst wenn er es geschafft hat, bei Bewusstsein zu bleiben, steht es schlecht um seine Gesundheit. Bewegungen verursachen Schmerzen und fallen ihm schwer, können vielleicht Verwundungen verschlimmern usw. Deswegen ist dein Charakter mit null Treffer-Punkten prinzipiell handlungsunfähig. Willst du trotzdem eine Aktion mit ihm durchführen, verliert er dafür einen weiteren Treffer-Punkt. Jede Aktion kostet in diesem Zustand also einen Treffer-Punkt.

Ein Charakter stirbt, wenn er mehr als doppelt so viel Schaden genommen hat, wie er Treffer-Punkte besitzt. Verfügt dein Charakter also über 10 Treffer-Punkte, überlebt er bis zu einem Wert von -10 Treffer-Punkten und stirbt ab -11 Treffer-Punkten.

Heilen von Treffer-Punkten

= Qualität von Ausdauer + Überleben pro Woche

Treffer-Punkte werden geheilt, wenn dein Charakter sich erholt. Das bedeutet: Er schläft, trinkt und isst vernünftig, bewegt sich nicht und macht sich einen schönen Lenz. Dann darf er pro Woche einen Check von *Ausdauer* + *Überleben* machen. Die Qualität des Checks gibt an, wie viele Treffer-Punkte er geheilt hat. Bei diesem Check kann weder ein Krit noch ein Patzer gewürfelt werden. Ein Ergebnis von eins entspricht einfach einem geheilten Treffer-Punkt. Durch medizinische Behandlung kann sich die Geschwindigkeit beim Heilen beschleunigen. Werden Wunden fachgerecht versorgt oder Krankheiten gut behandelt, können Schadens-Punkte in Höhe der Qualität des Checks von *Intelligenz* + *Wissenschaft* des Heilers pro Woche zusätzlich geheilt werden. Es wird immer *am Ende* der Woche gewürfelt, wie viele Punkte durch fachgerechte Betreuung und durch die eigenen regenerativen Kräfte deines Charakters geheilt werden. Natürlich können die Treffer-Punkte beim Heilungsprozess niemals den Anfangswert von (*Ausdauer* + *Selbstbeherrschung*) x 2 übersteigen.

Treffer-Punkte und Erste Hilfe

= Qualität von Intelligenz + Erste Hilfe pro Wunde

Der Einsatz von erster Hilfe ist in einer Spielsituation oftmals die einzige Möglichkeit, einen stark angeschlagenen Charakter noch mal schnell auf die Beine zu bekommen. Ein gelungener Check von *Intelligenz* + *Erste Hilfe* reduziert die Schadens-Punkte deines Charakters einmalig um die Anzahl der Qualität des Checks. Erste Hilfe kann jedoch nur ein einziges Mal erfolgreich auf eine Wunde deines Charakters angewendet werden. Ein korrekt versorgter Verletzter heilt nicht schneller, nur weil man ihn nochmal versorgt. Ein weiteres Reduzieren des Schadens kann nur durch medizinische Behandlung oder viel Ruhe erfolgen.

Beispiel: *Rovan, hat sich in einem Kampf mit einem Oger sieben Punkte Schaden eingefangen. Er hat mächtige Hiebe mit der Keule des Ogers einstecken müssen und ist nun ernsthaft verwundet. Markus, Rovans Spieler, beschreibt, dass Rovan einige Quetschungen und eine angebrochene Rippe besitzt. Rovan legt deswegen eine einwöchige Pause in seinem Abenteuererdasein ein und lässt sich zwecks Genesung in einer Taverne nieder.*

Sein Halbling-Kamerad Bestard versorgt während der Ruhezeit seine Wunden mit seinem exzellenten Wissen über Heilkunde. Er legt dem verletzten Krieger eine Kompresse um den Torso und behandelt die Prellungen und Quetschungen mit einer Kräutersalbe. Bei einem Check von Intelligenz + Wissenschaft (auf Heilkunde spezialisiert) würfelt Bestard eine Qualität von vier. Somit heilt Rovan am Ende der Woche vier Punkte Schaden dank der Behandlung Bestards. Außerdem macht Rovans Spieler noch einen Check von Ausdauer + Überleben und erzielt dabei eine Qualität von drei. Insgesamt heilt er also in dieser Woche sieben Punkte Schaden. Damit ist Rovan wieder vollkommen geheilt und bereit für neue Abenteuer.

Zaubern und Psi mit Treffer-Punkten
Normalerweise benötigt dein Charakter Mana-Punkte, um Psi- oder Magie-Fertigkeiten anzuwenden. Sollten diese aber verbraucht sein und er zaubert trotzdem oder wendet eine Psi-Fertigkeit an, erhält er die Manakosten als Schaden. Die auf diese Weiser erlittenen Treffer-Punkte kann dein Charakter allerdings nicht mit Medizin oder erster Hilfe regenerieren, sondern nur auf natürlichem Wege. Mehr darüber erfährst du im Abschnitt System.

Beispiel: *Tobje der Däumeling, ein weiterer Gefährte Rovans, der nicht nur ein geschickter Dieb, sondern auch ein cleverer Magier ist, muss seine beiden Freunde und seine Gefährtin Saya, die Schatzsucherin, aus den Fängen eines Zyklopen befreien. Zyklopen sind mächtige und große Gegner, gegen die der arme Tobje ohne Magie wohl keine Chance hätte. Mit seinen Fertigkeiten Intelligenz und Korrespondenz hat er sich in die Höhle des Zyklopen teleportiert, was bereits eine große Anstrengung für ihn war. Er fühlt sich ausgelaugt und matt. Mit anderen Worten: Seine Mana-Punkte sind vom vielen Zaubern an diesem Abend auf null.*

Dummerweise kehrt der Zyklop zurück, bevor Tobje seine Freunde befreien konnte. Also beschließt Tobje kurzerhand, die ganze Gruppe einfach hinaus zu teleportieren - was für eine Aktion! Nun, Tobje ist ein exzellenter Magier und die Aktion könnte gelingen. Aber so oder so besitzt er kein Mana mehr, das er verwenden könnte.

Tobje entschließt sich, trotzdem zu zaubern. Der Spielleiter verlangt von Jakob, Tobjes Spieler, einen Check von Tobje Willenskraft + Korrespondenz - 5 (ein Malus von -1 pro Charakter, der Teleportiert werden soll). Der Check gelingt mit einer zwei, Tobje kann seine Freunde in Sicherheit bringen. Er nimmt aber zwei Punkte Schaden bei der Teleportation. (Die Mana-Kosten dieses Spruches entsprechen der Qualität des Checks.)

Treffer-Punkte und Rollenspiel
Die Anzahl des erlittenen Schadens spielt auch eine große Rolle beim Darstellen deines Charakters: Er empfindet Schmerzen, ist verwundet, kann sich nicht mehr frei bewegen und kann bestimmte Handlungen vielleicht gar nicht mehr ausführen. Mit einer gebrochenen Hand kann man beispielsweise einfach nicht mehr schießen. Bedenke dies beim Spielen und mach dir Gedanken, welcher Art die Verletzungen deines Charakters genau sein könnten und was das für seine Darstellung bedeutet. Als Spielleiter solltest du dir die Mühe machen, stets sehr genau zu beschreiben, wie die Verletzungen der Spielercharaktere aussehen, damit diese sie auch in ihre Rollenspiel einbeziehen können. Du kannst dabei die Höhe des erlittenen Schadens als Maßstab verwenden: Ein Schlag, der ein oder zwei Treffer-Punkte kostet, wird beispielsweise nur eine kleine Beule am Kopf oder ein blauer Fleck an der Schulter sein. Ein Hieb mit einem Schwert von zehn Punkten hingegen muss eine gewaltige Wunde verursachen, die Tief in den Torso des Charakters einschneidet und viel-

leicht sogar innere Organe verletzt oder ihm beinahe ein Bein oder einen Arm abtrennt.

ÜBERSICHT: TREFFER-PUNKTE

1. Schadens-Punkte, die dein Charakter erhält werden von seinen Treffer-Punkten abgezogen. Je mehr Treffer-Punkte dein Charakter besitzt, umso gesünder ist er.

2. Jeder Charakter besitzt bei Spielbeginn Treffer-Punkte, die gleich seiner *(Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2* sind. Fallen seine Treffer-Punkte auf null, muss er jede Runde einen Check würfeln, um bei Bewusstsein zu bleiben. Vollführt er in diesem Zustand eine Aktion, kostet ihn das einen Treffer-Punkt. Fallen die Treffer-Punkte auf den negativen Maximalwert, stirbt dein Charakter.

3. Pro Woche heilt dein Charakter Treffer-Punkte in Höhe der Qualität eines Checks von Ausdauer + Überleben, wenn er sich ausruht. Bei diesem Check kannst du nie einen Krit oder Patzer würfeln, eine eins entspricht einfach einem geheilten Treffer-Punkt. Wendet ein Charakter, der Ahnung von Medizin hat, erfolgreich *Intelligenz + Wissenschaft* auf deinen verletzten Charakter an, reduziert dies den Schaden zusätzlich um die Qualität dieses Checks.

5. Mit erster Hilfe können einmalig pro Verletzung Schadens-Punkte in Höhe der Qualität eines Checks von *Intelligenz + Erste Hilfe* wiedergewonnen werden.

6. Sollte ein Charakter, der eine Psi- oder Magie-Fertigkeit anwendet, keine Mana-Punkte mehr besitzen, werden die Manakosten als Schaden von den Treffer-Punkten abgezogen. Auf diese Weise entstandener Schaden kann *nicht* mit erster Hilfe oder anderen medizinischen Fertigkeiten geheilt, sondern nur auf natürlichem Wege oder per Magie oder Psi regeneriert werden. Magier oder Psioniker können sich auch selbst heilen, sobald sie wieder Mana-Punkte besitzen.

Verteidigung

= (Geschicklichkeit + Wachsamkeit)/2 (ev. + Rüstung)

Die Verteidigung deines Charakters ist ein Maß für seine Beweglichkeit und seine Reaktionsgeschwindigkeit im Kampf. Außerdem kann seine Verteidigung noch durch eine Rüstung erhöht werden. Prinzipiell stellt der Wert in Verteidigung jedoch eher

dar, wie geschickt dein Charakter Schlägen ausweicht, sich vor Schüssen duckt oder ankommende Hiebe blocken kann. Ein Charakter mit einer hohen Verteidigung ist ein sehr aufmerksamer und beweglicher Charakter. Du ermittelst, wie gut dein Charakter in Verteidigung ist, indem du Geschicklichkeit und Wachsamkeit addierst und die Summe halbierst. Ungerade Werte werden stets aufgerundet. Dieser Wert wird von jedem Schaden abgezogen, der deinen Charakter erreicht.

Beispiel: *Rovan besitzt eine Geschicklichkeit von vier und eine Wachsamkeit von drei. Um seine Verteidigung zu ermitteln werden die Werte addiert, durch zwei geteilt und im Zweifelsfall aufgerundet. Damit ist Rovans Verteidigung 4. Mit Rüstung kann er sie noch erhöhen. Aber Prinzipiell ist Rovan so aufmerksam und geschickt, dass er vier Punkte von jedem Schaden abziehen kann, der seinen Charakter erreicht.*

Mana-Punkte
= (Willenskraft + Intuition)/2
Jeder *Spielercharakter* besitzt mehr oder weniger bewusst die Fähigkeit, Mana in sich aufzunehmen und zu verwenden. Bei einigen äußerst sich dies, indem sie einfach nur Glück haben und das Schicksal ihnen wohl gesonnen ist, andere hingegen können Mana kontrolliert in sich aufnehmen und zum Wirken paranormaler Fertigkeiten verwenden. Das Mana, das dein Charakter aus der Sphäre abzieht (s. *Die Weltsicht eines Magiers* weiter oben), in sich aufnimmt und im Spiel verwenden kann, wird in Mana-Punkten ausgedrückt. In der Regel besitzen Spielercharaktere zwischen einem und fünf Punkten Mana, Werte über fünf sind jedoch möglich. Die meisten Nichtspielercharaktere besitzen keine Mana-Punkte. Sie sind nicht vom Schicksal dazu auserkoren, Heldentaten zu vollbringen. Allerdings gibt es manchmal spezielle Gegner, die sehr wohl auch über Mana verfügen können und die somit den Spielercharakteren ebenbürtig sind.

Bei der Charaktererschaffung wird dein Mana bestimmt, indem du *Willenskraft* und *Intuition* addierst und das Ergebnis anschließend durch zwei teilst.

Mana und paranormale Fertigkeiten
Dein Charakter benötigt Mana-Punkte zum Zaubern, zum Wirken eines Wunders oder zum Anwenden einer Psi-Fertigkeit. Priester und andere Charaktere können ihr Mana auch manchmal dazu benutzen, um durch Kraft einer Gottheit herbeizurufen, um Wunder zu tun oder Stoßgebete zu entsenden. Mehr dazu findest du im Kapitel *System*.

Mana und Checks
Jeder Spielercharakter kann sein Mana folgendermaßen verwenden: Nach einem misslungenen Check oder auch nach einem Patzer kannst du einen Mana-Punkt einsetzen, um den Check zu wiederholen. Das kannst du so oft tun, wie dein Charakter über Mana-Punkte verfügt. Diese Möglichkeit steht wirklich *jedem* Spielercharakter offen, ob er nun eine paranormale Begabung besitzt oder nicht. In diesem Fall wird Mana eingesetzt, um das besondere Glück von Helden darzustellen. Der erste Check, der ohne den Einsatz von Mana gemacht wurde, wird einfach ignoriert.

Theoretisch gilt das auch für Krits. Aber wer will die schon freiwillig wiederholen?

Regenerieren von Mana-Punkten
alle acht Stunden Schlaf, bzw durch eine Stunde Meditation (Willenskraft + Selbstbeherrschung)
Pro acht Stunden Schlaf regeneriert ein Charakter sein gesamtes Mana. Sein Unterbewusstsein nimmt in seinen Träumen Kontakt mit der Sphäre auf und entzieht ihr Mana.

Magier und Psioniker können meditieren, um Mana-Punkte zu regenerieren. Dazu müssen sie einen Check von *Willenskraft + Selbstbeherrschung* ablegen. Die Qualität des Checks gibt an, wie viele Mana-Punkte regeneriert werden. Dabei kann die Anzahl der regenerierten Mana-Punkte natürlich nie über den Anfangswert von (Willenskraft + Intuition)/2 steigen. Eine Meditation dauert immer eine Stunde. Misslingt der Check, war der Meditationsversuch umsonst - kein Mana wurde regeneriert. Bei einem Patzer besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf den Magier oder Psioniker aufmerksam wird (mehr über Sphären-Parasiten erfährst du in *System*). Bei einem Krit regeneriert dein Charakter das Mana in einer halben Stunde.

ÜBERSICHT: MANA

1. Mana berechnest du bei der Charakterschaffung mit (Willenskraft + Charisma)/2

2. Du kannst Mana ausgeben, um einen beliebige Check so oft zu wiederholen wie du Mana hast (auch Patzer!).

3. Wenn du im Kampf einen Krit gewürfelt hast, kannst du für jeden Punkt Mana, den du ausgibst, die Schadens-Schritte deiner Waffe um fünf Punkte erhöhen.

4. Jede Anwendung von PSI- oder Magie-Fertigkeiten kostet in der Regel einen Punkt Mana. Als Spielleiter kannst du von Fall zu Fall auch beschließen die Kosten zu erhöhen.

5. Schläft dein Charakter eine Nacht durch, erhält er sein Mana zurück.

6. Magier oder Psioniker können meditieren, um ihr Mana zu regenerieren. Sie müssen dazu ein Stunde meditieren und dir muss ein Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung gelingen.

Schicksals-Punkte

3 Punkte bei Spielbeginn, die sich nicht regenerieren

Jeder *Spielercharakter* (und nur einige, wenige auserwählte und besonders wichtige Nichtspielercharaktere) besitzt drei Schicksals-Punkte. Mit einem Schicksals-Punkt kannst du die Chance deines Charakters für eine bestimmte Aktion verdoppeln. Du musst ansagen, dass du einen Schicksalspunkt einsetzt, bevor du würfelst.

Wenn die Aktion, für die du einen Schicksals-Punkt verwendest, besonders heroisch und selbstlos ist, besteht die Möglichkeit, dass dein Charakter den Punkt am Ende des Abenteuers regeneriert. Normalerweise regenerieren sich Schicksals-Punkte jedoch nicht.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Prinzipiell können Schicksals-Punkte nicht regeneriert werden. Hat ein Spieler einen verbraucht, kehren er nie wieder zurück. Im Einzelfall kannst du als Spielleiter jedoch entscheiden, dass deine Spieler so heldenhaft gehandelt, selbstlos agiert und das Abenteuer zu so einem krönenden Abschluss gebracht haben, dass du ihnen zu Belohnung einen oder mehrere Schicksals-Punkte wiedergibst. Es ist deinem persönlichen Ermessen überlassen, ob und wann du deine Spieler auf diese Weise für ihr Spiel besonders belohnen möchtest.

Die Schicksals-Punkte symbolisieren im Spiel die Macht des Schicksals, das die Charaktere dazu auserkoren hat, heldenhafte Taten zu vollbringen, andere Men-

schen, Städte, Zivilisationen oder ganze Welten und Universen vor dem Untergang zu bewahren. Je mehr sich die Spielercharaktere in diese vom Schicksal vorherbestimmte Rolle fügen, desto eher besteht die Chance, dass das Schicksal sie auch weiterhin begünstigen wird.

Du kannst die Schicksals-Punkte benutzen, um mit ihnen die Aktionen deiner Spieler zu steuern und einen heroischen Spielstil fördern. Böse Aktionen, die mit Hilfe eines Schicksals-Punkts durchgeführt werden, sind beispielsweise:

- **Lügen, Betrügen oder das Verschweigen wichtiger Informationen, ohne dabei ein höheres Ziel zu verfolgen.**
- **Unnötiges Töten, das nicht in einem Akt der Selbstverteidigung oder aufgrund eines Unfalls geschieht.**
- **Das Töten von Hilflosen, Unschuldigen und/oder Wehrlosen.**
- **Das mutwillige Verursachen von bösartigen Verletzungen, die zu großen Schmerzern und/oder Verkrüppelungen führen.**
- **Jede Aktion, die von Rache, Hass oder Angst motiviert wird.**

Werden Schicksals-Punkte für solche Aktionen verwendet regenerieren sie sich nie.

Heroische Aktionen, die vielleicht bewirken können, dass ein Schicksals-Punkt regeneriert wird, könnten folgende sein:

- **Das Eingehen eines großen Risikos, die Gefährdung des eigenen Lebens im Namen des Guten, um Unschuldigen und Schwachen zu helfen, ohne dabei auf sein eigenes Leben zu achten.**
- **Das Darbringen eines großen persönlichen Opfers, um anderen zu helfen.**
- **Das Bekämpfen des Bösen, ohne ein persönliches Interesse daran zu haben, sondern nur, um Gutes zu tun.**

Abstieg ins Piratennest

Eine ***AD 2309: Kampf ums Dasein***-Kurzgeschichte von Peter Hildebrand

I

Seine Intuition hatte ihn nicht betrogen. Die Unregelmäßigkeiten im Schwerkraftfeld, die Heckert im Orbit um den Asteroiden bemerkt hatte, waren wie vermutet die Ausläufer eines künstlichen Gravitationsfeldes, welches tief im Inneren einer angeblich längst stillgelegten Station betrieben wurde.

Er hatte den Landebereich der Station vorsichtshalber nicht direkt angeflogen, sondern war davon einige Kilometer entfernt gelandet, um den Rest der Strecke vorsichtig mit einem raketenbetriebenen Raumanzug zurückzulegen. Wenn sich die Diebe tatsächlich in der Station aufhielten, würden die Andockbuchten bestimmt bewacht werden, ob sie nun abgeschaltet waren oder nicht. Er näherte sich dem Außenbereich der verlassenen Minenkolonie bis zu der Stelle, an der der Gebäudekomplex aus dem grauen, steinharten Boden zu wachsen schien, und suchte eine Schleuse, die man im Handbetrieb von außen öffnen konnte.

Heckers Gravimeter zeigte inzwischen eine Schwerkraft von 0,2 g, viel zu hoch für einen Asteroiden dieser Größe. *Dieser Felsbrocken müsste schon aus reinem Blei bestehen, um eine solch starke Gravitation zu erzeugen.* Außerdem nahm das Feld mit schrumpfender Entfernung zur Station so stark zu, dass es sich hierbei nur um ein künstliches Phänomen handeln konnte. Endlich fand er eine funktionstüchtige Außenschleuse und schloss die Kontakte der externen Stromversorgung mit einer Energiezelle, die er für diesem Zweck mitgebracht hatte, zusammen. *Die Mühe, die Schleuse per Hand zu öffnen, muss ich mir nun wirklich nicht machen. Es reicht schon, dass ich dieses Versteckspiel mit diesen Spinnern spielen musste. Der Datenchip von Amdrine, den sie bei der Plünderung meines Schiffes mitgenommen haben, nützt ihnen sowieso nichts. Drei Wochen habe ich dafür gebraucht, um die Spur zum Versteck dieser Datenpiraten ausfindig zu machen, und der Konzern wird langsam ungeduldig.*

Die Schleuse glitt langsam auf, ohne dass die Außenmikrophone seines Raumanzuges auch nur das leisestes Geräusch erfassen konnten. *Wie auch, ohne Luft dort draußen?* Er nahm die Energiezelle ab, aktivierte die Lampe an seinem Helm und schlüpfte in die Dunkelheit der Schleuse. Dort schloss er die Energiezelle an einem zweiten Kontakt wieder an, um die äußere Schleusentür zu schließen und die innere öffnen zu können. Verwundert stellte er fest, dass nach dem Schließen der äußeren Schleusentür das Rauschen einströmender Luft einen Druckausgleich bezeugte. *Ist etwa die ganze Konstruktion noch mit Luft gefüllt? Vielleicht sogar mit atembarer Luft?* Er überprüfte seine Anzeigen. *Tatsächlich. Recht kühl, aber atembar. Ob sie ihre Heizkosten nicht bezahlen können?* Er grinste und betrat den Komplex, sobald es der Spalt der sich öffnenden Innentür zuließ.

II

"Hast du inzwischen etwas herausgefunden, Katze?"

Eine massive Gestalt beugte sich über den sitzenden Lengroah, während ihre Arme sich auf dessen Schultern stützten und das zerbrechlich wirkende Fremdwesen scheinbar zu Boden drücken wollten.

Rrhegar wich dem Druck von oben aus und glitt dabei seitlich von seinem Hocker, um sich neben dem stabil gebauten Menschen zu platzieren. Seine katzenartigen Augen musterten kurz den Hünen. *Stafford muss heute seinen freundlichen Tag haben, wenn er mich nur Katze nennt.*

„Schdaworrd, ich würrde dich nach unserrem Schew als errsden benacchrrichdigen, würrde ich edwas winden," schnurrte er das Muskelpaket an.

„Hör auf mit diesem Süßholzraspelton, oder ich sorg' dafür, dass dir deine Freundlichkeit schlagartig vergeht."

„Verzeihung." Rrhegars Stimme wurde mit Einstellen des Schnurrens, was jeder andere Lengroah als Beleidigung empfunden hätte, wesentlich deutlicher verständlich.

„Der Chef schickt mich. Er wird langsam ungeduldig. Ihm bereitet der verschlüsselte Datenchip Kopfzerbrechen. Die Ladung des letzten Kurierschiffes gefällt ihm nicht. Zu viel konzernielles Zeug. Das gibt Schwierigkeiten, meint er."

Meine Güte, was für ein Monolog - für einen aus dem Tank Entschlüpften.

Rrhegar unterdrückte Schnurren und Augenzwinkern für den Moment, und konzentrierte sich wieder darauf, die Menschensprache zu sprechen.

„Sag bitte Argos, wenn er technische Details will, muss er schon selber kommen. Es sieht so aus, als ob wir einen Teil einer chiffrierten Nachricht abgefangen haben, die über mehrere Kanäle verteilt transportiert werden sollte. Ich habe das ebenfalls verschlüsselte Zugriffsprotokoll inzwischen teilweise dechiffrieren können."

„Du solltest schneller arbeiten. Sonst erlaubt mir der Chef noch, dir dein Fell über die Ohren zu ziehen und dir jede Kralle einzeln auszureißen. Es wäre mir ein Vergnügen!"

Stafford grinste böse.

„Dann geh bitte und sag unserem Chef, was ich dir gerade erzählt habe, damit ich endlich wieder an dem Chip weiterarbeiten kann."

Rrhegar ließ sich sein Unbehagen vorsichtshalber nicht anmerken. Stafford zu sagen, was dieser zu tun habe, war nicht immer die beste Lösung. Rrhegar war zwar ein paar Zentimeter größer als Stafford, aber er musste die schmerzhafte Erfahrung machen, dass dieser mit seinen mächtigen Fäusten - wie auch mit jeder anderen Waffe - gut umzugehen wusste. Hätte Rrhegar nicht seine eindrucksvolle natürliche Bewaffnung, welche dem Replikanten einen gewissen Respekt einflößte, hätte er mit seiner geradezu schmächtigen Statur keine Chance gegen den Muskelprotz. Für dieses Mal schien aber Staffords mentale Konditionierung nicht durchzudrehen, und er schickte sich wieder an, den Raum zu verlassen.

„Beim nächsten Mal könnte es der Chef sein, der diesen Raum betritt. Argos wird weniger freundlich sein als ich."

Wie wahr.

Die Dinge entwickelten sich nicht gerade zum Vorteil für Rrhegar. Einige Mitglieder der Bande konnten ihn nicht sonderlich leiden, und Stafford lebte nur aus, was viele insgeheim dachten. Sie vertrauten ihm einfach nicht, weil er bei jedem Anlass grundsätzlich nur die notwendigsten Informationen preisgab.

Wenn sie nur wüssten ...

Zweimal hatte er einige von ihnen belauscht, wie sie eine Verschwörung gegen ihn zu planten

Aber noch können sie sich den Bruch nicht leisten - noch bin ich für sie als Computertechniker unersetzlich.

Ich sollte meine taktische Position noch etwas ausbauen, damit ich, falls es ernst wird, noch eine Klaue auf ihrer Kehle habe.

Sein Blick fiel auf den Chip. Noch wussten sie nicht, wie viel er vom Protokoll bereits entschlüsselt hatte.

Wenn ich nun ... ja, das funktioniert. Und wenn ich damit fertig bin, gehe ich nach oben; ich muss mal wieder allein sein und brauche einen kühlen Kopf.

Konzentriert arbeitet er am Datenchip weiter.

III

Nach einigen Zwischenräumen, in denen früher Raumanzüge gelagert wurden, kam Heckert in eine stillgelegte Maschinenhalle. Die Gravitation nahm weiter zu, zog ihn aber seitlich nach unten, wodurch der ganze Komplex vollkommen schief zu sein schien. In relativer Nähe zur Schleuse nach draußen war es am sinnvollsten, seine überflüssige Ausrüstung abzulegen und zu verstecken. Trotz der verhältnismäßig niedrigen Schwerkraft war eine Kletterpartie in voller Montur auf dem geneigten Fußboden gefährlich, und er konnte es sich nicht leisten, bei einem möglichen Feuergefecht Löcher im Raumanzug zu bekommen.

Er nahm seine Plasmapistole, die kleine Tasche mit dem Einbruchswerkzeug sowie eine kleine Handleuchte aus seinem Gepäck, um in den stockdunklen Gängen etwas sehen zu können.

Nicht einmal eine Infrarot- oder Restlichtverstärkerbrille kann mir hier helfen, obwohl...

Heckert nahm die Infrarotbrille ebenfalls mit, den Rest seiner Ausrüstung versteckte er unter einer gigantischen Maschine, welche wohl der Zerkleinerung von Erzgestein gedient haben musste und die Umgebung mit einer Schicht aus feinem hellgrauen Steinstaub einhüllte. Mit dem Scanner aus der Tasche suchte Heckert nach elektromagnetischen Feldern, fand aber nichts.

Wahrscheinlich bin ich noch zu weit von ihrem Lager entfernt, um auf Überwachungssensoren zu stoßen. Die Gegend hier hat nicht einmal Energie! Ich muss erst einmal versuchen, ins Zentrum der Station zu kommen.

Er sprang und schlitterte auf dem schiefen Boden nach „unten" und versuchte dabei, auf im Staub so wenig Spuren wie möglich zu hinterlassen.

Je mehr Heckert sich der Mitte der Station näherte, desto waagerechter schien die Kolonie zu werden, da das künstliche Gravitationsfeld immer stärker die gewohnten Eigenschaften annahm. Er war zunächst in einem der Industriebereiche der Station eingedrungen, wo ehemals die gewonnenen Erze der Station aufbereitet wurden.

Er streifte die angrenzenden Lagerhallen und umging die Andockbuchten und Hangars, von denen er befürchtete, dass diese bewacht würden. In der Mitte der Station, wo die Schächte zu den Erzminen ins Innere des Asteroiden führten und wo sich auch die Lifte und Treppenhäuser für die tieferen Ebenen der Station befanden, suchte er wieder vorsichtig nach verräterischen Feldern.

Immer noch nichts - sie müssen sich ja ziemlich sicher sein, dass hier niemand eindringt. Das macht die Sache einfacher.

Durch die fehlende Energie auf dieser Ebene war er gezwungen worden, einige geschlossene Schleusen und Sicherheitstüren per Hand zu öffnen oder mit seinem Werkzeug aufzubrechen. Er entschloss sich zu einer kleinen Pause, um danach mit dem Abstieg in die tieferen Ebenen zu beginnen, wo sich die Datenpiraten einquartiert haben mussten.

Im Treppenhaus nach unten und in den deaktivierten Lifts waren frische Gebrauchsspuren. Sie schienen wohl häufiger benutzt zu werden. Eine weitere Möglichkeit nach unten zu gelangen bestand in einem Steigschacht, einer Konstruktion, die sich auf Asteroiden mit geringer Schwerkraft besonderer Beliebtheit erfreute. Der Schacht wurde dabei vom künstlichen Gravitationsfeld abgeschirmt, und man konnte sich sanft fallen lassen oder mit einem kleinen Absprung die notwendigen Stockwerke schnell unter sich lassen. Aber auch dieser Schacht hatte keine Energie und damit keine Abschirmung vor dem inzwischen recht starken künstlichen Schwerkraftsfeld, was die Benutzung des Schachts gefährlich machte. Aus Sicherheitsgründen war für solche Fälle eine zusätzliche Steigleiter an einer Schachtwand befestigt, die Heckert für den riskanten Abstieg nutzen konnte.

Nachdem er zwölf Etagen hinter sich gelassen hatte, kam er endlich in eine Ebene, deren Energiesysteme aktiviert waren. Er überprüfte kurz sein Gravimeter.

Exakt 1g - hier sind also die Etagen mit dem künstlichen Gravitationsfeld. Jetzt wird es interessant.

Die Sicherheitstür vor ihm war geschlossen, wurde aber mit Energie versorgt. Eine Zeit lang versuchte er, hinter der Tür verräterische Geräusche ausfindig zu machen, hörte aber nichts. Heckert öffnete die Tür einen Spalt breit, lugte hindurch und sah einen beleuchteten, breiten Korridor, der ähnlich gebaut war wie in der obersten Etage. Neben den Zugängen zu verschiedenen Personenaufzügen, den beiden Steigschächten und dem Treppenhaus befand sich am Ende des Korridors der Zugang zum zentralen Lastenaufzug. Als er weder Personen noch aktive Überwachungssysteme orten konnte, schlüpfte er in den Korridor und schloss die Tür hinter sich zu, um Aufsehen zu vermeiden.

Direkt neben der Sicherheitstür zum Treppenhaus befand sich ein funktionsfähiges Computerterminal. Heckert ging hin und überlegte, ob er versuchen sollte, sich zwecks Informationen in die Systeme der Station einzuhacken. Ein leichter Luftzug

durch die halb offen stehende Tür zum Treppenhaus streifte sein Gesicht.

Ich könnte dringend ein paar Informationen über die Station und den Aufenthaltsort ihrer Einwohner gebrauchen. Zu dumm, dass Grace nicht darauf zugreifen kann, und ohne sie würde ich wohl bei meiner Unkenntnis schnell bemerkt werden.

Plötzlich hörte er Schritte im Gang. Heckert huschte ins Treppenhaus, zückte seine PTP 06/40 und hoffte, dass die Lüftungssysteme im Gang seinen schweren Atem übertönten. Die Person näherte sich. Zu den Schritten gesellte sich das tiefe Summen eines Elektroladers. Als die Person auf einer Höhe mit dem Treppenhaus war, hielt Heckert den Atem an. Die Person ging weiter in Richtung Lastenaufzug, um am Ende des Ganges stehenzubleiben und dort außerhalb Heckerts Wahrnehmung irgendetwas zu machen. Heckert schlich vorsichtig wieder zurück in den Gang, seine Plasmapistole in der Hand.

Die Person stand unmittelbar vor dem Lastenaufzug und bediente die Kontrollkonsole, als wollte sie den Aufzug für einen Transport aktivieren. Heckerts Vermutung wurde durch den schweren Elektrolader, der hinter ihr auf seinen kleinen Rädern stand und mehrere Kisten transportierte, noch bekräftigt.

Er schlich von hinten an die Person heran, bis er etwa drei Meter von ihr entfernt war. Die Gestalt war etwa einen halben Kopf kleiner als er und besaß kurze, dunkle Haare. Die stabile Kleidung aus Lederimitat hinderte Heckert daran, die Statur seines Gegners zu beurteilen.

Zumindest trägt der Typ keine schwere Waffe.

Heckert zielte mit der PTP auf den Menschen und entsicherte sie. Mit dem Zischen, das durch das Erhitzen des Gases im Inneren der Waffe entstand, sagte er:

"Hände weg von der Konsole und schön langsam umdrehen!"

Die Person zuckte zunächst vor Schreck zusammen, erholte sich aber schnell. Sie drehte sich um. Heckert erschrak: *Der Typ ist ja eine Frau!*

"O Mann, Leute! Was soll der ...", sagte die Frau sichtlich genervt, bis sie der Blick in die großkalibrige Öffnung der Plasmapistole verstummen ließ. Beide schauten sich zunächst überrascht an.

"... Scheiß!", flüsterte sie. Als die Frau Luft holen wollte, riss Heckert die Pistole hoch und zielte ihr direkt ins Gesicht.

"Schrei und es wird das Letzte sein, was du jemals getan hast."

Er musste die Frau unbedingt vom Lader und den Kisten wegbringen, welche zum Einen eine viel zu gute Deckung waren und zum Anderen die eine oder andere unangenehme Überraschung bergen konnten.

"Und jetzt die Hände hoch und langsam auf mich zukommen. Stell dich dort vor die Wand!", wies er die Frau an, die seinen Anweisungen entsprechend mit erhobenen Händen langsam hinter dem Elektrolader hervorkam. Heckert hielt den Abstand bei, indem er sich im gleichen Tempo rückwärts bewegte, bis die Frau mit dem Gesicht zur Wand stand.

Während er sie nach Waffen untersuchte, fragte sie ihn:

"Wer sind Sie?"

"Ich stelle hier die Fragen. Wie viele seid ihr hier unten?"

Trotz der Suche nach Waffen achtete Heckert immer argwöhnisch auf den Gang, aus dem die Frau gekommen war, doch es ließ sich dort niemand blicken.

"Wir sind insgesamt vierzehn. Bringen Sie mich jetzt um?"

Heckert unterdrückte ein Schlucken. *Das ist ja eine richtig schöne Räuberbande.* Er fand eine Betäubungspistole und ein Messer unter der offenen Jacke versteckt, nahm ihr beides ab und legte ihre Waffen beiseite.

"Hör zu, Kleine: Wenn du artig bist, wird dir nichts passieren, und deine Freunde werden dich hier früher oder später finden. Falls du mir aber Ärger machst, endest du mit einem hässlichen Brandfleck. Ist das klar?"

Heckert drückte ihr die Mündung der PTP in den Rücken. Sie nickte vorsichtig, Kooperationsbereitschaft signalisierend.

"Gut. Nimm jetzt deine Hände nach hinten."

Die Frau tat wie befohlen. Heckert nahm aus seiner Tasche einen Kabelbinder, um damit die Hände seiner Gefangenen zu fesseln. Dazu musste er seine Waffe in die linke Hand nehmen.

Hoffentlich macht sie keine Dummheiten.

Er begann, ihr eine Schlaufe um die Handgelenke zu binden.

Plötzlich verspürte er einen leichten Druck auf seinem Hals in direkter Nähe zur Halsschlagader und eine Stimme schnurrte ihm ins rechte Ohr:

"Und nun bist *du* bitte arrtig, ja?".

Heckert erstarrte vor Schreck. *Verdammt, ein Lengroah! Wo kommt dieser verdammte Schnurrer her?*

Aber Heckert hatte keine Zeit für weitere Überlegungen. Er fühlte die mit Fell bedeckten Hände sowohl auf seinem Hals als auch auf seinem linken Arm, wo er die Waffe hielt. Er wusste, dass der Lengroah ihm bei einer falschen Bewegung die Halsschlagader mit den rasiermesserscharfen Krallen aufschlitzen konnte, die er vorhin bereits am Hals gespürt hatte.

"Sei so frreundlich und nimm die Waffe herrunterr, sonst verletzt du noch jemanden. Gib sie mirr bitte," hörte er die Katze hinter sich. In der Stimme lag trotz der Situation immer noch der Hauch eines Schnurrens. Die Verzweiflung wuchs in Hekkert.

Sei so freundlich, bitte gib mir die Waffe, ha! Ich frage mich, ob diese Schnurrer selbst dann freundlich sind, wenn sie einen in Stücke reißen.

Er senkte den Arm langsam und fühlte, wie ihm die krallenbewehrte Hand seine Waffe abnahm und diese fort schleuderte.

"Danke. Jessica, Du kannst dich jetzt umdrrehen. Und was dich betrrifft, mein unbehaarrterr Frreund", wandte sich der Lengroah wieder zu Heckert, „so tut mirr das jetzt Folgende unendlich leid."

Heckerts Herz raste.

Unendlich leid? Was hat er vor??

Zuerst löste sich die Hand des Lengroah an seinem Hals, doch dann verspürte Hekkert einen rasenden Schmerz im Kopf, als ob dieser explodieren wollte.

Dunkelheit senkte sich über seinen Geist.

© by Peter Hildebrand, 2000

Mehr über die LIQUID-Spielwelt AD 2309 erfährst du im Anhang und im Internet unter
http://www.ad2309-kud.de

In diesem Kapitel erfährst du:

- **wie du eine detaillierte und interessante Hintergrundgeschichte für deinen Charakter erfindest.**
- **wie du deinem Charakter eine unterhaltsame Persönlichkeit verleihst.**
- **wie du mit Charakter-Punkten und Bonus-Punkten die Spielwerte für deinen Charakter bestimmst.**
- **wie du andere Spezies als Menschen im Rollenspiel darstellen kannst.**

Die Charaktererschaffung von ***LIQUID*** ist auf drei Dinge ausgelegt: Schnelligkeit, Übersichtlichkeit und darauf, stimmungsvolle Spielercharaktere mit einer interessanten und unterhaltsamen Persönlichkeit hervorzubringen. Bei dem Erschaffen eines Spielercharakters solltest du schrittweise und systematisch vorgehen. Es werden Punkte auf die verschiedenen Eigenschaften verteilt, sodass du genau den Charakter spielen kannst, den du dir wünschst.

Auch bei der Charaktererschaffung gilt die oberste Regel von ***LIQUID***: *Lass dir was einfallen!*

Denke dir eine Hintergrundgeschichte für deinen Charaktere aus, erschaffe eine Persönlichkeit, die du gerne spielen möchtest und die unterhaltsam und plausibel ist. Manche Spieler schreiben seitenweise Informationen zu ihrem Charakter auf, damit sie genau wissen, wer er ist, welche Gewohnheiten er hat, wie er sich in welchen Situationen verhält usw. Andere Spieler müssen nicht viel schreiben und ent-

wickeln alle Details im Spiel. Finde deinen eigenen Weg - aber lass diesen Schritt nicht aus! Kein starres Regelgerüst kann lebendige, plausible und für deine Spielrunde unterhaltsame Charaktere hervorbringen! Das kannst nur du.

Neben dieser obersten Regel gibt es aber noch ein paar weitere, die du beachten solltest:

Beachte die Gruppendynamik!
Teamwork und Entertainment sind die Schlüsselbegriffe einer gut funktionierenden Spielrunde. Viele Rollenspieler sind gut darin, originelle oder regeltechnisch perfekte Charaktere zu entwerfen. Das Ergebnis dieser Vorgehensweise bei der Charaktererschaffung sind viele Einzelkämpfer, die früher oder später gegeneinander anstatt miteinander spielen. Versuch das zu verhindern, indem du mit deiner Spielrunde ein einheitliches Konzept entwirfst, das die Charaktere zusammenschweißt, bevor jeder mit seiner Charaktererschaffung beginnt. Sprecht euch während der Charaktererschaffung ab, wie eure Charaktere sein sollen. Versucht Schwächen, die der eine Charakter besitzt durch Stärken des anderen auszugleichen, sodass eine ausgewogene Gruppe entsteht.

Viele Spielrunden finden es interessant, das Kennenlernen der Charaktere auszuspielen. Aus der Frage, wie die Gruppe zusammen findet, können viel interessante Geschichten entstehen. Als Spielleiter sind solche Szenen für dich eine große Herausforderung, denn du musst Anlässe schaffen, welche die Spielercharaktere zu einem Team machen. Wenn du diesen Punkt deiner Kampagne nicht ernst genug nimmst, kann es sein, dass sie erst gar nicht beginnt: Die Charaktere lernen sich unter Umständen gar nicht kennen oder werden sogar Feinde (wir widmen uns diesem Problem im abschließenden Kapitel *Abenteuer und Kampagnen*).

Als Spieler solltest du deinem Spielleiter an dieser Stelle so weit wir möglich entgegen kommen. Sprich mit deinen Mitspielern ab, welche Gemeinsamkeiten eure Charaktere haben könnten. Vielleicht kennen Sie sich ja bereits von früher? Oder sie haben einen gemeinsamen Beruf oder eine gemeinsame Aufgabe. Dein Charaktere könnte der Diener, Leibwächter, der Bruder, die Schwester oder der Dolmetscher eines anderen Charakters sein. Es gibt viele Möglichkeiten für Konzepte, die es dem Spielleiter erleichtern eure Charaktere in die Kampagne einzuführen

Plane Konflikte!
Trotz des Teamworks solltest du allerdings nie vergessen auch kleinere Konflikte einzuplanen. Wo besitzen Charaktere unterschiedliche Ansichten oder Überzeugungen? Konflikte machen das Spiel interessant, also versuche sie auch schon bei der Charaktererschaffung anzulegen. Achte aber sowohl beim Entwerfen der Persönlichkeit deines Charakters als auch später beim Spielen darauf, dass die Konflikte die Gemeinsamkeiten nicht in den Schatten stellen. Wenn's hart auf hart kommt, die Action den Spielfluss bestimmt, muss die Gruppe zusammenhalten und alle Streitigkeiten vergessen können. Konflikte innerhalb der Gruppe sind nur etwas für kleine Szenen zwischendurch. Die wirklichen großen Konflikte sollten stets von außen kommen und gemeinsam bewältigt werden.

Spiele nicht immer den Helden!
Vor allem Einsteiger ins Hobby Rollenspiel versuchen oft Charaktere zu erstellen, welche man im klassischen Sinne als Helden bezeichnet - wie den Hauptdarsteller im Actionfilm. Viele Spielrunden kranken daran, dass sie *nur* aus Charakteren bestehen, die ständig darum wetteifern, im Mittelpunkt der Ereignisse zu stehen. Jeder will die größten Heldentaten vollbringen, jeder möchte im Rampenlicht stehen und die Geschichte vorantreiben. Dies führt unweigerlich früher oder später zu Konflikten, da nicht jeder immer im Mittelpunkt stehen kann.

Es ist verständlich, dass du im Spiel gerne etwas bewegen möchtest. Aber du solltest auch nicht davor zurückschrecken, in die Nebenrollen auszuweichen, die den Reiz so vieler Geschichten ausmachen. Ausgewogene Gruppen von Charakteren können nicht nur aus zentralen Helden bestehen.

Überlege dir mit dem Rest deiner Spielrunde zu Beginn der Charaktererschaffung gut, welche Stellung dein Charakter innerhalb der Gruppe haben könnte: Ist er tatsächlich *der* Held, der Dreh- und Angelpunkt eurer Spielrunde? Oder könnte er auch eher eine Art Sidekick, eine wichtige Nebenrolle sein? Es gibt viele Möglichkeiten, solche Positionen in deiner Spielrunde zu gestalten. Dein Charakter könnte die komische Rolle übernehmen, indem er für Slapstick und witzige Sprüche sorgt, der weise Mentor des Helden sein, der sich im Hintergrund hält, selten handelt, dafür aber viele kluge Ratschläge parat hat. Dein Charakter könnte ein Experte sein, der sich aus allem raushält, bis sein Fachgebiet ins Spiel kommt usw. Konzentriere dich weniger darauf, deinem Charakter herausragende Fertigkeitswerte zu verschaffen, sondern überlege dir unterhaltsame Spleens, coole Sprüche und kleine Angewohnheiten, die deinen Charakter unvergesslich machen können. Dann ist es einfach egal, ob er die Hauptfigur oder ein Sidekick des Helden ist.

Denke einfach an Filme wie *Indiana Jones*, *Die Hard* oder *ALIENS*. Es gibt eine ganze Reihe von Charakteren, um die sich die Ereignisse drehen. Aber im Endeffekt steht in ihnen stets ein Held im Vordergrund: Bei *Indiana Jones* ist es natürlich Indy selbst, in den *Die Hard*-Filmen ist John McClane der Held und *ALIENS* wäre ohne Ltd. Ripley undenkbar. Folgt deine Spielrunde einem Gruppenkonzept wie in diesen Filmen, kann nur ein Charakter die Hauptfigur sein und alle anderen Spieler müssen sich ausdenken, welche Charaktere als Sidekicks dem Helden beistehen.

Andere Figurenkonstellationen kann man in Filmen wie *Lethal Weapon* beobachten. Sie haben zwei Helden, um die sich das Geschehen dreht. Das geht auch, allerdings müssen diese Helden dann sowas wie Arbeitsteilung betreiben, damit die Ge-

schichten noch funktionieren: In diesem Fall funktioniert das *guter Polizist vs. böser Polizist-Prinzip.* Andere Konzepte sind vorstellbar: Der eine Charakter ist besonders temperamentvoll, der andere besonders ruhig. Kämpfer vs. Denker, nüchtern vs. komisch usw. sind mögliche Gegensatzpaare, die interessante Aufhänger für Plots ergeben können. Eine besonders schönes Konzept besitzt der Actionfilm Rush-Hour, indem sogar verschiedene Kulturen in den Figuren aufeinander treffen.

Natürlich gibt es auch Beispiele aus Literatur und Film, in denen ganze Gruppen von Helden die Aufhänger für Plots bilden: Angefangen bei den *drei Musketieren*, über *STAR WARS*, bis hin zu Filmen wie *Sneakers* oder *STAR TREK*. Allerdings folgen auch diese Geschichten dem arbeitsteiligen Prinzip. Ihre Persönlichkeiten hängen voneinander ab, so dass kaum einer ohne den anderen seine Heldentaten vollbringen könnte, auch wenn einer der Charaktere im Vordergrund stehen sollte.
Entschließt sich also eure Gruppe zu so einem Konzept, sollte jeder mindestens eine Schwäche haben, die wiederum von der Stärke eines anderen ausgeglichen wird.

ÜBERSICHT: CHARAKTERERSCHAFFUNG

Schritt 1: Konzept
Dies ist der wichtigste Schritt. Du gibst deinem Charakter einen Namen und legst die Grundlagen für seine Persönlichkeit und seine Hintergrundgeschichte fest und bestimmst seine Position innerhalb der Gruppe. In diesem Schritt entscheidest du auch über solche Sachen wie Archetyp, Motive, Spleens, Aussehen, Alter, Spezies, Herkunft, Familie, Freunde und Aliierte, seinen Glauben usw.

Dein Konzept entscheidet darüber, ob dein Charakter beispielsweise paranormale Fertigkeiten erwirbt und welche Attribute und Fertigkeiten du in *Schritt 2* mit den Charakter-Punkten steigerst. Außerdem bestimmst du im Konzept die Tätigkeit deines Charakters, die über seine finanziellen Reserven entscheidet, was wiederum einen Anhaltspunkt für seine Ausrüstung darstellt, über die du im letzten Schritt entscheidest.

Schritt 2: Charakter-Punkte
Mit Charakter-Punkten bestimmst du die grundlegenden Spielwerte von den Attributen und Fertigkeiten. Du darfst einmal sieben, einmal sechs und einmal vier Charakterpunkte auf die Attribute deines Charakters verteilen. Dabei musst du dich einmal für die sieben Punkte für eine Kategorie (physisch, sozial oder mental) entscheiden und alle Punkte innerhalb der gewählten Kategorie entscheiden. Nimmst du beispielsweise die sieben Charakterpunkte für die physische Kategorie, darfst du unter Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer deines Charakters sieben Punkte beliebig verteilen. Anschließend machst du das gleiche mit den sechs und den vier Punkten.

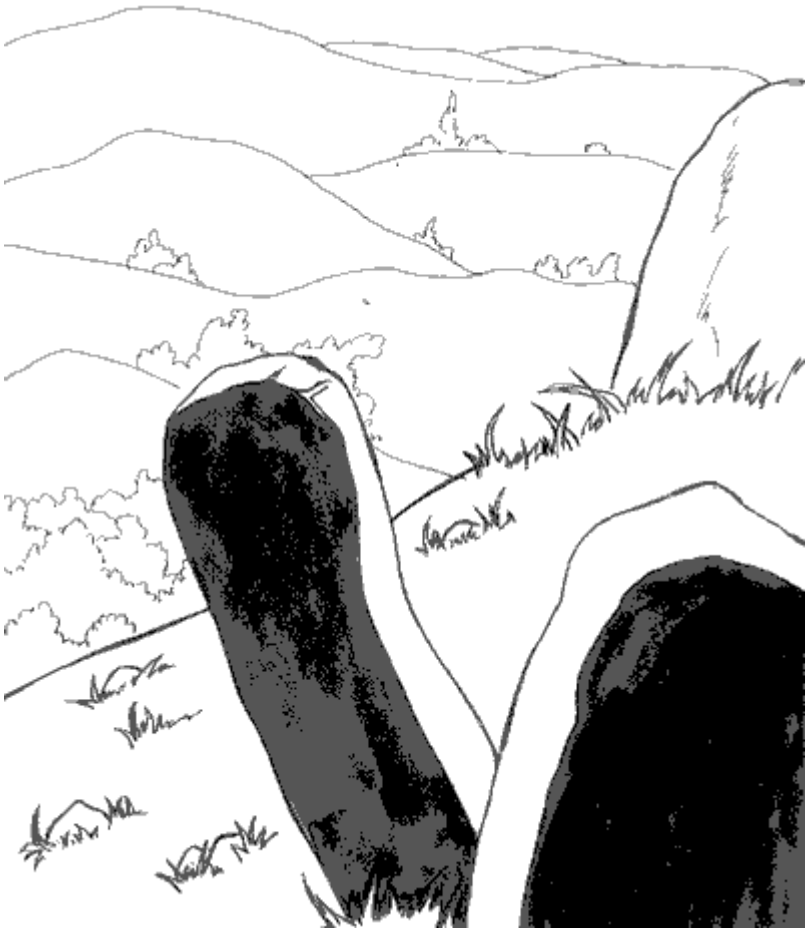
Danach stehen dir einmal 15, einmal zwölf und einmal neun Charakter-Punkte für die Fertigkeiten zur Verfügung. Mit ihnen verfährst du genauso. Du darfst allerdings keine Charakter-Punkte von den Attirbuten auf die Fertigkeiten übertragen oder umgekehrt.

Schritt 3: Bonus-Punkte
Bonus-Punkte ermöglichen dir, deinem Charakter eine persönliche Note zu verleihen, Fertigkeiten zu spezialisieren und paranormale Fertigkeiten zu erwerben. In der Regel stehen dir 15 Bonuspunkte zu, die du frei auf die Attribute und Fertigkeiten deines Charakters verteilen kannst. Ein Punkt in einem Attribut kostet dich fünf Bonus-Punkte, ein Punkt in einer Fertigkeit kostet einen Bonus-Punkt. Nur mit Bonus-Punkten kannst du die paranormalen Fertigkeiten deines Charakters steigern und die Fertigkeiten deines Charakters spezialisieren.

Schritt 4: Der letzte Schliff
In diesem Schritt werden bei Charakteren nichtmenschlicher Spezies Boni- und Mali auf die Attribute angerechnet und jeder nichtmenschliche Charakter erhält spezielle gute und schlechte Eigenschaften. Berechne abschließend noch die Mana-Punkte deines Charakters, in dem du den Durchschnitt *von Willenskraft und Intuition* bildest (mathematisch runden!) und trage sie anschließend auf dem Charakterblatt in die dafür vorgesehene Spalte ein. Außerdem musst du noch die Treffer-Punkte - *(Ausdauer+Selbstbeherrschung) x 2* - und die Verteidigung - (Geschicklichkeit + Wachsamkeit) / 2 - für deinen Charakter berechnen. Außerdem kannst du deinen Charakter natürlich noch ausrüsten.

SCHRITT EINS: KONZEPT

Die Hintergrundgeschichte und die Daten zur Persönlichkeit des Charakters kannst du auf der Rückseite des ***LIQUID***-Charakterblattes festhalten. Dort findest du für jeden Eintrag eine eigene Spalte.



Bei den einzelnen Punkten wirst du hier Tabellen finden, auf denen du würfeln kannst, um beispielsweise die Spezies oder das Alter deines Charakters zu bestimmen. *Diese Tabellen sind jedoch nur als Übersichten gedacht, um dir die Möglichkeiten aufzuzeigen, die dir zur Verfügung stehen, um dich zu inspirieren oder um dir zu helfen, falls dir mal nichts einfällt!*

Auf gar keinen Fall darfst du dich durch sie eingeschränkt fühlen! Wir können nicht voraussehen, wie die Besonderheiten deiner Spielwelt aussehen und wollen deiner Kreativität keine Schranken auferlegen.

Die Tabellen sind *nicht* dazu gedacht, einen ausgewogenen Charakter hervorzubringen. Falls du dich dazu entschließt - aus welchen Gründen auch immer - einen Charakter von vorne bis hinten auszuwürfeln, musst du deswegen darauf achten, dass die Ergebnisse plausibel sind. Einen achtjährigen Orkprofessor auszuwürfeln, der eine Karriere als Polizist einschlägt, kann zwar irgendwie spaßig sein, ist in den meisten Spielwelten aber eher unangebracht.

Also, um es nochmal unmissverständlich festzuhalten: **Selbst ausdenken, inspirieren lassen, *vermeide es, alle Details auszuwürfeln*!** Wir haben dich gewarnt ...

Geschlecht	
W10	***Geschlecht***
1-5	**weiblich**
6-10	**männlich**

Du solltest dich bei der Charaktererschaffung nicht an dein eigenes Geschlecht gebunden fühlen. Nur weil du selbst männlich bist, heißt das noch lange nicht, dass du keine weibliche Rolle übernehmen solltest - oder umgekehrt. Allerdings stellt das

Spielen einer Rolle des anderen Geschlechtes stets eine sehr, sehr große Herausforderung für dich dar. Überlege dir gut, ob du dich der Anstrengung gewachsen fühlst.

Spezies

4W10	*Spezies*
4	Dämon
5	Lykanthrop
6	Fee
7	Echsenmensch
8	Insektenmensch
9-10	Halbelf
11-12	Elf
13-15	Zwerg
16-26	Mensch
27-29	Halbling
30-31	Gibb
32-33	Gnom
34	Ork/Halbork
35	Troll
36	Oger
37	Halbriese
38	Vampir
39	Steintroll
40	Engel

Erst am Ende der Charaktererschaffung wirkt sich die Spezies deines Charakters auf seine Spielwerte aus. Regeltechnisch ist es also zunächst egal, ob du einen Menschen oder den Angehörigen einer anderen Spezies spielst. Allerdings ist es für das Konzept deines Charakters natürlich sehr wichtig, welcher Spezies er angehört. Wir können hier nicht vorhersehen, welche Spezies es in eurer Spielwelt gibt. Besprich mit deinem Spielleiter, zwischen welchen Spezies du in der Kampagne wählen kannst und welche Auswirkungen sie auf das Konzept deines Charakters hat.

LIQUID stellt ein paar Spezies vor, die besonders häufig in Rollenspielwelten anzutreffen sind. Das bedeutet natürlich nicht, dass deine Wahl unbedingt unter diesen Spezies getroffen werden muss. Unter Umständen gibt es keine anderen Spezies als Menschen in eurer Spielwelt. Oder es gibt viel mehr und ganz andere Spezies, als wir es für möglich halten. Weiter unten erfährst du mehr über die einzelnen Spezies.

Name

Bevor du mit der eigentlichen Charaktererschaffung beginnst, ist es wichtig, dir einen Namen für deinen Charakter zu überlegen. Viele Spieler lassen diesen Schritt außen vor oder holen ihn am Ende der Charaktererschaffung als notwendiges Übel nach. Das ist ein grundlegender Fehler. Namen haben ihren Sinn und Zweck - ja, sie sind sogar ausgesprochen elementar!

Es hat seinen Grund, dass alle Dinge auf der Welt Namen haben: Namen bezeichnen nicht nur Dinge, sie lassen sie erst Wirklichkeit werden. Am besten sieht man das in der Werbung. Da packen Leute ein Stück Fleisch in ein Brötchen und plötzlich ist er ein Markenprodukt, ein *BigMac™.* Die wenigsten Menschen sprechen von Kopfschmerztabletten oder Taschentüchern, sondern von *Aspirin™* und *Tempos™*. Der Mensch sucht immer möglichst konkrete Begriffe, um ein Bild vor Augen zu haben, auch wenn er von abstrakten Dingen spricht.

Rollenspielcharaktere sind unglaublich abstrakt. Sie existieren nur in deiner Phantasie, besitzen kein Aussehen, keine Gestalt, nehmen keinen Platz ein. Hilf deswegen dir und vor allem deinen Mitspielern, deinem Charakter Form und Gestalt zu verleihen. Mimik, Gestik und Ausdrucksweise beispielsweise sind unglaublich wichtig dafür. Noch viel wichtiger ist jedoch ein guter Name.

Versuche vor allem irgendwelche Scherznamen zu vermeiden. Nenne deinen Magier nicht "Magic Fritz", deinen Cowboy nicht "Johnny Walker" und deinen FBI-Special Agent nicht "Mr. Bean". All das sind Namen, mit denen man bereits bestimmte Persönlichkeiten verbindet. Und außerdem sind sie einfach peinlich.

Abgesehen von allem anderen darfst du auch nicht vergessen, dass Namen Bedeutung haben. Im wirklichen Leben verblassen die Bedeutungen von Namen wie Müller, Meier oder Schmidt. Nur weil jemand einen solchen Nachnamen hat, muss er noch lange nicht in einem solchen Beruf arbeiten und Alfred Bulle kann durchaus ein Spargeltarzan sein. In Geschichten und auch im Rollenspiel ist das anders: Alles hat in einer Geschichte Bedeutung, hängt mit der Handlung und den Intentionen der Erzähler zusammen. Im Gegensatz zum wirklichen Leben haben Namen in einer Geschichte also auch immer eine Bedeutung: Sie geben einen Hinweis auf die Tätigkeit, die Psyche oder das Schicksal deines Charakters. Versuche auch das beim Erschaffen eines guten Namen zu beachten. Wenn du eine fremdartige Spezies spielst, sollte die Fremdartigkeit beim Namen beginnen. Versuche einen exotischen Namen zu finden, der trotzdem gut klingt. Wenn du ein wenig Inspirationen brauchst, sieh dir einfach eine Folge *STAR TREK* oder einen *STAR WARS*-Film an. Wirklich herausragende Namensschöpfer sind auch die unter Rollenspielern recht populären Autoren Tolkien, Lovecraft oder Moorcock.

Gib dir also an dieser Stelle bereits Mühe damit, einen Namen für deinen Charakter zu finden, der einzigartig ist, etwas mit seiner Persönlichkeit und seinem Schicksal zutun hat und einen schönen Klang besitzt.

Alter

Spezies	*Alter*	*Durchschnitt*
Dämon*	**-**	**-**
Echsenmensch	**3W10+6**	**24**
Elf	**30xW10**	**180**
Engel*	**-**	**-**
Fee*	**-**	**-**
Gibb	**10xW10**	**60**
Gnom	**10W10+20**	**80**
Halbelf	**3W10+13**	**31**
Halbling	**10xW10**	**60**
Halbriese	**5W10+6**	**36**
Insektenmensch	**W10 + 5**	**11**
Lykanthrop	**5W10+13**	**43**
Mensch	**3W10+13**	**31**
Oger	**2W10**	**12**
Ork/Halbork	**2W10+8**	**20**
Steintroll	**2W10**	**12**
Troll	**2W10+8**	**20**
Vampir	**200 x W10**	**1200**
Zwerg	**15xW10**	**90**

* Dämonen, Engel und Feen sind magische Wesen, die nicht in dem Sinne geboren werden wie andere Spezies. Deswegen spielt ihr Alter keine Rolle. Genaueres kannst du der Beschreibung dieser Spezies am Ende des Kapitels entnehmen.

Über das Alter deines Charakters solltest du zu Beginn der Kampagne nicht ohne die Zustimmung deines Spielleiters entscheiden. Unter Umständen will er die Bonus-Punkte, die du für deinen Charakter erhältst, seinem Alter anpassen oder bestimmte Fertigkeitswerte oder Attribute reduzieren oder erhöhen, wenn er besonders jung oder besonders alt ist. Vielleicht passt es deinem Spielleiter aber auch nicht, wenn du einen besonders jungen oder besonders alten Charakter spielen willst. Andererseits könnte es auch sein, dass er ausnahmsweise mal eine Kampagne geplant hat, in der alle Charaktere als Kinder beginnen. Andererseits solltest du dich auch nicht zu einem Charakterkonzept zwingen lassen, dass dir gar nicht liegt. Besprich einfach mit deinem Spielleiter deine Vorstellungen und versucht einen Kompromiss zu finden.

Folgende Übersicht kannst du vielleicht als Anregung verwenden, um das Alter deines Charakters zu bestimmen. Auch hier können wir natürlich nicht vorhersehen, welche Besonderheiten eure Spielwelt vielleicht mitbringt. Du solltest das Alter deines Charakters in der Regel also lieber bestimmen als zufällig darüber zu entscheiden.

Altersstufen

Spezies	*kindlich*	*jugendlich*	*erwachsen*	*alt**
Dämon	**-**	**-**	**-**	**-**
Echsenmensch	**1-3**	**4-9**	**10-59**	**60-W**
Elf	**1-15**	**16-24**	**25-249**	**250-W**
Engel	**-**	**-**	**-**	**-**
Fee	**-**	**-**	**-**	**-**
Gibb	**1-16**	**17-29**	**30-149**	**150-W**
Gnom	**1-24**	**25-39**	**40-349**	**350-W**
Halbelf	**1-11**	**12-17**	**18-59**	**60-W**
Halbling	**1-13**	**14-24**	**25-149**	**150-W**
Halbriese	**1-5**	**6-10**	**11-189**	**190-W**
Insektenmensch**	**-**	**-**	**-**	**-**
Lykanthrop	**1-11**	**12-17**	**18-59**	**60-W**
Mensch	**1-11**	**12-17**	**18-59**	**60-W**
Oger	**1-3**	**4-7**	**8-29**	**30-W**
Ork/Halbork	**1-8**	**9-14**	**15-39**	**50-W**
Steintroll***	**1-3**	**3-7**	**8-?**	**?**
Troll	**1-3**	**4-9**	**10-49**	**50-W**
Vampir****	**1-11**	**12-17**	**18-59**	**60-W**
Zwerg	**1-29**	**30-49**	**50-399**	**400-W**

* Sobald ein Charakter alt ist, muss er auch damit rechnen, an Altersschwäche zu sterben. Jedes Jahr erzählte Zeit muss dem Charakter einen Check von *Ausdauer* + *Überleben* gelingen, ansonsten beißt er ins Gras. Für diesen Check dürfen keine Mana-Punkte eingesetzt werden - allerdings kannst du Schicksals-Punkte benutzen, um dem Tod ein Schnippchen zu schlagen ("Ihr Mann wird sich von dem Schlaganfall erholen, aber er sollte in Zukunft vorsichtig sein ...").
** Insektenmenschen sind wenige Wochen nach der Geburt bereits komplett ausgebildet und kennen im herkömmlichen Sinne keine Heranwachsenden - nur "Larven" und "Krieger", "Arbeiter" usw.. Sie werden in der Regel nicht älter als 35 und werden bei den ersten Anzeichen von Altersschwäche von ihren Artgenossen umgebracht - wenn sie nicht sowieso schon viel früher im Kampf oder vor Überarbeitung gestorben sind.
*** Niemand weiß genau, ob Steintrolle überhaupt sterben. Manche behaupten auch, dass niemand so genau sagen kann, ob sie überhaupt *leben*. Immerhin verbringen sie einen Großteil ihres Lebens damit, mit anderen Steinen in der Sonne zu liegen. Viele von ihnen bewegen sich Jahrhunderte lang überhaupt nicht.
**** Vampire sind in der Regel unsterblich, weswegen für sie auch Alterserscheinungen keine Rolle spielen. Das in dieser Tabelle angegebene Alter entspricht nur ihrer äußeren Erscheinung, wobei wir annehmen, dass der Vampir ein Mensch war, bevor seine untote Existenz begann. Natürlich kann auch ein angehöriger einer anderen Rasse zum Vampir werden.

Prinzipiell wird angenommen, dass dein Charakter ein durchschnittliches Alter besitzt. Es spricht aber auch nichts dagegen, ein Kind, einen Jugendlichen oder auch einen weisen Alten zu spielen. Allerdings wirkt sich ein extremes Alter auch auf dei-

nes Spielwerte aus. Welches alter als extrem betrachtet werden kann, ist von Spezies zu Spezies verschieden.

Natürlich solltest du die Angaben in der unten stehenden Tabelle nicht zu genau nehmen. Je nach den gesellschaftlichen Verhältnisse oder der Entwicklung des einzelnen Individuums kann es sehr, sehr unterschiedlich sein, ab welchem Alter ein Charakter schon als erwachsen oder noch als jugendlich betrachtet wird. Denke einfach beispielsweise daran, dass man auch in unserer realen Welt ja nicht automatisch mit 18 erwachsen ist, sondern dass die Auffassungen davon, wann und wodurch jemand erwachsen wird von Land zu Land und auch von Mensch zu Mensch sehr verschieden sein können. Natürlich geht das Alter nicht spurlos an deinem Charakter vorbei. Fällt das Alter deines Charakters nicht in den Bereich "erwachsen", erhält er einige Auflagen:

Auswirkungen der Altersstufen

Altersstufe	*max. Stärke*	*max. Ges.*	*max. Ausdauer*
Kindlich	**1**	**-**	**2**
Jugendlich	**2**	**-**	**3**
Alt	**2**	**3**	**2**

Außerdem wird die Anzahl der Bonus-Punkte verändert: Kindlichen Charakteren stehen in der Regel nur fünf Bonus-Punkte zu Verfügung, jugendliche dürfen meistens nur zehn verteilen. Vergiss aber nicht, dass das alles nur Faustregeln sind. Natürlich kann es auch Kinder geben, die schon viel erlebt haben oder aus irgendwelchen Gründen besonders stark sind. Es bleibt dir nie erspart, zu überlegen ob unsere Vorgaben hier im Einzelfall auch zutreffen.

Alte Charaktere erhalten nach Ermessen des Spielleiters mehr als 30 Bonus-Punkte - je nach dem, was sie in ihrem langen Leben alles erlebt haben.

Größe

Spezies	*Größe*	*Durchschnitt*
Dämon*	**-**	**-**
Echsenmensch	**150+5W10 cm**	**180 cm**
Elf	**165+5W10 cm**	**195 cm**
Engel	**150+5W10 cm**	**180 cm**
Fee	**30+3W10 cm**	**48 cm**
Gibb	**30+3W10 cm**	**48 cm**
Gnom	**80+4W10 cm**	**104 cm**
Halbelf	**150+5W10 cm**	**180 cm**
Halbling	**90+4W10 cm**	**114 cm**
Halbriese	**250+10W10 cm**	**310 cm**
Insektenmensch	**180+5W10 cm**	**210 cm**
Mensch	**150+4W10 cm**	**174 cm**
Oger	**230+7W10 cm**	**272 cm**
Ork/Halbork	**130+5W10 cm**	**160 cm**
Steintroll	**190+5W10 cm**	**220 cm**
Troll	**200+W10 cm**	**260 cm**
Vampir	**150+4W10 cm**	**174 cm**
Werwolf	**150+4W10 cm**	**174 cm**
Zwerg	**120+2W10 cm**	**132 cm**

*Dämonen besitzen keinen materiellen Körper.

Die genaue Größe deines Charakters hat kaum Auswirkungen auf das Spiel. Es kann aber zu seiner Persönlichkeit beitragen (Charaktere mit auffälligen Abweichungen vom Durchschnitt könnten beispielsweise verunsichert sein).

Gewicht

Spezies	*Gewicht*	*Durchschnitt*
Dämon*	**-**	**-**
Echsenmensch	**6W10+40**	**76**
Elf	**5W10+40**	**70**
Engel	**7W10+40**	**82**
Fee**	**-**	**-**
Gibb**	**-**	**-**
Gnom	**4W10+20**	**44**
Halbelf	**6W10+40**	**76**
Halbling	**4W10+30**	**54**
Halbriese	**12W10+100**	**175**
Insektenmensch	**3W10+50**	**68**
Mensch	**7W10+40**	**82**
Oger	**9W10+40**	**94**
Ork/Halbork	**6W10+50**	**86**
Steintroll	**10W10+300**	**360**
Troll	**10W10+90**	**150**
Vampir	**7W10+40**	**82**
Werwolf	**8W10+50**	**98**
Zwerg	**4W10+40**	**64**

* Dämonen haben kein bestimmtes Gewicht.
** Gibbs und Feen haben ein Gewicht, das weit unter 1 kg liegt, weswegen es für das Spiel vernachlässigt werden kann. Sie werden selten mehr wiegen als ein paar Gramm.

Der Zusammenhang von Größe und Gewicht ergibt die Figur deines Charakters.

Haare
Die Haarfarbe deines Charakters kann von Spezies zu Spezies natürlich unterschiedlichen Beschränkungen unterliegen (viele Spezies, wie Echsenmensch oder Steintrolle haben gar keine Haare, bei anderen kommen bestimmte Haarfarben gar nicht oder nur extrem selten vor).

Augen
Wie auch die Haarfarbe so spielt die Augenfarbe natürlich keine große Rolle im Spiel. Trotzdem solltest du möglichst genau wissen, wie dein Charakter aussieht,

damit es dir besser gelingt, eine plastisch Vorstellung von ihm zu gewinnen. Je besser dein inneres Bild ist, das du von deinem Charakter hast, umso überzeugender wirst du ihn darstellen können. Mach dir also auch Gedanken über solche kleinen Details wie die Augenfarbe. Bedenke vor allem auch, das herausragende Charaktere in großen Geschichten meisten auch in kleinen Details von der Norm abweichen. Vielleicht hat dein Charakter ja nur ein Auge, unterschiedliche Augenfarben oder eine exotische Augenfarbe (z. B. rot)? Wiederum ist die Augenfarbe sehr stark von der Spezies deines Charakters abhängig. Echsenmenschen besitzen beispielsweise vollkommen andere Augenfarben und auch -formen (!) als menschliche Charaktere.

Physis	
4W10	***Besonderes Kennzeichen***
4	**große Nase**
5	**platte Nase**
6	**Hakennase**
7	**pockennarbiges Gesicht**
8	**einäugig**
9	**faltig**
10	**Glatze**
11	**dicker Bauch**
12	**Locken**
13	**extrem helle/dunkle Haut**
14	**ebenmäßiges Gesicht**
15	**extrem langes/kurzes Haar**
16	**extremer Bartwuchs**
17	**Extreme/keine Körperbehaarung**
18	**Hasenzähne**
19	**verfaulte Zähne**
20	**Sommersprossen**
21	**Warze im Gesicht/pickelig**
22-26	**keine**
27	**große Hände**
28	**große Füße**
29	**große Ohren**

30	**lange Ohrläppchen**
31	**starker Akzent**
32	**Lispeln**
33	**Stottern**
34	**glockenklare Stimme**
35	**lautes Organ**
36	**heisere Stimme**
37	**buschige Augenbrauen**
38	**auffälliges Muttermal**
39	**kurze Beine**
40	**feingliedrige Hände**

Besitzt dein Charakter irgendwelche besonderen Kennzeichen? Auffällig geformte Körperteile oder äußerliche Eigenschaften, die sonst niemand besitzt? Lass dir etwas einfallen, was die Erscheinung deines Charakters unverwechselbar macht. Hier eine kleine Anregung:

Tipp: Besonderes Kennzeichen sind im Gegensatz zu allen anderen Merkmalen deines Charakters eine Sache, die sich sehr gut auswürfeln lässt. Erfahrungsgemäß sind die meisten Spieler in der Regel nicht sonderlich erpicht darauf, ihren Charakteren besondere Kennzeichen zu geben. Als Spielleiter kannst du es deswegen beispielsweise zur Pflicht machen, dass jeder Spieler bei der Charaktererschaffung auf dieser Tabelle mindestens einmal würfeln muss. Alternativ dazu kannst du bis zu fünf zusätzliche Bonus-Punkte verteilen. Für jeden auf diese Weise erworbenen Bonus-Punkt müssen die Spieler einmal auf der Tabelle würfeln. Eine weitere Möglichkeit wäre, sie einfach W10 mal auf der Tabelle würfeln zu lassen. Wird ein Kennzeichen dabei mehr als einmal gewürfelt, wird das zweite Ergebnis einfach wie "keine" behandelt.

Verletzungen

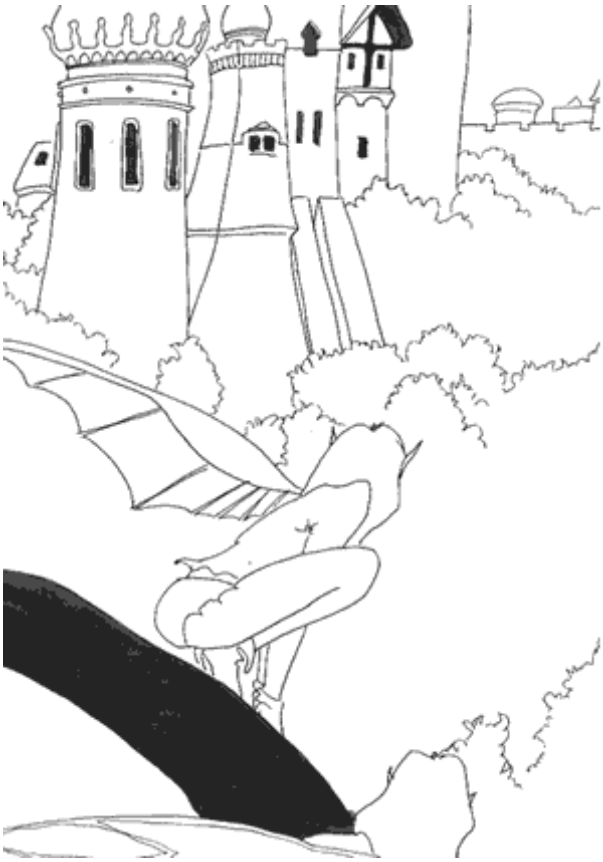
2W10	*Verletzungen*	*Auswirkung*
2	**Leber verletzt**	**kein Alkohol**
3	**Magen verletzt**	**nur leichte Nahrung**
4	**Augen verletzt**	**kein grelles Sonnenlicht**
5	**Nase oder Ohr abgeschnitten**	**-2 Charisma**
6-8	**viele Narben**	**-1 Charisma**
9-15	**Keine Verletzungen**	**-**
16	**zerschmettertes Knie**	**steifes Bein: -1 Akrobatik**
17	**Finger an einer Hand fehlen**	**lahme Hand: -1 Fingerfertigkeit**
18	**Muskel im Arm permanent verletzt**	**nutzlose Hand: -2 Fingerfertigkeit**
19	**Muskel im Bein permanent verletzt**	**starkes Hinken und Zucken: -1 Geschicklichkeit**
20	**Lunge punktiert**	**starkes Asthma: -2 Ausdauer**

Da sich dein Charakter oft in gefährliche Situationen begibt, kann es auch geschehen, dass er mit der Zeit Verletzungen erleidet, die nicht spurlos an ihm vorüber gehen. Vielleicht hat er ja auch schon welche vor dem Beginn der Kampagne erworben, vielleicht erleidet er sie aber auch während des Spiels. Sieh im Abschnitt *Kampf* nach, um mehr darüber zu erfahren, wann dein Charakter Verletzungen erleidet. Wenn du jetzt schon festlegen möchtest, dass dein Charaktere bleibende Schäden erlitten hat (beispielsweise weil er ein Kriegsveteran ist oder einen schrecklichen Unfall hatte), kannst du dich ja von vorstehender Übersicht inspirieren lassen.

Archetyp

2W10	*Archetyp*
2	**Choleriker**
3	**Clown**
4	**Draufgänger**
5	**Einsamer Wolf**
6	**Fanatiker**

7	**Fürsorger**
8	**Hysteriker**
9	**Kämpfer**
10	**Konformist**
11	**Konservativer**
12	**Kritiker**
13	**Märtyrer**
14	**Organisator**
15	**Phlegmatiker**
16	**Richter**
17	**Sanguiniker**
18	**Schwarzseher**
19	**Sonderling**
20	**Visionär**



Der Archetyp ist ein Konzept, dass dir bei der Darstellung deines Charakters im Abenteuer helfen soll. Der Archetyp deines Charakters ist sein grundlegender Persönlichkeitszug, mit dem du ihn beschreiben kannst. Du bist in der Gestaltung des Archetypen vollkommen frei. Damit du ein paar Ideen bekommst, wie so ein Archetyp aussehen kann, haben wir hier ein paar Beispiele:

Choleriker
"Was meinst du damit: 'Ich rege mich schnell auf!' Ich wird dir zeigen, was es heißt sich schnell aufzuregen! Siehst du? Jetzt rege ich mich auf! Und *du* bist schuld! Verschwinde, ich will dich hier nie mehr sehen! Hörst du - *nie mehr*!"

Clown
"Ich weiß auch nicht, wieso das so ist, aber wenn es die Gelegenheit gibt, einen guten Witz zu reißen, dann kann ich nicht widerstehen. Ich weiß, manchmal kränke ich die Menschen - aber ich mache mich doch auch über mich selbst lustig. Ich kann halt nicht anders."

Draufgänger
"Kein Risiko ist zu groß, keine Aufgabe zu schwer ... Die Chancen stehen eins zu einer Million, aber es könnte klappen ... Ich weiß noch nicht, was ich tue, aber mir fällt schon noch was ein ... Natürlich kann ich ein Flugzeug *fliegen* - ich weiß nur nicht, wie man es *landet*. Vielleicht ist das jetzt nicht unbedingt der beste Zeitpunkt, um dir das zu gestehen, aber ich glaube wir sollten langsam das Fahrgestell ausfahren ..."

Einsamer Wolf
"Ich selbst bin mein bester Freund. Ich traue niemanden außer mir selbst. Tja, ich war halt noch nie der große Teamspieler. In der Gegenwart anderer Menschen fühle ich mich nicht wohl. Sie geben mir nichts. Die sind doch eh alle oberflächlich."

Fanatiker
"Wer nicht für mich ist, ist gegen mich. Ich will hier keine halben Sachen. Ich will auch nicht 100%. Ich will 150%, verstehst du? Und wenn du nicht bereit bist, alles zu geben, dann sind wir wohl nicht füreinander geschaffen. Man muss bluten, um Erfolg zu haben, die Nummer eins zu sein und seine Ziele zu erreichen."

Fürsorger
"Die Welt wäre besser, wenn die Menschen nicht stets an sich selbst, sondern mehr an die anderen denken würden. Es gibt so viel zu tun!"

Hysteriker
"Was heißt hier, ich solle mich nicht aufregen? Wenn das kein Grund ist in Panik zu verfallen - welcher ist es denn dann? Mein Gott - wir werden aller sterben! Ich bin noch so jung! Warum ich? Tu was, steh nicht so rum, wir kann man nur so inkompetent sein! AHHHHHHHHH!"

Kämpfer
"Schlag mich, tritt mich, demütige mich - ich gebe nicht auf! Ruhm und Ehre sind wichtiger als Leben oder Tod und was mich nicht umbringt, macht mich nur härter. Ich lass mir nichts gefallen!"

Konformist
"Es ist mir wichtig, geliebt zu werden und im Mittelpunkt zu stehen. Es zählt nicht, *wer* einen kennt oder *weswegen* man bekannt ist, sondern *dass* man mich kennt. Und am schnellsten wird man bekannt, wenn man geliebt wird. Ich weiß, wie man ankommt!"

Konservativer
"Das haben wir schon immer so gemacht, das hat sich bewährt, das machen wir auch in Zukunft so. Traditionen müssen schließlich gewahrt werden, weil man sonst seine Identität verliert. Man hat seinen Platz in der Gesellschaft und den muss man so gut es geht erfüllen."

Kritiker
"Es gibt stets zwei Seiten der Medaille, nichts ist, wie es scheint. Ich sage ja nicht, dass ich immer Recht habe. Aber es wäre bestimmt klüger, alles noch mal zu überdenken. Man sollte sich einfach nicht mit allem zufrieden geben. Schließlich lebt man nur einmal. Und gewisse Standards müssen doch einfach gewahrt werden."

Märtyrer
"Nicht ich zähle, nicht meine Freunde oder die Gesellschaft. Es ist die Sache, für die man kämpfen und – wenn es nötig ist - sterben muss."

Organisator
"Ich weiß nicht, was es kostet oder was es ist, aber ich weiß wo ich es kriegen kann. Lass mir nur zwei Stunden Zeit und du hast es. Wir machen das folgendermaßen, ich hab da schon mal einen Plan ausgearbeitet ..."

Phlegmatiker
"Immer mit der Ruhe. Das hat doch eh alles keinen Zweck. Also können wir uns auch Zeit lassen, oder? Ja, ja, nun drängle nicht so! Irgendwie wird sich das schon ergeben. Mach hier keine Welle. Wir bleiben einfach sitzen und warten ab, was passiert. Zigarette?"

Richter
"Es gibt Gut und Böse, richtig und falsch. Ich weiß genau, wofür ich mich zu entscheiden habe. Andere brauchen dabei meine Hilfe. Ich sage nicht, dass die anderen schlecht sind, aber sie sind schwach. Eine kleine Strafe hat schon oft die Augen geöffnet und Strauchelnde auf den Pfad der Tugend zurückgeführt. Ich bin von meinen Idealen überzeugt, sie sind das Ergebnis harter, langer Arbeit."

Sanguiniker
"Oh, Mann, hast du das schon gesehen? Und das? Und das und das und das? Was heißt hier, ich bringe nie was zu ende? Man muss halt vielseitig sein. Es gibt so viele interessante Dinge im Leben - und ich will sie alle sehen, will alles erleben!"

Schwarzseher
"Wozu kämpfen, wozu sich anstrengen, wonach streben? Schließlich sind wir alle irgendwann mal tot ..."

Savoir-Faire
"Schlagfertigkeit und Allgemeinbildung sind meine zweiten Vornamen. Man nennt mich auch 'MacGuiver'. Gib mir ein Taschenmesser und ein wenig Backpulver und ich baue dir ne Atombombe. Das Gefängnis, das mich halten könnte, ist noch nicht gebaut worden. Mir fällt immer was ein."

Sonderling
"Hi, hi, hi, ... hab ich dir eigentlich schon mal meine Nacktschneckensammlung gezeigt? Nicht? Dann komm doch mit runter in meine Kellerwohnung. He, he, he."

Visionär
"Es gibt eine Welt, die besser ist als die, in der wir leben. Wenn wir uns anstrengen, können wir sie erreichen. Es gehört nicht viel dazu. Sie ist zum Greifen nah, wir müssen uns nur danach ausstrecken."

Neue Archetypen
Über die von uns vorgeschlagenen Archetypen hinaus gibt es noch eine Vielzahl von anderen, die man sich ausdenken kann. Wir wollen dich auch ausdrücklich dazu ermutigen, dies zu tun. Es ist fürs Rollenspiel meistens besser, dass du etwas spielst, das dir liegt und das du dir selbst ausgedacht hast, anstatt etwas Vorgefertigtes zu übernehmen. Allerdings solltest du eine sehr genaue Vorstellung von dem neuen Archetypen haben und ihn schriftlich wenigstens nach unseren Beispielen kurz skizzieren.

Motive

W10	*Motive*
1	Amüsieren anderer/das Bedürfnis Ernst genommen zu werden
2	Habgier/Freundschaft
3	Anderen den Spaß verderben ("Luke, ich bin dein Vater!")/Akzeptanz
4	Bedürftigen helfen/Streben nach Wohlstand
5	Neugierde auf andere Kulturen und Menschen/das Gründen einer Familie
6	Streben nach Gerechtigkeit/Einhalten von Gesetzen
7	Streben nach Wissen und Bildung/der Wunsch nach einem einfachen Leben
8	Karriere/Freunde und Familie
9	Vergnügen/Verantwortung
10	Körperliche Perfektion/Menschlichkeit

Als nächstes solltest du zwei sich widersprechende Motive für deinen Charakter wählen. Seine Persönlichkeit wird sich in einem Spannungsfeld zwischen diesen beiden Polen bewegen und einen inneren Konflikt erzeugen. Das macht deinen Charakter interessant und für dich und deine Mitspieler unterhaltsamer. Überlege dir bei der Charakterschaffung, wie du den inneren Konflikt deines Charakters darstellen und für deine Spielrunde sichtbar machen kannst. Große Geschichten sind voll von solchen inneren Konflikten. Beachte dabei auch deinen Archetypen. Meistens ergeben sich aus ihm schon interessante Motive.

Einen der einfachsten inneren Konflikte kann man beispielsweise im Verhältnis zwischen den beiden FBI-Agenten *Scully* und *Mulder* in der TV-Serie "Akte X: Die unheimlichen Fälle des FBI" erleben: Einerseits wird deutlich, dass ihre Verbindung weit über ein kollegiales Verhältnis hinausgeht. Sie sind verliebt. Andererseits wollen sie ihre Freundschaft nicht riskieren und unterdrücken ihre Gefühle. So befinden sie sich in einem Konflikt zwischen Freundschaft und Liebe, der den besonderen Reiz ihrer Beziehung für den Zuschauer ausmacht. Die Serie wäre erheblich langweiliger, wenn die beiden ein Paar wären oder sich die ganze Zeit streiten würden.

Ein andere Konflikt, den jeder kennen dürfte, ist der von *Han Solo* in "STAR WARS Episode IV: Eine neue Hoffnung". Han Solo muss sich in diesem Film zwischen seiner Geldgier einerseits und dem Wunsch nach Freundschaft zu seine neu gefundenen Kameraden entscheiden, die aber große Gefahren mit sich bringt.

Ein besonders raffinierten Konflikt gibt es beispielsweise in der Figur von *Data*, dem Anderoiden, aus der Fernsehserie "RAUMSCHIFF ENTERPRISE: Die nächste Generation": Einerseits ist er eine Maschine, die zu keinerlei Gefühlen fähig ist, andererseits ist er so menschenähnlich, dass es fast natürlich erscheint, dass er auch gerne als vollwertiges Mitglied in die menschliche Gesellschaft aufgenommen werden möchte. Aus diesem Konflikt entstehen eine Menge Handlungsstränge und Kapriolen, Slapstick und auch sehr gefühlvolle Momente. Es knüpft sich sogar die Frage nach dem Menschsein an. Dabei kann dieser Konflikt ja nie gelöst werden, denn *Data* wird immer eine Maschine bleiben, weswegen sich praktisch unzählige Szenen und Geschichten aus diesem Konflikt ableiten lassen.

Für das Rollenspiel typisch wäre beispielsweise eine Umkehrung dieses Konfliktes. Wenn du einen Cyberjunkie spielst, der sich wichtige Körperteile durch Cyberware ersetzen lässt entsteht beispielsweise der Konflikt zwischen den Vorteilen, welche die Cyberware mit sich bringt, einerseits und der Frage danach, wann ein Mensch eigentlich noch ein Mensch oder nicht schon Maschine ist andererseits.

Wie du siehst gibt es eine Vielzahl gegensätzlicher Motive und Konflikte, die du dir ausdenken kannst, um deinen Charakter interessant zu machen und ihm Persönlichkeit zu verleihen. Achte darauf, dass die Motive auch zum Archetypen passen. Ansonsten bis du in deiner Kreativität nicht eingeschränkt.

Auch hier sind einer Phantasie keinerlei Grenzen gesetzt. Unsere kleine Aufzählung soll lediglich zur Inspiration dienen, damit du die Motivation deines Charakters selbst bestimmen kannst. Meistens ergeben sich mögliche Motive und Konflikte bereits aus der Hintergrundgeschichte deines Charakters.

Dein schlimmster Alptraum ...
Jeder besitzt etwas, das er besonders fürchtet, ein Ereignis, das ihn quält und das in seinen Träumen oft wiederkehrt. Für den Veteranen können dies Kriegserlebnisse sein, der Chirurg hat vielleicht Angst vor einem Versagen am OP, bei dem ein Patient stirbt, der Händler fürchtet, als Bettler zu enden und von jedem verjagt zu werden und der Magier träumt jede Nacht davon, dass eines Tages Dämonen seine Seele rauben.

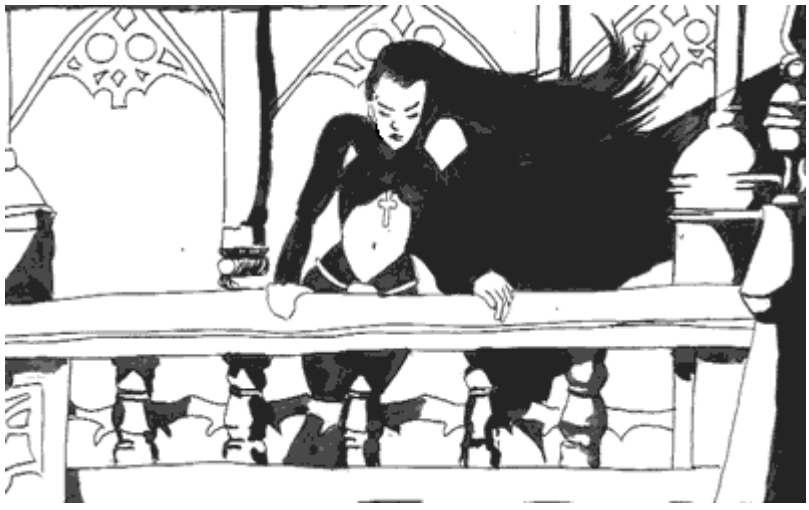
Überlege dir einen Alptraum, den dein Charakter von Zeit zu Zeit träumt, eine Befürchtung, die ihn besonders quält. Dies trägt nicht nur dazu bei, seine Persönlichkeit zu vervollkommnen, sondern kann dem Spielleiter auch gute Ansatzpunkte für Handlungsstränge in seiner Kampagne liefern.

Dein innigster Wunsch ...
Genauso, wie es etwas gibt, das jeder besonders fürchtet, gibt es auch für jeden einen innigen Wunsch, der vielleicht niemals erfüllt wird, der aber trotzdem immer wieder in den Tag- und Wunschträumen auftaucht. Ein Jugendlicher träumt vielleicht davon, Popstar zu werden, der erfolgreiche Geschäftsmann sehnt sich nach der Liebe einer Familie, die er sich zeitlich nie erlauben konnte oder der Krieger träumt in Wirklichkeit vom Frieden oder auch vom Ruhm in der Schlacht.

Achillesferse

2W10	*Achillesferse*
2	Alkoholismus
3	dunkles Geheimnis
4	Ehrenkodex
5	Farbenblindheit
6	Feigheit
7	Kleptomanie
8	Legasthenie
9	Leichtgläubigkeit
10	Lüsternheit
11	Neugier
12	partielle Amnesie (ein bestimmter Teil der Erinnerungen fehlt)
13	Pazifismus
14	Phobie*
15	Schüchternheit
16	Hass (auf Personen, Spezies, Verhaltensweisen ...)
17	schwacher Wille
18	Schwerhörigkeit
19	Schwur
20	Sucht

* Es gibt viele mögliche Phobien. Man kann vor allem Angst haben. Bedenke aber, wenn du eine Phobie als Achillesferse wählst, dass



dies nicht nur bedeutet, dass sich dein Charakter vor dem Gegenstand, der Person oder der Situation ein bisschen fürchtet: Er hat panische Angst, die er ohne Hilfe auch nicht überwinden kann und die ihn handlungsunfähig macht.

Jeder besitzt eine besondere Schwachstelle, etwas, das ihn verletzt oder verwirrt - körperlich oder geistig -, seine Bewegungs- oder Entscheidungsfreiheit einschränkt.

Die Achillesferse kann ein dunkles Geheimnis, die Angst vor bestimmten Gegenständen, Tieren oder Situationen sein, aber auch ein besonders starker Hass auf eine bestimmte Person. Lass deiner Phantasie freien Lauf, geh weit in der Vergangenheit deines Charakters zurück und erforsche seine Psyche um herauszufinden, was seine Achillesferse sein könnte. Oder lass dich inspirieren:

Spleen

2W10	*Spleen*
2	**Abartige Angewohnheiten: ewiges Kratzen, gedankenverlorenes Popeln, Verlegenheitshüsteln, verträumtes Vor-Sich-Hin-Summen, Kauen an den Nägeln, Kaugummi kauen, Zahnstocher im Mundwinkel Rülpsen, Furzen, auf den Boden spucken**
3	**Dickköpfigkeit**
4	**Eifersucht**
5	**Einbildungen**
6	**Eitelkeit**
7	**Geiz**
8	**Größenwahn**
9	**Habgier**
10	**Humorlosigkeit**
11	**Impulsivität**
12	**Lüsternheit**
13	**Markenzeichen**
14	**Pazifismus**
15	**Selbstüberschätzung**
16	**Stereotype Redewendung: "Donnerkeil!", "Potzblitz!", "Hunde, wollt ihr ewig Leben?", "Hasta la vista, Baby!", "Schon mal nachts mit dem Teufel im blassen Mondlicht getanzt?", "Man lebt nur einmal ... "**
17	**Verfolgungswahn**
18	**Verträumtheit**
19	**Zerstreutheit**
20	**Zwanghaftes Verhalten: Ehrlichkeit, Lügen, Großzügigkeit, Glücksspiel, Streitsucht, Vergnügungssucht, Kampflust, Imponiergehabe, Faulheit, Völlerei, Geltungssucht usw.**

Kleine Macken machen deinen Charakter liebenswert. Jeder Mensch besitzt merkwürdige Angewohnheiten.

Stell dir selbst im Rollenspiel die Herausforderung, einen interessanten und unterhaltsamen Spleen für deinen Charakter zu entwerfen, der seiner Persönlichkeit Tiefe verleiht und tolle Szenen hervorbringen kann.

Am besten kannst du dir einen Spleen folgendermaßen veranschaulichen:
Hast du schon mal über eine Person sowas gesagt wie: "Der M. ist ja ganz nett, aber sein PIEP ist ein bisschen anstrengend!" oder "Die F. ist irgendwie langweilig, aber immer wenn sie PIEP, dann könnte ich mich vor Lachen wegpacken?" Ersetze PIEP durch eine entsprechende Eigenschaft, die dir an Menschen in deiner Umgebung einfallen und du weißt, was ein Spleen ist.

Spleens können kleine Randerscheinungen sein wie z. B: ein dummer Spruch, der ständig wiederholt wird ("Hunde, wollt ihr denn ewig leben?", "Ich habe gewusst,

dass er das sagt." Oder "Hasta la vista, Baby!") oder ein kleines Accessoire, auf das dein Charakter nie verzichten würde (z. B. Schlapphüte, Spazierstock, Regenschirm, der alte Mantel, der schon von alleine steht oder ähnliches).
Im Prinzip bist du vollkommen frei in der Wahl deines Spleens, achte nur darauf, dass dein Spleen unterhaltsam bleibt und sich nicht zu wirklichen Problemen für deinen Charakter und die übrige Spielrunde ausweitet. Versuche Spleens zu vermeiden, die deinen Charakter oder sogar andere stark in ihrer Bewegungsfreiheit und ihren Entscheidungsmöglichkeiten einschränken.
Jeder Charakter besitzt einen auffälligen Spleen.

Sprachen
Bereits jetzt solltest du entscheiden, wie viele und welche Sprachen dein Charakter beherrscht. Das kann im Laufe des Spiels sehr wichtig werden. Bedenke aber, dass jede Sprache, die dein Charakter beherrscht, ihn später beim Verteilen der Punkte jeweils einen Charakter- oder Bonus-Punkt kostet. Für jede Sprache, die du ihm jetzt gibst, muss er die Fertigkeit Sprache um eins steigern. Seine Muttersprache hat jeder Charakter übrigens automatisch - dafür muss er keine Punkte ausgeben.

Geburtsort
Natürlich ist es für die Hintergrundgeschichte deines Charakters auch wichtig zu wissen, wo er geboren wurde. Seine Herkunft kann viel über seine Persönlichkeit aussagen. Kommt dein Charakter aus einer Großstadt oder eher aus einer ländlichen Gegend? Ist er am Wasser oder in den Bergen groß geworden? Ist die Stadt, in der er aufwuchs, eine schmutzige Industriestadt mit Fabriken oder eine reiche Handelsstadt mit vielen Prachtbauten usw.? Besprich mit dem Spielleiter, wo dein Charakter auf der Spielwelt geboren sein könnte.

Unter Umständen verbinden sich ja auch abenteuerliche Geschichten mit der Geburt deines Charakters. Vielleicht wurde er ja auf einem Schiff auf hoher See geboren, weswegen ihm die Schifffahrt im Blut liegt - oder er wurde in einem Raumschiff mitten im All geboren, weswegen er sich stets heimatlos fühlt und das Leben eines Vagabunden wählt. Oder er wurde auf abenteuerliche Weise gerade beim Angriff einer Orkarmee geboren - kurz nach seiner Geburt wurde seine Mutter erschlagen, weswegen er nun einen tief sitzenden Hass auf Orks hat, dessen Quelle ihm selbst nicht einmal bewusst ist. Du siehst, es gibt viele Möglichkeiten, aus dem Geburtsort deines Charakters interessante Hintergrundgeschichten zu entwickeln.

Wohnort
Der Wohnort deines Charakters kann natürlich ebenfalls viel über ihn aussagen. Sprich ihn gut mit deinem Spielleiter ab. Unter Umständen erfordert die Kampagne, dass dein Charakter an einem bestimmten Ort wohnt. Vielleicht besitzt dein Charaktere aber auch gar keinen Wohnort, sondern ist ein fahrender Händler, Landstreicher oder ein Soldat, der immer von einem Einsatzort zum nächsten unterwegs ist.

Karriere und Beruf

W10	*Schulabschluss/Ausbildung*
1	keine(r)
2	Autodidakt/Privatlehrer
3-5	Normaler Schulabschluss
6-7	Höhere Schule
8	Universität/Hochschule
9	Doktor oder Meister
10	Professor

An dieser Stelle solltest du dir Gedanken darüber machen, was dein Charakter bislang für Erfahrungen in seinem Leben gemacht und welche Berufe er bereits ausgeübt hat. Wie ist sein Werdegang, welche Schulabschlüsse hat er hinter sich? Die folgende Übersicht ist - wie alle anderen Tabellen in diesem Kapitel - mit großer Vorsicht zu genießen. Die Wahrscheinlichkeiten der einzelnen Karrieren orientieren sich an einer Spielwelt, die nahe an der realen Welt angesiedelt ist. In mittelalterlichen Fantasy-Kampagnen werden zum Beispiel Charaktere wesentlich häufiger gar keine Schulbildung besitzen. Manche Karrieremöglichkeiten werden vielleicht auch gar nicht existieren.

Neben dem Schulabschluss oder der Ausbildung des Charakters ist für seine Karriere noch interessant, welche Berufe er bislang durchlaufen hat. Die Möglichkeiten für den Werdegang eines Charakters sind nahezu unendlich. Manche Menschen erlernen einen Beruf und üben ihn ihr Leben lang aus, andere wechseln ihre Tätigkeiten so häufig wie ihre Unterhose und leben als Tagelöhner. Andere wiederum steigen vielleicht eine Karriereleiter steil hinauf, indem sie einen Beruf gezielt nach dem anderen ausüben, um sich jeweils zu verbessern, was ihr Einkommen und das Maß der Verantwortung betrifft, das sie tragen.

Mach dir also ausgiebig Gedanken darüber, welche Tätigkeiten dein Charakter bislang ausgeführt haben könnte. Dies kann viel über seine Persönlichkeit aussagen. Vielleicht ist er ja sogar ein Aussteiger, der gar keine Karriere hinter sich hat und als Stadtstreicher unter Brücken schläft ... ? Alles ist möglich, solange du deine Ideen mit dem Rest der Spielrunde abstimmst. Falls dir nichts einfällt, wirf einfach einen W10 für die Anzahl der bislang von deinem Charakter durchlaufenen Berufe und bestimme die genaue Art seiner Tätigkeiten anhand des nächsten Abschnittes.

Außerdem solltest du darüber nachdenken, welche Tätigkeit dein Charakter zurzeit ausübt. Im Laufe des Spiels kann sich sein Beruf selbstverständlich wiederum wandeln. Aber zumindest in dem Moment, in dem dein Charakter das Licht der Spielwelt erblickt, solltest du von ihm wissen, was er tut, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Es gibt eine fast unendliche Möglichkeit von Berufen. Wir haben uns darum bemüht, eine universelle Übersicht von Tätigkeiten zusammenzustellen, die auf viele Spielwelten passen können. Du musst sie jeweils noch ein bisschen genauer deiner speziellen Spielwelt anpassen. Das beste ist natürlich, du denkst dir selbst einen Beruf für deinen Charakter aus.

W10	***Karriere***	***mögliche Berufe in verschiedenen Spielwelten***
1	**Arbeiter**	**Bartender, Bauer, Bauarbeiter, Buchhalter, Chauffeur, Cop, Diener, Fahrradbote, Fischer, Flussschiffer, Folterknecht, Förster, Geldeintreiber, Handwerker, Hirte, Holzfäller, Jäger, Journalist, Kanalarbeiter, Konzernhacker, Kundschafter, Kutscher, Laborassistent, Läufer, Lotse, Photograph, Pizzalieferant, Pony-Express-Reiter, Postillon, Radio-DJ, Radioschauspieler, Rattenfänger, Romanheftautor, Schmied, Seefahrer, Sklave, Spion, Steward(ess), Taxifahrer, Viehzüchter, Vollstrekker, Wagenlenker**
2	**Aristokrat**	**Baron, Botschafter, Diplomat, Feldherr, Graf, Heeresführer, Herzog, Kaiser, König, Kurfürst, Prinz, Slumlord**
3	**Aussteiger**	**Abenteurer, Entdecker, Eremit, interstellarer Missionar, Kolonist, Kopfgeldjäger, Landstreicher, maskierter Rächer, Missionar, Mönch, Privatdetektiv, Prospektor, Raumhafen-Streuner, Rollenspieler, Schatzsucher, Sozialhilfeempfänger, Spieler, Spieler, Stadtsreicher, Straßendoktor, Straßenmusiker, Vagabund, Bettler, verarmter Adel**
4	**Gesetzloser**	**Assassine, Auftragskiller, Dieb, Drogendealer, Einbrecher, Fälscher, Falschspieler, Gangmitglied, Grabräuber, Hacker, Hehler, Heiratsschwindler, Mafiosi, Mörder, Netjunkie, Pferdedieb, Pirat, Räuber,**

		Scharlatan, Schatzsucher, Schmuggler, Taschendieb, Terrorist, Trickbetrüger, Viehdieb, Wegelagerer
5	**Gelehrter**	**Apotheker, Arzt, Astronaut, Bischof, Cyber-Ingenieur, Doktor in ... , Esoteriker, Expeditionsleiter, Fremdenführer, Gerichtsmediziner, Ingenieur, Kleriker, Lehrer, Mönch, Navigator, Parapsychologe, Priester, Professor, Rechtsanwalt, Richter, Rigger, Schamane, Schiffskapitän, Schreiber, Schriftsteller, verrückter Wissenschaftler**
6	**Händler**	**Bankkaufmann, Broker, fahrender Händler, Firmenleiter, Konzerner, Krämer, Ladenbesitzer, Marktschreier, Sklavenhändler, Vertreter**
7	**Kämpfer**	**Agent, Armbrustschütze, Bogenschütze, Gardist, Gladiator, Kanonier, Katapultschütze, Kommissar, Lanzenreiter, Leibwächter, Marinesoldat, Musketier, Paladin, Polizist, Samurai, Scharfschütze, Sheriff, Soldat, Söldner, Solo, Straßenwächter, Templer, Wächter**
8	**Künstler**	**Artist, Barde, Bildhauer, Entertainer, Erzähler, Instrumentalist, Komponist, Maler, Photograph, Rock/Popstar, Sänger, Schauspieler, Sportler, Studiomusiker, TV-Star (Quizmaster, Talk-Show-Moderator, Nachrichtenansager ...)**
9	**Okkultist**	**Alchimist, Dämonologe, Druide, Elementarist, Hexe, Hypnotiseur, Magier, Medizinmann, Nekromant, Psioniker, Seher, Straßenmagier, Wahrsager, Zauberer**
10	**Schüler**	**Geselle, Knappe, Lehrling, Schiffsjunge, Stallbursche, Student**

Einkommen

Karriere	***Durchschnittliches Einkommen***
Arbeiter	**1.800 Euro pro Monat**
Aristokrat	**10.000 Euro pro Monat und mehr**
Aussteiger	**kein regelmäßiges Einkommen**
Gesetzloser	**je nach Tätigkeit zwischen 1800 und 10.000 oder mehr Euro**
Gelehrter	**um die 4.000 Euro**
Händler	**um die 4.000 Euro**
Kämpfer	**um die 4.000 Euro**
Künstler	**je nach Tätigkeit zwischen 1800 und 10.000 oder mehr Euro**
Okkultist	**kein regelmäßiges Einkommen**
Schüler	**um die 1.000 Euro und weniger bis gar kein Einkommen**

Hast du erst einmal die Karriere und den aktuellen Beruf deines Charakters bestimmt, kannst du daraus auch ermitteln, wie seine Finanzen stehen. Wir empfehlen allerdings, diesen Punkt nicht zu genau zu nehmen. Immerhin ist *LIQUID* ein Rollenspiel und keine Wirtschaftssimulation. Nimm den Beruf deines Charakters als ungefähren Anhaltspunkt für seine finanziellen Verhältnisse und Lebensumstände. Das ist in der Regel ausreichend.

Zur Orientierung bieten wir dir folgende Übersicht. Natürlich musst du die Währung und die Verhältnismäßigkeit der jeweiligen Spielwelt anpassen. Ein Arbeiter in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt wird im Vergleich zu einem Arbeiter in unserer heutigen Zeit ein wesentlich geringeres oder vielleicht auch gar kein Einkommen haben, sondern nur für Kost und Logis arbeiten.

Bargeld

Karriere	***Durchschnittliches Einkommen***
Arbeiter	**ca. 100 Euro**
Aristokrat	**ca. 1.000 Euro**
Aussteiger	**ein paar Cents.**
Gesetzloser	**ca. 1.000 Euro**
Gelehrter	**ca. 300 Euro**
Händler	**ca. 500 Euro**
Kämpfer	**ca. 150 Euro**
Künstler	**ca. 500 Euro**
Okkultist	**ca. 500 Euro**
Schüler	**Ein paar Cents**

Die Frage nach den aktuellen finanziellen Mitteln stellt sich immer dann, wenn dein Charakter Ausrüstung erwerben will, Bestechungsgelder braucht, besondere Gegenstände werben muss oder reisen tätigen möchte usw. Wir empfehlen dabei einfach eine grobe Vorstellung davon zu etablieren, was sich der Charakter auf Grund seiner Karriere alles leisten kann und was nicht. Ein wohlhabender Adliger oder Geschäftsmann kann unter Umständen jeden Monat einen Neuwagen erwerben, wohingegen ein Arbeiter in der Regel am Hustensaft für sein krankes Kind zu knabbern hat. Wir verstehen hier unter Bargeld den Betrag, den dein Charakter in der Regel in seiner Brieftasche bei sich tragen wird. Besprich eine realistische Summe mit deinem Spielleiter zu Spielbeginn. Wenn nicht anders besprochen, hat dein Charakter stets diese Summe bei sich.

Ersparnisse
Es kann interessant sein zu wissen, was dein Charakter so alles auf der hohen Kante hat. Dies muss nichts mit seinem Einkommen oder seiner Karriere zutun haben. Manche Adlige leben von der Hand in den Mund und manche Arbeiter haben im Sparstrumpf ein halbes Vermögen. Aus der Hintergrundgeschichte deines Charakters sollte hervorgehen, wie und warum er wie viel Erspartes hat. Zur Not kannst du seine Ersparnisse auch zufällig bestimmen. Nimm sein durchschnittliches Einkommen mal 1W10. Die "0" des W10 funktioniert dabei ausnahmsweise auch tatsächlich als null, denn immerhin kann es auch sein, dass dein Charakter nicht dazu gekommen ist, in seinem bisherigen Leben was auf die hohe Kante zu legen.
Auch wenn du die Ersparnisse deines Charakters zufällig bestimmst, bist du nicht von der Verpflichtung entbunden, in der Hintergrundgeschichte die Quelle seiner Ersparnisse zu beschreiben.

Ausrüstung
Manche Spielgruppen legen viel Wert darauf, lange Ausrüstungslisten für ihre Charaktere anzufertigen. Im Einzelfall gilt dann, was nicht auf der Liste steht, steht deinem Charakter nicht zur Verfügung, und wenn's das Streichholz ist, das dein Charakter braucht, um sich eine Zigarette anzuzünden. Andere Spielrunden halten nicht viel davon Ausrüstungslisten anzufertigen sondern entscheiden einfach im Spiel, ob ein Charakter gerade einen Gegentand zur Verfügung hat oder nicht. Schließlich gibt es noch den Mittelweg: Besonders wichtige oder exotische Ausrüstungsgegenstände (warum trägt dein Magier eine Geburtszange in seinem Rucksack mit sich herum?) im Voraus zu bestimmen. Es wird dann davon ausgegangen, dass alle banalen Gegenstände des Alltags dem Charakter auch zur Verfügung stehen.

Es ist sehr stark von der Spielwelt und vom persönlichen Geschmack deiner Spielrunde abhängig, für welchen Weg du dich entscheidest, die Anfangsausrüstung für deinen Charakter zu bestimmen. Manche Spielrunden lieben es auch, Ausrüstungslisten zur Verfügung zu haben, auf denen sie dann wie im Supermarkt oder Versandkatalog Dinge für ihre Charaktere von ihrem Startkapital einkaufen können. Da aber diese Listen von Spielwelt zu Spielwelt vollkommen unterschiedlich ausfallen können, haben wir keine für dich vorbereitet. Unser Tipp: Überlege dir einfach, was ein Gegenstand, den sich dein Charakter zulegen möchte, in unserer Welt kostet (oder kosten würde, wenn es ihn denn gäbe) und übertrage diese Kosten in deine Spielwelt.

Im Prinzip sind wir der Überzeugung, dass man es mit Ausrüstunglisten nicht zu genau nehmen sollte. In der Regel haben sie nicht viel mit Rollenspiel zutun, sondern eher mit Buchhaltung. Falls dein Charakter im Spiel einen bestimmten Gegenstand benutzen möchte und ernsthafte Zweifel daran bestehen, dass er ihn bei sich haben könnte, empfehlen wir einfach, dass du für ihn einen Glückswurf machst. Gelingt er, hat er daran gedacht, sich den Gegenstand vor Beginn des Abenteuers zu besorgen, misslingt der Glückswurf, muss er ihn erst noch erwerben.

Besonderer Besitz

W10	*Besitz*	*Beispiele*
1	Heiliges Symbol	Je nach Religion
2	Schmuckstück	Amulett mit Bild der Eltern, Kinder, verstorbene Frau, Ring
3	Kleidungsstück	Hut, Mantel, Hemd, Hose, Schuhe, Sonnenbrille, Gamaschen
4	Waffe	Schwert des Vaters, Gewehr des Onkels, erbeuteter Dolch
5	Buch	Bibel, Philosophiebuch, Pfadfinderhandbuch
6	Gebrauchsgegenstand	Laptop, Trinkbecher, Kugelschreiber, Kamm, Kartenspiel
7	Schriftstück	erster Steckbrief, Schatzkarte, Brief von der Geliebten
8	Photographie/Bild	Kindheitserinnerung, abgebranntes Haus
9	Werkzeug	Pinsel, Taschenlampe, Schraubendreher
10	Münze	erster verdienter Kreuzer, erster erbeutete Dublone

Jeder hat etwas in seinem Besitz besonders gern. Manche Charaktere neigen sogar dazu, sich Glücksbringer zuzulegen oder Maskottchen, ohne die sie sich nackt und hilflos fühlen. Ein besonderer Gegenstand, der eng mit der Persönlichkeit und der Geschichte deines Charakters verbunden ist, kann viel zum Spielspaß beitragen, die Geschichte um einige unterhaltsame Szenen bereichern oder sogar als Ausgangspunkt für Plots dienen. Deswegen solltest du immer bei der Charaktererschaffung einen besonderen Gegenstand definieren, zu dem dein Charakter eine starke Bindung besitzt.

Bedenke beim Spiel, dass dieser Gegenstand nicht einfach so an jeder Ecke neu gekauft werden kann. Dein Charakter wird in gefährlichen Situationen um ihn zittern und andererseits aber auch immer darum bestrebt sein, ihn bei sich zu führen. Sollte er verloren gehen oder zerstört werden, wäre dies ein großer Verlust für deinen Charakter, der ihn in tiefer Depressionen stürzen kann.

Wichtig ist, dass sich mit dem Gegenstand auch eine Geschichte verbindet. Warum ist er so wichtig für deinen Charakter? Woher oder von wem hat er ihn bekommen? Du kannst entweder auf der folgenden Tabelle würfeln und dir anschließen zu dem Gegenstand eine Geschichte ausdenken oder umgekehrt, dir erst eine Geschichte ausdenken, aus der sich schließlich der besondere Besitz ergibt.

Familie und Freunde

W10	*Eltern*
1-5	Beide Eltern leben.
6-7	Vater gestorben.
8-9	Mutter gestorben.
10	Beide Eltern tot.

Hier liegen die Wurzeln deines Charakters. Wer waren seine Eltern? Leben sie noch? Hat er Geschwister? Wenn ja, welches Verhältnis pflegt er zu ihnen? Hat er sich mit seinen Brüdern zerstritten? Ist er bei seinen Eltern vielleicht in Ungnade gefallen? Oder ist er vielleicht sogar ein Thronfolger, der sich in der Erbfolge mit seinen Ge-

schwistern in Konkurrenz befindet? Oder der verlorene Sohn/die verlorene Tochter? Viele interessante Geschichten lassen sich aus dem familiären Hintergrund deines Charakters entwickeln.

Spezies	*Geschwister*	*Durchschnitt*
Dämon*	**-**	**-**
Däumeling	**1W10**	**6**
Echsenmensch	**3W10**	**18**
Elf	**1W10-5**	**1**
Engel*	**-**	**-**
Fee*	**-**	**-**
Gnom	**1W10-3**	**3**
Halbelf	**1W10-5**	**1**
Halbling	**1W10-4**	**2**
Halbriese	**1W10-9**	**0**
Insektenmensch	**5W10**	**30**
Lykanthrop	**1W10-3**	**3**
Mensch	**1W10-3**	**3**
Oger	**1W10-5**	**1**
Ork/Halbork	**1W10**	**6**
Steintroll*	**-**	**-**
Troll	**1W10**	**6**
Vampir*	**-**	**-**
Zwerg	**1W10-4**	**2**

*** Diese Spezies kennen keine Verwandtschaftsverhältnisse.**
Bemerkung: **Ergibt ein Wurf auf dieser Tabelle eine negative Zahl, wird sie selbstverständlich als ein Ergebnis von Null gewertet!**

Es kann auch sehr reizvoll sein, auf Verwandtschaftsverhältnissen ganze Konzepte für Spielercharaktergruppen aufzubauen. So können die Charaktere eine ganze Familie sein (berühmtes Beispiel: "Lost in Space"). Oder sie können alle aus Brüdern, Cousins usw. bestehen (siehe "Wyatt Earp" u. ä.).

W10	*Freunde*
1	**keine Freunde**
2-4	**ein Freund**
5-8	**zwei Freunde**
9	**drei Freunde**
10	**vier Freunde**

Nachdem die Anzahl der Freunde feststeht, mach für jeden Freund einen Glückswurf: Gelingt er, ist der Freund in einer einflussreichen Position (führender Mann in der Wirtschaft, anerkannter Rechtsanwalt, mächtiger Magier, Baron oder Graf, hochrangiger Militär usw.), misslingt er, ist er zwar ein wertvoller Kumpel oder Partner, mit dem dich ein herzliches Verhältnis verbindet, besitzt aber leider keinen bedeutenden Einfluss. Denke daran, dass Freunde sich schnell benutzt vorkommen können, wenn du ihnen für Gefallen, die du abverlangst, nicht auch einen Dienst erweist.

Unter Freunden versteht man in einem Rollenspiel in der Regel Nichtspielercharaktere, die dein Spielercharakter kennt und auf die er sich blind verlassen kann. Damit sind nicht andere Spielercharaktere gemeint.

Kontakte und Alliierte

W10	*Kontakte/Alliierte*
1	**keine Kontakte oder Alliierte**
2-6	**ein Kontakt (1-5) oder Alliierte(r) (6-10)**
7-8	**zwei Kontakte (1-5) oder Alliierte (6-10)**
9	**drei Kontakte (1-5) oder Alliierte (6-10)**
10	**vier Kontakte (1-5) oder Alliierte (6-10)**

Wirf für jeden Kontakt oder Alliierten einen W10. Bei einer 1-3 besitzt eine geringe Position mit wenig Macht (z. B. Angestellter in einer Versicherungsfirma, Anwalt, der dir einen Gefallen schuldet, Mitglied der Stadtwache), und Einfluss bei einer 4-6 sind Einfluss und Position mittelmäßig (gehobener Angestellter in einem wichtigen Unternehmen, Firmenpartner mit

Zugang zum Safe, Sheriff des Dorfes, Vorkoster des Königs), bei einer 7-9 besitzt er oder sie eine sehr hohe Position mit viel Einfluss (oberster Richter des Bezirks, Chefredakteur der führenden Zeitung, Baron des Landstriches) und bei einer 10 kennst du das Staatsoberhaupt, den mächtigsten Industriellen oder den Militärführer deines Landes persönlich.

Als Kontakt bezeichnet man Nichtspielercharaktere in bestimmten gesellschaftlichen Positionen, die dein Charakter kennt. Ein Kontakt ist oft zweiseitig. So, wie der Nichtspielercharakter der Kontakt deines Charakters ist, kann er das Verhältnis zu dir ebenfalls zu seinem Vorteil nutzen. Sei also darauf gefasst, dass dein Kontakt unter Umständen die gleichen Dienste von dir verlangt, die du bei ihm in Anspruch nimmst. Bei Spionen oder Agenten kommt es oft zu so einem Verhältnis untereinander. Manchmal ist das Verhältnis zwischen dir und deinem Kontakt aber auch sehr asymmetrisch: so wie bei einem Polizisten und seinem Informanten beispielsweise.

Mit einem Kontakt muss dein Charakter nicht unbedingt freundschaftlich verbunden sein. Es muss nicht einmal ein Vertrauensverhältnis existieren. Meistens besteht mehr eine Art Abhängigkeit oder es gibt äußerliche Zwänge, welche dich dazu verleiten, mit einem Kontakt zusammen zu arbeiten. Das genaue Verhältnis zwischen dir und deinen Kontakten musst du selbst genauer bestimmen und in die Hintergrundgeschichte deines Charakters einarbeiten.

Alliierte sind von ihrer Funktion her ähnlich wie Kontakte. Sie sind allerdings wesentlich verlässlicher. Prinzipiell besitzt man zu alliierten ein ähnliches Verhältnis wie zu Freunden - allerdings ist ihre Zuneigung meistens an äußere Umstände gekoppelt. Das bedeutet: Du und dein Alliierter verfolgen beispielsweise ein gemeinsames Ziel oder werden gleichermaßen von einer dritten Partei bedroht. Fällt dieser äußere Druck weg, kann es sein, dass sich das Verhältnis zwischen dir und deinen Alliierten vollkommen verändert.

Begleiter

Unter Umständen besitzt dein Charakter einen Begleiter. Dies kann entweder ein Tier sein, das ihm sehr nahe steht oder ein Mensch, der sein Diener oder Knappe ist. Magier, Hexen oder Zauberer haben oft eine Katze, einen Raben oder ein ähnliches Tier als ihren Begleiter bei sich. Manchmal erfüllen diese Tiere besondere Funktionen und stehen in einem symbiotischen Verhältnis zu ihrem Herren. Manchmal besitzen sie auch einen vollkommen freien Willen und eine herausragende, menschenähnliche Intelligenz und begleiten ihre Herren aus Freundschaft oder weil sie aus irgendwelchen Gründen an sie gebunden sind.

Aber auch andere Charaktere haben vielleicht einen tierischen Begleiter, wie einen Hund, eine Katze oder einen besonderen Vogel (man denke an den Papageien auf der Schulter des Piratenkapitäns). Ob und wie intelligent diese Tiere dann sein können, ist eine Stilfrage, die jede Spielrunde für sich entscheiden muss. Man denke nur an TV-Serien wie "Lassie" oder "Flipper", in denen die Begleiter der Menschen oft sogar wesentlich intelligenter sind als ihre Besitzer ... Von Fall zu Fall sollte also entschieden werden, ob dein Charakter Begleiter besitzt und wie intelligent sie sind. Unter Umständen erklärt sich ja auch einer deiner Mitspieler bereit, deinen Begleiter zu spielen. Dies kann eine große Herausforderung sein und viel Spaß machen. Vielleicht ist der Begleiter deines Charakters aber auch nur Staffage, wie ein Kleidungs- oder Schmuckstück und spielt ansonsten keine weitere Rolle. Entscheide selbst.

Mit menschlichen Begleitern verhält es sich ähnlich. Der Leibwächter, Knappe oder Dolmetscher deines Charakters kann sowohl von einem Mitspieler oder vom Spiel-

leiter als Nichtspielercharakter gespielt werden und einen sehr großen bis gar keinen Einfluss auf das Spiel besitzen. Auch hier ist es wieder eine Frage des persönlichen Stils, welchen Weg ihr bevorzugt.

Religion und Aberglaube

Es ist von elementarer Bedeutung, dass du genau darüber Bescheid weißt, woran und wie dein Charakter glaubt (abgesehen davon, dass dies regeltechnisch später bedeutend wird, wenn es darum geht göttlichen Beistand einzufordern). Allerdings sind die Religionen in verschiedenen Spielwelten so unterschiedlich, dass wir hier keine allgemeinen Richtlinien zum Glauben deines Charakters geben können. Besprich diesen Punkt gut mit deinem Spielleiter, sodass ihr später im Spiel genau über die Eigenschaften deiner Gottheit(en) und die Intensität und Art deines Glaubens und alle eventuell damit verbundenen Rituale Bescheid wisst.

Zum Glauben deines Charakters gehört auch die Frage, wie abergläubisch dein Charakter ist. Allerdings ist es auch von Spielwelt zu Spielwelt sehr unterschiedlich, was unter Aberglauben zu verstehen ist. Astrologie oder Numerologie wird von vielen Menschen als vollkommener Mumpitz abgetan, andere richten ihr gesamtes Leben nach den Sternen oder der verborgenen Kraft der Zahlen. Manch einer würde für kein Geld der Welt unter einer angelehnten Leiter hindurchgehen, andere Leute lässt sowas vollkommen kalt. Und dann gibt es natürlich noch die Leute, die irgendwo dazwischen stehen: "Klar ist sowas Aberglaube, aber sicher ist sicher ... !" Glaube und Aberglaube schließen sich nicht aus.

Zweitcharaktere

In manchen, besonders fortgeschrittenen Spielrunden kommt es dazu, dass Spieler nicht nur einen Charakter für sich entwerfen oder nicht nur einen Charakter und seinen Begleiter aufstellen, sondern gleich ganze Abenteurergruppen. Wenn dein Charakter beispielsweise ein Piratenkapitän ist, gibt es ja noch eine Menge von Untergebenen, die er benötigt, um sein Schiff zu lenken. Abgesehen von vielen Matrosen, gibt es da noch den Navigator, den Steuermann, den Schiffskoch usw. Auch bei einem Raumschiffkapitän, einem Magier oder einem Adligen, der seinen Hofstand mit auf Reisen nimmt, kann es notwendig werden, dass neben deinem eigentlichen Spielercharakter noch eine Reihe von anderen Charakteren in seinem Gefolge auftreten. Manchmal bildet dies eine Grundlage für das Konzept einer ganzen Spielgruppe, wenn deine Mitspieler Lust dazu haben, in die Rollen des Gefolges

zu schlüpfen. Manchmal kann es aber auch reiz- oder sinnvoll sein, wenn du gleich mehrere Charaktere für dich aufstellst.

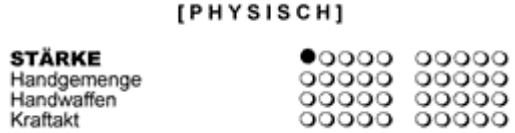
Entweder erfordern dies einfach die Hintergrundgeschichte oder die Karriere deines Charakters (was wäre der Kopf einer Gang ohne seine Gang?) oder du beschließt als Spielleiter, dass es für deine Kampagne besser ist, wenn die Spieler gleich mehrere Charaktere aufstellen, weil die Gefahr, dass die Charaktere einer nach dem anderen ins Gras beißen, sehr groß ist. Denke aber daran, dich dabei unbedingt nach den Wünschen der Spieler auszurichten! Am wichtigsten ist die Frage, ob es allen Spaß macht, mehrere Charaktere zu spielen. Oft leidet eher der Spielfluss darunter. Nur sehr erfahrene und begabte Rollenspieler kommen damit zurecht, gleichzeitig mehrere Charaktere zu spielen (es gibt einfach nicht besonders viele Menschen, die es schaffen, sich beispielsweise mit sich selbst zu streiten oder sich selbst einen Witz zu erzählen).

Trotz allem kann aber eine Spielrunde mit Zweit- oder Drittcharakteren auch sehr spaßig werden.

SCHRITT ZWEI: CHARAKTER-PUNKTE

Das Kernstück des Regelwerks und auch der Charaktererschaffung sind die Attribute und Fertigkeiten. Ihre Anfangswerte bestimmst du, indem du so genannte *Charakter-Punkte* auf sie verteilst.

Für die Attribute und Fertigkeiten deines Charakters befinden sich Checkboxen auf dem Charakterblatt, die du ausfüllen kannst, wenn du sie erhöhst. So siehst du schnell auf einen Blick, wo die Stärken und Schwächen deines Charakters liegen und musst im Laufe des Spiels nicht viel radieren. Jede Checkbox entspricht einem Punkt.



In der Regel wirst du nur die ersten fünf Checkboxen benötigen. Aber wer weiß - mit der Zeit wächst dein Charakter vielleicht über sich hinaus ...
Bedenke, dass dein Charakter in jedem Attribut von Natur aus 1 Punkt hat. Deswegen ist hinter jedem Attribut eine Checkbox bereits markiert. Du musst für diese Markierung keine Charakter- oder Bonus-Punkte ausgeben.
Die Charakter-Punkte sind, genauso wie die Attribute und Fertigkeiten, in drei Kategorien eingeteilt. Bei den Attributen beinhaltet die erste Kategorie 7, die zweite 6 und die dritte 4 Punkte. Den Fertigkeiten kannst du einer Kategorie 15 Punkte, einer zweiten 12 und einer dritten 9 zuweisen.

Du musst dich entscheiden, welcher Kategorie der Charakter-Punkte du welcher Kategorie von Attributen und Fertigkeiten zuweist. Wenn du dich beispielsweise dazu entschließt, die erste Kategorie von 7 Punkten auf die physischen Attributen zu verteilen, darfst du für Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer in diesem Schritt der

Charaktererschaffung insgesamt nur 7 Punkte ausgeben. Das Gleiche gilt für die Fertigkeiten und ihre Kategorien.

Wichtig: Du kannst sämtliche Punkte *innerhalb* einer Kategorie vollkommen frei verteilen, darfst sie jedoch *nicht* auf eine andere Kategorie übertragen. Nachdem du dich für eine bestimmte Kategorie entschieden hast, *musst* du alle Charakter-Punkte auch innerhalb der Kategorie verteilen.

Von Spielleiter zu Spielleiter
Mach dir ein wenig Gedanken über den Stil deiner Kampagne - *bevor* deine Spieler mit der Charaktererschaffung beginnen!

Möchtest du große Helden, wie man sie Actionfilmen oder Superheldencomics kennt als Spielercharaktere oder eher normale Menschen wie dich oder mich? Sollen die Charaktere vielleicht sogar Kinder oder zumindest Jugendliche sein, die erst am Anfang ihrer Karriere stehen oder sind sie bereits Erwachsene, die schon Einiges erlebt und eine gute Ausbildung genossen haben?

Je nach dem wie du dich entscheidest, solltest du deinen Spielern Höchstwerte für die Attribute und Fertigkeiten ihrer Charaktere vorgeben (siehe dazu auch *Schritt eins: Konzept* die Übersicht *Altersstufe*). Als **Faustregel** sollte kein Charakter zu Beginn der Kampagne in einem Attribut oder einer Fertigkeit einen Wert haben, der höher als drei ist, bis auf das zentrale Attribut oder die zentrale Fertigkeit des Charakters, welche maximal einen Wert von vier haben sollten.

Drei ist auch ein realistischer Höchstwert für normale Menschen. Wäre doch schon merkwürdig, wenn die ganze Runde nur aus Genies und olympischen Athleten bestehen würde?

Andererseits ist dies vielleicht genau der Effekt, den du erzielen möchtest. Denke an die vielen Fantasy-Romane, in denen nur Helden herumlaufen, die Übermenschliches vollbringen können. Schwebt dir eher eine solche Kampagne vor, kannst du deinen Spielern beim Erschaffen ihrer Charaktere freie Hand lassen. Auch Werte von bis zu zehn Punkten sind dann vielleicht in Ordnung. Möchtest du eher, dass deine Gruppe mit unerfahrenen Greenhorns ins Abenteuer zieht, solltest du den Höchstwert für Attribute und Fertigkeiten auf zwei festlegen.

Bedenke aber, dann auch die Bonus-Punkte entsprechend auf maximal zehn Punkte zu reduzieren!

ÜBERSICHT: CHARAKTER-PUNKTE

1. Du kannst einmal 7, einmal 6 und einmal 4 Charakter-Punkte auf die Attribute deines Charakters verteilen. Zuerst wählst du für die 7 Punkte eine Kategorie aus - Physisch, Mental oder Sozial. Dann verteilst du die Punkte innerhalb dieser Kategorie. Anschließend wiederholst du dies mit den 6 und den 4 Punkten in unterschiedlichen Kategorien, auf die du noch keine Punkte verteilt hast.

2. Du kannst einmal 15, einmal 12 und einmal 9 Charakter-Punkte nach dem unter 1. Beschriebenen Prinzip auf deine Fertigkeiten verteilen.

3. Es ist *nicht* möglich Charakter-Punkte zwischen den Kategorien zu tauschen oder Attributspunkte für Fertigkeiten zu verwenden oder umgekehrt.

4. Mach dir als Spielleiter Gedanken über die Höchstwerte von Attributen und Fertigkeiten zu Beginn deiner Kampagne. Stimme den Stil deiner Spielrunde auf den Geschmack deiner Spieler ab. In der Regel sollte kein Attribut und keine Fertigkeit mehr als drei Punkte besitzen, abgesehen von einem Attribut und einer Fertigkeit, die besonders wichtig für den Charakter sind.

SCHRITT DREI: BONUS-PUNKTE

Jeder Spieler erhält, nachdem er die Charakter-Punkte verteilt hat, in der Regel noch 15 Bonus-Punkte. Die Bonus-Punkte können nun vollkommen frei, ohne jegliche Bindung an Kategorien auf Attribute und Fertigkeiten verteilt werden. Ein Attribut um einen Punkt zu heben, kostet fünf Bonus-Punkte, eine Fertigkeit um einen Punkt anzuheben, kostet einen Bonus-Punkt.

Von Spielleiter zu Spielleiter
Der Richtwert von 15 Bonus-Punkten gilt für einen ausgewogenen Spielstil, der realistische Charaktere mit einem durchschnittlichen Maß an Erfahrung hervorbringt. Möchtest du eher eine klassische Kampagne spielen, in der die Charaktere als absolute Neulinge in einem eher jugendlichen Alter beginnen, solltest du deinen Spielern nur 5 Bonus-Punkte geben. Schwebt dir eher eine heroische Kampagne vor, kannst du ihnen auch mehr als 15 Punkte zugestehen. Experimentiere mit den Bonus-Punkten je nach dem, was dir und deiner Spielrunde für eine Kampagne vorschwebt.

Spezialisieren von Fertigkeiten

Du kannst nur mit Bonus-Punkten deine Fertigkeiten spezialisieren. Dieser Schritt erfolgt immer als letzter, wenn du nach dem Verteilen der Bonus-Punkte noch ein paar übrig behältst oder dir speziell für diesen Fall welche zurückgelegt hast.

Hast du eine Fertigkeit spezialisiert, kannst du sie nicht mehr mit Bonus-Punkten steigern. Die Spezialisierung einer Fertigkeit kostet immer Bonus-Punkte in Höhe des aktuellen Fertigkeitswertes. Beherrschst du also *Fahrzeuge* mit einem Wert von vier und möchtest dich nun auf *Hubschrauber* spezialisieren, musst du vier Bonus-Punkte dafür berappen. Dafür besitzt du im Spiel immer einen automatischen Erfolg mit einer Qualität von eins, sobald du mit deinem Charakter versuchst, einen Hubschrauber zu fliegen. Du kannst in diesem speziellen Gebiet der Fertigkeit nicht mehr versagen.

Mögliche Spezialisierungen sind beispielsweise:

- **Handgemenge**: Boxen, Kung-Fu, Ringen usw.
- **Handwaffen**: Messer, Degen, Rapier, Zweihandschwert, beidhändiger Kampf usw.
- **Akrobatik**: Klettern, Seiltanzen, Bühnenkunst usw.
- **Fahrzeuge**: Panzer, Hubschrauber, Kampfjets usw.
- **Fernkampf**: Armbrust, Bogen, Pistolen usw.
- **Fingerfertigkeit**: Schnellziehen, Taschendiebstahl

und vieles mehr ...

Du kannst deine Spezialisierungen vollkommen frei wählen, um deinem Charakter eine einzigartige Persönlichkeit zu verleihen.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Dem Missbrauch der Spezialisierungs-Regel ist natürlich Tür und Tor geöffnet. Selbstverständlich hält einen Spieler nichts davon ab, die Fertigkeiten seines Charakter auf einem Niveau von einem Punkt zu erlernen, um sie dann mit Bonus-Punkten bis ins kleinste Detail auf billige Weise zu spezialisieren, damit der Charakter hinterher ein unschlagbarer Superheld wird.

Dazu gibt es zwei Dinge zu bemerken:

1. Spieler die so vorgehen haben nicht verstanden, worum es in einer cinematischen und heroischen Spielrunde geht. Es geht nicht darum, einen optimierten Charakter zu besitzen. Das Regelwerk von ***LIQUID*** ist nicht dazu da, um die Spielbalance zwischen einzelnen Charakteren aufrecht zu erhalten. Es ist dazu da, um dich genau den Charakter spielen zu lassen, den du gerne spielen möchtest. In einer heroischen und cinematischen Spielrunde geht es darum, eine interessante Persönlichkeit mit unterhaltsamen Eigenschaften darzustellen. Das System zur Charaktererschaffung von ***LIQUID*** geht davon aus, dass du bereits ein Bild von deinem Charakter hast, dass du weißt, welche Eigenschaften, Stärken *und Schwächen* er besitzen soll. Das Verteilen der Punkte verleiht diesem Profil aus Stärken und Schwächen schließlich nur noch spieltechnisch Ausdruck.

2. Spieler, die alle Fertigkeiten auf einem niedrigen Niveau halten, um ihre Charaktere billig spezialisieren zu können werden merken, dass sie im Spiel nicht viel ausrichten können. In ganz speziellen Situationen können sie vielleicht glänzen - aber in der Regel aller Fälle werden ihre Charaktere versagen. Es hängt von dir als Spielleiter ab, wie oft du Situationen entstehen lässt, in denen die Spezialisierungen der Charaktere auch zur Anwendung gelangen können.

Grundwerte in den paranormalen Fertigkeiten
Die Magie- und Psi-Fertigkeiten sind aus Platzgründen noch nicht vorgedruckt. Du musst sie auf die Linie vor den Checkboxen eintragen, wenn du sie erwribst.
Nur mit Bonus-Punkten kannst du Werte in den paranormalen Fertigkeiten erwerben.

Wenn du einen Charakter mit paranormalen Fertigkeiten spielen möchtest, musst du dich zunächst entscheiden, ob du einen Magier *oder* einen Psioniker spielen willst. Du kannst nur eines von beiden. Anschließend verteilst du entweder auf die Magie- oder auf die Psi-Fertigkeiten beliebig viele Bonus-Punkte. Ein Punkt in einer paranormalen Fertigkeit kostet einen Bonus-Punkt.

Damit ist es aber noch nicht getan. Du musst deine Hintergrundgeschichte natürlich so abändern, dass plausibel erklärt wird, *warum* dein Charakter Werte in den entsprechenden Fertigkeiten erworben hat. Magier oder Psioniker fallen nicht vom Himmel. Ihre besonderen Fähigkeiten sind das Ergebnis harter, langer und intensiver Arbeit. Eine Ausbildung dieser Fertigkeiten kostet stets viel Zeit (weswegen Magier und Psioniker auch weniger Bonus-Punkte auf die normalen Fertigkeiten verteilen können) und erfordert die Anleitung durch einen Mentoren.
Der Mentor deines Charakters muss in deiner Vorgeschichte auftauchen und du musst ihn für deinen Spielleiter als Nichtspielercharakter vorbereiten*. Ohne Mentor keine paranormalen Fertigkeiten!* Schließlich kann man sich nicht an jeder Ecke ein Buch kaufen, das einen zum Magier macht - man braucht einen guten Lehrer, der einen in die Materie einführt. (Natürlich kann dein Charakter nur dann paranormale Fertigkeiten erlernen, wenn es in eurer Spielwelt auch sowas wie Magie oder Psikräfte gibt. Frage im Zweifelsfalls deinen Spielleiter.)

Beachte außerdem, dass Magier oder Psioniker nicht einfach normale Menschen sind, die ein paar paranormale Tricks auf Lager haben. Paranormale Fähigkeiten prägen den Charakter und verschaffen ihm eine ganze andere Wahrnehmung der Wirklichkeit, als sie normale Menschen besitzen. Für deinen Charakter ist die Realität fortan keine statische Angelegenheit mehr, sondern - zumindest teilweise - seinem Willen unterworfen. Er hat erfahren, dass im Leben alles allein von der Perspektive, von *seiner* Perspektive, abhängt. Unter Umständen hat er Dinge gesehen und erlebt, die sonst kaum ein Mensch je erfahren wird. Wahrscheinlich wird er Kontakte zu einem okkultistischen Untergrund besitzen, der im Verborgenen lebt und wirkt. Paranormal begabte Charaktere sind meistens auch sehr geheimnisvoll und protzen nicht gerne mit ihren Fähigkeiten, denn sie wissen, dass es viele Neider und Ungläubige gibt. Sie neigen dazu, für andere in Rätseln zu sprechen, denn sie besitzen Erfahrungen und Weisheit, die ein normaler Mensch nie erlangen wird.

Es ist nicht leicht, einen paranormal begabten Charakter zu spielen. Du solltest dir gut überlegen, ob du dich der Herausforderung auch gewachsen fühlst. Auf keinen Fall solltest du einen psi- oder magiebegabten Charakter

spielen, weil er mächtiger ist als andere Charaktere. Erstens wirst du schnell merken, dass auch solche Charaktere ihre Grenzen besitzen und zweitens kommt mit großer Macht auch immer große Verantwortung auf dich zu. Stimmungsvoll dargestellt kann so ein Charakter eine Menge Spaß machen und eine Bereicherung für die Spielrunde sein.

ÜBERSICHT: BONUS-PUNKTE

1. Dir stehen einmalig bei der Charaktererschaffung 15 Bonus-Punkte zur Verfügung.

2. Du kannst fünf Bonus-Punkte einsetzen um ein Attribut um einen Punkt zu erhöhen.

3. Du kannst einen Bonus-Punkt dazu benutzen, eine Fertigkeit um eins zu steigern.

5. Du kannst mit Bonus-Punkten deine Fertigkeiten spezialisieren. Dazu musst du Bonus-Punkte in Höhe des aktuellen Fertigkeitswertes ausgeben. Anschließend darfst du auf diese Fertigkeit keine Bonus-Punkte mehr verteilen.

6. Nur mit Bonus-Punkten kannst du Anfangswerte in den Magie- oder Psi-Fertigkeiten erwerben.

7. Die Anzahl der Bonus-Punkte zu Beginn einer Kampagne kann von dir als Spielleiter auch mit weniger oder mehr als 15 veranschlagt werden - je nach dem, was für ein Spielstil dir vorschwebt.

SCHRITT VIER: DER LETZTE SCHLIFF

Jetzt bist du *fast* fertig mit deinem Charakter. Prüfe noch einmal, ob alles zusammen passt, was du dir ausgedacht hast. Lies dir die Hintergrundgeschichte durch! Vielleicht fällt dir noch was ein? Zeichne ein Bild von deinem Charakter oder bitte jemanden, den du kennst, eines für dich zu zeichnen. Vielleicht findest du ja auch irgendwo ein passendes Bild.

Vielleicht möchtest du ja auch noch Ausrüstung für deinen Charakter erwerben oder die genauen Umstände seines Daseins in der Spielwelt festlegen: Wo wohnt er? Wie sieht seine Wohnung, sein Haus aus? Was sind seine täglichen Gewohnheiten, was führt er für gewöhnlich bei sich? Es ist eine Geschmacksfrage und vor allem die Frage, was für eine Art von Kampagne dein Spielleiter plant, ob und wie genau du diese Dinge festlegst. Besprich das mit ihm.

Solltest du eine nichtmenschliche Spezies spielen, hast du noch ein kleines bisschen Arbeit vor dir. Such dir aus dem folgenden Abschnitt die Spezies heraus, die du spielst oder such nach einer die der, die du gerne spielen möchtest, am ähnlichsten ist und verrechne die Modifikatoren für die Attribute und notiere auf dem Charakterblatt die besonderen Eigenschaften.

Anschließend musst du noch die Mana- und Treffer-Punkte und die Verteidigung deines Charakters ausrechnen.

Danach bist du fertig.

Nichtmenschliche Spezies

Die Gelegenheiten im Rollenspiel, in die Persönlichkeiten nichtmenschlicher Charaktere zu schlüpfen, sind meistens sehr zahlreich. ***LIQUID*** geht zunächst davon aus, dass du einen Menschen spielst. Aber natürlich kannst du mit ***LIQUID*** auch nichtmenschliche Charaktere spielen. Im ersten Schritt der Charaktererschaffung, beim Erstellen eines Konzeptes für deinen Charakter, hast du ja bereits gesehen, dass es einige grundlegende Unterschiede zwischen Menschen und den Angehörigen anderer Spezies gibt. Charakter-Punkte und Bonus-Punkte werden jedoch bei allen Spezies auf die gleiche Weise verteilt. Erst in diesem letzten Schritt, wenn du deinem Charakter den *letzten Schliff* verleihst, wirkt sich seine Spezies auf seine Eigenschaften aus.

Es gibt unzählige Möglichkeiten für fremde und phantastische Spezies im Rollenspiel. Wir können hier unmöglich wissen, welche Spezies es in deiner Kampagne gibt. Deswegen haben wir nur einige ausgewählt, die besonders häufig in Rollenspielwelten vorkommen. Das bedeutet aber nicht, dass du dich an sie gebunden fühlen musst. Im Gegenteil: Nimm lieber die Spezies und wandle sie so ab, dass sie zu deiner Kampagnenwelt passen oder - noch viel besser - denk dir anhand unserer Beispiele eigene Spezies aus.

Dämon

Dämonen sind selten eine Spezies für Spielercharaktere. Sie kommen in jeder Spielwelt vor, in der es Magie gibt. Als Nichtspielercharaktere können sie allerdings eine große Rolle spielen. Dämonen sind die Bewohner der Sphäre und besitzen von Natur aus keine besondere Gestalt. Sie sind die Geister der Verstorbenen, die es geschafft haben, unsere Existenzebene zu verlassen und in die Sphäre hinüber zu wechseln.

Dämonen können die materielle Welt nicht aus eigener Kraft erreichen. Sie sind Bewohner der Sphäre und haben deswegen auf der materiellen Ebene nichts zu suchen. Allerdings können sie von Magiern, Hexen, Druiden, Priestern, Zauberern usw. beschworen werden. Dazu nehmen sie körperliche Gestalt an, die durch das Ritual, das sie hergebracht hat, bestimmt wird. Dämonen können auf diese Weise jede beliebige Gestalt annehmen, die sie aus eigener Kraft jedoch in der Regel nicht mehr verändern können. Sollte der Bannspruch des Magiers, der den Dämon heraufbeschworen hat, aus irgendwelchen Gründen gebrochen werden, kehrt er sofort wieder zu seiner ursprünglichen Gestalt und in die Sphäre zurück.
Bekannte Beispiele für gebundene Dämonen sind Ringgeister, Flaschengeister oder Lampengeister usw. Ihre Existenz auf der materiellen Ebene ist meistens an irgendein Artefakt geknüpft. In selteneren Fällen nehmen Dämonen menschenähnliche Gestalt an.

Dämonen besitzen eine kühle und grausame Intelligenz. Sie sind zwar nicht böse, haben aber einfach keine menschliche Moral. Sie sind skrupellos in der Wahl ihrer Mittel und kennen keine Loyalität oder Freundschaft. Außerdem hegen sie meistens keine besonders freundlichen Gefühle für diejenigen, die sie beschworen haben, denn ihre natürliche Umgebung ist ja die Sphäre - nicht die materielle Ebene. Dort fühlen sie sich wohl, sind sozusagen in ihrem Element. Beschwört man sie auf die materielle Ebene, versetzt man ihnen einen tiefen Schock, der sie natürlich wütend machen kann.

Menschen fühlen sich in der Gegenwart eines Dämons stets unwohl, auch wenn er eine noch so attraktive Gestalt angenommen hat. Eine Aura der Fremdartigkeit und des Unmenschlichen geht immer von einem Dämon aus.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Dämons:

Intelligenz	Charisma	Manipulation	Empathie
+2	-2	+2	-2

Extra: Ein Dämon kann Magie wirken, ohne dafür Mana auszugeben. Auf der materiellen Ebene besitzt er stets einen Meister, dem er absoluten Gehorsam schuldet. Allerdings verwechseln Dämonen gerne versehentlich den Wortsinn und die Wortbedeutung der Anweisungen ihrer Meister ...

Gibbs
Die Gibbs sind eine menschenähnliche Spezies und extrem lebenslustige und witzige Zeitgenossen. Sie werden selten größer als 60 cm und besitzen libellenartige Flügel. Ein Däumeling ist immer ein geschickter Diebe, weil er auf Grund seiner geringen Größe auch durch kleine Fenster oder Ritzen kommt und mit seinen Flügeln schnell flüchten kann. Gibbs sind äußerlich den Feen nicht unähnlich. Sie haben allerdings nicht die gleiche natürliche Begabung für Magie. In der Regel halten sie nicht viel vom Zaubern, obwohl es natürlich auch unter den Gibbs Magier geben kann. Allerdings solltest du dann eine gute Begründung dafür ha-

ben, warum dein Gibbs-Charakter die natürliche Scheu seiner Spezies vor Magie überwunden hat.

Von ihrer Persönlichkeit her sind sie ausgesprochen willensschwache Kreaturen, die sich leicht verführen lassen und den Verlockungen des Lebens kaum widerstehen können. Dafür sind sie sehr herzliche Wesen, die viel Wert auf Freundschaft legen. Sie kennen keine Hierarchien und keinen Respekt, keinerlei Volkszugehörigkeit, keine Familien und keinen Staat. Gibbs sind stets Einzelgänger und Wanderer ohne festen Wohnsitz. Sie halten nicht viel von Städten. Wahrscheinlich deswegen, weil sie in ihnen meisten gesucht werden.

In Fantasy-Spielwelten sind Gibbs eine seltene Spezies. In allen anderen Settings kommen sie in der Regel gar nicht vor.
Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Gibbss:

Stärke	Geschicklichkeit	Willenskraft	Empathie
-2	+2	-2	+2

Extra: Gibbs kennen keine Furcht. Nichteinmal vor dem eigenen Tod. Aber sie leiden wie sonst keine Spezies unter der Gefangenschaft und halten es deswegen nie lange in Häusern aus.

Echsenmensch
Die Echsenmenschen sind eine seltene Spezies von aufrecht gehenden und intelligenten Echsen. Sie können in verschiedenen Ausprägungen erscheinen: Manche von ihnen sehen aus wie humanoide Drachen, andere eher wie aufrecht gehende Eidechsen oder Lurche - je nach Volksstamm und Region, aus der sie stammen. Sie können deswegen alle möglichen Farbkombinationen an Schuppenhaut und Augenfarbe besitzen, haben meistens aber spitze Zähne, lange Schwänze und lange Zungen.

Die Echsenmenschen leben in geheimen Kolonien in ihren Familien.
Freundschaft, Loyalität und Familie sind ihre wichtigsten Werte. Deswegen sind sie selten materiellen Gütern zugetan. In der Regel können sie mit Geld, Schmuck und anderem Besitz nicht viel anfangen. Dafür bringen sie große Poeten hervor, die in Gedichten, Liedern und Epen ihre Ideale verherrlichen.

Echsenmenschen, die sich in die Zivilisation der Menschen begeben sind entweder von ihrer Familie aus irgendwelchen Gründen verstoßen worden, erleben ihre Reifeprüfung oder haben ihre Familie aus Neugier verlassen. Sie schließen nur selten Freundschaft mit anderen Spezies. Wenn sie allerdings erstmal einen Freund gefunden haben, sind sie die loyalsten und aufrichtigsten Begleiter schlechthin.
Körperlich sind Echsenmensch meistens sehr kräftige und geschickte Kreaturen, die auch auf Grund ihrer Schnelligkeit im Kampf gefürchtet werden. Allerdings besitzen sie einen kurzen Atem, brauchen viele Ruhepausen und können nicht besonders gut sehen. Sie kennen zum Beispiel keine Farben und sind in der Regel ziemlich kurzsichtig.

In vielen Fantasy-Spielwelten gibt es Echsenmenschen. Auch Science-Fiction-Rollenspiele kennen oft ähnliche Spezies.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Echsenmenschen:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Wahrnehmung
+2	+2	-2	-2

Extra: Echsenmenschen können lange Zeit den Atem anhalten und unter Wasser bleiben (1W10 Stunden). Allerdings sind sie Kaltblüter. Sobald die Temperaturen unter zehn Grad Celsius sinken, erhalten sie pro Stunde einen Modifikator von -1 auf alle Aktionen. (In der ersten Stunde erleiden sie also -1, in der zweiten -2 usw.).

Elf

Mit Elfen bezeichnen wir die Spezies, die man aus den Romanen von Tolkien und den meisten Fantasy-Rollenspielen kennt: Humanoide Wesen, die größer und feingliedriger als Menschen sind, spitze Ohren und phantastische Haar-, Haut- und Augenfarben besitzen. Sie sind im Durchschnitt etwas größer als Menschen und besitzen keinerlei Bartwuchs oder Körperbehaarung, abgesehen von Augenbrauen, Wimpern und Haupthaar. Ihre Augen sind Mandelförmig, groß und stehen leicht schräg. Ihre Kopfform ist Oval und das Kinn läuft meistens spitz zu. Auf Grund ihres schlanken Körperbaus erreichen sie selten die Stärke und Kondition eines Menschen. Dafür sind sie aber in der Regel wesentlich geschickter und wendiger.
Elfen sind ein sehr langlebiges und altes Volk. Deswegen wirken sie stets weise und bedächtig. Die meisten von ihnen haben eine Form der inneren Ruhe erreicht, die Aggressionen, Hass und Furcht aus ihrer Persönlichkeit eliminiert oder zumindest so weit zurückdrängt, dass diese Gefühle nur sehr selten ihr Handeln bestimmen.
Elfen streben nach Frieden und können berauschende Feste feiern. Genauso können sie allerdings auch furchtbare Kriege führen, wenn sie davon überzeugt sind, dass der Kampf dazu dienen kann, ein höheres Ziel zu erreichen. Die meisten Elfen kämpfen jedoch nur, um sich selbst oder andere zu verteidigen.

Da sie viel Lebenszeit zur Verfügung haben, sind Elfen in der Regel auch sehr gelehrt. Viele von ihnen sind hervorragende Magier und Künstler, Wissenschaftler und Athleten. Trotzdem - oder vielleicht gerade deswegen - wirken Elfen auf die meisten anderen Spezies sehr fremdartig. Vor allem erwecken sie schnell den Eindruck, überheblich zu sein. Meistens sind Elfen sehr ehrlich und treffen mit ihrem analytischen Geist und ihrer großen Lebenserfahrung den Nagel auf den Kopf. Aber wer lässt sich schon gerne belehren?

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Elfen:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Intelligenz
-2	+2	-2	+2

Extra: Elfen besitzen sowas wie serienmäßige Restlichtverstärker in ihren Augen. Sie können von Natur aus auch im Dunkeln sehen, solange es nur eine kleine Lichtquelle gibt. In kompletter Dunkelheit sind auch sie blind.

Das Grausamste, was man einem Elfen antun kann, ist ihn einzusperren. Elfen brauchen die freie Natur, weswegen sie auch selten in der Stadt anzutreffen sind.

Pro Stunde, die sich ein Elf in einer Stadt oder einem geschlossenen Raum aufhält, erleidet er einen Malus von -1 auf seine Handlungen und leidet unter Depressionen.

Engel
Auch Engel sind eine Spezies die selten in Rollenspielrunden als Spielercharaktere vorkommen. In jedem Fall sind Engel geheimnisvolle und mächtige Wesen. Sie sind die Sendboten, Vollstrecker und Agenten einer Gottheit und besitzen göttliche Kräfte, ohne selbst jedoch Götter zu sein. Engel können verschiedene Gestalten annehmen, um ihr wahre Aussehen zu verbergen.

Das Handeln von Engeln ist immer an die höhere Moral und die Gesetze ihrer Gottheit gebunden. Sie besitzen praktisch keinen eigenen freien Willen. Wenn sie selbstständig zu handeln beginnen, werden sie in der Regel von ihrer Gottheit verstoßen und sind somit gefallene Engel. Manche von ihnen trauern ihrem alten Leben dann hinterher und versuchen alles, um wieder die Gunst ihrer Gottheit zu erlangen, andere entwickeln einen tiefen Hass auf ihre alte Existenz und tun das genaue Gegenteil von dem, was sie früher für richtig hielten.

Körperlich kann man nie genau sagen, wie ein Engel eigentlich aussieht. Aber viele von ihnen treten als Menschen mit großen, weißen Flügeln auf. Viele von ihnen sind mit Flammenschwertern bewaffnet. Außerdem sind Engel sehr mächtig, da sie im Namen ihrer Gottheit praktisch unbegrenzt viele Wunder vollbringen können. Engel werden von ihrer Gottheit meistens in der Gestalt von Erwachsenen erschaffen und altern nie, solange sie noch in der Gunst und im Dienst ihrer Gottheit stehen, weswegen man ihr tatsächliches Alter nie bestimmen kann: Sie kommen mit allen Erfahrungen und dem kompletten Wissen, dass sie zur Erledigung ihrer Aufgaben benötigen, zur Welt. In allen anderen Bereichen können sie allerdings große Defizite aufweisen.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Engels:

Stärke	Ausdauer	Charisma	Manipulation
-2	-2	+2	+2

Extra: Engel können Wunder vollbringen ohne dafür Mana-Punkte ausgeben zu müssen. Allerdings dürfen sie ihre Fertigkeiten nur in einer Kategorie (physisch, mental oder sozial) ausbilden. Diese Kategorie muss mit der Gesinnung der Gottheit übereinstimmen, der sie dienen. Innerhalb dieser Kategorie können sie ihre Werte allerdings bis zum Maximum von zehn Punkten anheben.

Fee
Feen sind kleine Humanoide, die äußerlich den Gibbs nicht unähnlich sind. Allerdings besitzen sie ein vollkommen anderes Naturell. Feen sind am ehesten mit Naturgeistern zu vergleichen, die in der Regel in dichten Wäldern, bewaldeten Hügellandschaften oder Sümpfen leben. Sie sind sehr scheu und pflegen normalerweise keinen Kontakt mit anderen Spezies. Allerdings lieben sie es Streiche zu spielen - wobei ihnen die Konsequenzen vollkommen gleichgültig sind. Sie kennen kein Ver-

antwortungsgefühl. Mehr über Feen erfährst du in der Spielwelt ***Narvalon*** von Blacknet Publishing.

Selbst in Fantasy-Rollenspielen sind Feen eine seltene Spezies.
Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen einer Fee:

Stärke	Geschicklichkeit	Intelligenz	Willenskraft
-2	+2	+2	-2

Extra: Feen sind Wesen aus purer Magie. Deswegen kann sie keine nicht-magische Waffe verletzen. Sie besitzen auch keinen Schadensmonitor. Spielst du eine Fee, wird der Schadensmonitor auf deinem Charakterblatt zu einem "Manamonitor". Das bedeutet, dass jede Fee 20 Mana-Punkte zur Verfügung hat. Allerdings nimmt sie jedes Mal Schaden, wenn sie eine Magie-Fertigkeit anwendet. Magische Waffe verursachen bei Feen Manaschaden in Höhe des Schadens-Schrittes.

Feen, die sterben, werden nicht zu Geistern oder Dämonen, sondern zu sogenannten Sphären-Parasiten. Wann immer die Mana-Punkte einer Fee auf null absinken - also wenn alle Kästchen im Manamonitor angekreuzt sind - wechselt sie endgültig in die Sphäre (oder bleibt in ihr gefangen). Wie ein Schwamm existiert sie dort und wartet nur noch gierig auf eine Manaquelle (wie zum Beispiel einen anderen Geist, Dämon, Menschen oder Angehörigen einer anderen Spezies), um sie auszusaugen. Leider kann sie das Mana anschließend nicht mehr speichern, sondern gibt es wieder in die Sphäre ab, sodass die Sphäre immer ein mit Mana aufgeladener Ort bleibt. Deswegen besitzen Sphären-Parasiten einen unstillbaren Hunger, der sie sehr gefährlich macht.

Feen können willentlich zwischen der materiellen Welt und der Sphäre ohne große Anstrengungen wechseln. Es reicht ein erfolgreicher Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung. In Stresssituationen kann dieser Check auch mit Modifikatoren belegt werden. Auch kann es sein, dass es Feen an besonders nüchternen Orten schwer fällt, die Ebene zu wechseln. Zu besonders nüchternen Orten gehören beispielsweise Kerker, Schulen oder Bürogebäude ...

Geist
Geister sind eigentlich keine eigene Spezies. Sie stellen eher einen speziellen "Aggregatzustand" deines Charakters dar. Wenn ein Charakter stirbt, löst sich seine Seele von seinem Körper und geht in der Regel von der materiellen Welt in die Sphäre über. Dort werden diese Seelen schließlich zu Dämonen. Dies gilt für jede Spezies, ob Mensch, Ork oder Elf.

Allerdings gibt es immer wieder Seelen, die den Wechsel in die Sphäre nicht schaffen. Vielleicht bindet sie ein Fluch oder ein Zauber, ein Schwur oder eine Art Pflichtgefühl. Manchmal können sich die Seelen einfach nicht von ihrer sterblichen Existenz lösen und verweigern sich ihrem Schicksal. Es gehört Einiges an Überwindung und Weisheit dazu, den Lauf der Dinge zu akzeptieren und alles, was man bisher gekannt hat, hinter sich zu lassen.

Wenn dein Charakter stirbt, muss er einen Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung bestehen, damit seine Seele den Tod auch akzeptieren kann. Misslingt der Check, bleibt seine Seele auf der materiellen Ebene gefangen. Manchmal bleibt sie sogar an bestimmte Orte gebunden. Das geschieht, wenn der Charakter an einer Stelle stirbt, mit dem er eine wichtige emotionale Erfahrung verbindet.

Ein Geist ist für die meisten unsichtbar. Nur Korrespondenzmagier oder Psioniker mit ESP können Geister sehen oder sogar beschwören, wenn sie ihre paranormalen Fertigkeiten dazu einsetzen.. Außerdem besitzen Geister keine materielle Gestalt. Türen oder Wände bilden für sie keinerlei Hindernisse. Sie können allerdings in der Regel auch nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren. Nur bei einem kritischen Erfolg bei einem Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung kann ein Geist seine materielle Umwelt beeinflussen oder sichtbar werden. Die Geister von Magiern oder Psionikern haben es ein bisschen einfacher. Ihnen bleiben ihre magischen Fähigkeiten auch im Dasein als Geist erhalten, sodass sie auf diesem Wege mit der materiellen Welt in Kontakt treten können. Andererseits können sie durch ihre immaterielle Existenz auch nicht mehr durch nicht-magische Waffen verletzt werden. Für Geister gilt das gleiche wie für Feen: Ihr Schadensmonitor wird zu einem Manamonitor. Magische Waffen können einem Geist also Manaschaden zufügen.

Geister entwickeln sich nicht mehr weiter. Sie erhalten keine Erfahrungspunkte und können keine Fertigkeiten oder Attribute mehr steigern oder spezialisieren.
Natürlich musst du deinen Charakter nicht weiter spielen, wenn er zu einem Geist geworden ist. Du kannst dich auch dazu entschließen, ihn als Nichtspielercharakter dem Spielleiter zu überlassen. Manchmal muss ein Geist auch nur eine bestimmte Aufgabe erledigen, um endlich in die Sphäre übergehen zu können. Dann kann es eine sehr interessante und herausfordernde Erfahrung sein, einen Geist zu spielen.
Ein Geist der "stirbt", wenn seine Manamonitor auf null sinkt - also wenn alle Kästchen angekreuzt sind. Dann wechselt er gewaltsam in die Sphäre über, ohne jedoch zum Dämon zu werden. Fortan führt der Geist eine Existenz ohne Mana: Er ist wie ein paranormaler Schwamm, der Mana sucht und in sich aufnimmt, ohne es jedoch behalten zu können. Mit anderen Worten - er wird zu einem Sphären-Parasiten, der anderen Lebewesen auflauert, um ihnen Mana zu rauben. Wird dein Geist zum Sphären-Parasit, darfst du ihn nicht mehr spielen.

Gnom
Gnome sind Humanoide, die selten größer werden als 1, 20 m. Sie haben meistens dunkle und schon in jungen Jahren faltige und etwas schuppige Haut und graue oder weiße Haare, weil sie so viel arbeiten. Gnome sind immer beschäftigt, haben Ideen für tolle Maschinen oder basteln an irgendetwas herum. Sie sind die geborenen Ingenieure und Konstrukteure. Es ist für einen Gnom eine wahre Strafe, wenn er seine Hände stillhalten soll.

In der Regel sind Gnome nicht sehr abenteuerlustig. Sie lieben das einfache Leben in ihren Dörfern oder Hügelsiedlungen. Manche Gnome legen ihre Dörfer auch unterirdisch an, weil dies die größere Herausforderung für einen wahren Ingenieur ist. Andererseits würden sie nie auf die Idee kommen, besonders hohe Gebäude oder gar Baumsiedlungen zu errichten, denn sie haben Angst vor Höhen. Gnome lieben

die Gemeinschaft, Familie und Freunde. Trotzdem ziehen Gnome oft für eine Weile in der Welt herum, um neue Bauwerke zu bewundern, Inspirationen für neue Apparaturen zu erhalten oder um Handel zu treiben.

Materiellen Besitztümern gegenüber sind Gnome eher gleichgültig eingestellt, solange sie es ihnen nicht ermöglichen, tolle Gebäude oder Maschinen zu konstruieren. Allerdings messen Gnome Ideen einen sehr großen Wert bei. Unter Gnomen ist es das größte Verbrechen, eine Idee zu stehlen oder den Einfall eines anderen zu kopieren.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Gnoms:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Manipulation
-2	+2	+2	-2

Extra: Gnome können keine Magier oder Psioniker werden. Allerdings können sie magische Gegenstände einfacher konstruieren als die meisten anderen Spezies. Sie tun es allerdings nicht bewusst, sondern eher per Zufall. Würfel bei jedem Gegenstand, den dein Gnom herstellt einen Glückswurf. Gelingt er, ist es ein magischer Gegenstand. Denk dir mit deinem Spielleiter zusammen einen Effekt aus.

Halbelf

Ein Halbelf ist ein bedauernswerter Bastard, der aus der seltenen Verbindung zwischen einem Elf oder einer Elfe und einem Menschen entsteht. Man sieht ihrer Physis an, dass sie elfisch ist: Halbelfen besitzen leicht spitze Ohren, schmale Augen und einen schlanken Körper. Ansonsten gleichen sie in jeder Beziehung einem Menschen. Da die Elfen es als Frevel ansehen, eine Verbindung mit einem Menschen einzugehen, wachsen Halbelfen stets in einer menschlichen Gesellschaft auf.

Halbelfen müssen natürlich nicht immer aus einer Verbindung von Elf und Mensch entstehen. Lass deiner Phantasie freien Lauf. In vielen Fantasy-Spielwelten kommen Halbelfen als Spezies für Spielercharaktere in Frage. Allerdings sind sie recht selten, da ihr Dasein ja auf einen Unfall zurückzuführen ist.
Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Halbelfen:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Intelligenz
-1	+1	+1	+1

Extra: Halbelfen besitzen ein scharfes Auge, das sie von ihrer elfischen Seite her erben. Sie können auch bei Mondlicht oder im Sternenlicht sehen wie am Tage. In geschlossenen Räumen, in denen es geringe Lichtquellen gibt, funktioniert ihre Nachtsicht allerdings nicht, da sie durch das Licht eher geblendet werden, als dass es ihnen hilft. Den natürlichen Filter und die übermenschliche Anpassungsfähigkeit haben die Halbelfen von ihrem elfischen Elternteil leider nicht geerbt. Dafür fühlen sie sich in Städten und geschlossenen Räumen meisten ganz wohl. Aber die meisten Halbelfen sind rastlose Wanderer, die es nie lange an einem Ort hält.

Halbling

Die Halblinge gleichen menschlichen Kindern. Allerdings besitzen sie meistens kurzes, dichte und lockiges Haar, das fast den ganzen Körper bedeckt - mit Ausnahme des Gesichtes (mit anderen Worten: Sie sehen aus wie Robin Williams). Halblinge tragen keine Schuhe, sondern laufen immer Barfuß. Ihre Füße sind proportional gesehen auch wesentlich größer als die eines Menschen.
Halblinge leben in Hügelsiedlungen und bauen natürlich Höhlen in den Hügeln so aus, dass sie bald zu gemütlichen Wohn- und Schlafzimmern und vor allem Küchen

werden. Halblinge haben selten weniger als sieben bis acht Mahlzeiten am Tag und fühlen sich sehr unwohl, wenn sie über mehrere Stunden nichts essen können oder die Teestunde verpassen.

Sie mögen keine Abenteuer. Aufregung ist für sie eigentlich etwas Furchtbares. Vor allem mögen sie keine Boote oder Pferde oder andere unbequeme Fortbewegungsmittel. Sie singen und dichten gerne, schreiben aber keine Bücher. Dafür feiern sie mit großer Begeisterung möglichst oft große Feste und laden dazu die ganze Verwandtschaft und alle Freunde ein - was meistens bedeutet, dass das ganze Dorf zu Besuch kommt.

Halblinge die auf Abenteuer ausziehen sind stets aus der Art geschlagen. Sie werden von ihrem Volk mit Misstrauen betrachtet.

Nur in ausgewählten Fantasy-Spielwelten gibt es Halblinge.
Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Halblings:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Charisma
-2	+2	-2	+2

Extra: Halblinge können sich vollkommen lautlos bewegen, wenn sie es wollen. Deswegen werden manche von ihnen Diebe (ein Halblinge besitzt immer einen automatischen Erfolg beim Check von Geschicklichkeit + Heimlichkeit). Ein Halbling-Dieb wird von seinesgleichen jedoch immer als Ausgestoßener betrachtet, da Halblinge normalerweise sehr aufrichtige und ehrliche Zeitgenossen sind, die sich selbst für die kleinste Notlüge schämen. Auf der anderen Seite sind Halblinge sehr ängstliche Kreaturen, selbst wenn sie das Leben eines Abenteurers führen.

Halbriese

Niemand will sich so genau vorstellen, wie es zwischen einer Kreuzung zwischen einem Riesen und einer anderen Spezies kommen kann. Meistens wird lieber angenommen, dass Halbriesen eine eigene Spezies darstellen, die auf magischem Wege entstanden ist - wahrscheinlich durch eine Art Unfall.
Halbriesen sind sehr dumm - aber unglaublich stark. Sie können sehr treu sein, wenn sie erstmal Freundschaft geschlossen haben. Sie brauchen unbedingt jemanden, der ihnen sagt, wo's im Leben lang geht, da sie kaum dazu in der Lage sind, selbst Entscheidungen zu treffen, geschweige denn sowas wie Moral oder Anstand zu entwickeln. Mit anderen Worten: Sie hängen ihre Fahne immer in den Wind, der gerade weht.

Es gibt keine Halbriesen-Kultur oder Gesellschaft. In jeder Fantasy-Welt sind Halbriesen sehr selten - wenn sie denn überhaupt darin vorkommen. Sie wachsen stets als Weisen auf, weil ihre Eltern sie verstoßen (den Anblick eines Halbriesen-Baby kann auch die tapfersten Eltern in den Wahnsinn treiben).
Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Halbriesen:

Stärke	Ausdauer	Intelligenz	Willenskraft
+3	+3	-3	-3

Extra: Halbriesen können keine Schmerzen empfinden. Deswegen erleiden sie auch kein Mali auf Grund von Verletzungen. Dies ist nicht immer ein Vorteil. Halbriesen kämpfen auf Grund ihrer Schmerzunempfindlichkeit schnell bis zum Tod, ohne vorher bewusstlos zu werden oder aufzugeben. Sie kennen auch keine Furcht und können Gefahren kaum aus dem Weg gehen - weil sie einfach zu dumm sind, sie zu erkennen.

Insektenmensch
Eine der fremdartigsten Spezies ist die der Insektenmenschen. Sie gleichen meistens aufrecht gehenden und zwei Meter großen Gottesanbeterinnen mit grünem Chitinpanzern und Facettenaugen. Sie sind gefürchtete Kämpfer und werden von den meisten anderen Spezies nur für Monster gehalten. Tatsächlich wirken sie meistens auch gefühllos, da ihre Kultur sehr fremdartig ist. Sie besitzen eine Schwarmmentalität, nach der das Leben des Einzelnen einfach nichts zählt.
Insektenmenschen sind es gewohnt, im Kastensystem zu denken: Jedem Individuum ist einer festen Aufgabe zugeordnet: Arbeit, Kampf, Vermehrung - sehr viel mehr gibt es meistens nicht im Leben eines Insektenmenschen. Sie kennen keine Kultur, keine Kunst oder Politik. Insektenmenschen-Abenteurer sind entweder die letzten Überlebenden ihres Schwarmes oder Ausgestoßene (weswegen sie selbst in ausgewählten Fantasy- oder Science-Fiction-Welten ausgesprochen selten anzutreffen sind). In beiden Fällen sind sie sehr irritiert und besitzen eine gewisse Tendenz zum Selbstmord: Ihre Daseinsberechtigung, ihr Schwarm, ist er aus ihrem Leben verschwunden, erscheint es ihnen leer und sinnlos. Manchmal erkennen Insektenmenschen auch ihre Gruppe als ihren Schwarm an - wenn sie die Charaktere nicht als Frühstück betrachten.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Insektenmenschen:

Stärke	Geschicklichkeit	Wahrnehmung	Empathie
+3	-3	+3	-3

Extra: Insektenmenschen sind die widerstandsfähigste Spezies schlechthin. Ihr Chitinpanzer gibt ihnen vier Rüstungs-Schritte, Hitze oder Kälte machen ihnen nichts aus. Selbst unter Wasser können sie sehr lange (3W10 Stunden) überleben, ohne Luft holen zu müssen (nach Ablauf der 3W10 Stunden muss ein Insektenmensch jede Runde einen Check von Ausdauer + Überleben gelingen, ansonsten beginnt er zu ertrinken). Ihre Facettenaugen verschaffen ihnen ein Sichtfeld von 180 Grad. Allerdings haben sie eine Phobie vor Feuer.

Lykanthrop
Die Lykanthropen sind keine wirkliche Spezies. Lykanthropie ist eher eine genetische Veranlagung oder eine Krankheit, die im Prinzip jede Spezies befallen kann. Besprich mit deinem Spielleiter, ob und wenn ja wie Lykanthropie in der Spielwelt auftritt. Manchmal reicht bereits der Biss eines anderen Lykanthropen aus, um die Krankheit zu übertragen. In anderen Spielwelten wird die Lykanthropie vererbt (es ist natürlich auch beides möglich).

Die Lykanthropie bewirkt, dass dein Charakter sich in ein Werwesen verwandeln kann - halb seine Spezies, halb ein Tier. Es gibt Werwölfe, Werkatzen, Werbären, Werpanther, Werspinnen, Werraben usw. Werwölfe sind jedoch die üblichen Werwesen. Wann und aus welchen Gründen die Verwandlung in ein Werwesen stattfindet hängt von der Spielwelt ab. Manchmal kann der Lykanthrop selbst die Verwandlung willentlich steuern, manchmal wird sie durch äußere Umstände ausgelöst wie das Licht des Vollmondes oder durch innere Vorgänge wie Wut oder Angst.

Überlegt euch ein stimmungsvolles Konzept für Lykanthropen in eurer Spielwelt, mit dem alle Spieler zufrieden sind.

Manchmal sind Lykanthropen in ihrer tierischen Gestalt nicht mehr Herr über ihren Willen. Sie rasten einfach aus und die natürlichen Bedürfnisse und Instinkte der tierischen Gestalt verdrängen den menschlichen Willen.

In den meisten Fällen gibt es für Lykanthropen verschiedene Stadien der Verwandlung:

1. **die menschliche Form**
2. **die fast menschliche Form**
3. **die Form als Werwesen**
4. **die fast tierische Form**
5. **die tierische Form**

Um in Stresssituationen (oder bei Vollmond) die menschliche Form zu wahren, muss ein Lykanthrop einen Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung - 3 bestehen. Misslingt er, verwandelt er sich automatisch in ein entsprechendes Tier und die natürlichen Instinkte dieses Tiers übernehmen die Kontrolle (bis zum Ende der Nacht oder bis die Situation überwunden ist wird der Charakter vom Spielleiter übernommen). Andererseits kann ein Lykanthrop auch willentlich seine Gestalt wechseln. Dazu reicht ein einfacher Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung. Er kann dabei eine Form seiner Wahl annehmen.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Lykanthropen, wenn er sich verwandelt (diese Werte gehen davon aus, dass es sich beim Lykanthropen um einen Werwolf handelt - bei anderen Werwesen müssen die Modifikatoren unter Umständen verändert werden. Entscheide selbst!):

Form	Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Charisma	Manipulation	Empathie
1.	-	-	-	-	-	-
2.	+1	-	+1	-2	-	-
3.	+3	+1	+3	-3	-3	-1
4.	+3	+2	+3	-3	-3	-2
5.	+3	+3	+3	-3	-3	-3

Extra: Werwesen besitzen immer eine große Verletzlichkeit gegenüber allen Gegenständen, die aus Silber sind. Schon allein die Berührung von Silber verursacht pro Runde einen Punkt kritischen Schaden. Waffen aus Silber verursachen immer kritischen Schaden. Schaden aus anderen Quellen ist für Lykanthropen in ihrer Gestalt als Werwesen nur leichter Schaden - auch Schaden, der durch einen Krit entsteht.

Oger

Ein Oger ist eine riesenhafte Erscheinung. Oger werden fast so groß und sehen beinahe genauso wuchtig aus wie Halbriesen. Sie besitzen keinerlei Behaarung und haben grobschlächtige Gesichter. Ihre Hände und Füße sind unverhältnismäßig groß, ihre Beine sind für ihre Größe viel zu kurz. Mit ihren langen Armen schleifen sie oft auf dem Boden und laufen mit hängenden Schultern. Aus ihren Mündern wachsen krumme und schiefe Hauer und auf der Haut haben sie meistens viele Pikkel und Warzen.

Oger sind mindestens genauso dumm wie Halbriesen. Allerdings wissen sie in der Regel besser, was sie wollen: Gold. Oger sind extrem goldgierig. Dummheit, Gier und große körperliche Kraft sind meistens eine sehr, sehr schlechte Kombination.

Oger gibt es in den meisten Fantasy-Spielwelten. Ähnliche Spezies wie Oger kommen auch in sehr bunten und märchenhaften Science-Fiction-Settings vor. Oger leben für den Kampf. Familiäre Bindungen lassen sie kalt. Die einzige Ausnahme ist die Bindung eines Ogermannes an seine Mutter. Die sind unzertrennlich.

Auf Grund ihres scheußlichen Aussehens und ihres miesen Charakters sind Oger sehr selten als Spielercharaktere anzutreffen. Die wenigsten Gruppen teilen die Vorliebe der Oger auf Menschenfleisch ...

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Ogers:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Intelligenz
+3	-2	+2	-3

Extra: Oger können extrem gut riechen. Versucht dein Oger etwas zu riechen, erhält er +3 auf den Check von Wahrnehmung + Suchen oder Wachsamkeit. Versucht er etwas zu sehen, erhält er -3 auf den Check.

Ork oder Halbork
Die Orks bilden eine Spezies, die beinahe in jeder Fantasy-Welt vorkommt, aber selten als Spielercharakter gewählt wird. Äußerlich ähneln die Orks kleineren Ogern (Orks sind meistens sogar kleiner als Menschen), die mit Muskeln bepackt sind, schwarze Haare und grüne Haut haben. Orks sind wilde und kämpferische Kreaturen. Ihre wilde Entschlossenheit und ihr aufbrausendes Temperament wird meistens mit Dummheit verwechselt. Tatsächlich gibt es auch selten Gelehrte unter den Orks. Aber es gibt auch keine Ork-Bauern oder Viehzüchter. Orks sind ein Volk von Nomaden und leben von der Jagd - oft genug von der Jagd auf Menschen und ihre Besitztümer. Allerdings gehen sie nicht so weit wie die Oger und verspeisen ihre Opfer. In der Regel rauben sie sie nur aus und bringen sie dabei "versehentlich" um.

Da Orks zwar ungebildet aber nicht wirklich dumm sind, sind sie auch viel gefährlicher noch als Oger. Sie kämpfen durchaus geschickt und hinterhältig und wissen, wann es Zeit ist, Fersengeld zu geben.

Auf Grund ihres fiesen Charakters, der hauptsächlich vom Egoismus und dem Kampf ums Überleben geprägt ist, sind Orks selten als Spielercharaktere in Rollenspielrunden anzutreffen. Halborks hingegen können sehr wohl gute Spielercharaktere abgeben, da sie die Wildheit und den Kampfgeist der Orks mit der Umgänglichkeit eines Menschen verbinden. Leider sind Halborks deswegen aber auch oft hin und her gerissen zwischen Vernunft und Instinkt.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Orks oder Halborks:

Stärke	Ausdauer	Intelligenz	Charisma
+2	+2	-2	-2

Extra: Orks sind die geborenen Nahkämpfer. Sie suchen die Schlacht und betrachten es als Ehre, im Kampf zu fallen. Deswegen können Orks und Halborks, wenn ihnen ein Check von Willenskraft + Überleben pro Kampfrunde gelingt, alle Abzüge ignorieren, die sie auf Grund von Verletzungen erhalten. Sie verfallen sogar in eine Art Kampfrausch. Deswegen sind sie nur schwer zu bremsen, wenn ihr Blut erst einmal in Wallungen geraten ist. Wenn ein Kampf vorbei ist, muss ein Ork oder Halbork einen Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung bestehen. Misslingt der

Check, greifen sie weiterhin alles an, was in ihrer Nähe steht, egal ob Freund oder Feind.

Steintroll
Die Steintrolle sind auf jeden Fall eine sehr seltene Spezies. Sie haben wenig mit den normalen Trollen gemeinsam. Die Legende besagt zwar, dass ein Troll, der dem Tageslicht ausgesetzt wird, sich zu Stein verwandelt. Aber auf den meisten Fantasy-Welten ist das nur ein Märchen. Trotzdem haben die Steintrolle auf Grund dieser Legende ihren Namen erhalten.

Steintrolle sind große und kräftige Humanoide, die aus Stein bestehen. Ihre Körper sind vollkommen haarlos und selbst ihre Augenlieder sind aus Stein. Sie besitzen keine Ohrmuscheln und haben meistens sehr kleine Nasen und Münder. Ihr Körper kann alle Farben oder Muster besitzen, die Steine ebenfalls aufweisen.
Niemand wissen wo die Steintrolle eigentlich herkommen oder wie sie entstanden sind - nichteinmal die Steintrolle selbst wissen dies. In der Regel schreibt man ihre Existenz einem magischen Unfall zu. Wahrscheinlich sind sie der Nebeneffekt eines mächtigen Zauberspruchs, der Golems erzeugen sollte.

Niemand weiß ob Steintrolle überhaupt sterben können. Kommen sie aus irgend welchen Gründen zu Schaden (was sehr selten geschieht), leben meistens die einzelnen Bruchstücke weiter und es entstehen mit den Jahren neue Steintrolle aus ihnen. Dies scheint auch die einzige Möglichkeit für sie zu sein, sich fortzupflanzen. Allerdings haben Steintrolle kein Interesse an der Artenerhaltung oder an ihrer eigenen Existenz. Wie auch die Kieselsteine im Fluss nehmen sie einfach das Leben gelassen und gleichgültig hin, egal, was geschieht. Auf diese Weise existieren die meisten Steintrolle in Felsenlandschaften und in den Bergen, ohne dass man sie je von umliegenden Steinen unterscheiden könnte.

Nur die neugierigsten und aus der Art geschlagenen Steintrolle verlassen ihre Heimat und ziehen hinaus in die Welt, um Abenteuer zu erleben.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Steintrolls:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Charisma
+4	-4	+4	-4

Extra: Steintrolle sind praktisch unverwundbar. Sie besitzen von Natur aus sieben Rüstungs-Schritte.

Selbst Steintrolle, die ins Abenteuer ziehen sind jedoch ihrem Schicksal gegenüber extrem gleichgültig und können die Angst vor dem Tod anderer Spezies kaum nachvollziehen, was manchmal zu Komplikationen führen kann.

Troll
Trolle sind riesige Humanoide und gleichen im Prinzip den Orks. Nur sind sie sehr viel größer und besitzen eine menschliche Hautfarbe. Trolle sind immer sehr stark behaart. Ihre Körper werden von Hornplatten bedeckt, welche ihnen ein wenig das Aussehen eines Footballspielers in voller Rüstung verleihen. Trolle sind ziemlich dumm. Ansonsten können sie aber gute Freunde sein.

Trollfamilien leben ähnlich wie die Orks als Jäger und Sammler, bevorzugen aber dichte Wälder und hohe Berge. Sie sind nämlich von Natur aus schüchtern, weil sie sich für hässlich halten.

Trolle kommen in der Regel nur in Fantasy-Welten vor und werden eher selten als Spielercharaktere gewählt.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Trolls:

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Intelligenz
+3	-3	+3	-3

Extra: Aufgrund ihrer Hornplatten besitzen die Trolle von Natur aus drei Rüstungs-Schritte. Da Trolle gerne in dunklen Höhlen oder finsteren Wäldern leben, fühlen sie sich auf freiem Feld und im freien Sonnenlicht nicht sehr wohl und erleiden immer, wenn sie ungeschützt sind einen Malus von eins auf alle Handlungen. Wahrscheinlich ist deswegen auch die Legende entstanden, dass sie im Sonnenlicht zu Stein werden.

Vampir
Vampire bilden in den seltensten Fällen eine eigene Spezies. Ähnlich wie die Lykanthropie ist der Vampirismus eher eine Art Krankheit. Sie wird von einem Vampir auf sein Opfer übertragen. Dabei gibt es die verschiedensten Legenden darüber, wie dieser Vorgang genau aussehen muss, damit das Opfer eines Vampirs auch zu einem Vampir wird. In manchen Fällen reicht der Biss des Vampirs, in anderen muss das Opfer dreimal bei Vollmond gebissen werden oder es muss wiederum nach dem Biss vom Blut des Vampirs trinken usw. Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Vampire können in praktisch jeder Spielwelt vorkommen. In Fantasy-Welten, wie auch in Science-Fiction-Settings oder in Rollenspielwelten, die in der Gegenwart angesiedelt sind. Sie sind auch nicht auf bestimmte Spezies begrenzt. Praktisch jede Spezies kann zum Vampir werden.

Allerdings sind Vampire in der Regel unter anderen Spezies nicht besonders beliebt. Erstens ernähren sie sich vom Blut ihrer Mitbürger und zweitens haben sie unpraktische Gewohnheiten: Die meisten Vampire sterben im Sonnenlicht und sind deswegen nur nachts aktiv. Sie haben manchmal auch bestimmte Schwächen, wie die Furcht vor Kreuzen und Knoblauch. In manchen Spielwelten können Vampire kein fließendes Wasser überqueren und können ein Haus nur dann betreten, wenn sie vom Besitzer des Hauses auch eingeladen werden.

Vampire altern nicht. Sie sind praktisch unsterblich, wenn ihnen nicht jemand einen Pflock durchs Herz rammt und sie köpft - aber wer würde auf diese Weise nicht sterben? Wie unverletzlich Vampire in deiner Spielwelt sind, musst du selbst entscheiden. Es gibt eigentlich keinen Grund, aus dem sie Superhelden sein müssen, die immun gegen alles sind. Eine Kugel kann einem Vampir genauso viel Schaden verursachen, wie einem Menschen. Allerdings kann es sein, dass er keine Schmerzen spürt (keine Abzüge auf Grund von Verletzungen), weil er ja bereits tot ist. Die Seele eines Vampirs wird nur durch Magie - durch den mächtigen Vampirfluch - daran gehindert, den Körper zu verlassen.

Vampire müssen nicht atmen oder essen. Sie verspüren keinen Hunger, Durst oder Sexualtrieb. Auch materieller Besitz lässt sie kalt. Sie kennen nur noch die Gier nach Blut, die ihr Denken beherrscht.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Vampirs:

Geschicklichkeit	Ausdauer	Willenskraft	Manipulation
+2	-2	-2	+2

Extra: Durch ihre untote Existenz können Vampire kein Mana mehr auf natürlichem Weg aufnehmen. Sie nehmen es über das Blut auf, das sie ihren Opfern aussaugen. Mana ist für Vampire allerdings ausgesprochen wichtig. Er stirbt endgültig, wenn seine Mana-Punkte auf null fallen.

Auf der anderen Seite gelten für sie nicht mehr die üblichen Mana-Regeln. Ihr Anfangsmana wird nicht mit dem Durchschnitt von Willenskraft + Charisma errechnet. Sie beginnen das Spiel mit zehn Mana-Punkten. Allerdings verlieren sie pro Tag erzählte Zeit einen Punkt Mana. Deswegen müssen sie ständig auf die Jagd gehen, um ihren Manapool aufzufüllen.

Menschen und die meisten anderen Spezies besitzen in der Regel zwei Punkte Mana, die ihm ein Vampir mit seinem Blut aussaugen kann, ohne dass sein Opfer schaden nimmt. Will er mehr Mana, verursacht er beim Opfer kritischen Schaden. Pro Punkt kritischem Schaden, der er beim Aussaugen verursacht, erhält er einen Mana-Punkt. Auf diese Weise kann ein Vampir sein Opfer sogar töten. Allerdings kann kein Vampir mehr als zehn Punkte Mana aufnehmen.

Zwerg

Die Zwerge sind eine kleine humanoide Spezies. Ihre Beine sind unverhältnismäßig kurz, ihre Köpfe dafür unverhältnismäßig groß. Sie besitzen meistens dicke Nasen und tragen ihr Haupthaar und ihre Bärte sehr lang und zu vielen Zöpfen geflochten. Zwerge sind extrem kräftig (manchmal werden sie auch sehr dick) und sind trotz ihrer geringen Größe gefürchtete Kämpfer. Das liegt an ihrer Entschlossenheit (man könnte auch sagen: Sturheit) und ihrer hohen Stärke und Ausdauer. Ein Zwerg kann einen ganzen Tag arbeiten, laufen oder kämpfen, ohne das als große Anstrengung zu empfinden.

Zwerge leben meistens in den Bergen in Bergwerken. Sie sind große Baumeister, die ihre Siedlungen direkt in die Höhlen schlagen und tief unter der Erde ganze Städte und Paläste errichten. Ein Zwerg ist der geborene Handwerker. Außerdem sind Zwerge von der Gier nach Edelmetallen und Edelsteinen besessen. Sie bilden sozusagen ihren Fetisch, für den sie alles stehen und liegen lassen.

Wirklich wohl fühlen sich Zwerge nur in ihrer Heimat unter den Bergen. Nur selten geschieht es, dass sie ihre Bergwerke und Stollen verlassen, um in die Welt hinaus zu ziehen. Und sie verabscheuen alle Fortbewegungsmittel außer ihren eigenen Füßen - vor allem Boote und Schiffe.

Die Zwerge sind ein sehr chauvinistisches Volk. Außerhalb ihrer Bergwerke und Stollen bekommt man so gut wie nie eine Zwergenfrau zu sehen. Die Gesellschaft der Zwerge kennt keine Gleichberechtigung: Frauen stehen hinterm Herd und hüten die Kinder, die Männer arbeiten in den Stollen und Werkstätten. Auch in der zwergischen Politik haben die Frauen nichts zu sagen. Das macht den Umgang mit Zwergen oft schwierig.

Verrechne folgende Modifikatoren mit den Attributen eines Zwergen:

Stärke	Ausdauer	Charisma	Empathie
+2	+2	-2	-2

Extra: Zwerge haben eine natürliche Infrarotsicht. Deswegen können sie im Dunkeln Wärmequellen gut voneinander unterscheiden und bewegen sich meistens in kompletter Dunkelheit vollkommen sicher.

Zwerge können jedoch nie Magier oder Psioniker werden. Sie verabscheuen alle Magie als Humbug und fürchten sie insgeheim - aber kein Zwerg würde das je zugeben.

Nichtmenschliche Spezies und Rollenspiel
Viel wichtiger als irgendwelche Modifikatoren oder besondere Eigenschaften ist die Frage, wie du deinen nichtmenschlichen Charakter im Rollenspiel umsetzt. Es gibt Spieler, die sind vor allem deswegen scharf drauf, nichtmenschliche Charaktere zu spielen, weil sie in irgendwelchen Bereichen bessere Werte besitzen. Wir sehen es eher als Stilfrage, einen nichtmenschlichen Charakter zu spielen.

Daraus folgt, dass man dir die fremde Spezies auch deiner Darstellung anmerken muss. Wie oft ist es schon vorgekommen, dass du in einer Spielrunde gesessen hast und hinterher zu einem Mitspieler sowas sagen musstest wie: "Ach, du warst ein *Elf*? Warum hab ich das nicht gemerkt?"

Mach dir detaillierte Gedanken darüber, *warum* du einen Nichtmenschen spielen willst und vor allem, *wie* du ihn spielen möchtest. Welche Gestik und Mimik besitzt der Charakter, welche Perspektive besitzt er gegenüber Menschen? Ist er von Vorurteilen geprägt? Welche Philosophie verfolgt er? Wie spricht er? Besitzt er besondere Rituale, die es darzustellen gilt? Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede hat er zu anderen Spezies usw. Wenn du all diese Fragen nicht beantworten kannst und nicht willens bist, die Eigenheit eines nichtmenschlichen Charakters in dein Rollenspiel einfließen zu lassen, solltest du lieber Abstand davon nehmen, einen solchen Charakter zu spielen.

Prinzipiell sollte man in den meisten Spielwelten vorsichtig mit nichtmenschlichen Spezies sein. Außer sehr bunten Fantasy- oder Science-Ficition-Spielwelten, in denen sich Fremdrassen und Fabelwesen nur so tummeln, ist es meistens eher angebracht, in diesem Punkt Zurückhaltung zu üben. Spielwelten und Gruppen mit vielen nichtmenschlichen Spezies bedeuten immer eine Zerreißprobe der Spielbalance. Je mehr Spezies es gibt, umso schwieriger wird es, das Gleichgewicht zu halten.

Mana
Für deine Mana-Punkte gibt es auf dem Charakterblatt sowohl runde als auch viereckige Checkboxen. Mit den runden Checkboxen hältst du deinen permanenten Wert in Mana fest. Immer, wenn du im Spiel einen Mana-Punkt ausgibst, machst du ein Kreuz in einer viereckigen Checkbox. Sind irgendwann genauso viele eckige Checkboxen wie runde markiert, ist dein Mana verbraucht.

Um den Anfangswert für das Mana deines Charakters zu bestimmen, wendest du also einfach folgende Formel an:

Mana = (Willenskraft + Intuition) : 2

Trage die Mana-Punkte deines Charakters auf deinem Charakterblatt ein, indem du so viele Kreise ausfüllst, wie du Punkte besitzt. In den Kästchen unter den Kreisen hältst du nur den aktuellen Stand der Mana-Punkte fest. Kreuze immer, wenn du einen Mana-Punkt verbrauchst, ein Kästchen an. Sind genau so viele Kästchen angekreuzt, wie du Kreise ausgefüllt hast, sind deine Mana-Punkte auf null und du kannst keine weiteren mehr verwenden.

Treffer-Punkte
Zu Beginn des Spiels musst du noch die Treffer-Punkte deines Charakters berechnen. Dies tust du, indem du seine Ausdauer und seine Selbstbeherrschung addierst und die Summe anschließend verdoppelst:

Treffer-Punkte = (Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2

Für die Treffer-Punkte deines Charakters gibt es auf dem Charakterblatt ein fettes Kästchen, in das du den permanenten Wert eintragen kannst. In das lange, dünner gedruckte Kästchen kannst du den Schaden festhalten, den dein Charakter nimmt. So verlierst du nie den Überblick.

Verteidigung
Die Verteidigung deines Charakters gibt an, wie schwierig es ist, ihn im Kampf zu verletzen. Dieser Wert zeigt an, wie gut sein Reaktionsvermögen ist, sodass er schnell ausweichen oder blokken kann. Der Wert in Verteidigung wird von jedem Schaden, der deinen Charakter trifft, abgezogen.

Du errechnest die Verteidigung deines Charalters, indem du seine Geschicklichkeit und seine Wachsamkeit addierst und die Summe halbierst:

Verteidigung = (Geschicklichkeit + Wachsamkeit) : 2

Für die Verteidigung deines Charakters gibt es runde Checkboxen. Berechne nach obenstehender Formel den Wert seiner Verteidigung und fülle so viele Punkte aus.Im Spiel wird schließlich noch die Verteidigung deines Charakters noch um seine Rüstung erhöht. Allerdings solltest du die beiden Werte auf deinem Charakterblatt nicht addieren, da es ja immer dazu kommen kann, dass dein Charakter seine Rü-

stung auszieht oder verliert. Direkt unter der Verteidigung findest du Checkboxen, in die du die Rüstung deines Charakters eintragen kannst, sodass es dir im Spiel nicht schwer fallen wird, diese beiden Werte zusammen zu zählen.

BEISPIEL: CHARAKTERERSCHAFFUNG
Toms Spielrunde hat beschossen, auf ***LIQUID*** umzusteigen. Jeder hat aus früheren Abenteuern noch einen Charakter und die Gruppendynamik ist bereits klar. Der Spielleiter wollte zu Beginn der Kampagne die Gruppe ein paar Verschwörungen im New York der 20er Jahre aufdecken lassen. Mit der Umstellung auf ***LIQUID*** will der Spielleiter der Runde aber auch die Spielwelt wechseln: Die Spielercharaktere wurden im letzten Abenteuer von einem Magier verflucht. Mit einem mächtigen Zauber hat er sie von der Ebene unserer Welt nach Yarthe versetzt, der Welt des Steamfantasy-Rollenspiels ***THYRIA***. Deswegen wird bei der Charaktererschaffung zunächst von normalen Menschen unserer Welt der 20er Jahre ausgegangen, die schließlich nur noch für ***THYRIA*** ein wenig zurecht gestutzt werden.

An diesem Beispiel lässt sich hervorragend zeigen, wie flexibel ***LIQUID*** den verschiedenen Hintergründen angepasst werden kann.

Schritt 1: Konzept
Das Konzept für Toms Charakter war nicht schwer zu finden: Nachdem ein Spieler einen wohlhabenden 5th Avenue-Doktor spielen wollte, und der andere Spieler den Kämpfer der Gruppe übernimmt (einen Schrotflinten bewaffneten Kung Fu-Jesuitenpriester aus Taiwan), beschließt Tom, das soziale Bindeglied zwischen den Beiden zu sein.

Da Tom alte s/w Filme mag, beschloss er einen Filmstar zu spielen: Nova Wilder, alias Gretchen von Gailenbock.

Nova ist ein UFA-Sternchen, das von einer Karriere in Amerika träumt. Für ein paar Gastauftritte am Broadway ist sie in New York City hängen geblieben. Die Spieler beschließen rasch, das der Doktor ihr Hausarzt wird, und der Priester sich wegen eines Leidens beim Doktor kurieren ließ. Die drei trafen sich dann während einer karikativen Veranstaltung der Kirche wieder und spielen seit dem jeden Mittwoch Abend zusammen Poker. Man kennt sich also gut.

Mit diesen Überlegungen sind viele Dinge geklärt: Der Charakter heißt *Nova Wilder*, ist *weiblich*, ein *Mensch* und mit 28 Jahren von *erwachsenem Alter*. Nova ist ca. *1.70 m groß* und *wiegt 50 kg*. Sie hat *blaue Augen* und eigentlich blondes Haar. Zur Zeit färbt sie es aber modisch *schwarz* und trägt eine moderne *Kurzhaarfrisur*.

Statt für Novas Aussahen auf Tabellen zu Würfel, schaut Tom lieber in einem Buch über Filme aus den 20er Jahren nach passenden Bildern und Beschreibungen.

Wäre Nova ein völlig neuer Charakter würde Tom sicherlich auf der Tabelle besondere Kennzeichen würfeln. Da Nova aber schon eine Weile existiert, und das alte System keinen Wert auf solche Details legte, beschließt Tom etwas Passendes zu wählen. Weil er ein Photo von Nova besitzt, und ihre Nase darauf prägnant zur Geltung kommt, wählt er als *besonderes Kennzeichen „große Nase"*. *Verletzungen* hat sie zum Glück aber noch nie erlitten.

Jetzt will sich Tom für Novas Archetypen entscheiden. Nachdem er alle Beispiele gelesen hat findet er, dass keiner der aufgeführten Archetypen zu ihr passt. Er erklärt dem Spielleiter, wie er sich Nova vorstellt und beide suchen nach einer passenden Beschreibung. Am Ende nennen die Beiden den neuen *Archetyp Amateur*.

Nova ist aus reichem Hause und musste nie Arbeiten. Ihr Bildung wurde von Hauslehrern vermittelt, aber sie lernte nur das was sie auch lernen wollte. Sie ist freundlich, etwas gelangweilt und sucht das Abenteuer um seiner selbst willen.

Passend zu diesem neuen Archetypen wählt Tom das *Motivpaar Vergnügen/Verantwortung.* Nova will auf der einen Seite erfolgreich sein, auf eigenen Füßen stehen und eine Familie gründen. Auf der anderen Seite tut sie nichts lieber als mit Freunden nachts durch die Stadt zu streifen und wilde Partys zu feiern.

Dazu weiß Tom dann auch schon Novas *innigsten Wunsch* und ihren *größten Alptraum*. Natürlich wäre sie zu gerne ein *großer Filmstar*. Andererseits träumt und denkt sie des öfteren, dass ihr Aussehen nicht ausreichen könnte dies auch zu erreichen. Ihre Nase ist ihr bei dieser Furcht natürlich keine Hilfe.

Als *Achillesferse* wählt Tom, bedingt durch die vorhergehenden Abenteuer eine *leichte Paranoia*. Es ist nicht so, dass Nova denkt, alle wären gegen sie. Aber da ist diese weltumspannende Verschwörung! Sie weiß es genau ... Und die Verschwörer wissen dass sie *ES* weiß.

Nun geht es zu den *Spleens*. Hier findet Tom, dass *Eitelkeit* sehr gut zu Nova passt. Schließlich ist sie ein Filmstar!

Sprachen spricht Nova einige. Vor allem *Deutsch*, wenn auch mit einem leichten schlesischen Akzent. Dann hat ihr das Kindermädchen ein paar brocken *Französisch* gelehrt und der Hauslehrer schließlich hervorragendes *Englisch*. Insgesamt hat Nova also schon 2 Fertigkeitspunkte für Sprachen ausgegeben. Das merkt sich Tom für Schritt 2.
Anschließend geht es um den *Geburtsort* und *Wohnort* von Nova: Sie kommt von einem kleinen Landgut aus Oberschlesien. Zu Beginn der Kampagne hätte Nova sicherlich *New York* als Wohnort aufgeschrieben.

Karriere und Beruf sind natürlich kein Problem mehr. Nova ist *Schauspielerin*! Ausgebildet wurde sie von den besten aller *Hauslehrer* und dann war sie auf einer *Schauspielhochschule*. Da sie auch an ihrem neuen Wohnort bereits einige Vorstellungen im Theater gegeben hat, meint der Spielleiter, daß auch ihr *Einkommen* sicherlich nicht schlecht ist. Man einigt sich auf *7500 Euro* im Monat.

Das Bargeld von Nova, beschließt der Spielleiter, ist hingegen zurzeit sehr begrenzt. Sie ist erst letzten Monat eingezogen und musste viele Dinge kaufen die teuer sind. Sie erhält also nur 300 Euro. Ersparnisse besitzt sie zu Zeit noch keine.

Unter *Ausrüstung* schreibt Tom sich dann auf, was Nova so alles besitzt: Eine nette Mietwohnung, ein kleines Automobil, einen Haufen schicker Kleider und die passenden Accesoires, ein Jagdgewehr und eine Schachtel Patronen.

Der *besonderere Gegenstand* in ihrem Leben, ist das *Zigarettenetui ihres Geliebten*, den sie leider in Deutschland zurück lassen musste.

Eltern und *Geschwister* hat Nova ebenfalls. Sie besitzt noch beide Eltern und hat eine jüngeren und einen älteren Bruder. Ob sie ihre Familie aber jemals wiedersieht ist eine ganz andere Frage. Nun kommen wir zu den *Freunden, Alliierten und Begleitern.* Da Nova ja gerade in eine neue Dimension geschleudert wurde, besitzt sie kaum Kontakte in der neuen Welt. Nur den Gouverneur der Stadt hat sie einmal getroffen - und er schien sehr angetan von Novas Nase. Ob dies der Armen im Notfall helfen würde, weiß der Spielleiter jetzt aber noch nicht. (Und würde es eh

nicht sagen).

Abschließend notiert Tom noch Novas *Religion (offiziell katholisch)* und ihren *Aberglauben (dunkle Mächte ziehen an den Marionettenfäden der Zivilisation)*.

Schritt 2: Charakterpunkte
Die Punkteverteilung in Toms Spielrunde löste eine kleine Diskussion aus. Schließlich waren die Charaktere ja schon etwas älter und hatten einige Abenteuer erlebt. Daher beschloss man auch, dass es zwar nicht mehr Bonuspunkte für die Charaktere geben würde, dafür jeder Spieler aber zwei Werte auf 4 setzen dürfe, statt nur einem.

Tom beschließt, daß Novas Stärken eher im zwischenmenschlichen Bereich liegen sollen, daher verteilt er sowohl die 7 Punkte für soziale Attribute, als auch die 15 Punkte für soziale Fertigkeiten. Charisma und Empathie sollte Nova als Schauspielerin schon haben, aber auch Manipulation kann bei Verhandlungen mit Produzenten sicherlich nicht schaden. Nach kurzer Überlegung sieht die Verteilung folgendermaßen aus: *Charisma auf 4, Manipulation auf 3 und Empathie auf 3, das macht 7 Punkte*.

Nova ist also die Verführung in Person! Sie wirkt auf andere Menschen wie eine Droge, wenn sie es möchte. Zudem kann sie den einen oder anderen Mitmenschen um ihren Finger wickeln und ihr Wert in Empathie hilft ihr auch dabei zu erkennen, wie sie es anstellen muss. Deswegen verteilt Tom die Charakterpunkte wie folgt auf die Fertigkeiten: *Beeindrucken 2, Etikette 1, Verführen 3, Einschüchtern 1, Überzeugen 3, Besonnenheit 1, Durchtriebenheit 2, Intuition 2*

Mental ist für ihn die zweit wichtigste Kategorie. Daher legt er darauf die *6 Punkte für Attribute*. Heraus kommt eine *4 für Intelligenz, eine 2 für Wahrnehmung und eine 3 für Willenskraft*.

Damit sind alle Möglichkeiten einen Wert über 3 zu nehmen verbraucht.

Die *mentalen Fertigkeiten* bestimmt Tom natürlich auch so, daß sie zu Novas Hintergrund passen. Sie wird *kreativ* und *logisch* mit jeweils 2 und einem Punkt, bedingt durch ihre Erziehung.

In ihrer Karriere als Abenteurer hat sie auch Erfahrung mit dem Übernatürlichen gesammelt und einige Bibliotheken besucht. Daraus folgen Okkultismus und Recherchieren mit jeweils 1 Punkt.

Aus dem ersten Teil der Charaktererschaffung wissen wir, daß Nova Englisch und Französisch als Fremdsprachen beherrscht. Das kostet noch einmal 2 Punkte.

Ihre leichte Kurzsichtigkeit gleicht sie durch ihre scharfe Auffassungsgabe wieder aus. Tom gibt ihr daher 2 Punkte auf Suchen und auf Wachsamkeit. Schließlich gibt es noch einen Punkt auf Selbstbeherrschung. Angesichts einiger derber Scherze, die ihre beiden Brüder früher mit ihr trieben, hat Nova den wirklich verdient.

Nun hat Tokm nur noch 4 Punkte für die Physis seiner Schauspielerin übrig. Er beschließt, daß sie als Mädchen vom Land viel zu Pferd unterwegs war. Da zählt Geschick und Ausdauer, weniger die Stärke. Er gibt also 2 Punkte jeweils für diese Attribute aus. Stärke bleibt damit auf dem Startwert von 1. Nova ist schon ziemlich zart gebaut!

Da auch nicht mehr allzu viele Punkte für Fertigkeiten zur Verfügung stehen konzentriert sich Tom jetzt auf das wichtigste: *Akrobatik, Fahrzeuge, Fernkampf* und *Überleben* erhalten jeweils 2 Punkte. Solche Kenntnisse erwirbt man schließlich leicht auf dem Lande: Beim Klettern im Heuschober, bei der Ausfahrt mit der Kutsche und beim Jagen und Wandern im naheliegenden Wald. Den neunten und letzten Punkt weist Tom *Handwaffen* zu. Novas Vater war ein passionierter Fechter.

Damit wären alle Punkte verteilt und wir können uns dem nächsten Schritt zuwenden.

Schritt 3: Bonuspunkte
Die Bonuspunkte werden im Normalfall dafür eingesetzt, um sich noch ein paar Fertigkeiten zu leisten oder auch ein Attribut zu steigern. Nova soll in der neuen Kampagne aber auch zaubern können. Kurz bevor sie von diesem Fluch des Magiers auf die Welt Yarthe verbannt wurde, hatte sie ihre übernatürlichen Fähigkeiten bemerkt. Ihre Bonuspunkte werden also eher in *magische Fertigkeiten* fließen.

Normalerweise würde Tom jetzt einfach *2 Punkte auf Geist, 1 Punkt auf Elemente und 1 Punkt auf Zeit geben*. Das entspräche dem magischen Wissenstand, charakterbedingt durch Novas bisherige Abenteuer.

Damit wären jetzt 5 Bonuspunkte weg und Tom hätte noch 10 die er in bessere Fertigkeiten, Attribute oder eine Spezialisierung stecken würde. Zum Beispiel eine Spezialisierung der Fernkampf-Fertigkeit auf Jagdgewehre würde gut passen.

Die Spezialisierung kostet 2 Punkte, da Novas Fernkampf-Fertigkeit einen Wert von 2 hat.

Aber es kommt alles anders. Der Spielleiter hat ja vor, eine Thyria Steamfantasy Kampagne zu veranstalten. Für die TSF gibt es einige optionale Regeln für die man besser ein paar Bonuspunkte übrig hat. Zum Beispiel braucht man 5 Punkte um überhaupt erst einen Magier spielen zu dürfen. Magier sind dort sehr selten. (Mehr über die Charaktererschaffung für ***THYRIA*** erfährst du im Anhang).

Dann braucht man ebenfalls ein paar Punkte für seinen Sozialstatus. Damit währen dann auch nocheinmal 3 Punkte vergeben um einen guten Bürger zu spielen.

Jetzt kann Tom tatsächlich nur noch die Spezialisierung für Fernkampf nehmen und die 15 Punkte sind dahin. Schade, denn ein zusätzlicher Punkt Stärke hätte nicht geschadet.

Der Charakter ist jetzt aber schon fast fertig.

Schritt 4: Der letzte Schliff
Über Nova muß Tom mit seinem Spielleiter jetzt nicht mehr reden. Schließlich war dieser während der gesamten Erschaffung dabei und kennt sie schon aus der anderen Kampagne. Nova ist auch kein Nichtmensch, darum entfallen auch die letzte Modifikation der Attribute.

Novas *Mana* ergibt sich aus (Willenskraft + Intuition)/2 also 2,5 = 3. Ihre Trefferpunkte folgen aus (Ausdauer + Selbstbeherrschung)x2 = 6 Punkte. Als allerletztes bleibt uns noch der Wert für die Verteidigung. Dieser errechnet sich aus (Geschicklichkeit + Wachsamkeit)/2. Bei Nova wären das also (2+2)/2...schwierig...2!

Feenfeuer

Eine ***Narvalon***-Kurzgeschichte von Marcus Johanus

„Es war einmal ..."

So fangen viele Geschichten an. Die meisten Märchen.

Dieses hier nicht.

Dieses müsste eher einen Anfang haben, wie:

„Es war niemals so, aber es könnte so gewesen sein."

oder:

„Ich weiß, dass es nie so war, aber wäre doch schön, wenn es so gewesen wäre!"

Also fang ich lieber an, indem ich darauf verzichte, so zu tun, als wäre diese Geschichte ein richtiges Märchen und schreibe einfach:

Theresa wälzte sich diese Nacht hin und her.

Es war eine warme Sommernacht und Theresa hatte ihre Decke weit von sich geworfen. Ihre Mutter, die auf der anderen Seite der Feuerstelle neben ihrem Vater schlief, bestand stets darauf, dass sie die Decke nahm - obwohl es die letzten Nächte kaum kühler war als am Tag. Sie fragte sich, wie ihre Eltern bei dieser Wärme überhaupt schlafen konnten. Aber sie waren wohl durch die Arbeit unter der Sonne so ermüdet, dass die Temperatur für sie keine Rolle spielte.

Obwohl Theresa von ihren Eltern geschont wurde und die meiste Zeit des Tages mit ihrer Großmutter im Hause verbringen durfte, wusste sie, dass sie morgen auch auf dem Feld arbeiten musste, um es zu wässern, damit die Saat nicht verdorrte. Deswegen hätte sie eigentlich schon tief und fest schlafen müssen, um morgen ausgeruht zu sein. Aber die Hitze ließ ihr keine Ruhe.

Und so wälzte sich Theresa unaufhörlich auf der Suche nach Schlaf.

In der Dunkelheit sah alles ganz anders aus. Formen und Schatten nahmen zu, Farben, die am Tage schimmerten, gab es nur noch in unterschiedlichen Schattierungen von grau. Durch die geöffnete Tür konnte sie draußen, am heißen und klaren Sommernachthimmel die Sterne zählen. Aber das half ihr auch nicht beim Einschlafen.

Hier in Helmouth, am südlichsten Zipfel von Cornwall, in diesem kleinen Kaff, das vom Rest der Welt vergessen worden war, gab es keine Lichter die mit den zahllosen glitzernden Punkten am Himmel konkurrierten. Hier gab es einen Sternenhimmel, der so riesig und so vielfältig war, dass man, wenn man zu lange nach oben sah, das Gefühl bekommen konnte, die Welt kehrte ihr Unterstes nach oben und man würde in den Himmel hinein fallen.

Theresa liebte den Sternenhimmel, mehr noch als sie Helmouth hasste. Das einzig Gute an dem Kaff. Deswegen wollte sie auch nie die Tür schließen.

Ihre Mutter meinte oft, dass daher ihre Schlafstörungen kämen, dass es zu hell in der Hütte wäre. Aber was wusste denn schon ihre Mutter! Schlecht schlafen konnte Theresa stets nur, wenn zu viele Wolken am Himmel waren. Meistens half es ihr beim Einschlafen, die Sterne zu zählen oder Figuren, Bilder und Gesichter darin zu erkennen.

Aber nicht heute Nacht.

Dann, fiel ihr ein, war es vielleicht ... *Schicksal*?

Sie setzte sich auf. Ihre Herz begann plötzlich wild zu klopfen.

Vielleicht *war* es Schicksal. Sie sollte wach sein, weil, weil ... *irgendwas* passieren würde. Und sie lag hier im Bett!

Aber mit dem Schicksal war das so eine Sache. Immerhin konnte man ja nie genau wissen, *welches* Schicksal man grade erfüllen sollte. Vielleicht *sollte* Theresa im Bett liegen. Aber was sollte schon im Bett passieren? Nein, nein, sie *musste* aufstehen, etwas tun, irgendetwas, denn schließlich gab es ja sonst keinen Grund, warum sie wach sein sollte. Plötzlich machte alles einen Sinn! Da war sie sich ganz sicher.

Sie schlug die Decke zur Seite, sprang auf ihre Füße und patschte klatschend die wenigen Schritte zur Tür. Hastig sah sie über die Schulter zu ihren Eltern, vergewisserte sich, dass sie schliefen und huschte aus dem Haus. Sie ging den Pfad hinter dem Haus auf den Hügel hinauf und setzte sich ins Gras.

„So, Sternenhimmel", flüsterte sie und sah nach oben, „jetzt verrate mir dein Geheimnis, mein Schicksal! Hier bin ich, ich bin aufgestanden, siehst du? Hier bin ich! Was soll ich tun?"

Wie zur Antwort, löste sich fast augenblicklich einer der unzähligen hellen Punkte aus dem Sternenmeer und fiel einfach hinab. *Das* war es also! Eine Sternschnuppe, sie sollte heute Nacht eine Sternschnuppe sehen. "Ich muss mir was wünschen!", sagte Theresa leise zu sich selbst. "Aber was?"

Sie vergrub ihren Kopf zwischen den Knien.

„Ich, ... ich, ... ichich wünsche mir ... " , begann sie zu flüstern, die Augen fest zugekniffen, „ich wünsche mir, dass die Jungen im Dorf mich ein bisschen mehr mögen, dass ich auch ein oder vielleicht sogar zwei Freunde habe. Dass niemand mehr über mich lacht, weil ich so viele Geschichten erzähle und - ", aber dann bemerkte sie, dass das ja gleich mehrere Wünsche waren und verstummte. Woher sollte die Sternschnuppe jetzt wissen, welchen Wunsch sie erfüllen sollte?

Sie öffnete wieder die Augen und sah nach oben.

Die Sternschnuppe war noch immer da, als kleiner, tanzender Stern inmitten lauter Lichter, die majestätisch auf der Stelle schwebten. Sie fiel nicht vom Himmel, sondern überquerte als würde sie tanzen - mal hier hin, mal dort hin fliegend. Ziellos.

Und langsam wurde sie immer größer.

„Gute Güte!" rief Theresa da laut. „Die Sternschnuppe! Sie kommt auf uns zu!"

Dann hielt sie sich selbst schnell den Mund zu. Was für ein Blödsinn, bestimmt war es nur ein Glühwürmchen. Das sah ihr ähnlich. Da schwebte ein Glühwürmchen durch die Nacht und sie begann sich was zu wünschen oder prophezeit den Weltuntergang. O je, das konnte doch nicht ihr Schicksal sein? Sie war doch nicht die ganze Nacht wach und riskierte morgen vor Erschöpfung einzuschlafen, nur um Glühwürmchen zu beobachten! Und jetzt hatte sie auch noch geschrien und damit bestimmt halb Helmouth geweckt.

Aber auch für ein Glühwürmchen verhielt sich der schwebende, helle Punkte merkwürdig. Er wurde größer, schwebte gezielt mal ein wenig mehr nach rechts, dann nach links, als würde er etwas suchen. Schließlich war er so groß, dass er nur noch wenige Meter entfernt sein konnte. Und da konnte Theresa erkennen, dass der helle Punkt Flügel hatte, wie die einer Libelle, nur größer. Arme und Beine, ein Körper und ein Kopf mit einer Kappe, Füße in spitzen Stiefeln und Hände mit langen Fingern. Von den Flügeln ging das helle Licht aus, und wie Goldstaub rieselte es langsam durch die Luft, um sich in kleinen glitzernden Punkten aufzulösen. Die ganze Erscheinung war nicht größer als zwanzig oder dreißig Zentimeter und trug schwer an einem dicken Beutel.

Schließlich schwebte das ... geflügelte Lichtmännchen auf Theresa zu.

Es lächelte und offenbarte dabei Zähne, die krumm und schief waren.

„Sagt, Maiden, Ihr wisst auch nicht, wo der Weg nach Narvalon geblieben ist?", fragte es.

Theresa rieb sich die Augen, nur um zu sehen, dass das Ding noch immer da war, schwebte und lächelte.

„Vor einigen Jahren ... oder waren es Jahrhunderte? Die Zeit vergeht für Feen ein wenig anders als für euch, Maiden. Naja, vor einiger Zeit jedenfalls fand ich den Weg hier noch vor. Aber jetzt ist er verschwunden. Ich komme von weit her. Aber da ihr mich offensichtlich sehen könnt, dachte ich, frage ich doch einfach mal, denn dann wisst ihr ja vielleicht als Freundin der Elfen auch Bescheid."

„Freundin der Elfen .... ?", murmelte Theresa nur und starrte weiterhin mit großen Augen auf den leuchtenden Flieger.

Lauter sagte sie: „Wer, ... *was* bist du?"

„O je, seid ihr dumm! Ich bin ein Irrlicht – was sonst? Meine Güte, und ich dachte, ihr wüsstet Bescheid. Na dann, nichts für ungut. Verzeiht, dass ich euch gestört habe! Ach, was sage ich! Zu den Trollen mit euch – was steht ihr hier herum und glotzt, wenn ihr mir doch nicht helfen könnt!"

Und so flog das Irrlicht zeternd mit leuchtendem Schweif davon. Viel schneller, als Theresa es je für möglich gehalten hätte, sauste es, wieder wie eine Sternschnuppe am Nachthimmel, davon.

Theresa rieb sich noch die Augen. Sie glaubte nicht, was sie gerade erlebt hatte. Sie sprang auf, spähte hierhin und dorthin, konnte aber keine Spur mehr vom Irrlicht erkennen.

Nur Sternenlicht und das Rauschen des Meeres lagen in der Nachtluft.

„Theresa?"

Theresa zuckte zusammen und wirbelte herum. Ihre Großmutter stand plötzlich hinter ihr. Sie hatte einen Umhang um ihre Schultern geworfen und hielt ihn vor der Brust zusammen. Obwohl sie schon sehr alt war, war ihr Körper noch schlank und beweglich und ihr Haar war pechschwarz wie das von Theresa. Nur die vielen Falten in ihrem Gesicht verrieten ihr wahres Alter.

„Aha", sagte sie gespielt streng. Und ging auf Theresa zu, um sich neben sie zu setzen.

„Äh", stammelte Theresa. Sie fragte sich, wieviel ihre Großmutter gerade mitbekommen hatte.

„Na, was ist der Grund für deine Schlaflosigkeit? Ich hoffe, es ist der Gedanke an einen Jungen, der dir nicht mehr aus dem Kopf geht. Denn das wäre die einzige Entschuldigung, die ich jetzt gelten lassen würde. Du weißt, dass du morgen auf dem Feld gebraucht wirst."

„Granny! Du weißt genau, dass mich keiner von den Jungen hier besonders gut leiden kann!"

„Stimmt, weiß ich. Aber das ist kein Grund dafür, dass *du* nicht vielleicht einen von *ihnen* besonders gut leiden könntest."

„Quatsch!"

„Na gut, dann muss ich davon ausgehen, dass dein Wachbleiben unentschuldbar ist. Ich muss dann auch morgen mit deinen Eltern zu reden. Aber vielleicht gibt es ja noch einen ganz anderen Grund für deine Schlaflosigkeit. Und da deine Granny sonst nicht mehr viel Ereignisreiches in ihrem Leben hat, wirst du bestimmt dazu bereit sein, deine spannende Geschichte mit ihr zu teilen!"

"Spannende Geschichte?", dachte Theresa. Konnte es denn sein, dass Grandma eine Ahnung hatte, was grade geschehen war?

„Ich, ...", enschloss sie sich, es einfach mit der Wahrheit zu versuchen, „ich habe ein Irrlicht gesehen, dass sich verirrt hatte. Es fragte mich nach einem Weg nach ... *Narvalon*. Und dann hat es mich beschimpft. Naja, und du kannst dir ja vorstellen, wie sehr einen das beschäftigt. Da trifft man mal ein Irrlicht und dann schmeißt es einem auch noch Beleidigungen an den Kopf", versuchte Theresa dem Ganzen noch schnell eine komische Note zu geben, weil sie plötzlich den Eindruck hatte, dass die Wahrheit unglaubwürdiger klang als jede Lüge. Vielleicht dächte Grandma dann, sie habe einen Witz gemacht.

Aber diese machte plötzlich ein sehr ernstes Gesicht. Die Schatten, die das kalte Sternenlicht um sie herum erzeugten, verdichteten sich und sammelten sich in kleinen Rinnsalen im Gesicht der alten Frau, aus denen ihre großen Augen leuchtend hervorstachen.

„Den Weg nach Narvalon, sagst du?" fragte sie plötzlich sehr ernst und eindringlich. „Ja, wie hat denn das Irrlicht ausgesehen?"

Theresa zögerte für einen Moment, ehe sie antwortete.

„Es hatte Flügel, glitzerte, trug eine Kappe und spitze Schuhe. Es sah aus wie ein hässlicher Narr ... äh, wieso? *Kennst* du es etwa?"

„Vielleicht. So, wie du es beschreibst, sehen viele Irrlichter aus. Seinen Namen hat es dir nicht genannt? Ach, natürlich hat es das nicht."

Auf einmal trat Angst in die Gesichtszüge von Grandma.

„Du hast ihm doch nicht etwa *deinen* Namen verraten?" fragte sie.

„Nein, wieso? Granny, versuchst du mich auf den Arm zu nehmen?"

Aber Grandma atmete zunächst erleichtert auf.

„Wenn du ein Irrlicht oder irgendeine andere Elfe, Fee oder auch einen Troll siehst, darfst du ihnen *niemals* deinen wahren Namen verraten, mein Kind! Nie! Kennen sie erstmal deinen Namen, dann bist du ihnen ausgeliefert. Denn Namen bedeuten Macht. Sie wissen nicht einmal untereinander ihre wirklichen Namen, deswegen heißen viele Feen auch Mondblume, Trolltöter oder Sternenglanz. Das sind Spitznamen und ihre echten Namen behalten sie sorgfältig für sich. Ihre Magie ist stark! Und die meisten von ihnen fürchten sich selbst davor."

Theresa sah Grandma für eine Weile mit großen Augen an.

„Granny?" sagte sie nach einer Weile und ihr Gesicht brachte wahrhaftige Sorge um den Geisteszustand ihrer Grandma zum Ausdruck.

„Ach, Kind, hat dir nie einer die Geschichte vom verlorenen Reich Narvalon erzählt?"

„Nicht, dass ich wüsste. Und ich vergesse nie Geschichten, das *weißt* du", sagte Theresa mit einigem Stolz. Es gab nicht viel, worauf sie stolz war. Aber ihre Eigenschaft, nie eine Geschichte zu vergessen, auch nicht die kleinste Einzelheit, das war etwas, das sie von anderen unterschied, weswegen sie sehr stolz auf diese Fähigkeit war.

„Ja, natürlich weiß ich das. Menschen wie du, in deren Adern noch ein wenig Feenblut fließt, besitzen diese Fähigkeit."

Noch immer musterte Theresa Grandma ungläubig. Sie hatte diese Bemerkung schon öfter gehört. Aber sie hatte dies immer für einen Scherz gehalten, weil sie – ganz wie ihre Mutter und ihre Großmutter – so schlank, zierlich und klein war, dafür aber große dunkle Augen und pechschwarzes, strubbeliges Haar besaß. Ganz so, wie man es in den Geschichten Leuten zuschrieb, die Feenblut in ihren Adern hatten. Und wenn Grandma etwas von Wechselbälgern und Feen erzählt hatte, hatte Theresa dies natürlich immer für einen Scherz oder einen Teil aus einem Märchen oder einer Fabel gehalten.

„Granny?" sagte Theresa laut. „Stimmt denn alles? Du wirkst auf einmal so abwesend."

„Ja, es stimmt alles. Aber ich denke, so langsam solltest du etwas über die Vergangenheit deiner Heimat und deiner Familie erfahren. Kind, hat denn deine Mutter dir

nie die Geschichte vom Verlorenen Reich Narvalon erzählt?" fragte Granny nochmals seufzend.

„Nein, nie", antwortete Theresa überflüssiger Weise. Natürlich hatte Grandma in Wirklichkeit eine Feststellung gemacht, keine Frage gestellt.

„Naja, vielleicht, weil sie nicht viel von dieser Geschichte hält. Denn obwohl natürlich auch in ihren Adern Feenblut fließt, so, wie in den Adern all meiner Vorfahren, solange sich unsere Familie erinnern kann, hat sie nie eine Fee oder einen Troll gesehen und nie den Weg nach Narvalon gefunden. Deswegen glaubt sie natürlich nichts von dem, was ich ihr erzählt habe."

Grandma sprach leise, mehr mit sich selbst. Aber nun wandte sie sich ihrer Enkelin wieder zu und legte ihr die Hand auf die Schulter.

„Aber wir, mein Kind, wir haben sie mit eigenen Augen gesehen, nicht wahr? Ach, jetzt habe ich dir so viel zu erzählen von der Insel Narvalon. Und die Nacht ist so kurz. Es gibt so viel Schönes, dass du lernen wirst. Aber auch Gefahren, vor denen ich dich warnen muss."

Die alte Dame lächelte und ihre Augen sahen etwas, das weit, weit hinter den Hügeln, den Wiesen und der Küste liegen musste. „Dinge, wie ich sie dir zu erzählen habe, muss man nachts erzählen, weißt du! Sonst haben sie keinen Wert und verlieren ihre Bedeutung. Darum geht es meistens im Leben. Zur richtigen Zeit das Richtige zutun. Etwas, das man jetzt richtig tut, kann zu einem anderen Zeitpunkt falsch oder dumm sein", sagte sie und ein Hauch von verschworener Sehnsucht lag in ihrer Stimme.

Theresas Neugier war geweckt. Zwar hielt sie das, wovon Grandma erzählte noch immer für ein Märchen. Und noch immer glaubte sie, dass ihre Granny versuchte, sie an der Nase herum zu führen, um sich an der Irrlicht-Geschichte zu rächen. Doch immerhin schien eine gute Geschichte bei der ganzen Sache herauszuspringen.

„Die *Insel* Narvalon?" fragte sie wissbegierig. „Ist Narvalon denn eine Insel? Du sagtest, Narvalon sei ein verlorenes Reich – jetzt ist es auf einmal nur eine Insel."

„Du bist eine aufmerksame Zuhörerin, mein Schatz. Aber zieh keine voreiligen Schlüsse. Narvalon war ein Inselreich, dicht vor der Küste Helmouth`. Es war ein magisches Reich und im gewissen Sinne war es ein Spiegel der britischen Inseln dar. An jeder Ecke gab es Überraschungen, auf die man treffen konnte und manche führten dazu, dass man auf einer Wanderung plötzlich wieder dort war, wo man losgegangen war. Oder man kam ganz woanders an, als man sich ursprünglich als Ziel ausgesucht hatte. Oder man kam gar nicht an. Nirgends. Deswegen spielte die wirkliche Größe, falls man denn je von einer sprechen konnte, keine Rolle."

„Du redest die ganze Zeit in der Vergangenheit. Was ist denn mit der Insel – dem Reich – passiert? Ist es untergegangen und verschwunden wie Atlantis oder Avalon?"

Grandma seufzte.

„Ja und nein. Avalon, Atlantis, Lyonesse, Narvalon ... all dies sind keine physischen Orte. Deswegen ist es auch schwer zu sagen, welche Größe Narvalon besaß oder besitzt, ob oder wann es aufhörte zu existieren oder ob es denn je existiert hat.

Magische Orte besitzen keine messbare Größe oder zeitliche Abfolge. Man kann sie nicht abschreiten. Man kann versuchen, eine Karte zu zeichnen, aber diese Karte wird stets ungenau bleiben, weil sich das Land mit dem Betrachter verändert. All diese untergegangenen Reiche, Länder oder Inseln sind keine geographischen Orte. Sie existieren in deinem Herzen, in den Herzen der Menschen, in ihren gemeinsamen Vorstellungen, Mythen, Märchen, Geschichten und Phantasien, in ihrem Glauben, ihren Hoffnungen oder Träumen. Aber das macht sie nicht *weniger* real, sondern nur auf eine *andere Art* wirklich. Atlantis ist der Hort der Zivilisation und Geheimnisse, Avalon die Heimstatt der Magie, der Traditionen und der Hoffnung ... solange die Menschen, so lange *du* daran glaubst. Und je stärker du daran glaubst, desto realer wird der Ort.

O weh, ganz so einfach ist es natürlich nicht, aber so ähnlich. Es reicht nicht, dass nur du an Narvalon glaubst, es müssen auch andere daran glauben. Es reicht auch nicht, dass viele an den Ort glauben, es ist die Frage, *wer wie stark* daran glaubt, wie viele Menschen die Vorstellung, die Vision oder auch die konkrete Erfahrung eines Ortes teilen und so weiter.

Aber dies alles spielt kaum noch eine Rolle, denn so oder so ist Narvalon ein verlorenes Reich, in das man schon seit vielen Dekaden kaum noch gelangt."

„Könnte ich nach Narvalon gehen?"

„Wahrscheinlich nicht. Aber wer weiß? Jetzt auf jeden Fall nicht. Und morgen oder übermorgen auch noch nicht. Aber je mehr du darüber erfährst, je länger du daran glaubst, je mehr Erfahrungen du machst, desto wahrscheinlicher wird es, dass du einmal dorthin gelangen wirst. Wenn du erwachsen wirst und dir deinen Glauben bewahrst, dann besteht die Möglichkeit, dass du eines Tages nach Narvalon – oder Lyonesse oder Avalon – gelangst. Aber du musst zugleich erwachsen und ein Kind sein, darin besteht die Kunst, die heutzutage kaum jemand beherrscht."

„Warst du je dort, an einem dieser Orte, Granny?"

„Nun, ... der Gedanke, dass du eines Tages vielleicht nach Narvalon gelangst oder wieder eine Begegnung mit einem seiner Bewohner oder Besucher haben könntest macht mir Angst, so lange du die Regeln nicht kennst. Und bevor ich endgültig ins Plaudern gerate, *musst* du die Regeln lernen, dir einprägen und nie, wirklich niemals vergessen! Kannst du das?"

„Klar!" meinte Theresa überheblich. „Aber du hast meine Frage nicht beantwortet."
„Ja, ja, später. Also: Ich glaube zwar eigentlich nicht, dass dir je wieder ein Elf, eine Fee oder sogar ein Troll begegnen werden, denn Narvalon ist, wie gesagt, längst aus der Welt der Menschen verschwunden und seine Bewohner und Besucher finden ihren Weg nur schwer und sehr, sehr selten hierher, aber trotzdem solltest du für den Fall der Fälle vorbereitet sein. Denn sonst, mein Kind, kann so eine Begegnung zu deinem *Verhängnis* werden."

Die letzten Worte sprach Grandma mit solch einem Nachdruck, dass Theresa es mit der Angst zutun bekam.

„Es gibt Regeln, wenn man mit Feen oder Elfen umgeht. Das liegt daran, dass sie voller Magie sind. Und Magie ist eine sehr heikle Sache, die vieler Regeln bedarf, weil sie sonst großes Unheil anrichten kann. Feen und Elfen haben viel Macht, aber die meisten von ihnen, bemerken das gar nicht und gehen deswegen sehr leichtfertig damit um. Deswegen haben die etwas intelligenteren und weiseren von ihnen

Regeln aufgestellt, die jeder befolgen muss, der zu ihnen gehört oder mit ihnen Kontakt hat. Die Regeln sind wie Naturgesetze. Keiner weiß, wer sie je bestimmt oder aufgestellt hat, aber jeder hält sie für selbstverständlich und befolgt sie.

Die wichtigste Regel hast du bereits kennen gelernt. *Sag niemandem deinen richtigen Namen*. Kennt man deinen wirklichen Namen, hat man Macht über dich."

„Können sie mir dann befehlen?"

„Nein, nein, nicht *solche* Macht. Aber wenn sie deinen Namen kennen, kannst du Opfer ihrer Zauber werden. Und das ist meistens keine sehr erfreuliche Sache.

Die zweite Regel lautet: *Akzeptiere nie ein Geschenk oder einen Gefallen, mach keine Versprechungen und lass dir nichts versprechen*. Für Elfen und Feen ist ein Wort nicht nur ein Wort sondern kommt einem Schwur oder einem Vertrag gleich. Nur noch schlimmer und bindender. Du musst das nicht verstehen. Du musst die Regel nur befolgen. Nimmst du einen Gefallen oder ein Geschenk an, dann schuldest du ebenfalls einen Gefallen oder ein Geschenk. Und diese können sehr unangenehme Auswirkungen für dich haben. Stell dir vor, du fragst eine Fee nach dem Weg. Nun, anschließend schuldest du einen Gefallen, den du einlösen musst. Verstehst du? Du hast gar keine Wahl, ihn abzulehnen. Und nun stell dir vor, die Fee verlangt von dir, dass du deine Schuld einlöst, indem du Angarwaan, den Drachen erschlagen sollst. Na, das wäre eine schöne Bescherung, oder? Sicherlich, du könntest vor den Thron der Hochkönigin Lady Titania ziehen, weil die Schuld nicht gleich gewichtet ist, aber bis dahin könnten eine Menge unangenehmer Dinge passieren. Und wer weiß, ob du je dahin gelangen würdest."

Theresa verstand nichts mehr von dem, was ihre Großmutter erzählte. Trotzdem nickte sie.

"Die dritte Regel ist für dich, so wie ich dich kenne, am schwierigsten zu befolgen*: Vergiss nie deine guten Manieren!* Bleibe höflich, auch wenn man dich verspottet. Elfen und Feen legen sehr viel Wert auf Etikette und die Folgen einer Beleidigung sind oft gravierender, als man es für möglich hält. Was nicht heißt, dass *alle* Elfen und Feen dir gegenüber die gleiche Höflichkeit zeigen, die sie selbst von anderen verlangen. Das macht die Sache so schwierig. Bei Trollen kannst du diese Regel übrigens getrost vergessen."

„Ich denke, das habe ich verstanden."

„Gut, aber rede nicht so oft dazwischen. Für eine alte Frau wie mich ist es schwer, sich zu konzentrieren. Und ich muss mir gut überlegen, was ich dir erzähle, damit ich nicht aus Versehen die wichtigsten Dinge weg lasse.

Alle Einwohner von Narvalon sind Elfen und Feen oder Trolle. Naja, fast alle, aber die wenigen Ausnahmen lasse ich weg."

„Den Drachen Angarwaan zum Beispiel?"

„Fast hätte ich vergessen, mit was für einer aufmerksamen Zuhörerin ich es zutun habe. Aber du merkst dir nur die Dinge, die dir gefallen mein Kind. Wie steht' s damit, mir nicht dazwischen zu reden, hm!"

Theresa senkte ihren Blick gespielt eingeschüchtert.

„Ja, Angarwaan und einige andere Bewohner sind ein paar kleine Ausnahmen. Aber Feen, Elfen und Trolle überwiegen. Die Feen und Elfen bilden eine Gesellschaft in Narvalon. Sie leben auf den Hügeln in den Wäldern und den wenigen Dörfern und Schlössern, je nach Familie. Es gibt viele verschiedene Familien von ihnen und jede hat die verschiedensten Lebensgewohnheiten, ein anderes Auftreten und Aussehen. Aber ein paar Dinge sind ihnen gemeinsam: Sie alle sind auf eine gewisse Weise schön, besitzen aber einen Makel, sind gut, neigen aber dazu böse Streiche zu spielen und gehässige Dinge zu tun, wenn sich die Gelegenheit bietet. Einen Elfen oder eine Fee zu verstehen ist für uns unmöglich."

„Das Irrlicht war auch anfangs höflich und dann eher garstig."

„Das passt gut zu Irrlichtern. Vergiss nicht, dass sie die größte Zeit ihres Lebens – das manchmal viele Jahrhunderte währt – damit verbringen, Wanderer in die Sümpfe zu locken. Und dabei haben sie meist eigentlich ganz ehrbare Absichten, überlegen es sich dann aber von einem Moment zum nächsten anders.

Die Trolle sind von den Elfen grundverschieden. Sie leben in einem unendlichen Labyrinth aus Gängen und Höhlen unterhalb der Oberfläche Narvalons. Damit sind sie nicht sonderlich zufrieden. Sie würden auch gerne oberhalb der wiesen, Wälder und Hügel leben. Aber da sie keine Manieren besitzen und weitaus dümmer als Feen oder Elfen sind, lässt man sie nicht nach oben. Dabei besitzen auch die Trolle Kultur, naja, oder eher, was sie dafür halten. Eigentlich sind Trolle nicht böse, nur sehr dumm und eigennützig, was den Umgang mit ihnen schwierig macht. Auch untereinander zanken und streiten sie viel und belügen sich gegenseitig. Sie sind schmutzig und stinken.

Trolle gibt es ebenfalls in den verschiedensten Formen und mit den unterschiedlichsten Eigenschaften. Die Riesönze sind große Hünen von zehn oder sogar fünfzehn Fuß. Die Skröggse sind nur eine Elle große Giftspritzen. Und die Flüggers sind skelettartige, menschengroße Krähen mit Fledermaus-Flügeln.

Feen und Trollen ist gemeinsam, dass sie magisch sind. Sie bestehen praktisch aus Magie. Jeder von ihnen – ohne Ausnahme. Aber die Elfen und Feen wissen diese Eigenschaft viel besser zu nutzen, als die Trolle. Einige von ihnen sind wahrhaftige Künstler und gründen eigene kleine Reiche, in denen einzig und allein ihre magischen Gesetze gelten. Diese Reiche können sehr schön, aber auch sehr, sehr gefährlich sein. Hüte dich in jedem Fall vor ihnen."

„Das alles klingt sehr aufregend. Aber deine Geschichte ist voller Warnungen. Das macht mir Angst."

„Das ist auch gut so. Denn die musst du haben, um nicht unvorsichtig zu werden."

„Gibt es denn nichts, was in Narvalon so ist, wie es scheint, etwas, das ungefährlich ist?"

„O doch, natürlich, Kind. Ich habe dir bis jetzt ja nur einen sehr kleinen Teil von allem erzählt, was es zu erzählen gibt. Aber nun ist es schon spät. Naja, eigentlich ist es eher früh. So oder so musst du jetzt dringend ins Bett."

Laut sagte Theresa enttäuscht: „Also gut!" aber innerlich dachte sie, dass es eine dumme Idee war, ihr erst so viele aufregende Sachen zu erzählen und dann zu verlangen, sie solle schlafen! Jetzt würde sie doch vor Aufregung kein Auge mehr zu bekommen.

Es war wie eine Schneelawine. Wenn ihre Phantasie erst einmal in Bewegung war, dann wurden die Gedanken und Bilder in ihrem Kopf mehr und mehr, größer und größer und schneller und schneller ... Schon spürte sie, wie es rumpelte und rumorte in ihrem Kopf. Aber Theresas Großmutter war unerbittlich. Sie stand auf und brachte ihre Enkelin zur Hütte ihrer Eltern zurück. Vorsichtig schlichen sie zusammen zu Theresas Bett. Grandma strich ihr noch einmal über den Kopf, küsste sie und stand dann auf, um die Hütte zu verlassen. Gerade wollte Theresa sich umdrehen und die Augen schließen, da traf sie ein Gedanke, der sie wieder hochfahren ließ:

„Granny, du hast erst die ganze Zeit in der Vergangenheit vom verlorenen Reich Narvalon erzählt. Zum Schluss, als du von seinen Bewohnern erzählt hast, in der Gegenwart. Was hat das zu bedeuten?", flüsterte sie aufgeregt.

„So?" lächelte die alte Dame, „Das ist mir gar nicht aufgefallen."

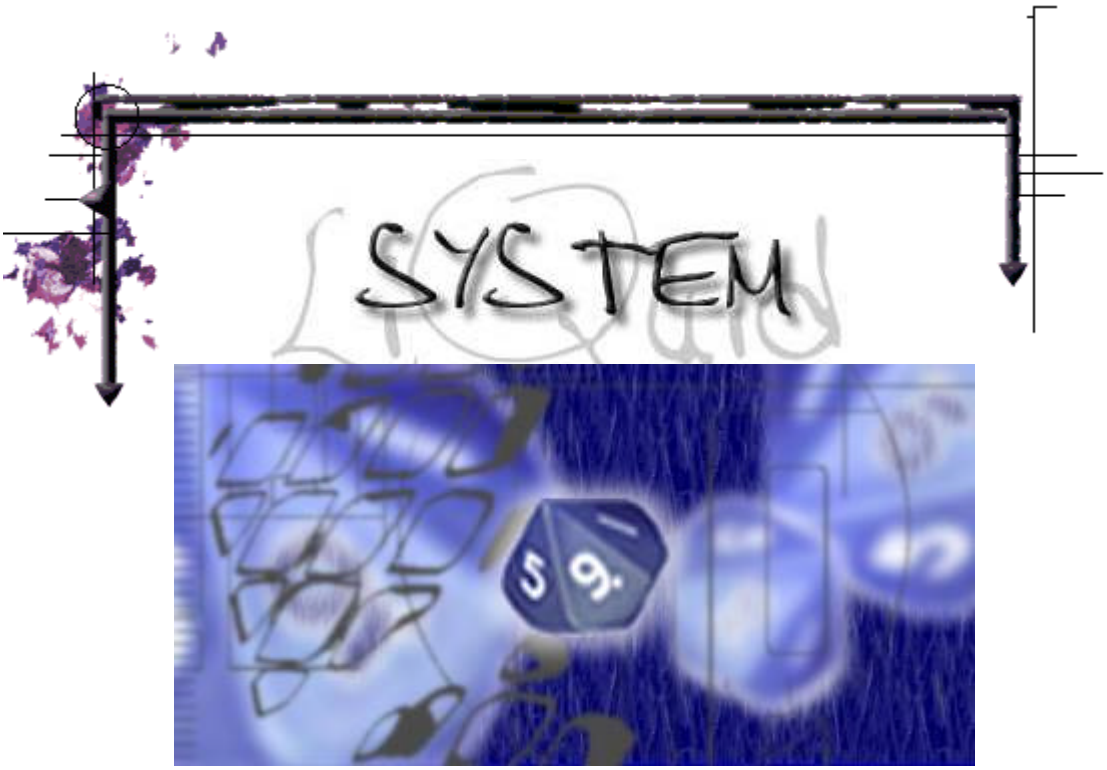
Dann drehte sich Grandma in der Türöffnung noch einmal um.

„Gute Nacht, schlaf gut", flüsterte sie.

„Ja, gute ... Nacht, ... Gran - ", brachte Theresa nur noch heraus, bevor ihr, plötzlich von einer bleiernen Müdigkeit befallen, die Auge zufielen.

© by Marcus Johanus, 2001

*Mehr über die **LIQUID**-Spielwelt **Narvalon** erfährst du im Anhang und auf der Homepage von Blacknet Publishing unter **http://www.blacknet-publishing.de***



In diesem Kapitel erfährst du

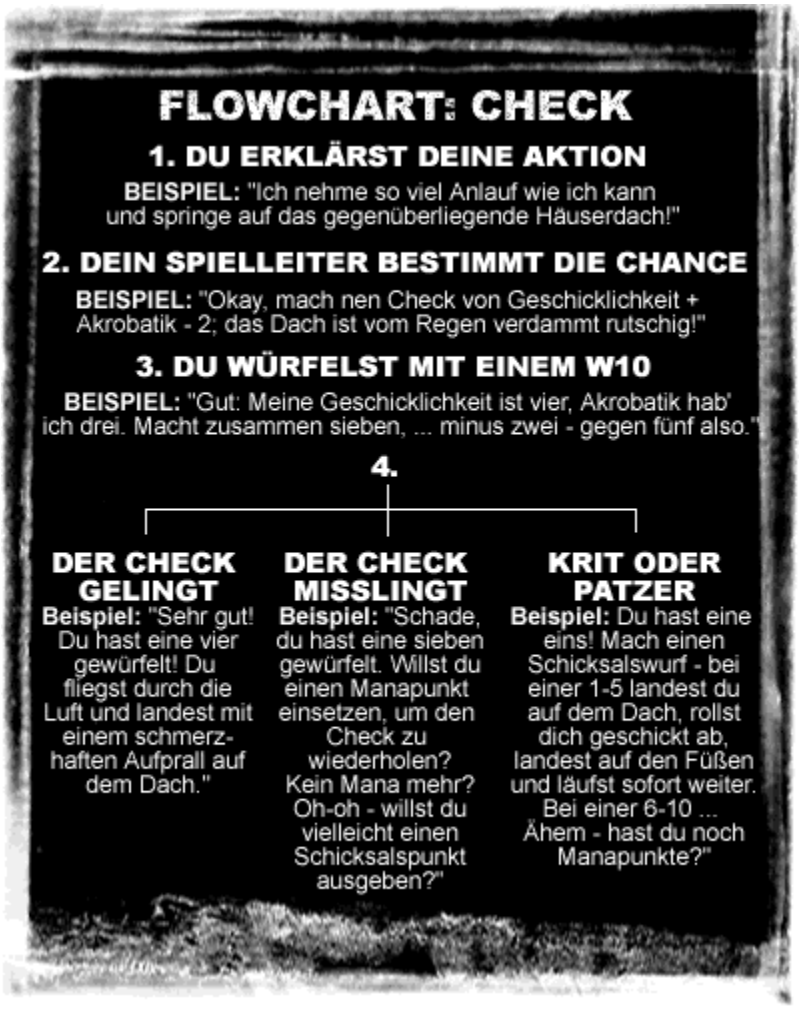
- **welches Attribut und welche Fertigkeit für welche Aktionen benutzt werden *können*.**
- **wie du die Qualität eines Checks bestimmen kannst und was das bedeutet.**
- **was deine Chance bedeutet.**
- **wie dein Charakter Erfahrung gewinnt.**
- **wie man mit paranormalen Fertigkeiten umgeht.**

CHECKS UND CHANCEN

Dass ein Check immer ein Wurf mit dem W10 gegen eine Chance ist, und dass die Chance berechnet wird, indem man ein Attribut und eine Fertigkeit addiert, haben wir bereits mehrmals erklärt (und es hiermit nochmals getan). Allerdings gibt es bei den Checks hier und da noch kleinere Besonderheiten, die wir dir im Folgenden erklären.

Wann wird worauf gewürfelt?
An einem Check sind immer ein Attribut und eine Fertigkeit beteiligt. Es wird nie nur auf ein Attribut oder nur auf eine Fertigkeit gewürfelt. Wir gehen davon aus, dass zur Bewältigung einer Aufgabe dein Charakter stets beides benötigt:

Angeborene Fähigkeiten und erlerntes Wissen, diese Fähigkeiten auch gut einzusetzen. Die Attribute deines Charakters stehen dabei für seine angeborenen Fähigkeiten, die er zwar mit der Zeit trainieren kann - im Großen und Ganzen wurden sie ihm jedoch als natürliche Anlagen in die Wiege gelegt, sodass es sehr lange dauert und sehr schwierig für ihn ist, sie durch Willenskraft und Training zu verbessern. Die Fertigkeiten seines Charakters stellen sein erlerntes Wissen und sein Training dar, das er in relativ kurzer zeit erwerben kann.



Um beispielsweise ein Gewicht anheben zu können, muss dein Charakter zunächst einmal von Natur aus kräftig gebaut sein. Über die Jahre hinweg wird er vielleicht seinen natürlichen Anlagen folgend auch seine Körperkraft mit Training noch zusätzlich gesteigert haben, was einen hohen Wert im Attribut Stärke erklären kann. Das bedeutet aber noch lange nicht, dass er genau weiß, wie er diese körperliche Kraft, die ihm von Natur aus zur Verfügung steht, auch optimal einsetzen kann. Dies erlernt er, indem er Bücher zum Thema liest, von einem Trainer betreut wird und den Vorgang selbst einige Male übt. Die Ergebnisse eines solchen Lernprozesses werden mit der Fertigkeit Kraftakt dargestellt.

Für unerfahrene Spielleiter kann es schwierig sein, zu entscheiden, wann welches Attribut und welche Fertigkeit miteinander kombiniert werden, um eine Chance für eine Aktion zu berechnen. Nur in sehr wenigen Fällen schreibt ***LIQUID*** vor, in welcher Kombination Attribute und Fertigkeiten angewendet werden müssen. Ansonsten ist diese Entscheidung dem Spielleiter überlassen, der sie von Situation zu Situation neu fällen muss. So kann jede Szene einmalig gestaltet werden und als Spielleiter musst du dir nicht so viel merken. Lass lieber deinen gesunden Menschenverstand entscheiden. Manchmal gibt es Situationen, auf die mehrere Attribute oder Fertigkeiten angewendet werden können.

Auch wenn auf dem Charakterblatt bereits bestimmte Fertigkeiten bestimmten Attributen zugeordnet sind, sagt dies nur etwas über die wahrscheinlichste und häufigste Kombination aus. Niemand sollte sich jedoch gezwungen fühlen, es bei diesen Möglichkeiten für Kombinationen zu belassen. Erfahrene Spielleiter werden die Freiheit, die ihnen diese Regelung lässt, bald zu schätzen wissen. Stärken und Schwächen der Charaktere kommen besser zur Geltung, was ein stimmungsvolles Spiel erzeugt. Keine Angst vor Fehlern, probier es einfach aus!

Nicht immer ist es vorteilhaft fürs Rollenspiel, eine Entscheidung über den Erfolg oder Misserfolg einer Aktion durch einen Check herbei zu führen. Manchmal kann es - gerade bei sozialen Interaktionen - viel dramatischer sein, die Aktion auch schauspielerisch umzusetzen. Checks von Schnellreden, Überzeugen, Reden, Beeindrukken, Schätzen usw. sollten auch immer von den Spielern zunächst im Spielgeschehen umgesetzt werden. Ob hinterher noch ein Check notwendig ist, den du als Spielleiter nach der schauspielerischen Leistung der Spieler noch modifizieren kannst, solltest du von Fall zu Fall entscheiden. Manchmal stört das Würfeln auch. Andererseits kann es sein, dass ein Spieler - aus welchen Gründen auch immer - gerade eine entsprechende Szene nicht darstellen kann. Oft ist es auch einfach uninteressant, eine Szene auszuspielen. Der 300. Besuch in einer Bibliothek kann eigentlich nur noch ein müdes Gähnen bei den Spielern hervorbringen, wenn du als Spielleiter nicht tolle Ideen hast, wie du den Besuch interessant gestalten kannst. Prinzipiell gilt: Dient eine Szene nicht dem Spannungsbogen der Geschichte, geschehen in ihr nichts Aufregendes oder Lustiges, dann solltest du sie lieber nicht ausspielen und mit einem Check schnell abhandeln, damit die Spannung, Dramatik und Action nicht abflauen.

Hier ein paar Vorschläge für Kombinationsmöglichkeiten. Fühle dich durch sie angeregt und dazu inspiriert wie du mit den Regelmechanismen von ***LIQUID*** umgehen kannst, lass dich aber in deinen Entscheidungen nicht einengen.

Angriff im Fernkampf
Geschicklichkeit + Fernkampf
Dein Charakter versucht mit einer Wurf- oder Schusswaffe einen Gegner zu treffen. Die Qualität des Checks gibt im Falle eines Treffers den Schaden an, zu dem noch die Schadens-Schritte der Waffe addiert werden. Näheres kannst du in Teil fünf: Kampf nachlesen.

Angriff/Verteidigung im bewaffneten Nahkampf
Stärke + Handwaffen
Damit ist jeder Hieb oder Stich gemeint, der mit einer beliebigen Nahkampfwaffe durchgeführt wird. Zum Blocken und zum Zuschlagen besitzt dein Charakter die gleiche Chance. Die Qualität des Checks gibt im Falle eines Treffers den Schaden an, zu dem noch die Schadens-Schritte der Waffe addiert werden. Bei der Verteidigung werden zur Qualität des Checks Rüstungs-Schritte addiert, um zu ermitteln, ob dein Charakter einen Hieb oder Stich vollständig blocken kann. Näheres kannst du in Teil fünf: Kampf nachlesen.

Angriff im Handgemenge
Stärke + Handgemenge

Mit dieser Chance beherrscht dein Charakter jede Nahkampftechnik: Faustschläge, Kopfstöße, Tritte, Ringen, Handkantenschläge usw. Die Qualität des Checks ergibt den Schaden im Falle eines Treffers.
Näheres kannst du im Kapitel Kampf nachlesen.

Auto fahren
Geschicklichkeit + Fahrzeuge
In der Regel wird angenommen, dass jeder Charakter über 18 Jahren in einer zivilisierten Spielwelt normale Autos unter normalen Bedingungen fahren kann. Sobald jedoch exotische Fahrzeuge gewählt werden (z. B. Trucks) oder die Bedingungen sich verschlechtern (z. B. Verfolgungsjagd auf Glatteis), muss ein Check gemacht werden.

Prinzipiell kann mit dieser Chance auch jedes andere Fahr- oder Flugzeug gesteuert werden. Je nach Schwierigkeit sollten jedoch Mali auf den Check angerechnet werden. Welche Fahrzeuge dein Charakter ohne Schwierigkeiten steuern kann muss aus seiner Hintergrundgeschichte hervorgehen.

Beobachten
Wahrnehmung + Suchen
Hiermit ist das gezielte Beobachten von Vorgängen gemeint, bei dem dein Charakter versucht, möglichst viele Details zu erkennen. Die Qualität des Checks gibt Auskunft über die Genauigkeit der Beobachtung.

Beschatten
Geschicklichkeit + Heimlichkeit
Verdächtige verfolgen und beobachten kann eine Kunst sein. Vor allem ist dabei wichtig, selbst nicht gesehen zu werden. Die Qualität des Checks steht für das Geschick deines Charakters, einerseits nicht gesehen zu werden und andererseits trotzdem am Ball zu bleiben. Um Details in den Handlungen der Zielperson zu machen, muss deinem Charakter einen Check zum Beobachten gelingen. Checks zum Beschatten sind meistens vergleichende Checks: Die Zielperson kann, wenn sie den Eindruck gewinnt, beschattet zu werden, Checks von Wahrnehmung + Wachsamkeit ablegen. Die Qualitäten der Checks des Beschatters und der Zielperson werden verglichen. Besitzt der Check der Zielperson eine höhere Qualität als der des Beschatters wird er entdeckt.

Bewegung (Joggen, Laufen, Sprinten)
Geschicklichkeit + Akrobatik
Die Grundgeschwindigkeit eines menschlichen Charakters beträgt ca. zehn Meter pro Kampfrunde. Es ist kein Check nötig, wenn dein Charakter sich unter normalen Umständen bewegt. Allerdings kann es in Stresssituationen und im Verlauf eines Kampfes wichtig sein zu wissen, wie viele Meter dein Charakter genau zurücklegen kann.

Die Qualität des Checks gibt die zustäzliche Entfernung in Metern an, die dein Charakter zu den normalen 10 Metern Bewegungsweite in einer Kampfrunde gehen kann. Läuft er, wird der Check schwieriger (-1), die Grundgeschwindigkeit wird mit 5 multipliziert und die Qualität des Checks wirden anschließend addiert. Sprintet dein Charakter, erhält er einen Malus von 3 auf seine Grundgeschwindigkeit wird mit 10 multipliziert und die Qualität wird addiert.

Bei einem Krit wird das Ergebnis immer verdoppelt. Bei einem Patzer kann sich dein Charakter in dieser Runde nicht mehr bewegen und auch sonst keine Aktionen mehr durchführen.

ÜBERISCHT: GRUNDGESCHWINDIGKEITEN

Bibliotheksbenutzung
Intelligenz + Recherchieren
Bibliotheken sind ein Dschungel aus Karteikarten, Verzeichnissen, Katalogen und Regalen. Wie gut dein Charakter sich in ihnen zurecht findet (oder wie viel Mut er aufbringen kann, um den Bibliothekar anzusprechen), kann mit dieser Chance ermittelt werden. Die Qualität des Checks gibt die Menge an gefundener Information in % an (eine Qualität von zwei entspricht 20 %, drei gleich 30 % usw.). Bei einem Krit erhält dein Charakter noch zusätzliche Infos, bei einem Patzer hat er sich in der Bibliothek verlaufen und muss vom Bibliothekar in einer aufwändigen Rettungsaktion zwischen den Regalen geborgen werden ;-)

Bluffen
Manipulation + Durchtriebenheit
Ob beim Pokerspiel, beim Geiseldrama oder beim politischen Streitgespräch: Bluffen kann für deinen Charakter sehr wichtig werden. Um einen Bluff zu durchschauen, machst du einen Check von Intelligenz + Intuition. Die Qualitäten der Checks zum Bluffen und zum Durchschauen des Bluffs werden verglichen, die höhere Qualität gewinnt.

Entertainment
Charisma + Beeindrucken
Singen, Tanzen, Witze erzählen, Gedichte vortragen, ein Instrument spielen usw. kann dazu beitragen, deinen Charakter berühmt zu machen oder in nervenaufreibenden Situationen die Stimmung zu heben usw. Je größer die Qualität des Checks ist, umso besser ist das Publikum unterhalten worden.

Erste Hilfe
Intelligenz + Erste Hilfe
Mit erster Hilfe kann dein Charakter im Kampf oder direkt danach schnell wieder auf die Beine gebracht werden. Merke dir im Kampf ungefähr, wie viele einzelne Verletzungen dein Charakter einstecken musste. Anschließend kann jede Wunde mit einem Check von Intelligenz + Erste Hilfe versorgt werden. Die Qualität des Checks gibt die Anzahl der Treffer-Punkte an, die geheilt werden. Pro Wunde kann nur ein einziges Mal erfolgreich erste Hilfe geleistet werden. Mit erster Hilfe können deine Treffer-Punkte nie über den Anfangswert hinaus steigen.

Außerdem musst du bedenken, dass erste Hilfe stets nur ein provisorisches Versorgen der Wunden deines Charakters darstellt. Erklärst du nach einem Abenteuer nicht ausdrücklich wo, von wem und wie dein Charakter seine Verletzungen behandeln lässt, kann es sein, dass er sich Entzündungen oder Krankheiten zuzieht - auch wenn seine Treffer-Punkte auf dem Anfangswert sind. Immerhin kann sich noch Schmutz in den Wunden befinden oder der Bruch muss noch richtig geschient werden usw. Dein Spielleiter bestimmt die genauen
Konsequenzen.

Explosionen
Geschicklichkeit + Akrobatik
Explosionen wie zum Beispiel von Handgranaten oder Bomben besitzen Schadens-Schritte. Um den Schaden einer Explosion zu ermitteln, nimmst du den Schadens-Schritt des Explosivkörpers und addierst dazu die Qualität des Checks von Geschicklichkeit + Fernkampf des Werfers oder Schützen oder die Qualität eines Checks von Geschicklichkeit + Handwerk des Bombenlegers. Gibt es keinen Bom-

benleger, Werfer oder Schützen, machst du einen Schicksalswurf um den Schaden zu bestimmen.

Ein Charakter kann versuchen, dem Schaden einer Explosion auszuweichen oder einfach davon zu laufen, indem er entweder einen Check für ein Bewegungsmanöver macht (s. weiter oben Bewegung - Gehen, Laufen, Sprinten). Die Qualität (Entfernung in Metern) wird den Regeln von Bewegungsmanövern entsprechend vom Explosionsschaden abgezogen, da der Charakter es geschafft hat, Distanz zwischen sich und den Kern der Explosion zu bringen. Auch Rüstung vermindert den Schaden einer Explosion.

Ertrinken
Ausdauer + Überleben
Geht einem Charakter unter Wasser die Luft aus, beginnt er zu ertrinken. Er kann die Luft eine Anzahl von Runden anhalten die seinem Wert in Ausdauer + Überleben entspricht. Danach bekommt er jede weitere Runde, die er ohne Sauerstoff bleibt, einen Punkt Schaden.

Fallen
Geschicklichkeit + Akrobatik
Die Fähigkeit, richtig zu fallen, kann deinem Charakter eine Menge Verletzungen ersparen, indem er sich vernünftig abrollt, nachfedert und weiß, mit welchen Körperteilen er welchen Sturz mit dem minimalen Schaden abbremsen kann. Zieh die Qualität eines Checks zum Fallen von der Strecke in Metern ab, die dein Charakter fiel. Was übrig bleibt - wenn es einen Rest gibt - ist der Schaden, der durch den Sturz entsteht. Bei einem Krit kann dein Charakter sämtlichen Fallschaden ignorieren. Bei einem Patzer nimmt er den gesamten Schaden + 1W10 hin.

Feuer
Rollenspielcharaktere ziehen Feuer magisch an. Wo sie hin kommen brennt es. Natürlich verursacht Feuer auch Schaden. Dieser wirkt auf drei Wege: Direkter Schaden, Umgebungsschaden und Feuer fangen.

Direkter Schaden
Direkter Schaden durch Feuer ist verflixt heiß und dein Charakter wird sich verbrennen wenn er direkt mit ihm in Kontakt kommt. Eine Verbrennung an einer Fakkel verursacht beispielsweise pro Kampfrunde einen Punkt Schaden. Hüpft der Charakter in ein Lagerfeuer, erhält er sofort und jede Runde danach zwei bis drei Punkte Schaden. Der Brandherd eines Scheiterhaufens verursacht etwa fünf Schadens-Punkte pro Runde. Ein Lavastrom oder ein Phosphorinferno dürfte den Charakter sofort töten oder aber über 10 Punkte Schaden pro Runde verursachen.
Alle diese Werte gehen davon aus, dass der Charakter sich direkt dem Feuer aussetzt.

Umgebungsschaden
Wenn sich ein Charakter nicht direkt einem großen Feuer aussetzt aber in seiner unmittelbaren nähe ist, erhält er einen Punkt Schaden pro Runde aufgrund von Rauch und Hitze. Als Spielleiter solltest du dir überlegen ob der Charakter ab und zu direkten Schaden durch herabstürzende, brennende Gegenstände oder Flammenzungen erleidet.

Feuer fangen
Wann immer ein Charakter mit einem mal drei oder mehr Punkte Schaden durch Feuer erleidet, fängt er Feuer. Auch wenn er dem Brandherd entkommen sollte erhält er weiter Schaden. In jeder Runde, in der ein Charakter brennt, erhält er einen

Punkt Schaden (Rüstung darf nicht abgezogen werden). Wälzt er sich auf dem Boden, um die Flammen zu löschen, darf er einen Schicksalswurf machen um zu sehen, ob ihm das gelingt. Natürlich kann der Charakter durch ausreichende Mengen Wasser unter Umständen auch sofort gelöscht werden. Aber Vorsicht, manche Feuer lassen sich nicht löschen! Ist der Charakter mit Phosphor überzogen kann er sich am Boden wälzen oder ins Wasser springen wie er will.

Rüstung und Feuer
Nur spezielle Rüstungen helfen gegen Feuerschaden. Solche Rüstungen findet man meistens nur in modernen Kulturen. Sie vermindern den Schaden um ihre Rüstungschritte. Natürlich kann immer noch Schaden durchkommen wenn kein Atmungsgerät vorhanden ist. Und irgendwann verlieren die meisten Rüstungsarten ihren Feuerschutz, weil sie wegbrennen oder sich zu stark erhitzen.

Gewichtheben
Stärke + Kraftakt
In Teil eins: Charaktere haben wir eine Übersicht aufgeführt, aus der du ablesen kannst, wie viel Gewicht dein Charakter mit seiner Stärke problemlos heben kann. Erst wenn er versucht, größere Gewichte zu heben, wird ein Check nötig. Die Qualität des Checks gibt in Prozent an, wie viel zusätzliches Gewicht dein Charakter heben kann (zwei gleich 20% mehr, drei gleich 30 % mehr usw.). Bei einem Krit kann dein Charakter das dreifache Gewicht anheben. Bei einem Patzer verengt er sich bei dem Versuch zum Gewichtheben die Schulter und erhält einen Punkt Schaden.

Glücksspiel
Intelligenz + Durchtriebenheit
Wenn du einfach nur feststellen möchtest, ob dein Charakter Glück im Spiel hat, lass einen Schicksalswurf darüber entscheiden. Besitzt du jedoch einen wahren Falschspieler als Charakter, wird er den Ausgang des Spiels keinesfalls dem Zufall überlassen wollen. Die Qualität des Checks kann Auskunft über die Höhe seines Gewinns geben. Es können auch vergleichende Checks von Intelligent + Durchtriebenheit erfolgen, wenn mehrere Falschspieler an einem Tisch sitzen.

Hacking/Decking
Intelligenz + Logik/Wissenschaft
Nicht nur in Cyberpunk-Spielwelten kann dein Charakter sich mit Computern in größere System hacken, um Informationen zu stehlen oder Sicherheitssysteme lahm zu legen usw. Sollte dein Charakter sich auf eine Wissenschaft spezialisiert haben, die den Computer nicht nur als Werkzeug benutzt (also Informatik u. ä.), sollte der Check natürlich von Intelligenz + Wissenschaft gemacht werden. Ist dein Charakter eher ein Freak von der Straße, der sich sein Wissen nicht gerade auf legale Weise angeeignet hat, ist Intelligenz + Logik angebrachter.

Die Qualität des Checks kann in Prozent darüber Auskunft geben, wie viel Schaden der Hacker im System anrichten konnte oder wie viele Informationen er dem fremden System entlocken konnte. Bei einem Krit gelingt nicht nur die Aufgabe des Hackers, sondern es werden auch noch zusätzliche Effekte erzielt ("Hey, ich habe nicht nur den Code des Banktresors herausgefunden sondern auch gleich noch deinen Dispo um 300 % erhöht, ist das in Ordnung?") Im Falle eines Patzers wird der Hacker entdeckt und identifiziert.

Handeln
Manipulation + Überzeugen
Handeln bzw. Feilschen können dazu führen, dass dein Charakter hier und da eine Menge Geld spart. Die Qualität des Checks kann angeben, um wie viel Prozent eine

Ware für einen Charakter billiger wird. Im Falle eines Krits bekommt er nicht nur die Ware geschenkt, sondern auch noch einen Bonus in der einen oder anderen Form. Bei einem Patzer macht der Partner deines Charakters nie wieder ein Geschäft mit ihm.

Hypnotisieren
Willenskraft + Intuition
Psychotherapeuten, Ärzte, manche Okkultisten oder Bühnenmagier können Menschen hypnotisieren. Allerdings muss aus der Vorgeschichte deines Charakters hervorgehen, wie und warum er diese Fähigkeit erworben und entwickelt hat. Mit einem erfolgreichen Check kann eine Zielperson - wenn sie dies auch möchte - von dem Hypnotiseur in Trance versetzte werden. In diesem Zustand können dem Unterbewusstsein der Zielperson Informationen entlockt werden, an die sie sich im wachen Zustand nicht erinnern kann. Welche dies genau sind, bestimmt der Spielleiter. Die Qualität des Checks gibt Auskunft über die Tiefer der Trance und die Menge der Information, die der Zielperson ins Gedächtnis gerufen werden kann. Bei einem Patzer verfällt die Zielperson in ein Koma, aus dem sie nur von einem anderen Hypnotiseur wieder gerettet werden kann. Bei einem Krit kann sich die Zielperson auch noch an Informationen aus vorherigen Inkarnationen ihrer Persönlichkeit erinnern und weit in die Zeit vor ihrer Geburt zurückgehen.

Klettern
Geschicklichkeit + Akrobatik
An Seilen hinauf oder hinab klettern, Steile Berghänge erklimmen und an Fassaden herum klettern - das alles sind Dinge, die recht häufig in Rollenspielabenteuern auf deinen Charakter zukommen.

Lauschen
Wahrnehmung + Wachsamkeit
Mit diesem Check kann dein Charakter Gespräche mit anhören, die nicht für seine Ohren bestimmt sind. Er kann damit auch auf Geräusche aufmerksam werden, die nur sehr leise im Hintergrund erklingen und normalerweise eher verborgen bleiben.

Meditieren
Willenskraft + Selbstbeherrschung
Magier und Psioniker können meditieren, um ihre Mana-Punkte schneller zu regenerieren.

Reaktion
Geschicklichkeit + Wachsamkeit
Mit einem Check des Reaktionsvermögens deines Charakters kann beispielsweise im Kampf festgestellt werden, ob er vor seinem Gegner handeln kann. Dazu werden vergleichende Checks von Geschicklichkeit + Wachsamkeit gemacht. Die höhere Qualität darf zuerst handeln.

Reden
Manipulation + Beeindrucken
Manchmal kommt dein Charakter in die Verlegenheit, vor einer größeren Menge Reden zu schwingen. In diesem Fall kann die Qualität eines solchen Checks ein ungefährer Maßstab dafür sein, wie beeindrucken die Rede ist.

Reiten
Charisma + Tiere bändigen
In vielen Spielwelten sind Reittiere übliche Transportmittel. Ein Check von Reiten sollte nur dann gemacht werden, wenn es für deinen Charakter schwierige Situationen zu meistern gilt oder er zum ersten Mal auf dem Rücken eines Reittiers sitzt.

Reparieren
Geschicklichkeit + Handwerk
Die Qualität eines Checks von Reparieren kann angeben, wie gut es deinem Charakter gelungen ist Schäden an mechanischen und technischen Geräten zu beseitigen. Würfelt dein Charakter einen Krit, hat er das Gerät sogar noch verbessert! Bei einem Patzer hat er es ruiniert.

Schaden an Gegenständen
Manchmal kann es von nutzen sein zu wissen, wieviel Schaden ein Gegenstand verkraftet. Meistens wird du als Spielleiter einfach nur abschätzen ob ein Gegenstand den Schaden verkraftet hat um den Spielablauf nicht zu verkomplizieren.

Jeder Gegenstand besitzt Treffer-Punkte. Je kleiner und zerbrechlicher er ist desto geringer fallen diese aus. Ein Stuhl hat ca. fünf Treffer-Punkte und eine Teetasse ungefähr einen Treffer-Punkt. Große Gegenstände wie zum Beispiel eine Truhe besitzen zehn Punkte und ein Burgtor um die 30. Versucht dein Charakter einen Gegenstand zu zerstören (um sich zum Beispiel durch eine Tür zu hacken oder so), würfelt er Checks gegen Stärke + Kraftakt. Zur Qualität zählst du den Schadens-Schritt der Waffe (meistens wohl eine Axt oder ein Schwert).
Es können natürlich mehrere Charaktere gleichzeitig auf einen Gegenstand einschlagen, um ihn zu zerstören. Sind die Treffer-Punkte des Gegenstandes auf diese Weise auf null reduziert ist er zerstört. Stärke + Kraftakt+Schadens-Schritte

Schätzen
Intelligenz + Intuition
Mit diesem Check kann dein Charakter erkennen, wie viel eine Handelsware Wert ist. Die Qualität des Checks gibt an, wie nah die Schätzung deines Charakters dem tatsächlichen Wert kommt. Unter Umständen will dein Spielleiter den Check für dich machen.

Schleichen
Geschicklichkeit + Heimlichkeit
Wann immer dein Charakter sich an jemandem vorbei schleichen möchte, sich unbemerkt durch ein Haus bewegen will oder sich an eine Wache heranpirschen muss, um sie aus dem Hinterhalt bewusstlos zu schlagen, kann ein Check von Schleichen angebracht sein. Meistens ist Schleichen ein vergleichender Check. Jeder, der den Charakter hören könnte, würfelt einen Check von Wahrnehmung + Wachsamkeit. Die Qualitäten werden verglichen. Nur wenn die Qualität deines Checks höher als die der anderen ist, wird dein Charakter nicht entdeckt.

Schlösser öffnen
Geschicklichkeit + Handwerk
Ein Standardcheck für Diebe. Allerdings kannst du diesen Check niemals versuchen, wenn deinem Charakter nicht ein Minimum an Werkzeug besitzt. Das kann von einer Haarnadel bis hin zu High Tech-Geräten eigentlich fast alles sein. Als Spielleiter solltest du Boni und Malis für besonders gutes oder besonders schlechtes Werkzeug verhängen. Bei einem Patzer auf diesen Check hat der Charakter Schloss und Werkzeug unbrauchbar gemacht. Bei einem Krit gelingt es ihm vollkommen laut- und spurlos das Schloss zu öffnen.

Schnellreden
Manipulation + Einschüchtern
Versucht dein Charakter seinen Gegenüber nicht zu überzeugen, wird er ihn vielleicht einfach zuquatschen wollen. Aus dem Mund deines Charakters sprudelt eine endloser Schwall an sinnlosem Gelaber, das er aber so laut und so intensiv vor-

trägt, dass sein Gegenüber nur mit einem vergleichenden Check von Willenskraft + Besonnenheit widerstehen kann.

Schwimmen
Ausdauer + Akrobatik
Eigentlich muss man zum Schwimmen keinen Check machen. Aus der Vorgeschichte deines Charakters sollte logisch abzuleiten sein, ob er schwimmen kann oder nicht. In der Regel kann man davon ausgehen, dass nahezu jeder Charakter sich in ruhigen Gewässern über Wasser halten kann. Aber sobald es hohen Seegang gibt, dein Charakter in einen reißenden Strom fällt oder es im Wasser eine Verfolgungsjagd gibt, kann dieser Check schon wichtiger werden. Modifiziere als Spielleiter diese Chance je nach den Umweltbedingungen. Als Faustregel gilt: Würdest du einen Bonus vergeben, erspare dir den Check. Es ist einfach unglaubwürdig, wenn die Helden unserer Geschichte auf dem Spiegelglatten Badesee ertrinken.

Springen
Geschicklichkeit + Akrobatik
Wenn dein Charakter von Häuserdach zu Häuserdach springt oder das Fenster drei Meter über seinem Kopf erreichen will usw., muss er einen Check zum Springen würfeln. Je höher und je weiter er springen möchte, je ungünstiger die Umweltbedingungen sind (nasser Untergrund, schlechte Sicht, Wind usw.) umso größer wird der Malus auf diese Chance. Auch hier gilt: Kannst du als Spielleiter einen Bonus gewähren, erspare dir lieber den Check.

Spuren lesen
Wahrnehmung + Suchen
Jäger und Kriminalkommissare brauchen diesen Check gleichermaßen. Seine Qualität gibt an, wie viele Rückschlüsse dein Charakter von den Spuren auf den Verursacher der Spuren gewinnt.

Suchen
Wahrnehmung + Suchen
Manchmal möchtest du als Spielleiter von deinen Spielern vielleicht ganz genau hören, wie die Charaktere nach bestimmten Dingen suchen. Manchmal sind Suchaktionen aber auch eher Nebensache, dann kann man sie mit einem Check schnell abhandeln. Du kannst natürlich auch beides kombinieren und Boni für besonders gute Ideen der Spieler beim Suchen verteilen.

Taschendiebstahl
Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Wenn dein Charakter jemanden um seine Geldbörse oder etwas Ähnliches erleichtern möchte, dann ist meistens ein vergleichender Check angebracht. Du würfelst gegen Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, das Opfer deines Charakters gegen Wahrnehmung + Wachsamkeit. Ist deine Qualität höher als seine, hast du Erfolg.

Verbergen
Geschicklichkeit + Heimlichkeit
Wann immer dein Charakter sich beispielsweise in den Schatten verstecken oder sich im Wald tarnen will, muss er einen Check von Geschicklichkeit + Heimlichkeit machen. Dies kann zu einem vergleichenden Check von Wahrnehmung + Wachsamkeit oder Wahrnehmung + Suchen führen.

Verführen
Charisma + Verführen
Sollte dein Charakter versuchen einen Vertreter des anderen Geschlechtes von seinen Zielen zu überzeugen, kann es oft viel angebrachter (und angenehmer) sein,

ihn zu verführen, anstatt ihn mit Argumenten oder mit Schnellreden zu überrumpeln. Wirf den Sex-Appeal deines Charakters in die Waagschale. Falls das Ziel deiner Verführungskünste überhaupt Widerstand leisten möchte, sollte es einen Check von Willenskraft + Besonnenheit ablegen.

Verhören
Manipulation + Führungsqualität
In den meisten Fällen ist es spannender ein Verhör auszuspielen, als es mit einem Check zu entscheiden. Solltest du dich trotzdem dazu entschließen, läuft das Ganze auf vergleichende Checks hinaus. Die Zielperson würfelt auf Willenskraft + Durchtriebenheit, um den Verhörmethoden deines Charakters zu widerstehen.

Verstecken
Intelligenz + Heimlichkeit
Im Gegensatz zu Verbergen dient Verstecken dazu, nicht deinen Charakter, sondern einzelne Gegenstände vor neugierigen Blicken zu bewahren. Als Spielleiter solltest du Mali für die Größe des Objektes verhängen.

Werfen
Stärke + Akrobatik
Die Qualität eines Checks von Werfen x 10 gibt an, wie viele Meter dein Charakter ein Objekt durch die Luft schleudern kann. Das Gewicht des Objekts kann dafür sorgen, dass du als Spielleiter Mali verteilen möchtest. Solltest du einen bestimmtes Ziel mit einem Wurf deines Charakters treffen wollen, entscheidet die Qualität des Checks, wie nahe du deinem Ziel gekommen bist.

Von Spielleiter zu Spielleiter
Manchmal werden deine Spieler ganz andere Meinung sein, welches Attribut zu welcher Fertigkeit gehört, um eine bestimmte Aktion zu vollenden. Diskutiere in solchen Fällen nicht lange. Überlege dir kurz, ob der Einwand berechtigt ist oder ob der Spieler einfach nur eine bessere Chance haben will. Schließlich solltest du in kürzester Zeit entweder dem Einspruch stattgeben oder ihn ablehnen. Es ist jedoch wichtig zu beweisen, dass du als Spielleiter auch willens und fähig bist, deine Entscheidungen zu überdenken. Immerhin ist keiner von uns unfehlbar und manchmal haben sogar die Spieler recht ...

Was bedeutet deine Chance?
Okay, du hast für einen Check eine Chance von drei, fünf oder zehn - aber was bedeutet das für dein Rollenspiel und für die Darstellung deines Charakters? So oft wie möglich solltest du dich darum bemühen, die Zahlenwerte einfach zu vergessen und dir verdeutlichen, was hinter den blanken Ziffern steckt und wie du sie im Spiel stimmungsvoll verwendest.

Folgende Übersicht kann dir dabei helfen, deine Chance im Rollenspiel auszudrükken:

ÜBERSICHT: DEINE CHANCE IN WORTEN

● Für diese Aktion bist du ein ziemlicher Blindfisch. Aber auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn ...

●● Du kannst dir auf die Situationen einen Reim machen und hast ein grobe Ahnung von dem, was gerade passiert oder für die Aktion sinnvoll ist. Du bist aber weit davon entfernt wirklich zu wissen, was du da tust oder sagst.

●●● Du bist zwar nicht vollkommen aufgeschmissen bei diesem Thema - aber viel Ahnung hast du auch nicht. Selbst Routineaufgaben stellen noch eine Herausforderung für dich dar.

●●●● Du hast einen ganz guten Überblick und kennst dich wenigstens Ansatzweise aus. Routineaufgaben sind in Ordnung. Alles, was über die Routine hinausgeht, kann dich jedoch noch in Panik versetzen.

●●●●● Entspricht ungefähr dem Wissen und den Fähigkeiten, die Jugendliche und junge Erwachsene mit ihrem Schulabschluss erworben haben. Gratulation! Routineaufgaben stellen keine Hürde mehr dar und auch auf neue Situationen kannst dich einstellen, aber so richtig wohl ist dir bei der Sache noch nicht.

●●●●● ● Auf diesem Niveau ist ein Absolvent einer höheren Schule in seinem Lieblingsfach: Auf einer niedrigen Stufe hast du alles gelernt, was es zu lernen gibt und du bist auch dazu in der Lage, dein Wissen und deine Fähigkeiten flexibel neuen Situationen anzupassen.

●●●●● ●● Diese Chance entspricht dem Wissen und den Fähigkeiten eines Studenten nach seinem Vordiplom oder jemandem, der in seinem Beruf bereits ein paar Jahre Routine hat: Du hast Ahnung, kannst viele Situationen problemlos meistern, bist aber noch lange keine Kapazität auf dem Gebiet.

●●●●● ●●● Eine solche Chance besäße ein Zirkusartist, Hochleistungssportler oder Universitätsprofessor in seiner Lieblingsdisziplin: Es gibt eigentlich kaum noch Herausforderungen, du weißt und kannst verdammt viel. Nur noch der Zufall kann dir einen Streich spielen. Oder dieses kleine Problem, um das du dich noch nie gekümmert hast und am Rande deiner Fähigkeiten oder deines Wissensgebietes lauert ...

●●●●● ●●●● Du bist nahe dran, ein Meister deines Faches zu sein. Kaum einer kann dir das Wasser reichen. Du bist eine anerkannte Kapazität, ein Held, von dem man sich in den Tavernen erzählt oder der im Fernsehen auftritt - zumindest, was dieses Gebiet angeht. Wenn du versagst, dann ist das Schicksal gegen dich, aber du kannst nichts dafür. Es gibt kaum etwas, das du nicht weißt und fast nichts, das du nicht kannst.

●●●●● ●●●●● Besser geht's nicht. Kein normaler Mensch kann mehr besser sein als du. Dein Ruf eilt dir voraus.

●●●●● ●●●●● ● oder mehr: Du besitzt in dem speziellen Bereich übermenschliches Talent und Wissen. Du kannst unglaubliche Stunts, unmögliche Leistungen vollbringen. Wenn du kämpfst, teilst du nicht nur Schläge aus, sondern vollführst nebenher auch noch Purzelbäume, Pirouetten, unglaubliche Sprünge usw.

Über solche Werte verfügen beispielsweise Superhelden in Comics, die Helden in Action- oder Swashbuckler-Filmen (wie z. B. die Hauptfiguren *BATMAN*, *Indiana Jones, Die Maske des Zorros* oder *Terminator*) oder die Jedi-Ritter *in STAR WARS*, Vulkanier in *STAR TREK* usw. Aber auch nichtmenschliche Spielercharaktere oder besonders herausragende Spielercharaktere können auf solche Chancen kommen. Normale Charaktere können zeitweilig zu solchen Chancen gelangen, indem sie besonders hohe Boni auf ihre Chancen erhalten. Solche hohen Chancen sollten aber eher die Ausnahme als die Regel darstellen.

Fertigkeitswerte von null
Besitzt dein Charakter in einer Fertigkeit keine Punkte, kann sie trotzdem an einem Check beteiligt sein. Der Wert der Chance entspricht in diesem Fall einfach dem Wert des Attributs.

Nehmen wir an, dein Charakter will von Häuserdach zu Häuserdach springen und besitzt eine Geschicklichkeit von drei, hat aber nie etwas dazu getan, seine Anlagen auch zu trainieren, weswegen er in der Fertigkeit Akrobatik null Punkte hat. In diesem Fall beträgt seine Chance drei und du darfst trotzdem ganz normale einen Check machen.

Diese Regelt gilt für alle Fertigkeiten und alle Checks mit Ausnahme der Magie- und Psi-Fertigkeiten.

Automatischer Erfolg
In manchen Situationen lohnt es sich nicht zu würfeln, um festzustellen, ob deinem Charakter eine Aktion gelingt oder nicht. Es wird einfach davon ausgegangen, dass er automatisch Erfolg hat. Die Spezialisierungen einzelner Fertigkeiten verschaffen deinem Charakter beispielsweise einen automatischen Erfolg. Wann immer dein Charakter eine Aktion durchführt, die in den Bereich seiner Spezialisierung fällt, muss er nicht würfeln. Er besitzt immer einen Erfolg mit einer Qualität von eins. Sobald du als Spielleiter davon ausgehst, dass ein Charakter eine Aktion auch ohne Check schafft, ist die Qualität dieses Checks immer eins.

Lässt dein Spielleiter dich trotz des automatischen Erfolgs würfeln oder willst du das aus irgendwelchen Gründen selbst, gilt statt der Qualität von eins die Qualität deines Checks. Misslingt der Check, bleibt dir immer noch der automatische Erfolg und die Qualität von eins. Dein Charakter kann diese Aktion nicht vermasseln, weil sie einfach zu leicht für seine speziell trainierten Fähigkeiten ist. Allerdings kannst du einen Patzer oder Krit würfeln. Auch bei den einfachsten Dingen des Lebens kann was schief gehen oder ein spektakuläres Ereignis stattfinden, wenn das Schicksal es so will.

Beispiel: *Wie weiter oben bereits erwähnt, hat Rovan seine Fertigkeit Nahkampf auf beidhändigen Kampf spezialisiert. Markus hat sich also mit seinem Spielleiter darauf geeinigt, dass Rovan in seiner Vergangenheit oft dazu gezwungen war, gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfen musste und deswegen in seinem Training diese Spezialisierung erworben hat.*

In einem Kampf tritt Rovan nun mit einem Schwert und einem Parierdolch gegen einen Dunkelelfen an. Markus würfelt zunächst also einen Check für die rechte Hand - für das Schwert - und schafft ihn mit einer drei. Anschließend würfelt er für die linke Hand, in der er den Parierdolch hält, und erzielt eine fünf. Normalerweise beträgt Rovans Chance im Nahkampf sieben. Da der Angriff mit dem Parierdolch aber seine zweite Aktion in der Kampfrunde darstellt, muss erhält er einen Malus von drei, womit seine Chance nur noch vier beträgt. Damit wäre dieser Check eigentlich

misslungen. Aber da Rovan sich spezialisiert hat, darf Markus das Ergebnis ignorieren. Rovan greift statt dessen mit dem Dolch an, als hätte Markus eine eins gewürfelt (nur mit dem Unterschied, dass in diesem Falle die imaginäre eins natürlich kein Krit oder Patzer sein kann).

In der nächsten Kampfrunde würfelt Markus für Rovans Schwerthand eine eins! Er macht einen Schicksalswurf, der mit einer sieben misslingt. In diesem Fall nützt ihm die Spezialisierung nichts. Der Patzer ereilt ihn wie jeden anderen Charakter auch. Allerdings hat er noch seine zweite Attacke mit dem Parierdolch, die er mit einem Malus von drei machen muss.

Nehmen wir an, dass Rovan den gleichen Kampf nur mit einem Schwert austrägt. In diesem Fall kann er zwar ebenfalls - wie jeder andere Charakter auch - merhmals pro Runde mit seinem Schwert angreifen. Aber seine Spezialisierung hat auf seine Angriffe keinen Effekt, da er sich ja auf beidhändigen Kampf spezialisiert hat. Dies bedeutet, dass er in jeder Hand eine Waffe tragen muss, um von der Spezialisierung zu profitieren.

Krits und Patzer
Wann immer du eine eins würfelst geschieht etwas Schicksalhaftes: Entweder dein Charakter versagt auf der ganzen Linie kläglich oder er wächst phänomenal über sich hinaus und erzielt bei der Aktion ein optimales Ergebnis.

Sobald du eine eins würfelst, musst du einen Schicksalswurf (s. weiter unten *Schicksal*) machen: Wirf den W10. Bei einer 1-5 gelingt der Schicksalswurf. Das bedeutet, dass die Aktion in einem kritischen Erfolg endet, kurz Krit genannt. Bei einer 6-10 misslingt der Schicksalswurf. Das Schicksal ist gegen deinen Charakter, er versagt kritisch, was wir kurzerhand einen Patzer nennen. Die genauen Auswirkungen eines Krits oder Patzers werden in der Regel von deinem Spielleiter oder auch von dir erzählerisch umgesetzt. Krits enden immer mit herausragend cinematischen Aktionen oder coolen Stunts, die nach außen hin spektakulär sind und deinem Charakter einen großen Vorteil verschaffen.

Ein Check, der mit einem Krit endet, ist so gut, dass dein Charakter heroische Taten vollführt, die Außenstehende vor Staunen mit offenen Mündern erstarren lassen. Die Qualität eines Krits (s. nächster Absatz *Qualitäten*) spielt im Prinzip keine Rolle, Du solltest dich als Spielleiter nicht festlegen, welche Qualität ein Krit besitzt. Ein kritisch gelungener Check ist ein heroischer Check und das Ergebnis ist einfach jenseits normaler Maßstäbe. (Nur im Kampf kann es später notwendig werden, die Qualität eines Krits zu kennen, um den Schaden einer kritischen Attacke zu bestimmen. Lies mehr darüber im Abschnitt *Kampf*.)

Patzer sind das genaue Gegenteil eines Krits. Sie enden in kleinen, effektvollen Katastrophen für deinen Charakter, die ihn nicht umbringen, aber in sehr große Verlegenheit bringen, was oft sehr amüsant ist (vor allem für die anderen Spieler) und zu Komplikationen führen kann, die die Geschichte vorantreiben.

***Beispiel:** Rovan würfelt bei dem Kampf gegen einen Dunkelelfen eine eins. Mit einem Glückswurf entscheidet Rovans Spieler, ob die eins zu einem Krit oder Patzer wird. Der Glückswurf gelingt mit einer vier. Der Grundschaden des Krits ist also vier plus den Schadens-Schritt seines Schwertes von drei, macht sieben Punkte Schaden. Da Rovan der Anriff aber kritisch gelungen ist, hat er einen optimal platzierten Treffer gelandet. Der Schaden der Attacke wird deswegen verdoppelt, sodass Rovan mit seinem Schlag vierzehn Punkte Schaden anrichtet (mehr über Krits und Patzer bei Attacken findest du im Abschnitt Kampf).*

Qualitäten
Um eine genaue Abstufung der Qualität einer Aktion zu erreichen, bedient sich ***LIQUID*** eines einfachen Systems: Manchmal vergleichst du beim Check nicht nur die Augenzahl des W10 mit deiner Chance. Wenn du kleiner oder gleich der Chance gewürfelt hast, die Aktion also gelungen ist, kann anhand des Würfelergebnisses zusätzlich noch ermittelt werden, *wie gut* dein Charakter in dem ist, was er tut. Dazu liest du einfach nur die Augenzahl des W10 ab. Diese Zahl gibt die so genannte *Qualität* an, die dein Check erzielt. Je höher die Qualität, je größer also die Augenzahl des W10, desto besser. Die null bei der zehn auf dem W10 wird dabei immer als zehn gelesen.

Die allgemeine Qualität eines Checks kannst du dir folgendermaßen verdeutlichen:

W10	***Qualität***
1	**auf Messers Schneide: Schicksalswurf**
2-3	**knapp**
4-7	**gut**
8-10	**herausragend**
11+	**heroisch**

Beispiel*: Saya möchte auf dem Marktplatz einen Reisenden um seine Besitztümer erleichtern, welche dieser unvorsichtiger Weise in einer Menschenmenge auf dem Rücken trägt. Zu diesem Zweck verlangt der Spielleiter einen Check von Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit von Maria. Um zu sehen, wie viele Gegenstände Saya dem Reisenden abnehmen kann, nimmt der Spielleiter die Qualität des Checks in Prozent. Maria würfelt eine sechs gegen die Chance von acht. Geschafft! Sayas Diebstahl wird also vom arglosen Reisenden nicht bemerkt. Die Qualität bestimmt, dass sie ca. 60 % der Gegenstände des Rucksacks stehlen konnte. Der Spielleiter bestimmt genauer, welche das sind.*

Vergleichende Checks
Wirklich gut eignen sich Qualitäten, um vergleichende Checks zu machen. Wenn es darum geht, herauszufinden, ob ein Charakter besser ist als ein anderer, lässt du einfach beide den gleichen Check machen oder konkurrierende Attribute und Fertigkeiten gegeneinander testen. Wer die höhere Qualität - also die größere Augenzahl auf dem W10 hat und trotzdem noch unter seiner Chance würfelt, gewinnt. Du musst in diesem Fall also gleichzeitig kleiner oder gleich deiner Chance Würfeln aber höher als dein Gegner.

Beispiel: *Rovan und Brobro haben schon viel getrunken. Schließlich gibt es Grund zum Feiern, wie jeden Firntag. Tobje torkelt auch bereits ein wenig angeschlagen über die Tischplatte. Da meint Saya plötzlich: "Hey, ihr beiden wolltet doch letzte Woche schon klären, wer den stärkeren Arm hat!"*

"Ja, aber der Schwächling Rovan ist eingeschlafen!", nuschelt der Zwerg ein wenig unverständlich zurück. Rovan, in seiner Ehre verletzt, wischt mit einer großen Bewegung das Geschirr (und Tobje) vom Tisch. "Na dann, mein Freund," gröhlt der betrunkene Held, "lass uns sehen, aus welchem Erz du gehämmert bist !" Beide machen sich bereit. Das Volk in der Taverne läuft zusammen und die ersten Wetten werden getätigt. Beide Charaktere sind etwa gleich gut.

Rovan besitzt eine Stärke + Kraftakt von 6; Brobro eine 7. Beide Spieler würfeln für ihre Charaktere. Brobros Spieler würfelt eine 6, Rovans eine 4. Beide Charaktere haben ihre Checks geschafft, aber Brobros Qualität ist besser als Rovans. Rovan ist zwar stark, konnte seine Kraft in diesem Wettstreit aber nicht geschickt genug ein-

setzen. Nach dem er am Anfang den Arm des Zwergen schon fast auf der Tischplatte hatte, reißt dieser im letzten Moment das Ruder herum und schlägt den Arm des Kriegers hart auf die Platte.

Modifikatoren
Mit einem Modifikator gibst du als Spielleiter den erschwerten oder erleichterten Bedingungen Ausdruck, die sich auf eine Aktion auswirken können. Ein Modifikator kann entweder eine positive Zahl sein, wenn die Aktion durch irgendwelche Umstände begünstigt wird oder eine negative, wenn die Aktion durch Einwirkungen von außen erschwert wird. Ein Modifikator wird immer auf die Chance angerechnet, sodass sich im Prinzip die Chance folgendermaßen zusammensetzt:

Chance = Attribut + Fertigkeit + Modifikator

Es gibt unzählige Faktoren, die auf *jede* Aktion einwirken. Du könntest als Spielleiter versuchen sehr genau zu sein, dir jeden einzelnen Faktor herausgreifen und jede Aktion modifizieren. Das führt jedoch auf lange Sicht dazu, dass jeder Check sehr viel Zeit beansprucht, weil du lange damit zubringen wirst, die Situation genau zu bedenken. Deswegen empfehlen wir dir, nur in gravierenden Fällen Modifikatoren zu verhängen. Und wenn du Modifikatoren auf die Chancen anrechnest, dann versuche nur einen groben Überblick zu wahren - und verliere dich nicht in Einzelheiten. Denke immer daran: Je schneller ein Check vorbei ist, umso besser. Umso mehr wirst du die Atmosphäre der Spielrunde aufrecht erhalten können, weil der Erzählfluss nur kurz unterbrochen wird.

Folgende Übersichten können dir dabei helfen, die Schwierigkeit von Situationen einzuschätzen und Modifikatoren zu verhängen:

Modifikator	***Schwierigkeit***
+5	lächerlich
+4	viel zu leicht
+3	kinderleicht
+2	sehr leicht
+1	leicht
0	**normal**
-1	herausfordernd
-2	schwierig
-3	sehr schwierig
-4	hart
-5	extrem

In der Regel sollten Checks mit einer Schwierigkeit unter "normal" eher mit einem automatischen Erfolg abgehandelt werden. Nur wenn der Spieler darauf besteht oder die Qualität des Checks wichtig ist, sollte vom Spieler noch gewürfelt werden.

Sollte durch die Modifikatoren deine Chance jemals 0 betragen, darfst du keinen Check mehr würfeln.

Chancen über zehn
Aufmerksame Leser werden sich gefragt haben, wie man eigentlich auf Chancen über 10 mit einem W10 würfeln soll. Durch einen positiven Modifikator oder durch übermenschliche Werte in Attributen und Fertigkeiten kann es in einigen Fällen dazu kommen, dass eine Chance größer als zehn wird.

Beträgt die Chance für eine Aktion zehn oder mehr, erübrigt es sich meistens auch, noch einen Check zu machen. Für einen Charakter, der über ein menschliches Maß hinaus in einer Tätigkeit oder auf einem Wissensgebiet talentiert ist, stellen die meisten Aufgaben keine Herausforderung mehr dar. Deswegen kann man ruhig annehmen, dass so ein Charakter bei entsprechenden Aktionen automatisch Erfolg hat.

Nur in extremen Stresssituationen, wie zum Beispiel im Kampf, kann es notwendig werden, so eine Chance überhaupt noch zu testen. In diesem außergewöhnlichen Fall wird zunächst gegen eine Chance von 10 gewürfelt. In der Regel wird der Check dabei auch gelingen - außer der Spieler würfelt einen Patzer. Es wird ganz normal die Qualität gewertet. Alle Punkte, die über der Chance von 10 liegen, werden einfach zur Qualität addiert und erhöhen diese.

Nehmen wir also an, du lässt als Spielleiter einen Charakter einen Check gegen eine Chance von 13 machen. Der Spieler würfelt einfach so, als betrüge die Chance zehn und erhält als Resultat eine fünf. Dazu werden die drei Punkte, die seine Chance mehr als zehn beträgt, addiert und die endgültige Qualität beträgt somit acht.

Beispiel: *Nichts kann Saya so gut wie Schlösser öffnen - schließlich ist sie ja eine Diebin und besitzt sogar entsprechendes Werkzeug.*

Eines Nachts will die Gruppe in das Haus eines Händlers einbrechen. Der Händler ist in Wirklichkeit ein böser Magier und hat sein Haus selbstverständlich gegen Einbrecher magisch gesichert - aber das wissen die Charaktere nicht. Deswegen will der Spielleiter von Maria - Sayas Spielerin - einen Check sehen, obwohl ihre Chance zum Öffnen von Schlössern (Geschicklichkeit 4 + Handwerk 7) 12 beträgt. Aufgrund des magischen Schlosses modifiziert der Spielleiter Sayas Chance insgeheim um -4.

Ohne es zu wissen, würfelt Maria nun also gegen eine Chance von acht, um zu sehen, ob Saya es gelingt, das Schloss zu knacken. Sie würfelt eine drei und darf noch zwei Punkte zur Qualität addieren, da ihre unmodifizierte Chance um zwei Punkte über zehn lag. Insgesamt erzielt sie also eine sechs, was einer "guten" Qualität entspricht.

Saya hat es also geschafft, zügig und ohne Spuren zu hinterlassen das magische Schloss zu knacken. Vor einem Meisterdieb ist nichts sicher ...

Vorbereitete Aktionen

Du kannst deinem Charakter Erleichterungen beim Durchführen komplexer Aktionen verschaffen, in dem du ihn erst mal eine ruhige Kugel schieben und die Sache langsam angehen lässt. Pro Zeiteinheit der erzählten Zeit, die sich dein Charakter auf das Vorbereiten seiner Aktion konzentriert, erhält er einen Bonus von drei. Nach zwei Zeiteinheiten Warten, besitzt also bereits einen Bonus von sechs, nach dreien neuen usw.

Diese Zeiteinheit erzählter Zeit kann sehr variabel gestaltet werden, je nach dem, welche Aktion du mit deinem Charakter planst, kann sie von wenigen Sekunden bis zu mehreren Stunden in Anspruch nehmen. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, wie lang eine Zeiteinheit ist. In Kampfsituationen entspricht eine Zeiteinheit einer Kampfrunde. Du verzichtest also auf deine Aktion im Kampf, um eine andere für die nächste oder die übernächste Kampfrunde vorzubereiten.

Beispiel: *Bestard legt sich auf dem flachen Dach eines niedrigen Hauses in der Seelengasse - in einem der vielen finsteren Viertel der großen Stadt Ruun - auf die*

Lauer. Hier soll er Wache halten, während seine Kameraden in das Haus des Händlers einbrechen. Er zieht seine Armbrust und legt einen seiner Bolzen ein, die mit einem Kontaktgift bepinselt sind, das seine Opfer umgehend schalfen schickt.

Für eine Weile geschieht nichts.

Dann kommt es, wie es kommen muss: Ein Nachtwächter biegt während seiner Patrouille um die Ecke und geht auf das Haus des Händlers zu. Bestards Kameraden könnten entdeckt werden!

Martin, Bestards Spieler, fragt den Spielleiter, wie viele Runden der wahrscheinlich Wächter braucht, um bei dem Haus anzukommen. Der Spielleiter antwortet, dass er ca. drei oder vier Runden brauchen könnte. Vielleicht hört der Wächter aber schon vorher verdächtige Geräusche und schlägt Alarm ...

Aber Martin will das Risiko eingehen. Bestard wartet zwei Runden und zielt genau, bereitet sich also auf den Schuss vor. Das verschafft ihm einen Bonus von sechs Punkten, sodass Bestard mit einer Chance von 12 auf den nichtsahnenden Wächter schießen kann. Martin würfelt eine drei, womit der Check gelingt, addiert die drei Schadensschritte seiner leichten Armbrust zur Qualität und die zwei Punkte, die seine Chance größer als zehn war. Insgesamt macht dieser Schuss also acht Punkte Schaden. Das ist auch sehr gut so, denn der Wächter hat einer Verteidigung von sechs.

Hätte Bestard nicht so lange gewartet und dabei genau gezielt, hätter er nicht die ungeschützte Stelle in der Rüstung des Wächters getroffen. Dann hätte auch sein Kontaktgift nicht gewirkt, das nun den armen Wachmann augenblicklich ins Reich der Träume schickt.

Von Spielleiter zu Spielleiter: Muss trotz Vorbereitung noch gewürfelt werden?

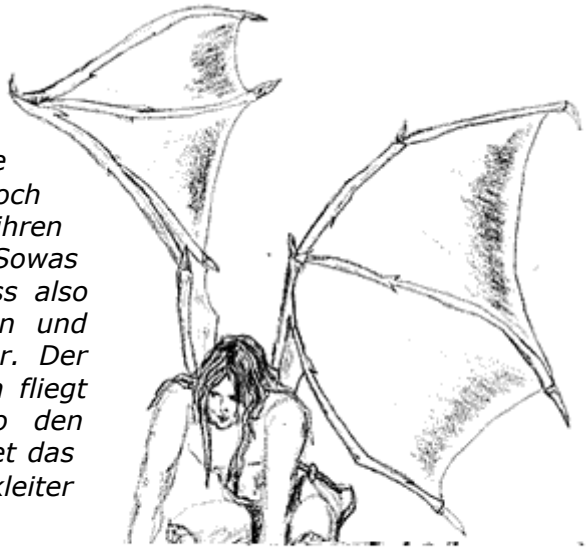
Die Regelung für vorbereitete Aktionen simuliert den Umstand, dass jede Aktion zu bewältigen ist, so lange man nur genug Zeit hat, um sie durchzuführen. Sie erspart unnötiges Würfeln, denn (fast) jede Aktion, die dein Charakter nicht unter Zeitdruck durchführt, gelingt ihm früher oder später. Im Zweifelsfalle kannst du als Spielleiter aber trotzdem einen Check fordern, wenn du der Ansicht bist, der betreffende Charakter könnte in einer entsprechenden Situation einen Patzer erzielen. Übertreibe es damit aber nicht.

Der zweite Versuch

Für manche Checks (Entscheidung des Spielleiters) gibt es auch einen zweiten Versuch, falls der erste misslingt. Da dein Charakter aber je länger er braucht immer mehr Selbstvertrauen verliert, wird die Chance immer geringer. Für jeden weiteren Versuch einer Aktion erhältst du einen Modifikator von -3 auf deine Chance.

Beispiel: *Saya steht - in einer anderen Nacht - vor dem Haus ihres heimlichen Liebhabers. Es ist spät Nachts, und sie möchte ungstört zu ihm gelangen. Wie jede Nacht macht sie mit einem Kieselstein auf sich aufmerksam. Sie zielt und versucht mit dem Stein das Schlafzimmerfenster ihres Geliebten zu treffen. Sayas Spieler checkt gegen Geschicklichkeit (4) + Fernwaffen (3) und würfelt eine neun. Leider*

ist der Check damit misslungen - der Kiesel fliegt auf das Dach und poltert über die Schindeln.



Saya springt in Deckung, doch zum Glück hat das Malheur niemanden geweckt. Leider auch nicht ihren Freund. Sie sucht einen neuen Stein und versucht es noch einmal. Diesmal ist sie jedoch durch ihren anfänglichen Misserfolg verunsichert. Sowas passiert ihr doch sonst nicht! Maria muss also drei Punkte von Sayas Chance abziehen und würfelt nun gegen eine Chance von vier. Der W10 zeigt eine drei. Geschafft, der Stein fliegt gegen das Fensterkreuz und weckt so den Schläfer dahinter. Dieser springt auf, öffnet das Fenster und macht grinsend die Strickleiter bereit.

Von Spielleiter zu Spielleiter: Wann gibt es die Chance für einen zweiten Versuch?

Natürlich gibt es oft Situationen, die keinen zweiten (oder dritten usw.) Versuch zulassen. Irgendwann ist die Chance zum Erfolg vorbei. Erste Hilfe oder jeder Check im Kampf sind gute Beispiele für Checks, die nur einen Versuch zulassen (was aber nicht heißt, dass deine Spieler sie mit Mana nicht wiederholen dürften!). Generell sollte die Situation die Anzahl der Versuche begrenzen. Tut sie das nicht, ist meistens auch kein Check nötig, da davon ausgegangen werden kann, dass nahezu jede Aktion irgendwann gelingt, wenn man nur genug Zeit hat

Mehrere Aktionen pro Runde

Manchmal steht dein Charakter unter verdammt großen Zeitdruck und er muss sehr schnell mehrere Dinge gleichzeitig tun. Dein Spielleiter wird das Spiel in solchen Fällen in Runden aufteilen, damit das Geschehen in der Spielwelt übersichtlich bleibt. Pro Runde kann dein Charakter prinzipiell genau eine Aktion durchführen. Möchtest du allerdings mehrere Aktionen in einer Runde durchführen, steht dir diese Möglichkeit offen - aber deine Chancen verringern sich:

Die erste Aktion, die du in einer Runde durchführst, ist unmodifiziert, die zweite erhält einen Modifikator von -3, die dritte -6 usw. Beträgt deine Chance für eine Aktion durch den Modifikator 0, kannst du keinen Check auf diese Chance machen. Du kannst also nicht trotz eines hohen Abzugs auf deine Chance einfach einen Check so lange mit Mana wiederholen, bist du einen Krit gewürfelt hast.

ÜBERSICHT: CHECKS UND CHANCEN

1. Über den Ausgang riskanter oder wichtiger Aktionen wird mit einem Check entschieden. Der Check ist ein Wurf mit dem W10 gegen eine Chance. Die Chance wird ermittelt, indem du ein Attribut und eine Fertigkeit addierst. Der Spielleiter entscheidet, welches Attribut und welche Fertigkeit an einem Check beteiligt sind.

2. Manchmal kann es vorkommen, dass du einen Check machen musst, die Fertigkeit für den

Check aber einen Wert von null hat. In diesem Fall würfelst du einfach nur auf das Attribut. Diese Regelung gilt nicht für die Magie- und Psi-Fertigkeiten.

3. Beträgt die Chance mehr als 10, hat dein Charakter viel Zeit für eine Aktion oder hat er sich auf die Aktion spezialisiert, so kann der Spielleiter erklären, dass er automatisch Erfolg hat - ohne dass du würfeln musst. Ein automatischer Erfolg besitzt immer eine Qualität von eins. Du kannst würfeln, obwohl du einen automatischen Erfolg hast. Gelingt der Check, gilt die gewürfelte Qualität, misslingt er, gilt trotzdem eine Qualität von eins. Die Aktion ist so leicht, dass dein Charakter nicht versagen kann, außer du würfelst einen Patzer.

4. Wenn du eine eins würfelst, musst du einen Schicksalswurf machen. Wirf den W10: Bei einer 1-5 ist das Ergebnis ein Krit - die Aktion gelingt spektakulär. Bei einer 6-10 ist die Aktion ein Patzer - die Aktion misslingt dramatisch.

5. Die Augenzahl des W10 ist bei einem gelungenen Check gleich seiner Qualität. Je höher die Qualität, umso besser ist der Ausgang der Aktion.

6. Konkurrieren zwei Charaktere miteinander, werden vergleichende Checks gewürfelt. Die höhere Qualität gewinnt.

7. Um besonders leichten oder besonders schwierigen Situationen Ausdruck zu verleihen, kannst du als Spielleiter Modifikatoren für Aktionen verhängen. Erleichterungen sind positiv (Boni), Erschwernisse negativ (Mali).

8. Beträgt eine Chance mehr als zehn Punkte, brauchst du in der Regel nicht mehr zu würfeln. Sollte das trotzdem notwendig sein, würfel gegen eine Chance von 10. Alle Punkte über zehn werden zur Qualität des Checks addiert

9. Pro Zeiteinheit, die du deinen Charakter auf eine Aktion vorbereitest, erhältst du +3.

10. Pro Versuch, den du für eine Aktion benötigst, erhältst du -3.

ERFAHRUNG

Mit der Zeit sammeln die Charaktere Erfahrungen, was sich auch in ihren Fertigkeitswerten niederschlägt: Sie werden besser, je länger sie gespielt werden. Nach einem Abenteuer (du entscheidest als Spielleiter im Zweifelsfall, wann ein Abenteuer vorbei ist), erhalten die Charaktere der Spieler Erfahrungspunkte, die sie dazu benutzen können, ihre Fertigkeiten und auch ihre Attribute zu steigern. Erfahrungspunkte können gegen Erfahrungswürfe eingelöst werden.

Ein Erfahrungswurf ist ein Wurf mit dem W10, bei dem du versuchst, höher als deine Fertigkeit oder dein Attribut zu würfeln. Gelingt der Erfahrungswurf, darfst du die Fertigkeit oder das Attribut um einen Punkt steigern.

Um einen Erfahrungswurf für eine Fertigkeit zu machen, musst du einen Erfahrungspunkt ausgeben. Damit du einen Erfahrungswurf für ein Attribut machen darfst, musst du fünf Erfahrungspunkte ausgeben.

Nehmen wir an, du möchtest die Fertigkeit Nahkampf deines Charakters verbessern. Zurzeit beträgt ihr Wert vier. Du streichst dir einen Erfahrungspunkt vom Charakterblatt ab und würfelst mit einem W10. Ist das Ergebnis größer als vier - also fünf oder mehr - ist der Erfahrungswurf gelungen. Du erhöhst die Fertigkeit von vier auf fünf. Beim nächsten Erfahrungswurf müsstest du also sechs oder höher würfeln. Du darfst pro Abenteuer jedoch jede Fertigkeit und jedes Attribut nur um einen Punkt steigern. Misslingt der Erfahrungswurf, ist der Erfahrungspunkt trotzdem verloren. Dein Charakter hat aus seinen Erfahrungen nicht gelernt, weil er keine Zeit zum Nachdenken, Lernen oder Üben hatte oder weil er das Gelernte bereits kannte - sowas kommt vor.

Das Steigern der Attribute und Fertigkeiten deines Charakters durch Erfahrung geschieht nicht im luftleeren Raum. Es muss stets eine Erklärung dafür geben, warum dein Charakter einen bestimmten Wert steigert. In der Regel geschieht dies durch körperliches Training, durch das Lernen bei einem Mentor oder Lehrer, durch intensives Studium usw. Denk dir eine effektvolle und interessante Geschichte aus, warum du auf ein Attribut oder eine Fertigkeit einen Erfahrungswurf machst. Im Zweifelsfall kannst du natürlich den Erfahrungszuwachs damit begründen, dass dein Charakter im Spiel eine Fertigkeit oder ein Attribut besonders oft angewendet hat. Der Ausgang dieser Geschichte wird mit dem Erfahrungswurf bestimmt.

Spezialisierung durch Erfahrung
Im Laufe seines Abenteurerlebens kann dein Charakter natürlich auch verschiedene Fertigkeiten spezialisieren, indem er trainiert oder studiert. Wie auch zum Steigern einer Fertigkeit gibst du einen Erfahrungspunkt aus, um einen Erfahrungswurf auf eine Fertigkeit machen zu dürfen. Du erklärst allerdings, dass du die Fertigkeit nicht anheben, sondern spezialisieren möchtest und besprichst vor allem mit deinem Spielleiter und dem Rest der Runde, welcher Art diese Spezialisierung sein soll. Gelingt der Erfahrungswurf, konnte dein Charakter die Spezialisierung erwerben.

Beispiel: *Das Abenteuer ist zuende. Der Drache ist erschlagen, die Prinzessin gerettet und die Spieler freuen sich mit ihren Helden. Der Spielleiter lobt die Spieler für ihr gutes Rollenspiel und verteilt drei Erfahrungspunkte pro Kopf. Saya z. B. hat im Abenteuer oft "Erste Hilfe", "Suchen" und "Wachsamkeit" angewendet. Sie macht deswegen einen Erfahrungswurf auf "Erste Hilfe (3)" und würfelt eine 5. Der Wert steigt um einen Punkt auf vier, da sie es geschafft hat, den aktuellen Fertigkeitswert mit dem W10 zu überwürfeln. Beim Erfahrungswurf gegen "Suchen (5)" hat sie weniger Glück. Sie würfelt eine 1! Schade, "Suchen" steigt nicht. Ihr Wurf gegen ihre "Wachsamkeit (4)" würfelt sie eine vier. Auch dieser Erfahrungswurf ist misslungen, da er stets größer als der aktuelle Fertigkeitswert sein muss.*

Von Spielleiter zu Spielleiter: Das Verteilen von Erfahrungspunkten
Es gehört zu den schwierigsten Aufgaben eines Spielleiters, am Ende eines Abenteuers Erfahrungspunkte zu verteilen. Einerseits sollen die Erfahrungspunkte den Erlebnissen der Spielercharaktere Ausdruck verleihen. Sie stellen das Maß neu erlernter Informationen und Erfahrungen dar, die sich auf die Persönlichkeit und die Fähigkeiten der Charaktere auswirken kann. Andererseits sind sie aber auch eine Form von Belohnung für die Spieler. Wenn du als Spielleiter von deinen Spielern während des Abenteuers positiv überrascht und unterhalten wurdest, kannst du dies honorieren, indem du den Spielern für ihre Mühen mehr Erfahrungspunkte für

ihre Charaktere gibst.

Auf der anderen Seite bestrafst du sie dann natürlich, wenn du ihnen mal etwas weniger Erfahrungspunkte gibst, falls ein Abend nicht so gelungen ist. Dann musst du aber entscheiden können, ob dies an dir oder an den Spielern lag. Hatten sie überhaupt die Möglichkeit, sich zu profilieren - oder musst du vielleicht erkennen, dass das Abenteuer nicht so verlief, wie du es dir vorher gedacht hast? Oft kann es vorteilhaft sein, mit dem Verteilen der Erfahrungspunkte zu warten. Manche Spielleiter teilen ihre Spieler gerne direkt nach dem Abenteuer mit, wie viele Erfahrungspunkte die Spieler erhalten, andere warten ein paar Stunden oder Tage oder bis zum nächsten Treffen, um ein wenig Abstand zu gewinnen und sich intensiv Gedanken über den Verlauf des Abenteuers und die Leistungen der Spieler zu machen. Experimentiere ein wenig und finde mit der Zeit deinen eigenen Weg.

Wenn du an einem Abend besonders wenig Erfahrungspunkte verteilst musst du deinen Spielern vor allem erklären, warum du mit ihnen unzufrieden warst. Es ist tödlich für den Spielspaß einer Rollenspielrunde, wenn die Spieler ohne jede Erklärung wenig Punkte erhalten. Genauso schlecht ist es auch, die Spieler stets unbegründet mit zu vielen Erfahrungspunkten zu versorgen. Bedenke, dass Erfahrungspunkte nicht nur ein Weg sind, um deiner Spielrunde subtil zu verstehen zu geben, wo sie ihr Spiel deiner Meinung nach verbessern können. Sie stellen auch einen erheblichen Teil des Spielspaß' dar.

Prinzipiell sollten die Spieler deswegen mit mindestens je einem Erfahrungspunkt pro Charakter pro Abenteuer belohnt werden. Dies stellt das Mindestmaß an Erfahrung dar, dass ihre Charaktere gewonnen haben, indem sie sich neuen Herausforderungen stellten, Neues erlebten, ihre Fertigkeiten und ihr Wissen anwenden konnten und ihr Leben riskierten.

Sollte das Abenteuer besonders aufreibend gewesen sein, mussten die Spieler oft das Leben ihrer Charaktere riskieren oder sollten sogar einige ihrer Gefährten im Verlauf des Abenteuers gestorben sein, kannst du noch einen weiteren Erfahrungspunkt verteilen. Sie mussten dem Tod ins Auge blicken - und das lässt jeden von uns mit der Zeit reifen.

Einen weiteren Erfahrungspunkt solltest du für gutes, heroisches Rollenspiel reservieren. Wenn die Spieler also nicht zögerlich am Leben ihrer Charaktere kleben, sondern alles in die Waagschale geworfen haben, um ihre Gefährten und die Welt zu retten, wenn es viele amüsante Szenen gab, die Spieler ihre Charaktere konsequent und unterhaltsam spielten, dann sollte das mit einem zusätzlichen Erfahrungspunkt honoriert werden. Sei nicht zu großzügig und nicht zu streng mit diesem Punkt, damit deine Spieler einen Ansporn behalten, am Ball zu bleiben. Sie sollten nicht nach jedem Abenteuer einen Erfahrungspunkt für gutes Spiel bekommen, sollten aber andererseits auch nicht zu lange darauf warten müssen. Es ist vor allem sehr wichtig, dass du mit deinen Spielern die Maßstäbe für gutes Rollenspiel besprichst. Was verstehst du darunter, wie können sie deinen Ansprüchen genügen? Hier kann sich herausstellen, dass deine Spieler und du ganz verschiedene Vorstellungen von gutem Rollenspiel haben. Versucht in so einem Fall einen Kompromiss zu finden. Besprich das aber vor dem Spiel, damit es hinterher keine Enttäuschungen gibt.

In ganz seltenen Fällen kannst du einen vierten Erfahrungspunkt verteilen. Immer dann, wenn das Abenteuer eine wirklich schicksalhafte Bedeutung für die Spielwelt besaß, wenn es darum ging, sie von einem großen Übel zu befreien, vor dem Joch

eines großen Bösewichts zu retten und die Leben vieler Unschuldiger zu wahren, dann sollte dies einen weiteren Erfahrungspunkt wert sein. Mach mit ihm deutlich, dass dieses Abenteuer etwas Großes war.

Es sollte in der Regel selten mehr als drei Erfahrungspunkte für ein Abenteuer geben, sehr selten vier. Ein oder zwei Erfahrungspunkte stellen eher die Regel dar.

ÜBERSICHT: ERFAHRUNG

1. Am Ende eines Abenteuers verteilst du als Spielleiter in der Regel ein bis vier Erfahrungspunkte.

2. Für einen Erfahrungspunkt kannst du als Spieler einen Erfahrungswurf auf eine Fertigkeit deines Charakters machen.

3. Für fünf Erfahrungspunkte kannst du einen Erfahrungswurf auf ein Attribut deines Charakters machen.

4. Ein Erfahrungswurf ist ein Wurf mit dem W10, bei dem du versuchst, deinen aktuellen Wert in einer Fertigkeit oder in einem Attribut zu übertreffen. Er gelingt also, wenn die Augenzahl des W10 größer als der aktuelle Wert ist.

5. Gelingt der Erfahrungswurf, darfst du die Fertigkeit oder das Attribut deines Charakters um einen Punkt erhöhen. Misslingt er, darfst du den Wert nicht erhöhen. Der Erfahrungspunkt geht dir aber trotzdem verloren.

SCHICKSAL

Das Schicksal greift in großen Geschichten oft ins Geschehen ein oder diktiert den Fluss der Ereignisse. Oft werden die Spielercharaktere auf Grund schicksalhafter Fügungen zu Helden. Sie müssen ihren Mut und ihre Fähigkeiten in ausweglosen Situationen unter Beweis stellen.

Der Schicksalswurf
Manchmal gibt es einfach keine Attribute oder Fertigkeiten, die in einer bestimmten Situation zur Anwendung kommen könnten. Manchmal muss das Schicksal einfach auf deiner Seite sein. Wann immer eine Aktion deines Charakters oder etwas, das ihm geschehen könnte, auf eine 50:50-Chance hinausläuft, machst du einfach einen Wurf mit einem W10 auf eine Chance von fünf. Eine 1-5 ist ein positives Ergebnis (das Schicksal ist für dich), eine 6-10 ein negatives (das Schicksal ist gegen dich). Dein Spielleiter entscheidet, wann du einen Schicksalswurf würfeln musst.

Beispiel: *Saya hat bei ihrem Versuch, das magische Schloss zu öffnen, zwar das Schloss bewältigen können - aber die magische Falle, mit der die Tür noch zusätzlich gesichert war, hat sie übersehen! Hinter der Tür gibt es eine Bodenplatte, die explodiert, wenn man sie betritt. Wird Saya auf diese Bodenplatte treten oder wird sie sie zufällig übergehen? Der Spielleiter macht einen Schicksalswurf und erzielt eine drei. Glück für Saya. Aber Rovan und Brobro werden ihr ja noch folgen ...*

Von Spielleiter zu Spielleiter: Mit Schicksalswürfen umgehen
Im Schicksalswurf steckt eine Menge Potenzial. Du kannst ihn als Spielleiter auf viele verschiedene Weisen einsetzen. Wie und wie oft du ihn benutzt, ist eine Geschmackssache. In brenzligen Situationen kann es sehr viel Vergnügen bereiten, den Schicksalswurf zum Bestimmen des Ausgangs der Ereignisse zu verwenden. Ein Charakter schleudert bei einer Verfolgungsjagd mit seinem Auto über den Rand einer Klippe. Der Wagen steht zur Hälfte auf dem Klippenrand und schwebt zur Hälfte über dem Abgrund. Kann er sich halten oder fällt er hinunter? Ein Charakter ist vom Bösewicht gefangen genommen und gefesselt worden. Die Handlanger haben ihn in ein Autowrack gelegt und das Wrack mit einem Kran in eine Metallpresse gehievt. Langsam kommt die Presse immer näher, um dem Charakter das Leben auszupressen und ihn mitsamt dem Auto zu einem handlichen Paket zu stampfen. Kommt im letzten Moment Hilfe für den Charakter? Vielleicht wird einer der Handlanger wankelmütig, erfährt eine Sinneswandlung und rettet das Leben des Charakters?

Solche und ähnliche schicksalhafte Situationen können mit einem Schicksalswurf entschieden werden oder du kannst ihren Ausgang selbst bestimmen. Lässt du den Schicksalswurf entscheiden ist erstens ein gewisses Maß an Fairness gegenüber den Spielern gewahrt und zweitens bleibt der Ausgang solcher Situationen spannend - auch für dich als Spielleiter. Du wirst so öfter zum Improvisieren gezwungen, das Geschehen kann dich überraschen, was eine Menge Spaß machen kann.

Andererseits möchtest du vielleicht den Ausgang bestimmter Wendepunkte im Abenteuer selbst bestimmen und nicht dem Zufall überlassen. Das ist legitim.

Schicksals-Punkte
Jeder Spielercharakter besitzt bei Spielbeginn drei Schicksals-Punkte.

Schicksals-Punkte verleihen der schicksalhaften Bedeutung der Helden für das Geschehen in der Spielwelt Ausdruck. Sie sind keine Menschen wie du und ich. Sie sind vom Schicksal dazu auserkoren worden, Heldentaten zu vollbringen. Und deswegen hält das Schicksal hier und da auch mal schützend seine Hand über sie.

Wann immer du der Ansicht bist, dass dein Charakter besonders heldenhaft handeln sollte, kannst du einen Schicksals-Punkt einsetzen, um seine Chance für eine Aktion zu verdoppeln.

Beispiel: *Es steht nicht gut um Rovan in seinem Kampf gegen den Dunkelelfen. Wen wundert's - schließlich sind Dunkelelfen nicht nur hervorragende Kämpfer, sondern auch noch gefürchtete Magier.*

Nach einem langen und harten Kampf blutet Rovan aus zahlreichen Wunden. Seine Trefferpunkte sind bei -11 (!) angelangt und Rovan hält sein Schwert nur noch kraftlos in den Händen. Was soll er tun? Wenn er sich bewegt, wird er einen Trefferpunkt verlieren und damit sterben. Außerdem besteht die Gefahr, dass er das Bewusstsein verliert.

Der nahezu unverletzte Dunkelelf, tritt mit einem überheblichen Grinsen ein paar Schritte zurück und bereitet mit einigen Gesten eine Beschwörung vor, die einen mächtigen Dämon beschwören wird, der nicht nur Rovan, sondern auch das ganze Dorf vernichten wird.

Bevor der Spielleiter weiter erzählen kann, was der Dunkelelf tut, setzt Markus einen Schicksalspunkt ein. Er streicht ihn sich von seinem Charakterblatt. Noch einmal reißt sich Rovan zusammen, rafft sich trotz seiner Schmerzen und tödlichen Wunden auf, hebt mit letzter Kraft sein Schwert, holt zu einem Schlag aus - seine Chance von 7 (Stärke 3 + Handwaffen 4) verdoppelt sich auf 14! Damit kann Rovan nicht mehr daneben schlagen. Markus, Rovans Spieler, würfelt zunächst gegen eine zehn eine Qualität von 8. Es werden 4 Punkte zur Qualität addiert, weil Rovans Chance vier Punkte über zehn liegt. Zusammen ergibt das eine Qualität von 12 + 3 Schadensschritte seines Schwertes, macht 15 Punkte Schaden.

Rovan rammt sein Schwert mit einer blitzschnellen Bewegung in die Brust des Dunkelelfen. Dieser wird von dem Hieb überrascht und starrt nur mit großen Augen auf den Stahl in seinem Körper und spuckt Blut, bis er kraftlos in sich zusammen sackt.

Vor Erschöpfung verliert Rovan das Bewusstsein.

Mana-Punkte
Mana ist sozusagen die Substanz des Schicksals. Mana ist ein mystischer Urstoff, der in den meisten Rollenspielwelten allgegenwärtig ist und doch von den wenigsten wahrgenommen werden kann. Die Seele eines jeden Lebewesens besteht aus Mana, genauso wie die Sphäre - jene Parallelwelt, die Andere Welt, jenseits unserer materiellen Welt, in der die Ideen geboren werden und alle Möglichkeiten, Wünsche, Träume und Phantasien Realität sind. Die Sphäre ist sozusagen die Quelle allen Manas. Die Seelen aller Lebewesen - auch Astralkörper genannt - sind somit Teil der Sphäre und bleiben stets mit ihr verbunden. Ohne dass die meisten es je merken, lenkt die Sphäre mit ihren Gesetzmäßigkeiten die Handlungen und Entscheidungen, was schließlich wiederum Schicksal genannt wird.

Einige, wenige Individuen werden sich der Sphäre und dem Mana, das sie durchdringt, bewusst. Andere wiederum gewinnen eine Form der unbewussten Kontrolle über den Mana-Fluss in ihrem Leben. Die meisten jedoch können weder bewusst noch unbewusst ihr Mana kontrollieren und wissen ihr Leben lang nichts über die Sphäre. Lebewesen, die den Mana-Fluss unbewusst lenken können und von der Sphäre mit Energien versorgt werden - also vom Schicksal auserkoren sind - werden zu Helden. Jene, die ihr Mana sogar bewusst kontrollieren und die Sphäre sehen oder betreten können, werden zu Magiern oder Psionikern.

Mana verwenden
Helden (also die Spielercharaktere) können Mana auf zwei verschiedene Weisen benutzen: Sie können einerseits Mana aufnehmen und dazu verwenden, ihrem Glück hier und da ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Spieltechnisch äußert sich das darin, dass jeder Spielercharakter einen Mana-Punkt dafür verwenden kann, jeden beliebigen Check zu wiederholen. Wann immer dir also ein Würfelergebnis nicht zusagt, darfst du einen Mana-Punkt einsetzen und dafür noch einmal würfeln. (Dies gilt jedoch nicht für Erfahrungswürfe!)

Regeneration von Mana
Ist das Mana deines Charakters verbraucht, fühlt er sich leer und erschöpft. Er wirkt niedergeschlagen, teilnahmslos und nüchtern und ist nicht so recht zu Gefühlsregungen fähig. Erst im Schlaf kann seine Seele mit der Sphäre in Kontakt treten und seinen Manavorrat wieder auffrischen. Jedesmal, wenn dein Charakter ungestört acht Stunden hintereinander schlafen kann, regenerieren sich seine Mana-Punkte vollständig. Der Schlaf muss tief, fest und ununterbrochen sein. Anschließend fühlt er sich frisch, aufgeweckt und energiegeladen.

Psioniker und Magier, die den Manafluss in ihrem Körper kontrollieren können, meditieren meistens, um ihre Mana-Punkte zu regenerieren. Bei einem erfolgreichen Check von *Willenskraft + Selbstbeherrschung* können sie in einer Stunde all ihr Mana zurückgewinnen. Misslingt der Check, müssen sie eine weitere Stunde meditieren. Endet der Check mit einem Krit, gewinnen sie ausnahmsweise 1W10 zusätzliche Mana-Punkte. Nur auf diese Weise können die Mana-Punkte über ihren Anfangswert steigen. Sind die zusätzlichen Mana-Punkte verbraucht, werden sie auch nicht mehr regeneriert - weder durch Schlaf noch durch Meditation.
Endet die Meditation mit einem Patzer, regeneriert dein Charakter nicht nur kein Mana, es kann auch sein, dass er von einem Sphären-Parasiten befallen wird. Lies mehr darüber im nächsten Abschnitt *Paranormale Fähigkeiten*.

Beispiel: *Tobje zieht sich zurück um zu meditieren. Er fühlt sich leer und erschöpft, seine Mana-Punkte sind ja bei der Teleportations-Aktion in der Zyklopenhöhle auf null gesunken. Jakob macht einen Check von Tobjes Willenskraft + Selbstbeherrschung und würfelt eine eins. Schnell macht er einen Schicksalswurf und erzielt dabei eine fünf. Ein Krit!*

Tobje regeneriert in der Stunde Meditation nicht nur seine vier Mana-Punkte, Jakob würfelt auch nochmal mit dem W10 und erzielt eine 10! Somit stehen Tobje 14 Mana-Punkte für die nächste Zeit zur Verfügung. Trotzdem bleibt sein Maximum an Mana-Punkten bei vier, sodass er bei der nächsten Meditation oder bei der nächsten Rast, bei der er schlafen kann, nur maximal vier Punkte regenerieren kann - vor ausgesetzt Jakob würfelt nicht wieder einen Krit ...

Nach einer Stunde Meditation kehrt Tobje, der Power-Gibb, zur Gruppe zurück.

Vitaler als je zuvor und zu Heldentaten bereit.

ÜBERSICHT: SCHICKSAL

1. Der Schicksalswurf kann über den Ausgang von Situationen entscheiden, die eine 50:50-Chance besitzen. Er ist ein Check mit einer Chance von 5, bei dem jedoch keine Attribute und Fertigkeiten irgendwelcher Charaktere getestet werden.

2. Schicksals-Punkte dienen dazu, Spielercharaktere in letzter Sekunde einer tödlichen Gefahr entkommen zu lassen. Jeder Spielercharakter besitzt zu Spielbeginn drei Schicksals-Punkte, die sich im Spiel (fast) nie regenerieren.

3. Mana-Punkte können von jedem Charakter dazu verwendet werden, jeden Check beliebig oft zu wiederholen.

4. Bei einem Krit im Kampf können Mana-Punkte dazu benutzt werden, die Schadens-Schritte der Waffe zu erhöhen. Pro Mana-Punkte, der auf diese Weise ausgegeben wird, erhöht sich der Schaden einer Waffe um fünf Schritte.

5. Magier und Psioniker benötigen Mana-Punkte um ihre paranormalen Fähigkeiten wirken zu können.

6. Spielercharaktere können Mana vollständig regenerieren, indem sie acht Stunden ununterbrochen und fest schlafen.

7. Magier und Psioniker können meditieren, um ihre Mana-Punkte aufzufrischen. Dazu müssen sie einen Check von *Willenskraft + Selbstbeherrschung* ablegen. Gelingt der Check, haben sie in einer Stunde ihren ganzen Manavorrat regeneriert. Misslingt der Check, haben sie eine Stunde umsonst meditiert. Ist der Check ein Krit, regenerieren sie ihr gesamtes Mana und erhalten einen einmaligen Bonus von 1W10 Mana-Punkten. Würfelst du einen Patzer, kann es sein, dass dein Charakter von einem Sphären-Parasiten befallen wird. Auf jeden Fall regeneriert er kein Mana.

Von Spielleiter zu Spieler: Mana-Punkte richtig einsetzen
Mana-Punkte sind eine mächtige Eigenschaft deines Charakters. Mit ihnen kannst du den Verlauf der Geschichte bestimmen, indem du in bestimmten Situationen nicht mehr allein den Würfel über das Schicksal deines Charakters bestimmen lässt. Aus dieser Macht, die du über den Verlauf der Geschichte bestitzt, resultiert auch ein gewisses Maß an Verantwortung.

Durch die Mana-Punkte ist der Spielleiter nicht mehr der alleinige Herr des Spielgeschehens - wie es in den meisten anderen Rollenspielen der Fall ist. Beim Design von ***LIQUID*** haben wir jedoch selbstbewusste, kreative und verantwortungsvolle Spieler im Hinterkopf, die genauso begabt sind, eine Geschichte zu erzählen, wie ihr Spielleiter.

Du solltest deswegen Mana-Punkte als ein Instrument betrachten, um mit dem Spielleiter und den anderen Spielern in der Gruppe zusammenzuarbeiten. Achte darauf, welche Punkte in der Geschichte, die der Spielleiter vorbereitet hat, besonders gute Ansatzpunkte bieten, damit du dich mit deinem Charakter in sie einbringen kannst. Achte auf Situationen, in denen du mit deinem Charakter anderen Spielercharakteren helfen kannst. Und achte vor allem auf Szenen, in denen du dich mit deinem Charakter heroisch verhalten kannst. Nutze das Mana deines Charakters, um herausragende Stunts, actionreiche Situationen und selbtlose Heldentaten zu vollbringen. Wenn's hart auf hart kommt, wird natürlich niemand darüber die Nase rümpfen, wenn du Mana-Punkte einsetzt, um das Leben deines Charakters zu retten.

Aber du solltest niemals Mana-Punkte dazu verwenden, um den Charakteren deiner Mitspieler zu schaden. Sie sind auch nicht dazu gedacht, dass du gegen die Plots und die Geschichte arbeitest, die der Spielleiter vorbereitet hat. Ein guter Spielleiter wird dir stets viele Ansatzpunkte geben, um deinen Charakter in das Abenteuer einzubringen. Er wird dir auch viele Freiheiten lassen, dich zu entscheiden und das Geschehen zu beeinflussen. Manche Freiheiten wird er dir jedoch nicht lassen - und das hat dann bestimmt seine Gründe. Kooperiere mit deinen Mitspielern und mit deinem Spielleiter, benutze Mana-Punkte, um das Zusammenspiel in der Gruppe zu fördern, nicht, um es aus Trotz oder Egoismus zu boykottieren.

Vielleicht glaubst du manchmal, berechtigte Gründe zu haben, um gegen die Gruppe zu arbeiten - sei es, weil du deinen Charakter dazu angelegt hast, sei es, weil du dich ungerecht behandelt fühlst usw. Bedenke aber, dass du in solchen Momenten in deinem eigenen Universum lebst und nicht mehr am Rollenspiel in der Gruppe teilnimmst. Vielleicht macht dir das einen Abend Spaß, vielleicht zwei - aber nach einer Weile wirst du merken, dass es zu Konflikten in der Gruppe kommt, die den Spielspaß verderben.

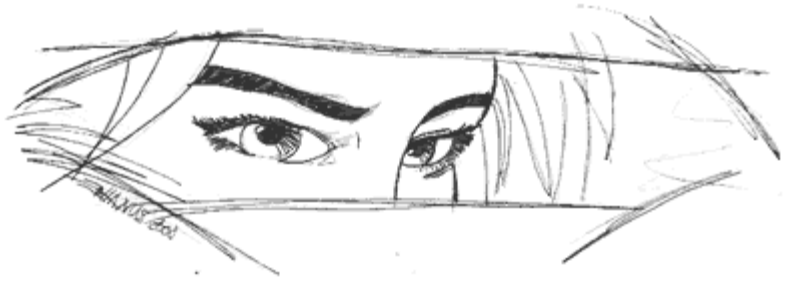
Wenn du dich ignoriert fühlst, den Eindruck hast, dich nicht in die Abenteuer einbringen zu können, wenn du meinst, dass auf deinen Charakter zu wenig eingegangen wird, dann versuche das nach der Spielrunde mit deinen Mitspielern zu klären - nicht während des Rollenspiels. Auf gar keinen Fall solltest du Regelmechanismen wie die Mana-Punkte dazu einsetzen, um das Spiel an dich zu reißen.

PARANORMALE FÄHIGKEITEN

Magier und Psioniker sind Charaktere, die es im Laufe ihres Lebens gelernt haben, Mana kontrolliert aus der Sphäre abzuziehen, in ihre Körper aufzunehmen und wieder freizusetzen. Sie formen so in der materiellen Welt die Realität nach ihren Vor-

stellungen. Im Prinzip bewirken Magier und Psioniker das Gleiche. Im Detail unterscheiden sie sich aber vor allem durch verschiedene Methoden, eine unterschiedliche Wahrnehmung und grundlegend andere Philosophie. Allerdings werden diese Unterschiede eher im Rollenspiel als in den Regeln deutlich. Achte darauf, dass du dir darüber bewusst bist, welches Verständnis dein Charakter als Magier oder Psioniker von seinen Fähigkeiten hat, damit du es auch darstellen kannst. Lies nochmal die *Monologe der Mentoren* im Kapitel *Charaktere*, wenn du dir nicht sicher bist, welche Perspektive dein Charakter besitzt.

Im Spiel werden Magie- und Psi-Fertigkeiten genauso mit einem Attribut kombiniert und mit einem Check getestet, wie andere Fertigkeiten auch. Die Attribute, die dazu in Frage kommen, sind in der Regel *Willenskraft, Manipulation* und *Intelligenz*, in besonderen Fällen (Entscheidung des Spielleiters) können aber auch andere Attribute zum Einsatz kommen. So kann bei der Fertigkeit *Biokinese* beispielsweise auch das Attribut *Ausdauer* addiert werden, wenn dein Psioniker besonders anstrengende Formwandlungen durchführen will.



Paranormale Fertigkeitswerte von Null
Paranormale Fertigkeiten besitzen eine kleine Besonderheit. Normalerweise kann jede Fertigkeit mit einem Check getestet werden, auch wenn sie einen Wert von null besitzt. Bei den paranormalen Fertigkeiten ist dies anders: Besitzt dein Charakter keinen Wert in einer solchen Fertigkeit, darf er keinen Check von ihnen machen. Auch wenn dein Magier zehn Punkten in der Fertigkeit *Elemente* hat, darf er keinen Check der Fertigkeit *Korrespondenz* würfeln, wenn er dort keine Punkte hat. Er kennt sich mit der entsprechenden Sphäre der Realität einfach nicht genug aus.

Komplikationen beim Anwenden paranormaler Fertigkeiten
Viele Faktoren beeinflussen das Wirken von Magie oder Psi. Beide Disziplinen sind anstrengende Herausforderungen, die ein sehr hohes Maß an Konzentration, Willenskraft und Selbstbeherrschung von deinem Charakter verlangen.
Gerade für unerfahrene Spielleiter kann es manchmal ein bisschen schwierig werden, Modifikatoren für das Anwenden einer Magie- oder Psi-Fertigkeit festzulegen. Deswegen geben wir hier ein wenig Hilfestellung. Die folgenden Übersichten sind jedoch nicht zum Auswendiglernen gedacht. Sie sollen nur als Richtwert gelten und dich dazu inspirieren, eigene Schwierigkeitsstufen für Zauber oder das Anwenden von Psi-Fertigkeiten festzulegen.

Es ist unmöglich detaillierte Regeln für das Erschweren oder Erleichtern von Checks von paranormalen Fertigkeiten zu geben. Unter exakt den gleichen Bedingungen kann exakt der gleiche Zauber oder die gleiche Psifähigkeit vollkommen andere Modifikatoren erhalten, denn immerhin geht es hier um Paranormales, um Wunder, die die Gesetze der Realität, die Naturgesetze brechen (oder zumindest dehnen). Wie sollte es da exakte und verlässliche Informationen geben? Magie würde schnell ih-

ren Zauber verlieren, würde man sie in strenge Formeln oder Tabellen pressen. Deswegen solltest du dich als Spielleiter auch davor hüten, die einzelnen Modifikatoren in den hier aufgeführten Tabellen miteinander aufzurechnen. Und als Spieler hast du kein Recht dazu, darauf zu pochen, einen bestimmten Bonus zu erhalten, wenn du diese oder jene Bedingung erfüllst, in dem Versuch, die Anwendung eines Zaubers oder einer Psi-Fertigkeit zu erleichtern. Jede Situation ist einmalig und Magie und Psi sind unberechenbare Mächte, mit denen dein Charakter sich einlässt. Im Zweifelsfall trifft immer dein Spielleiter die Entscheidung über Modifikatoren.

Informationen über das Ziel
Wichtig für den Schwierigkeitsgrad eines paranormalen Checks ist die Frage, wie viel ein Magier oder Psioniker über das Ziel seines Zaubers weiß. Je mehr Informationen er besitzt, umso leichter wird der Check. Besitzt ein Anwender von paranormalen Fertigkeiten gar keine Informationen über das Ziel, so kann er es in der Regel auch nicht beeinflussen. Es ist gut, wenn einem Magier oder Psioniker ein persönlicher Gegenstand des Ziels oder ein Teil des Ganzen zur Verfügung steht (Haare, Schraube usw.). Am einfachsten kann ein magisch oder psionisch begabter Charakter natürlich seine paranormalen Fähigkeiten auf sich selbst anwenden.

Modifikator	Informationen (Beispiele)
+3	Selbst
+1	Sichtkontakt/Berührung,
0	**Name, Aufenthaltsort, persönliche Infos, pers. Gegenstand**
-1	Name, Aufenthaltsort, persönliche Infos
-3	Name, Aufenthaltsort
-5	Name

Größe und Masse des Ziels
Prinzipiell gilt: Je größer und schwerer das Ziel ist, desto schwieriger wird ist eine Beeinflussung mit paranormalen Fertigkeiten. Das hat allerdings auch ein wenig mit der Erfahrung des Magiers oder Psionikers zu tun. Je erfahrener er ist, desto eher begreift er, dass auch solche Variablen wie Größe oder Masse nur eine Illusion sind. Ob ein Charakter erfahren oder eher unerfahren im Umgang mit seinen paranormalen Fähigkeiten ist, entnimmt man am besten seiner Hintergrundgeschichte.

Modifikator	Größe und Masse (Beispiele)
+3	Kleintier
+1	Mensch
0	**Elephant**
-1	Wal
-3	Haus
-5	Wolkenkratzer

Vertrautheit der Umgebung
Magier und Psioniker haben eine Neigung dazu, sich einzuigeln und ihr eigenes Domizil zu errichten. Ihre Wohnungen oder Häuser werden zu Domänen ihrer Macht. Je vertrauter ihnen ihre Umgebung ist, desto sicherer fühlen sie sich und desto leichter fallen ihnen ihre Zauber oder Psi-Fertigkeiten.

Modifikator	Informationen (Beispiele)
+3	Lieblingszimmer
+1	eigenes Haus
0	**Heimatstadt**
-1	Heimatland
-3	fremde Stadt
-5	fremdes Land

Entfernungen im Raum-Zeit-Kontinuum

Genau wie Masse und Größe sind auch Entfernungen oder Zeit hauptsächlich im Kopf des Magiers vorhanden. Trotzdem oder gerade deswegen können sie ihn gefährlich behindern. Je weiter weg das Ziel, desto schwieriger fällt es ihm, es zu erfassen. Das gilt sowohl für die räumliche, als auch für die zeitliche Entfernung.

Modifikator	**Informationen (Beispiele)**
+3	Hier und Jetzt
+1	ein Haus weiter vor fünf Minuten,
0	**andere Stadt vor wenigen Tagen**
-1	anderes Land, Wochen lang her
-3	andere Welt
-5	weit in der Zukunft

Von Spielleiter zu Spielleiter: Widerstandswurf oder nicht?
Ein Widerstandswurf ist ein Check des Ziels einer magischen oder psionischen Fähigkeit, dessen Qualität vom Check des Magiers oder Psioniker übertroffen werden muss, damit er Erfolg hat.

Manchmal steht dem Ziel eines Zaubers ein Widerstandswurf gegen magische oder psionische Attacken zu. Dies hängt von vielen Faktoren ab, sodass wir hier nicht alle berücksichtigen können. Mögliche Kriterien zur Entscheidung, ob dem Ziel eines Zaubers oder einer Psi-Fertigkeit zusteht können sein, dass das Ziel auch an Paranormales glaubt (wie soll man sich gegen etwas wehren, das nicht existiert?), wie stark seine Persönlichkeit ist, ob es die Attacke überhaupt mitbekommt usw.

Gegen *Strahlenmagie* oder die Psi-Disziplin *Strahlen* ist in der Regel kein Widerstandswurf möglich, da ihre Auswirkungen im Prinzip physischer Natur sind. Gegen *Spruchformeln*, bzw. *Sonden* (s. weiter unten) ist es meistens jedoch sehr plausibel, dass dem Ziel einen Widerstandswurf erlaubt wird. Welches Attribut und welche Fertigkeit dazu verwendet werden, ist ebenfalls deiner Entscheidung als Spielleiter überlassen. Wir empfehlen meistens *Willenskraft* + *Führungsqualität*, weil diese Chance für die Souveränität, Autorität und Selbstständigkeit deines Charakter steht. Aber auch Kombinationen von *Willenskraft* + *Selbstbeherrschung* sind denkbar. Entscheide selbst!

Auf jeden Fall solltest du es vermeiden, die Modifikatoren oder Widerstandswürfe den Spielern mitzuteilen. Beschließe im Stillen Boni oder Mali und würfle verdeckt einen Widerstandswurf. Sieh dir dann den Check des Spielers an und teile ihm lediglich mit, ob er erfolgreich war oder nicht. Du solltest in jedem Fall vermeiden, dass Magie oder Psi berechenbar für deine Spieler wird - das stört in der Regel die Atmosphäre deiner Spielrunde.

Gefahren paranormaler Fähigkeiten

Magie bedeutet nicht nur große Macht für deinen Charakter. Jedes Mal, wenn dein Charakter Magie wirkt, geht er auch ein großes Risiko ein. Immer, wenn du einen Patzer bei einem Check von deinen Magie-Fertigkeiten würfelst, besteht die Gefahr, dass ein *Sphären-Parasit* auf dich aufmerksam wird. Sphären-Parasiten sind ehemalige Geister, Dämonen, Feen oder andere Wesen, die aus Mana bestehen. Sterben diese Wesen, werden sie zu Geistern, die in der Sphäre gefangen und unfähig sind, selbst ihrer Umwelt Mana zu entziehen. Das ist dramatisch, denn immerhin bestehen sie ja aus Mana und brauchen es dringend zum Überleben.

Ihre einzige Möglichkeit, Mana zu absorbieren besteht darin, anderen Lebewesen Mana zu entziehen. Deswegen lauern sie am Rand der Sphäre darauf, dass es Erschütterungen gibt, die davon zeugen, dass jemand größere Mengen Manas aus der Sphäre abzieht, so, wie es geschieht, wenn ein Magier einen Zauber wirkt oder ein Psioniker seine Fähigkeiten einsetzt, ein Priester ein Wunder vollbringt, ein Charakter göttlichen Beistand sucht oder Magier oder Psioniker meditieren, um ihren Manavorrat aufzufrischen.

Ist dein Charakter bei einem dieser Vorgänge nicht vorsichtig genug, erschüttert er die Sphäre so stark, dass die Sphären-Parasiten auf ihn aufmerksam werden können und damit beginnen, ihm Mana zu entziehen.

Wann immer dein Charakter beim Anwenden von Magie- oder Psi-Fertigkeiten, beim Wirken eines Wunders, beim Herbeirufen von göttlichem Beistand oder beim Meditieren einen Patzer würfelt, macht dein Spielleiter für dich einen Schicksalswurf. Das Ergebnis wird er dir nicht mitteilen, aber vielleicht wird dein Charakter bald seine Konsequenzen zu spüren bekommen ...

Ist der Schicksalswurf misslungen, ist ein Sphären-Parasit auf deinen Charakter aufmerksam geworden und setzt sich in seiner Seele fest. Immer, wenn du einen Mana-Punkt ausgibst, zieht der Sphären-Parasit einen weiteren Punkt Mana ab, den er sich selbst einverleibt. Gibst du also einen Mana-Punkt aus, um einen Check zu wiederholen, musst du zwei und nicht nur einen Punkt abstreichen. Außerdem leidet der Verstand deines Charakters unter der Anwesenheit eines Sphären-Parasiten. Er kann Halluzinationen hervorrufen, Wahrnehmungsstörungen, Tagträume und Wahnvorstellungen.

Du bestimmst als Spielleiter, wie der Verstand des Spielercharakters auf die Anwesenheit eines Sphären-Parasiten reagiert (s. weiter unten *Von Spielleiter zu Spielleiter: Psychosen bei Spielercharakteren*).

Die gute Nachricht: Sobald die Mana-Punkte deines Charakters auf null fallen, verlässt ihn der Sphären-Parasit und kehrt zurück in seine natürliche Umgebung, um sich seinem nächsten Opfer zuzuwenden. Die schlechte Nachricht: Der Befall eines Sphären-Parasiten kann langfristig Schäden hinterlassen.

Als Spielleiter führst du für jeden Charakter in deiner Runde eine kleine Liste. Wann immer ein Spielercharakter von einem Sphären-Parasiten befallen wird, machst du für ihn einen Check von seiner *Willenskraft* + *Besonnenheit*. Gelingt der Check, hat die Seele des Charakters den Parasiten gut überstanden und behält keine Folgeschäden zurück. Misslingt der Check, erhält der Charakter einen so genannten Angst-Punkt. Je mehr Angst-Punkte ein Charakter ansammelt, umso labiler wird seine Persönlichkeit. Sollten die Angst-Punkte irgendwann seine Willenskraft übersteigen, erleidet er eine Psychose.

Von Spielleiter zu Spielleiter: Psychosen
Aus dem einen oder anderen Grund können Spielercharaktere früher oder später einer Psychose zum Opfer fallen. Immerhin stehen sie als Helden ja auch unter gewaltigem Stress. Vor allem Magier und Psioniker sind besonders anfällig gegenüber geistigen Krankheiten, denn immerhin manipulieren sie die Realität und wandern zwischen zwei verschiedenen Welten als Heimatlose, weder zu der materiellen Ebene noch zur Sphäre gehörend. Nur besonders gefestigte und reife Persönlichkeiten können so einem Druck auf Dauer standhalten.

Es ist eine Frage des persönlichen Geschmacks, ob und wie du geistige Krankheiten ins Rollenspiel einbringst. Psychosen sind eine sehr traurige Krankheit, mit der man nicht spaßen sollte. Unter Umständen fürchtet sich der ein oder andere Spieler davor. Vielleicht ist dir selbst als Spielleiter dieses Thema auch unheimlich. Sobald du bemerkst, dass du oder einer deiner Mitspieler mit dem Ausspielen von Psychosen Probleme hat, solltest du sofort auf diesen Aspekt in deiner Spielrunde verzichten.

Andererseits können Psychosen auch ein interessantes Element in deiner Kampagne sein, die viel Spannung erzeugt. Viele Thriller beschäftigen sich mit Realitätsverlust und Wahnsinn, weil von diesen Themen auch eine große Faszination ausgeht. Um diese auch in deine Rollenspielrunde zu übertragen, solltest du als Spielleiter für jeden Spielercharakter in deinen Aufzeichnungen Angst-Punkte festhalten.

Wann immer du der Ansicht bist, dass die Spielercharaktere etwas erlebt haben, dass ihren Sinn für die Realität durcheinander bringen kann, machst du im Stillen einen Check von *Willenskraft* + *Besonnenheit*. Misslingt er, erhält der unglückliche Charakter einen Angst-Punkt. Es ist wichtig, dass du den Check und auch die Liste

mit den Angst-Punkten vor den Spielern verbirgst. Lass sie nicht wissen, wann du würfelst und wie viele Angst-Punkte ihre Charaktere besitzen. Übersteigen die Angst-Punkte irgendwann die Willenskraft eines Charakters, mach dir einen entsprechenden Vermerk in deinen Aufzeichnungen. Zunächst einmal streichst du alle Angst-Punkte für diesen Charakter. Er fängt wieder bei null an. Aber fortan leidet er an einer Psychose. Er wird vor irgendetwas unüberwindbare Furcht verspüren und er wird Störungen in seiner Wahrnehmung haben, die durch die Angst hervorgerufen werden.

Das Interessante an diesem Aspekt des Rollenspiels ist, auszuspielen, wie sich der Wahnsinn langsam in die Persönlichkeit des Spielercharakters einschleicht. Den größten Fehler, den du begehen könntest, wäre sowas zu sagen, wie: "So, dein Charakter hat jetzt zu viele Angst-Punkte angesammelt. Jetzt kriegste ne Psychose!" Verunsichere lieber den Spieler, indem du für ihn Dinge beschreibst, die die anderen Spielercharaktere oder Nichtspielercharaktere nicht oder nicht so wahrnehmen. Lass Ereignisse stattfinden, die unmöglich stattfinden können. Vielleicht trifft der Charakter Freunde, die längst tot sind. Plötzlich beginnt es, vom Himmel Frösche zu regnen oder der Wagen, den die Charaktere gerade benutzen wollen, verwandelt sich in einen Feuer speienden Drachen und greift den Spielercharakter an.

Das Ganze geht auch subtiler. Vielleicht fühlt sich ein betroffener Charakter zu Beginn auch nur verfolgt, sieht Männer in Schwarz, die ihn beobachten. Es könnte auch sein, dass das Verhalten seiner Gefährten auf ihn plötzlich befremdlich wirkt. Tuscheln sie nicht ständig hinter seinem Rücken? Wird er nicht immer beim Verteilen der Belohnung vernachlässigt? Sähe als Spielleiter ein wenig Zwietracht unter den Spielercharakteren.

Aber was immer du auch tust: mach's subtil! Der Beginn der Psychose sollte unmerklich sein, kaum spürbar. Er kann von Unwohlsein, Schwindelgefühlen, Atemstörungen oder Herzrasen begleitet sein und in Horrorvisionen enden. Deinem Erfindungsgeist sind keine Grenzen gesetzt: Man kann vor allem Möglichen Angst haben, fast alles kann Psychosen auslösen, sobald ein Charakter genug unter Stress steht. Achte nur immer darauf, dass die Psychose auch einen Zusammenhang mit den Erlebnissen des Charakters besitzt.

Magier und Psioniker leiden unter Psychosen, sobald sie von einem Sphären-Parasiten befallen werden. Das ist sozusagen ein Berufsrisiko. Bringe diese Psychosen genauso uns Spiel ein, wie es bisher beschrieben wurde. Allerdings normalisiert sich der Verstand des Charakters wieder, wenn der Sphären-Parasit ihn verlässt.

Übersicht: Mögliche psychotische Erscheinungen

W10	**Psychose**
1	**Schizophrenie**
2	**zwanghaftes Verhalten**
3	**Depressionen**
4	**Manien**
5	**bipolare Störungen**
6	**Suchtstörungen**
7	**Angstneurosen**
8	**somatische Störungen**
9	**dissoziative Störungen**
10	**Persönlichkeitsstörungen**

FORMEN VON MAGIE

Für Magie-Fertigkeiten gibt es drei verschiedene Formen der Anwendungen: *Strahlensprüche*, *Spruchformeln* und *Rituale*:

Strahlensprüche

Geschicklichkeit + Magie-Fertigkeit

Ein Strahlenspruch ist jede Form von Energieentladung, die ein Magier auf ein Ziel lenkt, um Schaden zu verursachen. Beinahe jede magische Disziplin besitzt die Möglichkeit, Strahlensprüche zu verwenden: Mit der Fertigkeit *Elemente* können Blitz- und Feuerstöße, Steinschläge oder Flammenstrahlen, -bälle oder -kugeln geworfen werden. Mit *Materie* können feste Stoffe in andere Aggregatzustände überführt werden und als Strahl auf ein Ziel verschossen werden und mit *Zeit* können kleine Zeitstrahlen den Wirkungsbereich des Magiers verlassen, um beispielsweise beim Ziel einen partiellen, rapiden Alterungsprozess in Gang zu setzen. Lass deiner Kreativität freien Lauf!

In jedem Fall dauert das Sprechen eines Strahlenspruches eine Kampfrunde. Du kannst also mit deinem Charakter jede Kampfrunde einen Strahlenspruch wirken, wenn du das möchtest. Selbstverständlich kannst du auch versuchen, mehrmals pro Kampfrunde einen Strahlenspruch zu wirken - was allerdings zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren noch die normalen Modifikatoren für mehrere Aktionen pro Runde bewirkt. Der zweite Strahlenspruch in einer Kampfrunde erleidet also einen Modifikator von -3, der dritte -6 usw.

Jede Anwendung kostet genau einen Mana-Punkt und verursacht Schaden in Höhe der Qualität deines Checks. Misslingt der Check, passiert gar nichts. Du verlierst auch kein Mana. Bei einem Krit verdoppelt sich der Schaden. Bei einem Patzer verlierst du einen Mana-Punkt, ohne dass ein Effekt eintritt. Außerdem besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam wird (s. weiter oben, was das genau bedeutet).

Im Prinzip besitzt ein Strahlenspruch eine unbegrenzte Reichweite. Das Ziel muss sich nur in Sichtweite zu deinem Charakter befinden. Um einen Strahlenspruch wirken zu können, würfelst du einen Check von *Geschicklichkeit + die entsprechende Magie-Fertigkeit.*

Übersicht: Strahlensprüche

1. Ein Strahlenspruch ist immer eine Entladung von Energie in Form eines Strahls, der den Magier verlässt. Je nach Disziplin kann dies Elektrizität, ein Stoff als Flüssigkeit oder Gas, ein Luftstrahl, ein Laserstrahl usw. sein.

2. Ein Strahlenspruch erfordert stets einen Check von *Geschicklichkeit + die entsprechende Magie-Fertigkeit.*

3. Ein Strahlenspruch kostet einen Punkt Mana.

4. Ein Strahlenspruch verursacht Schaden in Höhe der Qualität des Checks.

5. Bei einem Krit kostet der Strahlenspruch kein Mana und richtet doppelten Schaden an.

6. Bei einem Patzer verursacht der Strahlenspruch keinen Schaden, kostet aber trotzdem einen Punkt Mana. Außerdem besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf deinen Charakter aufmerksam wird.

7. Dein Charakter kann pro Kampfrunde prinzipiell einen Strahlenspruch wirken.

Spruchformeln

speziell

Die kleinen Dinge im Alltag eines Magiers werden meistens mit Spruchformeln bewältigt. Diese stellen eine Kombination aus Gesten und Worten dar, die sich in zwei Kampfrunden durchführen lassen und dazu dienen, die Konzentrationsfähigkeit deines Magiers zu erhöhen. Dein Magier braucht also für eine Spruchformel stets eine Kampfrunde zur Vorbereitung der Spruchformel und eine weitere, um die Wirkung des Spruchs zu aktivieren.

Natürlich kann dein Magier in Stresssituationen auch versuchen, eine Spruchformel innerhalb einer Kampfrunde zu wirken. Dies wird genauso gewertet, als würde dein Magier zwei Aktionen in einer Kampfrunde durchführen und erhält deswegen einen Modifikator von -3 - zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren.

Mit Formelsprüchen kann dein Magier anderen Warzen auf die Nase zaubern, die Schnürsenkel zusammenbinden ohne sie zu berühren, ein Schloss

auf magische Weise öffnen, Schaden bei seinen Freunden heilen, Wasser in Sekunden zu Eis gefrieren lassen, einen Platzregen erzeugen, kleine Illusionen hervorrufen, vor den Augen der anderen verschwinden usw. - je nach seinen Fertigkeiten. Spruchformeln sind praktisch Zauber auf dem Niveau von Bühnenmagie - das berühmte Kaninchen, das aus dem Hut gezaubert wird.

Sag deinem Spielleiter einfach, was du gerade unternehmen willst und er sagt dir, welches Attribut und welche Fertigkeit an dem Check beteiligt sind. Unter Umständen modifiziert er deine Chance noch auf Grund äußerer Bedingungen. Außerdem kann es sein, dass deinem Ziel ein Widerstandswurf zusteht. Versucht dein Magier beispielsweise einen Illusionszauber auf einen anderen Charakter, darf dieser vielleicht einen Widerstandswurf von *Willenskraft + Führungsqualität* versuchen. Nur wenn die Qualität deines Checks zum Erzeugen der Illusion höher ist als die Qualität des Widerstandswurfes, kann dein Magier die Gedanken seines Ziels beeinflussen.

Die Qualität deines Checks gibt Auskunft darüber, wie nahe du deinem Vorhaben gekommen bist. Manchmal gelingen solche Spruchformeln nur teilweise und entwickeln so vollkommen ungeahnte Effekte. Das Anwenden einer Spruchformel kostet dich immer Mana in Höhe der Qualität des Checks. Misslungene Checks kosten kein Mana.

Würfelst du beim Wirken einer Spruchformel einen Krit, tritt der gewünschte Effekt ein, du verbrauchst aber nur einen Mana-Punkt. Außerdem darf das Ziel einer Spruchformel, die mit einem Krit gewirkt wird, keinen Widerstandswurf machen. Würfelst du einen Patzer, verlierst du einen Punkt Mana, ohne dass ein Effekt eintritt. Es besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam wird (s. weiter oben, was das bedeutet).

Der Effekt einer Spruchformel hält stets für eine Anzahl von Stunden in Höhe der Qualität des Checks an.

Beispiel: *Tobje und Saya wollen in den Palast des Erzkanzlers zu Ruun. In den kommt man natürlich normalerweise nicht einfach so rein. Das ganze Gebäude ist mit magischen Fallen nur so gespickt, sodass Einbrechen glatter Selbstmord wäre. Deswegen entschließt sich Tobje, die Wahrnehmung der Wachen mit einer Spruchformel zu manipulieren, sodass sie, wenn Saya und Tobje den Eingang durchqueren, die Gesichter ihrer Vorgesetzten sehen.*

Das ist alles natürlich nicht so leicht, wie es sich anhört. Tobje muss vorher die Vorgesetzten der Wachmänner sehen und ihr Aussehen studieren, weil er sie sonst ja nicht nachbilden kann. Außerdem entscheidet der Spielleiter, dass Jakob einen Check von Tobjes Willenskraft + Gedanken machen muss. Pro Wachmann erhält er einen Modifikator von -1 auf den Check.Außerdem erhält Tobje noch einen -1 Modifikator, weil er ja nicht nur sein, sondern auch Sayas Aussehen für die Wachmänner verändern will. Den Wachmännern steht seiner Ansicht nach ein Check von Willenskraft + Wachsamkeit zur Verfügung, um deinem Manipulationsversuch zu widerstehen - das sagt er aber nicht, denn den Widerstandswurf macht der Spielleiter im Verborgenen.

Jakob schluck. Mit -3 (zwei Wachmänner plus dem zusätzlichen Modifikator für Saya) ist das ein ganz schön heftiger Zauberer für den kleinen Tobje. Deswegen bereitet sich Tobje mit einer kurzen Meditation vor, spricht schließlich die Formel und würfelt den Check, der nun eine Chance von vier besitzt. Der W10 zeigt eine vier! Damit ist die Aktion gelungen und Jakob Tobje vier Mana-Punkte ab. Saya und Tobje setzen sich selbstbewusst in Richtung Eingang in Bewegung.

Ein kurzer militärischer Gruß in Richtung Wachen und der Spielleiter macht zwei Checks, um zu sehen, ob sie die Illusion durchschauen können. Der eine Wachmann würfelt einen Patzer - Glück für Tobje und Saya. Diese Wache ist heute nicht ganz bei der Sache. Er hätte sie wahrscheinlich auch ohne Zaubern durch den Eingang gelassen. Dem zweiten gelingt sein Check mit einer drei, was allerdings unter der Qaulität von Tobjes Check liegt. Die beiden haben es geschafft und können den Durchgang unbehelligt passieren.

Die Illusion kann dank der Qualität von vier für die nächsten vier Stunden aufrecht erhalten bleiben, sodass Jakob in dieser Zeit keinen neuen Check machen muss, wenn die beiden in dieser Zeit das Gebäude wieder verlässt. Bleibt er länger, muss er einen neuen Check machen, um an den Wachmen vorbei zu kommen. Außerdem wirkt der Illusionszauber nur bei den beiden Wachen am Eingang. Jedem Charakter, der Tobje und Saya im Inneren des Gebäudes entgegen kommt, steht ein neuer Widerstandswurf zu. Zu sicher sollten sich die beiden nicht fühlen.

Übersicht: Spruchformeln

1. Die meisten magischen Aktivitäten sind Spruchformeln.

2. Das Wirken einer Spruchformel benötigt zwei Kampfrunden.

3. Das Wirken einer Spruchformel kostet stets Mana-Punkte in Höhe der Qualität des Checks.

4. Das Ziel einer Spruchformel darf nach Entscheidung des Spielleiters einen Widerstandswurf machen. In diesem Fall gelingt die Spruchformel nur, wenn die Qualität des Checks des Magier größer ist als die des Widerstandswurfes des Ziels.

5. Bei einem Krit kostet die Spruchformel nur einen Mana-Punkt und das Ziel darf keinen Widerstandswurf machen.

6. Bei einem Patzer kostet die Spruchformel einen Mana-Punkt, ohne dass ein Effekt eintritt und es besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf deinen Magier aufmerksam wird.

Rituale

Speziell

Ein Ritual ist die mächtigste und aufwändigste Form, Magie anzuwenden. Rituale sind komplizierte und komplexe magische Prozesse, die nach strengen, überlieferten Mustern durchgeführt werden müssen. Um ein Ritual überhaupt in Angriff nehmen zu können, muss es deinem Charakter in schriftlicher Form oder als detaillierte mündliche Anleitung eines anderen (in der Regel mächtigeren und erfahreneren) Magiers vorlegen. Anschließend benötigt dein Magier viel Zeit, um das Ritual zu studieren und um es sich genau einzuprägen. Ein fehlerhaft durchgeführtes Ritual kann fatale Folgen für deinen Magier haben (ein Dämon könnte auf ihn aufmerksam werden - mehr darüber weiter unten).

Die Auswirkungen eines Rituals sind dauerhaft. Die Mana-Kosten sind sehr hoch. Manche Rituale müssen an mehreren aufeinander folgenden Tagen durchgeführt werden, sodass dein Magier mehrere Male Pausen einlegen muss, um zu meditieren. Andere Rituale erfordern seine Anwesenheit an einem bestimmten Ort und/oder das Verwenden bestimmter Komponenten.

Klassische Rituale beschwören und binden beispielsweise Geister, Dämonen oder sogar Engel und ihre Götter. Andere Rituale dienen dazu, um das Aussehen deines

Magiers permanent zu verändern oder dem Erschaffen magischer Gegenstände. Lass deiner Kreativität freien Lauf! Besprich mit deinem Spielleiter genau, was du tun willst, welchen Effekt du erzielen möchtest und was dazu notwendig ist. Auf jeden Fall benötigt ein Ritual stets mehrere Checks deiner Magie-Fertigkeiten, um zu gelingen, da es in der Regel aus mehreren Teilen besteht. Jedes Ritual verursacht eine Erschütterung in der Sphäre, da große Mengen an Mana in Bewegung geraten. Dies erregt stets große Aufmerksamkeit. Bei einem Misslingen des Rituals werden unweigerlich Sphären-Parasiten auf deinen Magier aufmerksam. Bei einem Patzer erregt dein Charakter sogar die Aufmerksamkeit von Dämonen, die ihn in Zukunft plagen werden. Ein Dämon kann nur mit Hilfe eines anderen Magiers und mit Hilfe eines weiteren Rituals wieder vertrieben werden.

Nehmen wir an, dein Charakter hat in einem Abenteuer ein Buch gefunden, in dem ein Ritual beschrieben wird, mit dem er einen bestimmten Dämon beschwören kann. Du teilst deinem Spielleiter (der das Ritual zuvor genau niedergeschrieben und als Hand-out für deinen Charakter vorbereitet hat) deine Absicht mit. Du erklärst, wie dein Charakter notwendige Komponenten für das Ritual zusammen sucht (was übrigens ein guter Anlass für ein neues Abenteuer sein kann), wie z. B. magische Kreide, mit dem ein Drudenfuß als Bannkreis für den Dämon auf den Boden gezeichnet wird und Alraunewurzeln, die klein gehackt und getrocknet in Feuerschalen verbrannt werden.

In einem ruhigen Zimmer - vielleicht sogar im Keller eines verlassenen Gebäudes oder in einer Hütte, weit ab von der Zivilisation oder in seinem heimischen Turm - verbringt dein Magier einige Zeit in Stummer Meditation, um seine Energien zu sammeln und einen Punkt der inneren Ruhe zu finden, um sich auf die kommenden Anstrengungen vorzubereiten. Anschließend beginnt das Ritual: Dein Charakter stimmt einen Gesang an und vollführt Gesten, die im Ritual beschrieben werden (er macht einen Check von Willenskraft + Korrespondenz - 2, der ihm auch mit einer Qualität von vier gelingt), bis sich schließlich ein Spalt im Gefüge der Realität bildet, der wie ein gleißender, hellblauer Blitz aussieht. Er züngelt für eine Weile wild im Bannkreis hin und her, vergrößert sich - und eine unmenschliche Gestalt tritt hindurch. Der Blitz verschwindet und ein kleines, koboldähnliches Wesen mit schwarzer Haut, spitzen Ohren und langen, weißen Zähnen steht in der Mitte des Bannkreises. Es sieht nicht besonders glücklich aus und fragt mit einer hohen Stimme, die gebrechlich wie die eines alten Mannes klingt: "Was willst du?" Unsicherheit, Angst, aber auch Wut schwingen in der Stimme mit.

Dein Spielleiter orientiert sich an der Qualität deines Checks und beschließt im Stillen, dass der Dämon dazu in der Lage ist, 40% deiner Fragen zu beantworten. Dein Charakter fühlt sich leer und ausgemergelt wie nach einem Marathonlauf. Schweiß strömt über seinen ganzen Körper und lässt ihn frösteln, aber er freut sich über seinen Erfolg. Nachdem dein Charakter wieder ein wenig zu Kräften gekommen ist, beginnt er, seine Fragen zu stellen.

Die Farbe der Magie

Das Magiesystem von ***LIQUID*** erfordert von Spielleitern und Spielern viel Eigeninitiative und Kreativität. Viele Rollenspiele haben Magiesysteme, in denen es vor Sprüchen, Tabellen und Formeln nur so wimmelt, die dir zu jeder Zeit sagen was dein Charakter kann und was nicht. Wir denken jedoch, dass Magie ein Abenteuer in deiner Spielwelt sein sollte, ein großer unerforschter Bereich, den Sterbliche sowieso nie ganz begreifen, geschweige denn beherrschen können. Magie sollte unzähmbar, aufregend und mysteriös sein - denn nur so lässt sie sich auch atmosphärisch ins Spiel einbringen. Jede Anwendung von Magie sollte ein Abenteuer in sich bilden und nicht zum Nachschlagen in einer Tabelle verkommen.

Deswegen solltest du die Freiheiten, die dir das Magiesystem lässt, als Chance begreifen, deine eigene Perspektive zu finden und deiner Kreativität freien Lauf zu lassen - finde selbst heraus, welche Farbe Magie in deiner Spielwelt hat.

PSI-DISIZIPLINEN

Was für den Magier die *Formen der Magie* sind, in denen er seine Magie-Fertigkeiten einsetzen kann, das sind für den Psioniker die *Disziplinen*, die seinen Fertigkeiten Form und Richtung verleihen.

Auch Psi-Fertigkeiten benötigen Mana, damit dein Charakter sie anwenden kann. Im Prinzip zieht ein Psioniker auf die gleiche Weise Mana aus der Sphäre ab, ruft die gleichen Erschütterungen in der Sphäre hervor, wie ein Magier und läuft genauso Gefahr, Opfer eines Sphären-Parasiten zu werden. Das, was sozusagen im Hintergrund geschieht, ist bei Psionikern und Magiern also das Gleiche. Allerdings finden Psioniker gänzlich andere Erklärungen für ihre Fähigkeiten als Magier.

Psioniker sind strenge Verfechter der Naturwissenschaften. Das mythologische Weltbild der Magier ist für einen Psioniker esoterischer Firlefanz. So etwas wie "die Sphäre", "Mana" oder "Sphären-Parasiten", "Geister", "Götter" und "Dämonen" gibt es für ihn nicht. Für einen Psioniker gibt es nur die Gesetze der Physik, Biologie und Chemie. Allerdings wird jeder Psioniker einräumen, dass sich mit den Naturgesetzen seine Fähigkeiten nicht gänzlich erklären lassen - aber nur, weil es den Menschen noch nicht gelungen ist, die letzten Geheimnisse der Natur zu lüften, ist das noch lange keinen Grund, metaphysischen Schwachsinn zu verzapfen.

Ein Psioniker ist davon überzeugt, dass seine Fähigkeiten aus Bereichen seines Gehirns stammen, die noch nicht zur Gänze erforscht wurden. Für ihn gelten die Naturgesetze genauso wie für jeden anderen Menschen auch - aber er hat ein höheres (wenn auch intuitives) Verständnis erreicht. Er kann beispielsweise den Gesetzen der Schwerkraft trotzen. Das heißt aber noch lange nicht, dass diese nicht existieren. Vielmehr hat er - bildlich gesehen - Gesetzeslücken und Paragraphen gefunden, die andere noch nicht entdeckt haben. Auch wenn sich Psi wissenschaftlich noch nicht beschreiben lässt, ist es doch ein Phänomen, das früher oder später wissenschaftlich erklärt werden kann - zumindest glauben das Psioniker.

Ein Psioniker kann bei einem Patzer auf seine Psi-Fertigkeiten den gleichen Schock erleiden, wie ein Magier. Nur würde ihm nie die Idee kommen, die Existenz eines Sphären-Parasiten anzunehmen. Ein Psioniker wird Halluzinationen, Unwohlsein oder auch Psychosen stets damit zu erklären versuchen, dass sein Gehirn zwar die Fähigkeit besitzt, paranormale Effekte zu erzielen - aber deswegen muss es noch lange nicht dazu in der Lage sein, diese auch geistig und seelisch zu verarbeiten. Immerhin ist der Psioniker Teil einer Gesellschaft, deren meisten Mitglieder nicht über psionische Fähigkeiten verfügen. Das Leben eines Psioniker widerspricht seiner Erziehung, allem, was er in der Schule gelernt hat. Er ist ein Außenseiter und muss mit Eigenschaften leben können, die auch die Stärksten von uns in den Wahnsinn treiben können. Wen wundert es da, dass einige von ihnen von Zeit zu Zeit ausrasten?

Mit anderen Worten: Für Magier und Psioniker gelten die gleichen Regeln für Komplikationen und Patzer beim Anwenden ihrer paranormalen Fertigkeiten. Mit dem Unterschied, dass Psioniker keine Strahlensprüche, Formeln oder Rituale benutzen, sondern den Umgang mit ihren Fähigkeiten in Form von Disziplinen erlernen:

Sonde
Wahrnehmung + Psi-Fertigkeit
Diese Disziplin beschäftigt sich damit, die Gedanken und die Physis anderer Lebewesen oder auch die Zusammensetzung von toter Materie zu erforschen. Der Psioniker macht einen Check von *Wahrnehmung + eine entsprechende Psi-Fertigkeit* und kann nicht nur die Gedanken anderer Lebewesen lesen, sondern auch Gefühlszustände wahrnehmen oder die Beschaffenheit eines Materials erkennen, Risse oder kleine Schäden finden, die dem bloßen Auge verborgen bleiben und Details über die molekulare Zusammensetzung erhalten (vorausgesetzt, er ist entsprechend gebildet, um solche Informationen zu verstehen).

In der Praxis kannst du dir das Ganze so vorstellen, als würde ein Teil des Geistes des Psionikers (du kannst dir das als eine kleine Seifenblase seines Bewusstseins verbildlichen) seinen physischen Körper verlässt und in den zu untersuchenden Körper oder Gegenstand eindringt. Auf diese Weise kann der Psioniker sogar andere Zeitstränge, die Zukunft und die Vergangenheit oder auch weit entlegene Orte sondieren. Allerdings muss er stets ein Bild und eine sehr genaue Vorstellung von dem zu sondierenden Ort, der Zeit oder des Körpers oder Bewusstseins besitzen. Beispielsweise könnte dein Psioniker ein U-Boot, das auf dem Boden des Ärmelkanals liegt mit einem Check von *Wahrnehmung + ESP* sondieren, wenn er ein Photo von dem Wrack besitzt und man ihm auf einer detaillierten Karte so genau wie möglich zeigt, an welcher Stelle das Wrack liegt. Am besten wäre natürlich, er befände sich in einem Schiff auf See direkt über dem Wrack oder in einem U-Boot gleich in der Nähe. Je nach dem, wie nah ein Psioniker seinem Ziel ist, das er sondieren will, wird der Check immer leichter.

Die Qualität des Checks zum Erzeugen und Einsetzen einer psionischen Sonde kann in Prozent umgerechnet ein ungefährer Anhaltspunkt dafür sein, wie viel Informationen dein Psioniker gewinnt. Der Einsatz einer psionischen Sonde kostet immer einen Mana-Punkt. Misslungene Checks kosten kein Mana. Bei einem Krit kostet die Sonde gar kein Mana und dein Charakter erhält zusätzliche Informationen - oder wenn mögliche Eingebungen (also geschickt platzierte Hinweise vom Spielleiter) - und bei einem Patzer kostet die Anwendung einer Sonde einen Punkt Mana, ohne dass ein Effekt eintritt. Das Vorbereiten und Anwenden einer Sonde kostet stets viel Zeit. Insgesamt dauert das Sondieren die Qualität des Checks in Minuten.

Übersicht: Sonde

1. Das Wirken einer Sonde kann je nach Aufgabe eine unterschiedliche Spanne erzählter Zeit in Anspruch nehmen.

2. Das Wirken einer Sonde kostet stets einen Mana-Punkt.

3. Bei einem Krit kostet die Sonde kein Mana und dein Charakter gewinnt - wenn möglich - zusätzliche Informationen.

5. Bei einem Patzer kostet die Sonde einen Mana-Punkt, ohne dass ein Effekt eintritt und es besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf deinen Psioniker aufmerksam wird.

Strahl

Geschicklichkeit + Psi-Fertigkeit

Ebenso wie die Magie-Fertigkeiten für Strahlenzauber genutzt werden können, kann auch ein Psioniker seine Fertigkeiten dazu nutzen, einen gezielten Strahl psionischer Energien zu erzeugen, um Schaden bei einem Gegner zu verursachen. Allerdings sind Psioniker in ihren Möglichkeiten ein wenig eingeschränkt. Fertigkeiten wie *Biokinese, ESP, Telepathie* oder *Vitakinese* eignen sich nicht für die Strahlendisziplin. Legst du Wert auf einen Kampfpsioniker, solltest du deinen Charakter auf *Elektrokinese* zum Verschießen von Blitzen und auf *Psychokinese* zum Erzeugen von Flammenstrahlen oder auch Druckluftstößen und Wasser- bzw. Eisstrahlen spezialisieren.

Der Einsatz der Disziplin Strahl dauert jeweils eine Kampfrunde, sodass dein Charakter in jeder Kampfrunde einmal einen Strahl psionischer Energie einsetzen kann. Ein Strahl verursacht Schaden in Höhe der Qualität des Checks und kostet einen Punkt Mana - im Falle eines Krits kannst du Mana wie gewohnt einsetzen, um den Schaden zu erhöhen. Beim Misslingen des Checks verbraucht dein Charakter auch kein Mana, außer der Check misslingt kritisch.

Übersicht: Strahl

1. Ein Strahl ist immer eine gezielte Entladung von Psi-Energie. Je nach Disziplin kann dies Elektrizität, ein Stoff als Flüssigkeit oder Gas, ein Luftstrahl, ein Laserstrahl, ein Strahl purer kinetischer Energie usw. sein.

2. Ein Strahl erfordert stets einen Check von *Geschicklichkeit + die entsprechende Psi-Fertigkeit.*

3. Ein Strahl kostet einen Punkt Mana.

4. Ein Strahl verursacht Schaden in Höhe der Qualität des Checks.

5. Bei ein Krit verursacht der Strahl den doppelten Schaden und kostet kein Mana.

6. Bei einem Patzer verursacht der Strahl keinen Schaden, kostet aber trotzdem einen Punkt Mana. Außerdem besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf deinen Charakter aufmerksam wird.

7. Dein Charakter kann pro Kampfrunde prinzipiell einen Strahl wirken.

Metamorphose

Willenskraft + Psi-Fertigkeit

Mit der Disziplin Metamorphose kann der Psioniker sich oder seine Umwelt manipulieren, indem er den Dingen eine neue Gestalt gibt oder fremde Gedanken formt, indem er sie seinem Willen unterwirft. Er kann beispielsweise mit *Biokinese*

Wachstum beschleunigen oder verlangsamen, mit *Elektrokinese* Spannungen erhöhen oder erniedrigen, mit *Psychokinese* die Aggregatzustände von Stoffen verändern oder Dinge Levitieren, mit *Telepathie* Illusionen erzeugen oder mit *Vitakinese* seinen eigenen Körper neue Gestalt verleihen.

Die Qualität des Checks in Prozent kann als ungefähres Maß genommen werden, wie gut dem Psioniker die Metamorphose gelungen ist. Bei einer Qualität von 5 wäre ihm also die Metamorphose zu 50 % gelungen. Bei einem Krit gelingt sie automatisch meisterhaft und hat sogar noch unbeabsichtigte aber positive Nebeneffekte. Außerdem gibt die Qualität des Checks an, wie viele Kampfrunde die Metamorphose dauert.

In jedem Fall kostet die Anwendung dieser Disziplin Mana-Punkt in Höhe der Qualität des Checks. Bei einem Patzer kostet der Check einen Punkt Mana, ohne dass ein Effekt eintritt. Bei einem Krit kostet der Check ebenfalls nur einen Punkt Mana, der Check erzielt ein optimales und spektakuläres Ergebnis.

Übersicht: Metamorphosen

1. Eine Matamorphose ist die Veränderung von Materie, Energie oder Wellen durch die mentalen Kräfte des Psionikers.

2. Eine Metamorphose erfordert meistens einen Check von *Willenskraft + die entsprechende Psi-Fertigkeit.*

3. Eine Metamorphose kostet in der Regel Mana in Höhe der Qualität des Checks.

4. Die Qualität des Checks gibt an, wie gelungen die Metamorphose ist.

5. Bei einem Patzer misslingt die Metamorphose, kostet aber trotzdem einen Punkt Mana. Außerdem besteht die Gefahr, dass ein Sphären-Parasit auf deinen Charakter aufmerksam wird.

6. Bei einem Krit gelingt die Metamorphose meisterhaft, hat (wenn möglich) positive Nebeneffekte und kostet kein Mana.

7. Dein Charakter benötigt eine Anzahl von Kampfrunden in Höhe der Qualität des Checks für eine Metamorphose.

Von Spielleiter zu Spielleiter: Magie und Psi visualisieren

Eines der größten Mankos für das atmosphärische Kampagnen ist die Tatsache, dass man im Rollenspiel keine visuelle Ebene hat. Filme geben schnell einen visuellen Eindruck davon, wann und wie jemand Magie verwendet. Man sieht die Auswirkungen unmittelbar, kann erkennen, wie einem Magier Blitze aus den Fingern zucken, Dinge wie von Geisterhand bewegt durch die Luft fliegen usw.
Verzichte auf diese Elemente nicht in deiner Spielrunde. Sicherlich kannst du als Spielleiter die Auswirkungen paranormaler Fähigkeiten nicht visualisieren, aber du kannst sie stimmungsvoll und detailliert beschreiben, sodass eine "magische" Atmosphäre entsteht. Lass deiner Kreativität freien Lauf, um magische oder psionische Effekte zu beschreiben, sprich von Farben, Formen und Phänomenen, sodass die Aura des Zauberhaften deine Spielrunde erfüllt. Vermeide es, dich zu wiederholen. Auch in seiner Beschreibung sollte jeder Einsatz von Magie und Psi etwas Besonderes, Einzigartiges sein.

GÖTTLICHER BEISTAND

Die Sphäre ist auch der Wohnsitz der Götter. In den Zeiten der Sagen und Legenden war die Kraft der Menschen, mit ihrem Willen Mana zu formen noch so stark, dass alle Götter, an die geglaubt wurde, in der Sphäre Gestalt annahmen. Einige von ihnen - die besonders stark verehrt wurden - konnten die Sphäre sogar verlassen und auf Erden wandeln, andere sind so mächtig, dass sie Sendboten - auch Engel genannt - erschaffen konnten, um sie in die materielle Welt zu schicken.
Welche Kraft und welchen Einfluss Götter in deiner Kampagne besitzen, hängt von deiner Spielwelt ab. In manchen Kampagnen kann es sein, dass die Spielercharaktere göttlichen Beistand herbeirufen können, um Wunder zu wirken oder hier und da ein wenig Hilfe zu bekommen - wenn sie im Gegenzug dazu bereit sind, Auflagen der jeweiligen Gottheit zu erfüllen.

Priester
Eine besondere Art von Charakteren stellen Priester dar. Wenn du möchtest, dass dein Charakter zum Priester wird, musst du dies in deiner Hintergrundgeschichte ausführlich beschreiben. Außerdem muss sich dein Charakter dem Willen und den Gesetzen einer Gottheit unterwerfen und nach ihnen leben. Besprich mit deinem Spielleiter, welche Götter es in der Spielwelt gibt, welchen Glaubensrichtungen dein Priester folgen kann und wie das im Rollenspiel dargestellt werden sollte.

Je nach den Eigenschaften deiner Gottheit, kann dein Priester schließlich göttlichen Beistand herbeirufen, um in Notlagen ein wenig übernatürliche Hilfe zu erlangen. Regeltechnisch gesehen ist göttlicher Beistand ein Check von *Charisma* + *Intuition*. Seine Qualität gibt an, in welchem Maß der Gott deines Charakters bereit ist, seine Wünsche zu erfüllen. Als Gegenleistung entzieht die Gottheit deinem Charakter stets Mana in Höhe der Qualität des Checks. Bei einem Krit kostet der Check gar kein Mana - dein Gott ist dir sehr wohl gesonnen, er hat einen guten Tage und findet seine helle Freude daran, seinem Lieblingsanhänger eine Gefälligkeit zu erweisen. Bei einem Patzer besteht die Möglichkeit, dass ein Sphären-Parasit auf deinen Charakter aufmerksam wird (s. weiter oben).

Im Rollenspiel wird dein Charakter auf die Knie sinken und ein Gebet sprechen. Vielleicht muss er seinem Gott sogar ein Opfer darbieten oder ein Gelübde ablegen. Besprich das im Einzelnen mit deinem Spielleiter. Es versteht sich von selbst, dass Götter ihren Priestern nur in ihrem Wirkungsbereich beistehen können. Der Gott des Wassers kann kein Feuer machen und der Diebesgott wird sich nicht darum scheren, ob die Wunden deines Priesters geheilt werden.

Beachte vor allem, dass ein Priester auch Predigten halten muss und von einem missionarischen Drang erfüllt ist. Mach dir detaillierte Gedanken über die Motivationen und die Persönlichkeit deines Priesters und lass deine Überlegungen ins Rollenspiel einfließen.

Priestercharaktere gewinnen Mana im Gebet. Es gelten die gleichen Regel wie für die Meditation der Psioniker und Magier (s. *Charaktere*).

Stoßgebete
Dein Charakter kann in Notsituationen auch göttlichen Beistand herbeiflehen, wenn er kein Priester ist. Jeder Gläubige kann zu diesem Zweck einen Check von *Charisma + Intuition* wagen. Wenn dein Charakter allerdings kein Priester ist, muss er einen Krit würfeln, damit sein Gott auf ihn aufmerksam wird. Bei einem Patzer kann in diesem Fall auch auf deinen Charakter ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam werden - auch wenn er sonst keinerlei psionische oder magische Begabung besitzt. Ob dein Charakter gläubig ist oder nicht, muss aus seiner Hintergrundgeschichte hervorgehen.
Hat dein Charakter während einer lebensbedrohlichen Situation in einem Stoßgebet eine Gottheit angerufen, darf er in dieser Situation später keinen Schicksalspunkt mehr einsetzen, um sich aus ihr zu befreien, falls das mit dem Stoßgebet nicht funktioniert. Man kann sein Schicksal nicht zu oft herausfordern ...

Beispiel: *Wieder einmal hängt Saya an einer der düsteren Fassaden Ruuns.*

Der Beutel voller Juwelen zieht schwer an ihrer linken Hand. Die Rechte gleitet langsam vom Dachsims. Wäre sie doch nur nicht auf dem Dach gestolpert! Was nun? Die Beute fallen lassen? Niemals! Abstürzen? Besser nicht.

Es sind gut vier Stockwerke bis zum schmutzigen Pflaster der engen Gasse unter ihr. Saya ist verzweifelt. Sie schickt ein Stoßgebet zu Ahahod, einem Dämon des zweiten Zirkels, dem Schutzpatron der Diebe und Gauner. Der Spielleiter würfelt für Saya im Verborgenen einen Check von Charisma + Intuition und erzielt eine eins. Er macht einen Schicksalswurf, um zu sehen, ob der Check zu einem Krit oder einem Patzer wird und würfelt eine vier.

Glück gehabt.

Der Stein, der das Rad des Heuwagens die Straße hinauf am Rollen gehindert hat, zerbricht. Der Wagen bewegt sich klappernd die enge Gasse hinab - dank göttlicher Fügung genau unter den Dachsims, an dem Saya gerade den Halt verliert.

ÜBERSICHT: PARANORMALES

1. Es dürfen *keine* Checks gewürfelt werden, bei denen der Wert einer paranormalen Fertigkeit null ist.

2. Wenn du beim Anwenden einer Magie- oder Psi-Fertigkeit einen Patzer würfelst, kann ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam werden (Schicksalswurf). Sphären-Parasiten stehlen Mana und können Psychosen verursachen.

3. Magiern stehen drei Formen von Magie zu: Strahlensprüche, Spruchformeln und Rituale.

Strahlensprüche kosten einen Punkt Mana und können jede Runde eingesetzt werden. Sie verursachen Schaden in Höhe der Qualität des Checks. Bei einem Krit kannst du den Schaden mit Mana-Punkten um jeweils fünf Schadens-Schritte erhöhen. Bei einem Patzer verbrauchst du einen Punkt Mana, ohne dass ein Effekt eintritt. Misslungene Checks kosten kein Mana.

Spruchformeln können nur jede zweite Runde eingesetzt werden und kosten Mana in Höhe des Checks. Bei einem Krit kostet die Formel nur einen Punkt Mana. Ein Patzer oder Misserfolg kostet einen Punkt Mana, ohne dass ein Effekt eintritt.

Rituale müssen zuvor aufwändig gelernt werden und benötigen viel Zeit und viel Mana. Bei einem Krit kostet das Ritual nur einen Punkt Mana. Bei einem Patzer verbrauchst du all dein Mana, ein Sphären-Parasit heftet sich an deine Seele und es besteht die Gefahr, dass ein Dämon auf dich aufmerksam wird. Bei einem Misserfolg verlierst du dein Mana, ohne dass ein Effekt eintritt.

4. Psionikern stehen drei Disziplinen von Psi zu: Sonden, Strahlen und Metamorphosen.

Sonden kosten stets einen Punkt Mana, außer du würfelst einen Krit. Das Anwenden einer Sonde dauert die Qualität des Checks in Minuten. Die Qualität gibt auch an, wie viele Informationen dein Psioniker durch die Sonde gewinnt. Bei einem Misserfolg oder Patzer verliert dein Psioniker einen Punkt Mana.

Strahlen kosten einen Punkt Mana und können jede Runde eingesetzt werden. Sie verursachen Schaden in Höhe der Qualität des Checks. Bei einem Krit kannst du den Schaden mit Mana-Punkten um jeweils fünf Schadens-Schritte erhöhen. Bei einem Patzer verbrauchst du einen Punkt Mana, ohne dass ein Effekt eintritt. Misslungene Checks kosten kein Mana.
Metamorphosen kosten Mana-Punkte in Höhe der Qualität des Checks. Bei einem Patzer kostet der Check einen Punkt Mana, ohne dass ein Effekt eintritt. Bei einem Krit kostet der Check ebenfalls nur einen Punkt Mana, der Check erzielt ein optimales und spektakuläres Ergebnis.

5. Als Spielleiter kannst du entscheiden, ob dem Ziel einer paranormalen Eigenschaft ein Widerstandswurf zusteht oder nicht. Ein Widerstandswurf ist immer ein vergleichender Check.

6. Priester können Wunder durch die Kraft ihres Gottes wirken. Das Wunder muss in den Bereich des Gottes fallen. Es muss dir ein Check von *Charisma* + *Intuition* gelingen. Beim Misslingen geschieht nichts, bei einem Patzer kann ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam werden. Ist der Check ein Krit, musst du kein Mana bezahlen, ansonsten kostet ein Wunder stets Mana in Höhe der Qualität des Checks. Die Qualität gibt auch Auskunft darüber, in welchem Maße die Gottheit gewillt ist, deinem Gebet nachzukommen.

7. Jeder gläubige Charakter kann göttlichen Beistand in einem Stoßgebet erflehen. Dazu wird ein Check von *Charisma* + *Intuition* gewürfelt. Nur bei einem Krit wird das Stoßgebet erhört. Bei einem Patzer kann ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam werden.

DIE SPHÄRE

Die Sphäre ist Grundlage aller paranormalen Phänomene in ***LIQUID*** - so viel solltest du aus den Informationen aus den Texten bereit erfahren haben. Da die einzelnen Aspekte der Sphäre allerdings etwas fragmentarisch und sehr themenbezogen an verschiedenen Stellen des Regelbuches behandelt werden, sammeln wir in diesem Kapitel alles, was es über die Sphäre zu sagen gibt und beantworten ein paar Fragen, die dir nun vielleicht auf de Zunge liegen:

Was ist die Sphäre?

Alles und Nichts. Die Sphäre entzieht sich allen konkreten Erklärungen. Sie kann nicht erforscht, vermessen oder genauer beschrieben werden. Ein Charakter mit paranormalen Fähigkeiten kann sie nur benutzen oder bereisen, mit ihren Bewohnern in Kontakt treten; er wird sie aber nie ganz begreifen.

Im Prinzip ist die Sphäre eine Ansammlung, *die* Ansammlung von Mana. Mana wiederum ist ein Stoff, der die Realität formt. So wie Materie aus Atomen besteht, setzt sich die Realität aus Mana zusammen. Wenn du dir das nicht vorstellen kannst, dann ist das auch ganz richtig so. Denn die Sphäre ist mit menschlichem Denken auch nicht zu begreifen, denn sie steht weit über ihm, stellt praktisch eine Existenzebene dar, die dem menschlichen Geist nicht zugänglich ist, da sie seinem Denken widerspricht.

Am verständlichsten ist die Vorstellung, dass die Sphäre ein Form der übergeordneten Realität ist, sozusagen eine Meta-Realität. Sie gibt den Ideen und den Vorstellungen - und vor allem dem Glauben - der Menschen Ausdruck und visualisiert sie, sodass das entsteht, was die Menschen Realität nennen.

Man könnte den Zusammenhang zwischen Sphäre und materieller Welt auch mit den Begriffen Chaos und Ordnung beschreiben. Die Sphäre ist in dieser Vorstellung der reine, ungeordnete Energiefluss, ohne Gesetze und Regeln. Die materielle Ebene zügelt und lenkt die Energieströme der Sphäre in konkrete Bahnen.

Dies war nicht immer so. Es muss eine Zeit gegeben haben, in der nur die Sphäre existiert hat. Aus ihr haben sich mit der Zeit die Menschen entwickelt. Durch ihre Fähigkeit, Mana formen zu können, haben sie sich Stück für Stück die materielle Welt zusammengesetzt.

Im Gegensatz zum naturwissenschaftlichen Weltbild, in dem die Menschen davon ausgehen, dass sie ihre Welt erforschen und entdecken, würde ein Magier also immer davon ausgehen, dass der Mensch mit seinen Forschungen viel mehr tut, als die Welt nur zu erforsche: Er erschafft und formt sie, ringt sie dem wilden Mana ab, das in der Sphäre existiert.

Trotzdem ahnen einige Menschen, dass so etwas wie die Sphäre existiert, eine Welt der Ideen, in der alles möglich ist und die sich im Wechselspiel mit unserer Realität, der materiellen Welt befindet. Platon hat versucht, dies mit seinem Höhlengleichnis zu beschreiben - so wie viele Philosophen und Naturforscher, Theologen, Esoteriker und Literaten nach ihm.

Wie sieht die Sphäre aus?
Niemand kann das so genau sagen. Es gibt Wesen, die sowohl auf der materiellen Ebene, wie auch in der Sphäre existieren können. Spielercharaktere können die Sphäre benutzen, um Mana zu gewinnen, wie der Bauer, der von seinem Feld Kartoffeln erntet oder der Mixer, der seinen Strom aus dem Kernkraftwerk erhält. Manche können sogar in die Sphäre sehen oder sie betreten.

Aber niemand wird je sagen können, wie die Sphäre *wirklich* aussieht.

Sie besitzt kein Aussehen. Wie sollte sie auch? In ihr existiert keine Materie. Die Naturgesetze, wie wir sie kennen, spielen keine Rolle mehr. Nicht einmal die Zeit ist den Gesetzmäßigkeiten, die wir kennen, unterworfen. Die Sphäre ist jedoch ausgesprochen sensibel gegenüber den Wunschvorstellungen, Träumen und Phantasien der Menschen. Ein begabter Träumer, ein besonders kreativer oder willensstarker Mensch wird deswegen die Sphäre formen sobald er sie erblickt oder betritt. Besonders mächtige und weise Magier tun dies sogar bewusst, um besser mit der Sphäre interagieren zu können.

Man kann diesen Vorgang mit dem Einrichten einer graphischen Benutzeroberfläche eines Betriebssystems für Computer vorstellen, bei der man Klänge, Farbe,

Schrifttyp und Icons bestimmen kann. Im Hintergrund geschieht stets das Gleiche, nur das Aussehen wechselt.

Aber das Betriebssystem unterscheidet sich natürlich auch noch von den Programmen, das man mit seiner Hilfe betreibt. Der eine braucht nur eine Textverarbeitung, andere schreiben eigene Programme und greifen dafür tief in die Struktur des Betriebssystems ein und gewinnen einen Einblick in seinen Aufbau. Aber nur die wenigsten Programmierer durchschauen das Betriebssystem bis ins letzte Detail. Genauso können Magier die Sphäre wahrnehmen und nutzen, sich in ihr bewegen und ihr gesamtes Potenzial erkennen oder nur an der Oberfläche kratzen.

Für den einen sieht sie vielleicht aus wie ein Dorf im wilden Westen, für den anderen besteht sie aus den Märchenlandschaften eines Romans. Andere nehmen sie als psychedelische Horror-Landschaft wahr oder als wäre sie ein Bild von Salvatore Dali. Einige steuern diese Visualisierung bewusst, bei anderen geschieht dies auf Grund von Impulsen ihres Unterbewusstseins, die die Sphäre aufnimmt, um sich für den Betrachte nach dessen Vorstellungen zu formen.

Kurz gesagt: Wie die Sphäre aussieht hängt davon ab, was man von ihr erwartet.

Wer bewohnt die Sphäre?
Die Sphäre dient einer Vielzahl von Existenzen als Lebensraum. In ihr kann jedes Wesen existieren, an das jemand mit einem starken Willen oder besonders intensiven Phantasien glaubt. Deswegen existieren in der Sphäre Götter, Dämonen und Geister, Fabelwesen und fiktive Charaktere aus Büchern oder Filmen, Alptraumgestalten und Wunschphantasien.

Aber nur wenige Bewohner der Sphäre entwickeln so viel Bewusstsein, dass sie wiederum mit der materiellen Welt interagieren können.

Einige der Eingeborenen der Sphäre hast du bereits kennen gelernt:

Geister sind die Seelen Verstorbener, die sich nicht von ihrer sterblichen Existenz trennen können. Die Sphäre gibt ihnen sozusagen die Gestalt eines Geistes, sodass sie nur geringen Schaden anrichten können. Einerseits besitzen diese Kreaturen einen starken Willen, der auch Auswirkungen auf die materielle Welt haben kann. Andererseits sind sie so weit wie möglich in die Sphäre verbannt, sodass ihre Möglichkeiten, mit der materiellen Welt zu interagieren stark eingeschränkt sind. Die Geister sind sozusagen die Gefangenen der Sphäre. Und die Sphäre ist gleichzeitig ihr Wächter und ihr Gefängnis.

Dämonen sind die Seelen der Verstorbenen, die es geschafft haben, sich von ihrer sterblichen Existenz restlos zu trennen. Sie gehen vollkommen in der Sphäre auf. Die meisten von ihnen genießen die körperlose Existenz als reines Mana. Sie sind Mana, bestehen aus Mana und brauchen gleichermaßen Mana, um ihre Existenz aufrecht zu erhalten. Aber das Mana eines Dämons wird durch seinen Willen zusammen gehalten, sodass seine Persönlichkeit erhalten bleibt. Man kann sich das Verhältnis eines Dämons zum Mana ein bisschen wie das Verhältnis des menschlichen Körpers zum Wasser vorstellen: Er besteht zu einem großen Teil aus Wasser, nimmt aber trotzdem viel davon auf und gibt es auch wieder ab. Nur ist das, was bei einem Menschen Haut, Knochen und Blut sind, bei einem Dämon der Wille und die Persönlichkeit.

Dämonen sind nicht böse. Jedenfalls nicht grundsätzlich. Allerdings sind Dämonen prinzipiell unsterblich und mit der Zeit verlieren sie alle Maßstäbe menschlichen

Denkens und aller Moralvorstellungen - denn diese existieren in der Sphäre nicht. Dass Dämonen in den Legenden, Märchen und Sagen als böse Wesen dargestellt werden liegt nur daran, dass die meisten Dämonen in diesen Geschichten von Magiern aus der Sphäre auf die materielle Ebene gezwungen wurden - was für jeden Dämon einen gewaltigen Schock darstellt.
Und ein schockierter Dämon kann ein wirklich unangenehmer Zeitgenosse sein ... Haifische, die man aus dem Wasser fischt sind auch alles andere als freundlich.

Eine ganz besondere - und zum Glück seltene - Lebensform der Sphäre stellen die Sphären-Parasiten dar. Wann immer ein Wesen der Sphäre stirbt, wird es zu einem Sphären-Parasiten. Es gibt nur einen Weg, einen Dämonen, einen Geist oder einen anderen Bewohner der Sphäre umzubringen: Man entzieht ihm all sein Mana.

Allerdings kann auch ein Wesen der Sphäre nie wirklich sterben. Der Prozess des Sterbens ist in Wirklichkeit nie das Ende einer Existenz, sondern nur eine Veränderung in der Form der Existenz. Ideen können nie ganz verschwinden, so wie auch Energie nur ihren Zustand wechselt und nicht verloren geht.

Stirb also ein Bewohner der Sphäre, bleibt seine Idee, die Grundlage seiner Existenz am Leben und dürstet nach Mana wie der Fisch am Ufer des Sees nach Luft. Allerdings hat der Sphären-Parasit seine Fähigkeit, Mana aufzunehmen, verloren. Er braucht dazu Hilfe in Form anderer Wesen, die Mana speichern können. Wie ein Vampir heftet sich der Sphären-Parasit an sein Opfer und saugt es aus. Nur dass der Hunger eines Sphären-Parasiten unstillbar ist.

Besonders anfällig gegenüber Sphären-Parasiten sind die Wesen der materiellen Welt, da sie auf eine besonders stümperhafte Weise Mana aus der Sphäre abziehen. Sie erzeugen große Erschütterungen in der Sphäre und sind deswegen für die Parasiten leicht aufzuspüren. Deswegen ist Zaubern für Menschen und andere Wesen der materiellen Ebene auch so gefährlich.

Neben den Dämonen, Geistern und Sphären-Parasiten, den zahlreichsten Bewohnern der Sphäre, gibt es natürlich noch eine Vielzahl anderer, die jedoch wesentlich individuellere Züge tragen. Zu ihnen gehören Götter mit ihren Reichen, die Diener dieser Götter (die meistens Engel genannt werden), Feen, Drachen und viele andere bekannte oder weniger bekannte Sagengestalten, die die Menschen je erdacht haben.

Was ist ein Reich?
Besonders mächtige Magier oder Wesen der Sphäre können sich sozusagen ihren Claim in der Sphäre abstecken und ihr eigenes Reich gründen. Je nach dem, wie mächtig der Magier oder das Sphärenwesen ist, kann dieses Reich eine begrenzte Größe besitzen. In diesem Reich herrschen wiederum bestimmte Gesetze, die jedoch allesamt auf den Gründer des Reiches zurückzuführen sind.

Reiche müssen nicht zusammenbrechen, wenn ihr Gründer stirbt. War er mächtig genug, können sie auch weiterhin existieren. Allerdings können sie verwahrlosen und ein Eigenleben entwickeln.

Manche Reiche formen sich auch auf Grund der kollektiven Phantasien vieler Menschen. Solche Reiche könnten beispielsweise das Jenseits, die ewigen Jagdgründe oder Mittelerde sein, Avalon, Lyonesse oder Atlantis. Alles ist möglich.

Wie gelangt man in die Sphäre?

Eigentlich ist kein besonderer Zauber, keine Tür und kein Ritual notwendig, um die Sphäre zu betreten. Aber trotzdem gibt es sie. Man braucht auch keine umständlichen Geräte, um seine Bauchmuskeln zu trainieren. Aber trotzdem gibt es Fintessstudios. Ähnlich verhält es sich mit Portalen und Magie, die viele benutzen, um in die Sphäre zu gelangen.

Prinzipiell kann überall dort ein Portal in die Sphäre entstehen, wo besonders viel Kreativität, Willenskraft, Emotionen und Phantasie aufgebracht werden. Diese Portale können unter Umständen nur durch spezielle Zauber geöffnet werden. Manche sind jedoch so stark, dass sie auch von Charakteren ohne paranormale Fertigkeiten genutzt werden können. Die Schreibstube eines Schriftstellers oder das Schlafzimmer eines intensiven Träumers kann genauso den Weg in die Sphäre erleichtern, wie ein Steinkreis von Druiden oder eine Kirche.

Jeder Magier kann versuchen, in die Sphäre zu wechseln. Dazu wird ein Check von Willenskraft + Korrespondenz - 5 abgelegt. Was er dann genau sieht, wie für ihn die Sphäre aussieht, hängt von seiner Persönlichkeit, von seinen Erfahrungen und von seinem Grad der Erleuchtung ab. Als Spielleiter solltest du die Vorgeschichte und die Beschreibung der Persönlichkeit des Charakters beachten, um für ihn ein Bild von der Sphäre zu erschaffen.

Psioniker können nicht durch ihren puren Willen in die Sphäre hinüber wechseln. Das hat einen einfachen Grund: Sie glauben nicht an sie. Mit ESP können Psioniker in die Sphäre hineinsehen, wenn sie versuchen die Zukunft oder die Vergangenheit zu erfassen. Sie glauben dann in verschiedene Zeitebenen zu sehen, rufen aber in Wirklichkeit nur in der Sphäre gespeicherte Gedanken und Bilder ab, die zum Teil auch von ihrem eigenen Geist manipuliert werden. Als Spielleiter solltest du die Qualität des Checks des Psionikers als Anhaltspunkt verwenden, um herauszufinden, wie sehr die Erwartungen des Psionikers seine Wahrnehmung manipulieren. Je besser der Check gelungen ist, umso korrekter ist die Wahrnehmung.

Wie reist man in der Sphäre?
Der Begriff ist falsch, denn man bewegt sich in der Sphäre nicht und ist doch ständig in Bewegung. In der Sphäre zu reisen ist ein bisschen wie die Entdeckungsfahrt, die der Leser eines spannenden Buches antritt. Eigentlich sitzt er nur in seinem Lesesessel und starrt auf bedrucktes Papier, in Wirklichkeit ist er aber vielleicht in entfernten, exotischen oder phantastischen Ländern.

Es gibt Brücken aus Mondlicht, Wurmlöcher oder Dämmerungsportale, Kaninchenlöcher oder Spiegel, durch die man in die Sphäre hinein gelangt oder mit deren Hilfe man die Sphäre durchqueren kann. Im Prinzip sind sie aber nichts weiter als Metaphern. Natürlich können sie für denjenigen, der sie benutzt und der an sie glaubt, sehr wichtig sein. Aber in Wirklichkeit haben sie keine Bedeutung. Man könnte auch mit einem Fingerschnippen oder Blinzeln der Ort wechseln, denn tatsächlich verändert sich nur die Vorstellung eines Ortes in der Sphäre. Das Mana wird neu geformt wie ein Zauberwürfel, dessen Steine man hin und her schiebt, um ein neues Muster zu formen.

Wie kannst du die Sphäre in deinen Abenteuern verwenden?
Jetzt werfen wir also einen Blick hinter die Kulissen. Die Sphäre ist soetwas wie ein erzählerischer Trick von ***LIQUID***. Sie liefert einer Erklärung für Magie und Psi in einer Spielwelt. In vielen Rollenspielen fallen paranormale Fähigkeiten der Spielercharaktere als Spruchtabellen und Zauberformeln vom Himmel - und niemand kann eigentlich so genau sagen, woher sie kommen.

Mit dem Konzept der Sphäre erhältst du eine Erklärung für Magier und Psi, die vielleicht mehr Fragen als Antworten aufwirft - aber immerhin handelt es sich hier auch um den Bereich des Paranormalen, den wir hier betreten. Wäre doch merkwürdig, wenn dies ein Teil des Spiels wäre, den man schnell und leicht auf den Punkt und bis ins letzte Detail erklären könnte, oder? Wir sind der Auffassung, dass die paranormalen Aspekte deiner Rollenspielwelten stets auch geheimnisvoll, unlogisch und unerklärbar bleiben sollten. Denn meistens sind die Erklärungen, die es geben kann, so trocken und durchdacht, dass sie alles Zauberhafte und Phantastische verlieren. Je berechenbarer Magie im Rollenspiel wird, je mehr sie in Regeln gefasst wird, umso mehr verliert sie ihren *Zauber*.

Das offene Konzept der Sphäre ist also aus mehreren Gründen offen: Es ermöglicht dir, der Sphäre verschiedene Gestalten zu geben, sodass du sie auch in vielen unterschiedlichen Spielwelten einsetzen kannst, ohne dass der spezielle, cinematische Blickwinkel von ***LIQUID***, den Spielercharakteren Mana- und Schicksals-Punkte zur Verfügung zu stellen, seine Berechtigung verliert.

Außerdem kannst du nahezu jede Vorstellung von Magie und Dimensionsreisen mit der Sphäre verbinden, denn sie kann jede erdenkliche Form annehmen, du kannst ihre jeden Namen geben, da sie praktisch eine Erklärung für jede Idee von anderen Dimensionen, Ebenen, Daseinszuständen und Pantheonen auf sich vereinigt.

Und selbst wenn du eine Spielwelt oder eine Kampagne planst, in der übernatürliche Phänomene keine Rolle spielen, dann kannst du die Sphäre immer noch als Erklärungsmodell für die Schicksals-Punkte und das Mana der Spielercharaktere verwenden. Es gibt in dieser Welt einfach nur (noch) niemanden, der erleuchtet ist und die Sphäre als das erkennen kann, was sie ist.

Was immer das auch sein mag ...

Predator

Eine ***SCOUTZ!***-Kurzgeschichte von Marcus Johanus

Mit einem spürbaren Ruck dockte die Luftschleuse der *Predator* an das Schiff der Torwas. Ich hörte, wie das Zischen der Luft durch das Schiff fauchte. Durch das Sichtfenster der Pilotenkanzel sah ich den unförmigen, grauen Rumpf über mir. Das Diplomaten-Schiff war ungefähr doppelt so groß wie unser Patrouillenschiff.

Mein Job als Pilot war leicht. Ich saß nur hier im Cockpit und wartete auf das Kommando zum Abdocken. Den Rest würden die anderen erledigen.

Sgt. Umar Thar, Private Arton Simon und Private Ruvok standen bereits mit ihren Raumanzügen in der Luftschleuse bereit. Das zeternde Geräusch des Schweißgerätes dröhnte durch den Schiffsrumpf. Ich selbst war für diese Mission als Pilot abgestellt - obwohl ich nicht sehr viel besser oder schlechter fliegen konnte als die meisten anderen Scouts der terranischen Streitkräfte.

Die Scoutz waren für die meisten anderen Einheiten nichts weiter als ein disziplinloser Haufen von Einzelgängern, deren Einsätze meistens in Katastrophen endeten. Tja, so unrecht haben die Leute da nicht. Aber wer uns zu schätzen weiß, kennt unsere Stärken. Flexibilität, Entschlussfreudigkeit, Mobilität. Das Heer hat die Muskeln, die Flotte besitzt die notwendige Schnelligkeit für den Krieg gegen die Torwas. Wir sind die kleinen Heinzelmännchen. Vielleicht sind wir nicht die besten Kämpfer - aber wir haben Köpfchen und sind auf alles vorbereitet. Die Scouts machen die Dreckarbeit, für die sich alle anderen zu schade sind. Oft werden wir für geheime Operationen oder auch diplomatische Missionen eingesetzt. Selten geraten wir in einen Kampf.

"Chan", hörte ich die Stimme von Sergeant Thar durch den Kopfhörer quäken, "wir sind durch."

"Bei mir ist alles klar, Sarge. Ich halt das Baby so lange ruhig, bis wir wieder abhauen."

"Wollt ich hören. Wir gehen rein. Könnte sein, dass der Funkkontakt abbricht."

"Alles klar!"

Im nächsten Moment war in meinem Kopfhörer nur noch Rauschen. Eine Weile saß ich stumm da.

In diesen Patrouillenschiffen saß man als Pilot wie die Spinne im Netz. Vor mir befand sich das riesige Sichtfenster, durch das ich in alle Richtungen die Sterne sehen konnte. Um mich herum waren die Instrumente verteilt. Teilweise waren sie an Stativen befestigt, teilweise ragten sie auf Teleskoparmen in mein Sichtfeld, so dass ich sie wegschieben konnte, falls sie mich störten. Der Sitz war mit einer komplizierten hydraulischen Stangenkonstruktion inmitten der ganzen Geräte befestigt. Man konnte nur von hinten auf ihn klettern. Ich hatte das Gefühl, frei im Raum zu schweben.

Die Stille breitete sich quälend im ganzen Schiff aus. Gepaart mit der Ungewissheit, was mit meinen Kameraden nun wohl geschehen mochte, brachte sie meinen Kopf fast zum Zerspringen.

Ich weiß nicht mehr, wie lange ich so dasaß. Irgendwann begann ich zu singen. Nirgendwo fühlt man sich einsamer, als in einem stillen Patrouillenschiff auf dem Pilotensitz, nur von blinkenden Lichtern umgeben. Wieviel Zeit mochte vergangen sein. Zehn Minuten? Fünfzehn? Eine halbe Stunde?

Die Mission war leicht. An Bord des Diplomatenschiffes befanden sich zwölf Torwas. Die eine Hälfte von ihnen bestand aus Diplomaten, die mit den Heeresführern der terranischen Streitkräfte verhandelt hatten. Der Geheimdienst hatte uns gesteckt, dass sie dazu bereit waren, komplett zu uns über zu laufen. Sie besaßen wertvolle Informationen. Die andere Hälfte bestand aus Soldaten die sie beschützten.
Zwischen den Informationen und uns standen also nur sechs zwei Meter große Echsen, die mit messerscharfen Zähnen und Krallen, einer durch Schuppen gepanzerten Haut und mit Strahlenwaffen gerüstet waren, die unseren weit überlegen sind.

Die Torwas waren kein schöner Anblick. Selbst die Diplomaten, welche nicht im Kampf ausgebildet waren, sahen so aus, als könnten sie einen Menschen mit einer Handbewegung in der Luft zerreißen.

Ich merkte kaum, wie meine Hände nervös auf dem Steuerknüppel trommelten.

Verdammt.

Was dauerte da so lange?

Meine Nervosität wurde von Minute zu Minute schlimmer.

Ich ließ die Turbinen aufheulen. Nur um zu sehen, ob sie noch warm waren. Falls wir fliehen mussten.

Waffensysteme ... *Check!* Sie hatten Energie, waren voll geladen. Ein Knopfdruck und das Torwas-Schiff würde eine mächtige Ladung vor den Bug bekommen. Aber die Waffen machten mir auch keine Sorgen.

Wirklich Sorgen machte ich mir darum, dass wir so gut wie keine Schilde hatten.

Die Jungs mussten schon ganze Arbeit leisten, wenn wir hier heil weg wollten.

Selbst die Diplomatenschiffe der Torwas waren bis an die Zähne bewaffnet.

"CHAN!"

Das Rauschen in meinem Kopfhörer war lauter geworden. Der Schrei des Sergeants ging fast unter.

"Chan, ... *Predator*, hörst ... du mich, ... verdammt ...!"

"Sarge, hier Chan, was ist da los? Ich kann Sie hören - *Sarge*?"

"Chan, ... wir ... unter Feuer ..., kommen nicht raus ..., Private RUVOK ... verdammt, ... sie ... zurück!"

Von nun an war alles klar. Die Mission war gescheitert - oder sie war kurz davor zu scheitern. Jedenfalls ging's rund. Der Sarge war nicht gerade der Jüngste, hatte viel durchgemacht. Wenn er zu schreien begann, gab es dafür auch einen triftigen Grund.

Private Ruvok war ein Wilder. Man hatte ihn vom Planeten Tauris aufgelesen als er ein jugendlicher war. Dort musste er unter primitiven Eingeborenen aufgewachsen sein. Befehlsstrukturen und taktisches Handeln waren ihm fremd. Aber wer ihn kämpfen sah, bekam Respekt. Jedenfalls schien er gerade nichts zu tun, was das Wohlwollen des Sarges erregte. Und das war für mich Grund genug zum Handeln.
Ich sprang aus meinem Sitz, kletterte über die Lehne und rannte so schnell ich konnte zur Schleuse.

Chan, kannst du mich verstehen?

Die Stimme von Private Simon tauchte wie ein Gedanke an zu Hause unvermittelt in meinem Kopf auf. Für einen Moment verlor ich die Orientierung. Wie würden Sie sich fühlen, wenn plötzlich Gedanken in ihrem Gehirn gedacht werden, die nicht ihre eigenen sind? Mich jedenfalls fegte es jedes Mal aus den Socken. Ich verfluchte diesen verrückten Telepathen innerlich. Psioniker sollte man erschießen.

Du musst dir um dein mickriges Hirn keine Sorgen machen, Chan, dir wird nichts geschehen. Du musst uns helfen. Sonst wird deinem Wunsch bald Folge geleistet.

Das war es, was ich am meisten hasste. Dass man nicht mehr denken konnte, was man wollte.

"Was ist denn passiert?" rief ich abgehetzt ins leere Raumschiff, während ich in den Raumanzug schlüpfte. Ich wusste, dass ich nicht sprechen musste. Aber verdammt noch mal, das war mein Kopf. Ich konnte mit ihm machen was ich wollte. Und sprechen gefiel mir immer noch besser als dieser Telepathie-Scheiß.

Die Torwas waren zu schnell für uns. Sie haben unseren Plan durchschaut. Es leben nur noch zwei von den Diplomaten. Die anderen haben sie bereits umgebracht. Die beiden Überlebenden sind in einem Frachtraum eingeschlossen. Vor ihnen stehen die letzten drei Torwas-Wachen. Die anderen hat Ruvok bereits erledigt. Wir kommen hier nicht weg. Sie haben uns unter Feuer genommen. Sobald wir aus der Deckung springen, sind wir tot. Ruvok hat es geschafft, ein paar Meter zu gewinnen, ist aber angeschossen worden. Sein Raumanzug ist defekt. Wir sind hinter ihm bei einer Schleuse in Deckung. Er kauert hinter Tornistern - oder etwas Ähnlichem. Ich glaube, seine Verletzungen sind ernst. Und er hat eine Handgranate gezündet. Der Sarge konnte gerade verhindern, dass er sie wirft. Er würde uns alle umbringen. Aber er hat sie schon aktiviert und hält nur noch den Sicherungshebel gedrückt. Wenn er bewusstlos wird, sind wir alle geliefert. Wir kommen nicht zu ihm durch.

"Alles klar, ich hole euch da raus. Haltet euch fest. Und du verzieh dich aus meinen Gedanken!"

Augenblicklich herrschte Stille.

Mir blieb nicht viel Zeit.

Statt die Luftschleuse zu nehmen, hastete ich zu einer Notluke. Ich hebelte das erste Schott auf, kletterte hinein, schloss es hinter mir und sprengte das Schott zur Außenhülle auf.

Die stille Dunkelheit des Weltraums empfing mich.

Unweigerlich beschlich mich das beklemmende Gefühl, das jeder beim Weltraumspaziergang angesichts der Unendlichkeit erleidet. Aber ich ignorierte diese Gedanken, stieß mich vom Schiff ab und segelte durch die Schwerelosigkeit auf den Rumpf des Torwas-Schiffes zu. Augenblick aktivierte ich meine Magnetschuhe, als ich Kontakt zur Außenhaut hatte. Mit zwei, drei Bewegungen kletterte ich zu einer Stelle, an der ich den Laderaum vermutete.

Dann löste ich von meinem Gürtel eine Sprengstoffkapsel, verankerte eine Rettungsleine ein Stück davon entfernt im Rumpf und zündete per Fernsteuerung.

Es gab keinen Knall, kein Geräusch - aber ich spürte, wie mich die Druckwelle fast vom Rumpf riss.

Ich war zu nah dran.

Dann geschah, worauf ich gewartet hatte.

Aus dem Loch im Rumpf schossen Tornister, Fässer und Kisten heraus. Schließlich auch zwei Torwas. Der menschliche Organismus kann ca. fünf Sekunden im Vakuum überleben. Torwas konnten es bestimmt ein wenig länger. Jedenfalls mussten diese es.

Oder zumindest einer von den beiden.

Ich stieß mich vom Rumpf ab. Jetzt musste alles blitzschnell gehen. Ich ließ mich in den explosionsartig entweichenden Strom aus Luft fallen, wurde mit der gleichen Geschwindigkeit und in die gleiche Richtung wie die Torwas gerissen. Mit einem Schlag auf die Kontrollen meiner Sauerstoffversorgung ließ ich blitzartig Luft entweichen. Dies gab mir weiteren Antrieb, so dass ich einen von den beiden Diplomaten zu fassen bekam.

Ein Weiterer Schub Sauerstoff trieb uns in Richtung *Predator* und zwei Atemzüge später hatte ich den Torwas in die Schleuse geworfen. Einen weiteren Atemzug später hatte ich die Schleuse mit einem Schlag auf den Panikbutton verschlossen.

Das waren ungefähr sieben Sekunden.

Hoffte ich.

Ich stieß mich wieder vom Rumpf ab und glitt auf das Loch zu, dass ich gesprengt hatte.

"Arton? Arton, du Hurensohn, kannst du mich hören?"

Natürlich!

"Du niederträchtige Ratte! Du warst die ganze Zeit in meinem Kopf."

Sei nur froh, dass ich dem Sarge von deinem Plan nichts erzählt habe. Er hätte dir den Kopf abgerissen. Na, er wird's noch tun, wenn er hört, dass die Diplomaten nicht überlebt haben.

"Einer hat überlebt!"

Abwarten.

"Arton, halt die Klappe und sag dem Sarge, dass ich von hinten komme. Mal sehen, was die Torwas dazu sagen, wenn das Tor aufgeht und sie in den Weltraum hinaus gepustet werden!"

Alles klar, wir halten uns fest.

Ich klettere durch den luftleeren Frachtraum. Irgendwo hinter mir schwebte ein zum Eiszapfen erstarrter toter Torwas durch das All. Aber das interessierte mich nicht. Diese Bestien hatten den Menschen so viel angetan, dass sie nun kein Mitleid von mir erwarten durften. Schlimm genug, dass wir wegen dieser Diplomaten unser Leben riskieren mussten.

"Arton?"

Ja?

"Jetzt, Arton!"

Ich zog am Hebel für das Schott. Augenblicklich glitt es auf. Drei vollkommen erstaunte, wild mit den Armen rudernde Torwas flogen in einem atemberaubenden Tempo an mir vorbei. Sie strampelten hilflos, ließen ihre Waffen los.

Dann schoss Private Ruvok an mir vorbei. Gleichzeitig hörte ich die Stimme des Sarges über Funk.

"Ruvok! Mein Gott, er konnte sich nicht mehr festhalten! Er ist bewusstlos! Chang, die Granate!"

Jetzt sah ich auch die Granate, die aus seinen Händen geglitten war. Aber ich sah auch das große Loch in Ruvoks Raumanzug.

Die Granate schoss aus dem Schott und prallte gegen die gegenüberliegende Wand.

Verdammter Mist - warum konnte das Ding nicht wie die Torwas in den Raum gleiten?

Ich sprang auf die Granate zu, zählte innerlich die Sekunde. Auf dem Boden drehte ich mich - so gut es mir der Raumanzug erlaubte - und holte mit dem Schwung zu einem Tritt aus. Mir blieb nicht viel Zeit zum Zielen. Ich hoffte einfach, dass die Richtung stimmen würde.

Dann griff ich nach Ruvoks Hand, die nur wenige Zentimeter von mit entfernt war. Der Rest von Ruvoks Körper befand sich schon im freien Raum. Das konnte er nicht lange überleben - nicht mit dem riesigen Loch im Raumanzug. Ich packte zu, zog ihn zu mir.

In diesem Moment ging die Granate hoch. Die Druckwelle reichte bies ins Torwas-Schiff hinein. Schrapnelle flogen uns um die Ohren - zum Glück durch den Wechsel zwischen der Schwerelosigkeit des Alls und der Schwerkraft des Schiffes, in dem wir uns befanden, gedämpft.

Aber ich hatte keine Zeit zum Druchatmen. Noch während der Explosion hatte ich in den Tornister am Gürtel meines Raumanzuges gegriffen und ein Airpad herausge-

holt. Schnell drückte ich es auf das Loch in Ruvoks Anzug. Aufatmend sah ich, wie die graue Masse an der weißen Außenhaut des Anzuges augenblicklich hart wurde.

Ruvok hörte auf zu zappeln.

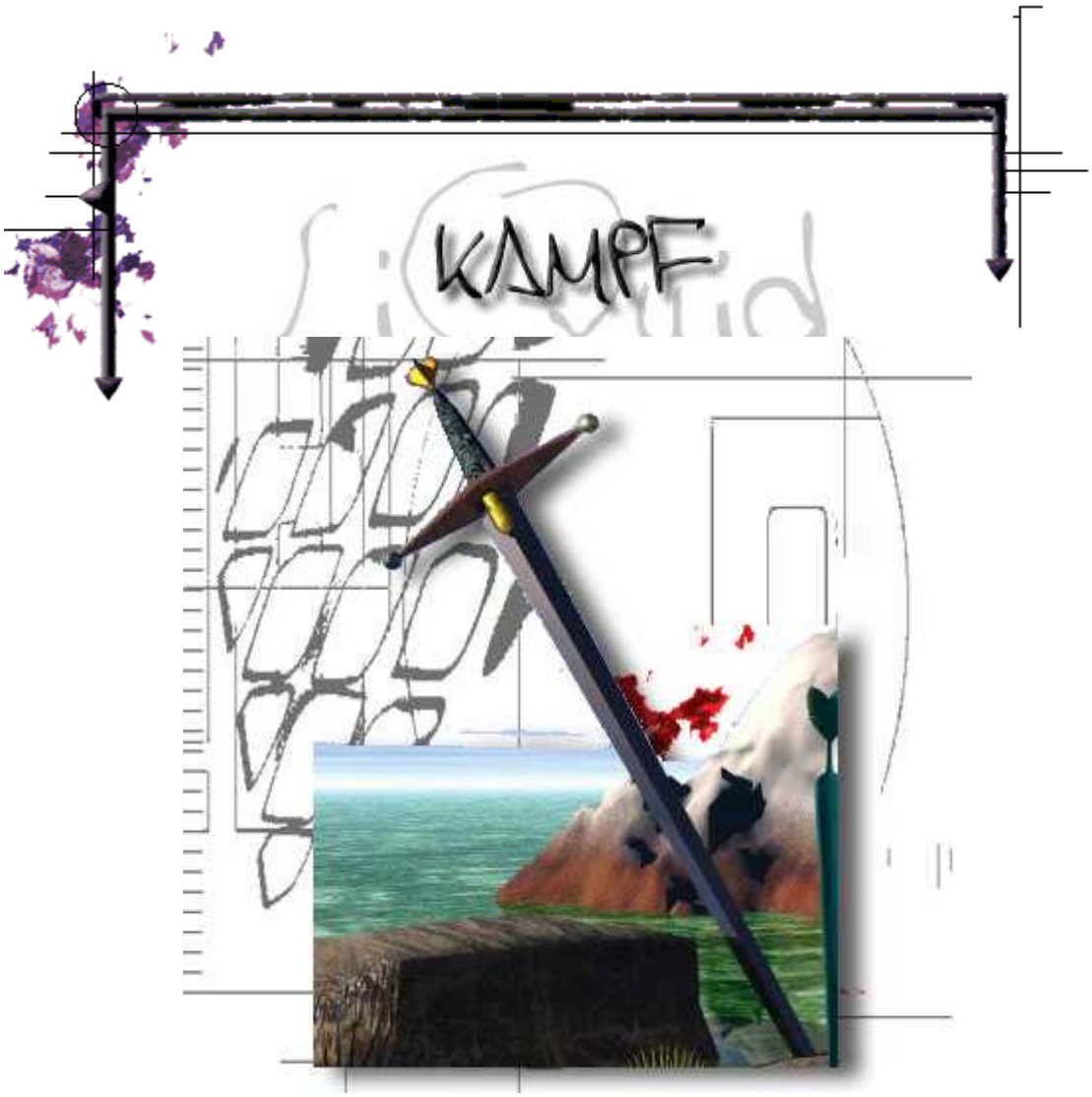
Zum Glück dachte ich an den Torwas, der noch im Notausstieg lag. Deswegen kletterte ich mit den anderen zusammen durch das Torwas-Schiff zurück in unser Patrouillenboot. Wir befreiten den Torwas aus seiner misslichen Lage in der Notschleuse und schafften ihn auf die medizinische Station. Dort gelang es uns, ihn wieder so weit hinzukriegen, dass man sich mit ihm unterhalten konnte. Naja, zumindest Private Simon konnte sich mit ihm unterhalten. Der Rest von uns hatte nicht die geringste Ahnung von der Sprache der Torwas.

Es schien, als wäre der Diplomat nicht sehr glücklich darüber, dass seine fünf Kollegen ins Gras beißen mussten. Konnte ich ihm nicht verübeln. Auch darüber, dass ich ihn ins All geschleudert hatte, war er nicht gerade erfreut.

Aber wir haben Krieg - da kann man sich seine Mittel nicht immer aussuchen.

© by Marcus Johanus, 2000

*Mehr über die **LIQUID**-Spielwelt **SCOUTZ!** erfährst du im Anhang oder im Internet unter **http://www.blacknet-publishing.de***



In diesem Kapitel erfährst du

- **wie du mit deinem Charakter angreifst**
- **wie sich dein Charakter verteidigt**
- **was du in einer Kampfrunde sonst noch alles machen kannst**
- **alles über Waffen und Schadens-Schritte**
- **alles über Rüstungen und Rüstungs-Schritte**

Kämpfe haben in heroischen und cinematischen Rollenspielrunden eine zentrale Bedeutung: Sie fördern die Spannung und sind ein wichtiger Bestandteil des Rollenspiels, in dem die Charaktere ihren Mut und ihre Schlagfertigkeit (im wahrsten Sinne des Wortes) und die Spieler ihre Kreativität und ihr Talent zum amüsanten Action-Rollenspiel beweisen können. In einer heroischen Spielrunde versuchen die Charaktere keine Kämpfe zu meiden - im Gegenteil, sie suchen sie, als Gelegenheit zu gutem Rollenspiel. Dabei haben Kämpfe in einer cinematischen Rollenspielrunde nichts mit der tödlichen Realität zutun: Sie sind eher mit den Schaukämpfen beim Wrestling oder mit dem Sportfechten in einem Turnier zu vergleichen. Die besten Beispiele für heroische Kämpfe findet man in Action- oder Mantel und Degen-

Filmen, aber auch Kampfsport-Filme sind gut dazu geeignet, um sich inspirieren zu lassen.

ÜBERSICHT: KAMPFRUNDEN

Sobald ein Kampf entbrennt, organisiert der Spielleiter das Geschehen in Kampfrunden. Der typische Ablauf einer Kampfrunde ist folgender:

1. Initiative
In der Regel entscheidet sich in der Situation des Spiels, wer als erster in einer Kampfrunde handeln darf. Im Zweifelsfall machen alle einen Check von *Geschicklichkeit + Wachsamkeit* - die höchste Qualität handelt zuerst.

2. Angriff
Du hast die Möglichkeit, einmal pro Kampfrunde mit deinem Charakter anzugreifen. Ein Angriff erfolgt, indem ein Check mit einer Chance von einem passenden *Attribut + Waffenfertigkeit* gemacht wird. Ist der Check misslungen, hat dein Charakter nicht getroffen, nix passiert. Gelingt der Check, nimmst du seine Qualität und addierst die Schadens-Schritte deiner Waffe. Das Ergebnis ist der Schaden, den du in der Kampfrunde verursachst.

3. Verteidigung
Jeder Charaktere besitzt den Wert Verteidigung, der darüber Auskunft gibt, wie gut er sich gegen einen Angriff wehren kann. Er setzt sich aus Geschicklichkeit + Wachsamkeit + Rüstungs-Schritte zusammen. Die Verteidigung wird stets vom Schaden abgezogen.

INITIATIVE

LIQUID verzichtet auf komplexe Initiative-Regelungen. Es gibt selten Kampfsituationen, in denen nicht deutlich wird, wer als erster handeln kann. Dies ist nur eine Frage des guten Rollenspiels. Je besser Spieler und Spielleiter ihre Aktionen beschreiben, je mehr sie in der Situation aufgehen und sich in die Spielwelt hineindenken können, umso deutlicher kann aus dem Geschehen heraus erkannt werden, wer die Initiative in einer Kampfrunde besitzt.

Beispiel: *Rovan, Saja und Brobro streifen nach einem gemütlichen Abend in der Taverne noch durch die Gassen von Ruuns Hafenviertel auf der Suche nach einem Ort, an dem sie sich amüsieren können. Da sie bereits mächtig gebechert haben, haben sie in ihrem Rausch natürlich vollkommen vergessen, dass inzwischen Sperrstunde ist. Ein paar Wachen haben die laut grölende Gruppe bereits von Weitem kommen gehört und sich hinter einer Ecke versteckt, um die drei zu überraschen und in einem schnellen und kurzen Kampf zu überwältigen, damit sie schnell in eine Zelle zum Ausnüchtern gesteckt werden können. Der Spielleiter macht einen Check von Geschicklichkeit + Heimlichkeit für die Wachen und im Verborgenen jeweils einen Check für Rovan, Saya und Brobro von Wahrnehmung + Wachsamkeit (- 3 wegen des Alkohols) und vergleicht die Qualitäten. Unsere Abenteurer merken nichts, also besitzen die Wachen die Initiative.*

Sollte es aus irgendwelchen Gründen tatsächlich einmal nicht möglich sein, die Handlungsreihenfolge aus dem Spielgeschehen zu ermitteln, gibt es viele verschiedene Möglichkeiten, sie zu bestimmen. Einerseits kannst du einfach für die unterlegene Partei entscheiden, sodass das Geschehen spannender wird und schlechteren Kämpfern bessere Chancen eingeräumt werden. Eine der einfachsten Methoden ist auch, die Initiative einfach per Sitzreihenfolge am Tisch zu regeln. Alle Spieler dürfen im Uhrzeigersinn mit ihren Charakteren Aktionen durchführen. So behältst du als Spielleiter die Übersicht. Wenn dir das alles zu parteiisch ist, lass einfach Checks von *Geschicklichkeit + Wachsamkeit* machen. Die Charaktere handeln dann in der Reihenfolge ihrer Qualitäten. Sollten immer noch zwei Charaktere gleichzeitig dran

sein, lass jeden einen Schicksalswurf machen. Aber denke dran: Versuche immer erst zu überlegen, ob es nicht in der konkreten Situation für die eine oder andere Partei einfach logisch ist, als erste zu handeln. Beim Bestimmen der Initiative per Würfelwurf kommt es nur zu oft zu Ergebnissen, die der Logik im Spiel widersprechen.

KAMPFRUNDEN UND AKTIONEN

Sobald ein Charakter den anderen angreift, beginnt eine Kampfrunde (Entscheidung des Spielleiters!). In einer Kampfrunde steht jedem am Kampf beteiligten Charakter mindestens *eine* komplexe Aktion zu. Außerdem kannst du bis zu vier einfache Aktionen durchführen (die genaue Anzahl wird vom Spielleiter bestimmt).

Kampfrunden besitzen keine festgelegte Dauer. Sie können von wenigen Sekunden bis hin zu einer Minute erzählte Zeit in Anspruch nehmen - je nach dem, wie viele Charaktere am Kampf beteiligt sind (sollte aus irgend welchen Gründen einmal die Länge einer Kampfrunde in der Spielwelt wichtig werden, nimm einfach an, dass sie zehn Sekunden erzählter Zeit dauert). Eine Kampfrunde gilt als abgeschlossen, wenn jeder Beteiligte eine komplexe Aktion versucht oder auf sie verzichtet hat. Ist der Kampf noch nicht entschieden, beginnt eine neue Kampfrunde.

Komplexe Aktionen

Komplexe Aktionen erfordern immer einen Check und sind beispielsweise ein Angriff oder eine gezielte Form von komplexer Bewegung. Es hängt maßgebliche von deiner Entscheidung als Spielleiter ab, was eine komplexe Aktion ist. Typische komplexe Aktionen sind das Ziehen einer neuen Waffe, Nachladen oder Bereitmachen einer Waffe, das Nachschlagen in einem Zauberbuch, das Vorbereiten einer Spruchformel, das Sprechen eines Strahlenspruchs, ein Angriff, das Schlagen einer Finte, das Schwingen an einem Kronleuchter, der Sprung von einem Häuserdach zum nächsten usw. Übrigens gilt natürlich für komplexe Aktionen im Kampf das gleiche wie sonst auch: Nur auf Aktionen, deren Schwierigkeit "normal" oder höher ist, sollte ein Check gemacht werden. Aber auch wenn der Spielleiter beschließt, dass die komplexe Aktion automatisch Erfolg hat, kann dein Charaktere nur diese Aktion in seiner Runde durchführen und keine weiteren komplexen Aktionen. Obwohl die Schwierigkeit kleiner als "normal" ist, bleibt die Aktion eine komplexe Aktion.

Mehrere komplexe Aktionen in einer Kampfrunde

Manchmal steht dein Charakter unter verdammt großen Zeitdruck und er muss sehr schnell mehrere Dinge gleichzeitig tun. Kampfrunden sind solche Situationen. Möchtest du mit deinem Charakter mehrere komplexe Aktionen in einer Kampfrunde durchführen, steht dir diese Möglichkeit offen - aber die Chancen deines Charakters verringern sich: Die erste Aktion, die er in einer Kampfrunde durchführt, ist unmodifiziert, die zweite erhält einen Modifikator von -3, die dritte -6 usw.

Dein Charakter vollführt alle Aktionen hintereinander. Besitzt dein Charakter also beispielsweise eine Chance von sieben zum Schießen mit seinem Revolver und möchte mehrere Schüsse abgeben, dann gibt er einen Schuss unmodifiziert ab, feuert gleich darauf seinen zweiten mit einer Chance von vier und den dritten mit einer Chance von eins. Mehr Aktionen besitzt dein Charakter nicht.

Beträgt die Chance für eine Aktion deines Charakters durch den Modifikator 0, kannst du keinen Check mehr machen. Du kannst also nicht trotz eines hohen Abzugs auf deine Chance einfach einen Check so lange mit Mana wiederholen, bist du einen Krit gewürfelt hast.

Einfache Aktionen

Einfache Aktionen sind Handlungen, die nicht besonders viel Aufmerksamkeit vom Kämpfer und keinen Check erfordern, wie z. B. das Fallenlassen einer Waffe, schreien, eine einfache Bewegung usw.

ÜBERSICHT: AKTIONEN

1. Es gibt zwei Arten von Aktionen: einfache Aktionen (erfordern keinen Check) und komplexe Aktionen (erfordern immer einen Check, die Regelung für automatische Erfolge greift allerdings auch hier).

Beispiele für einfache Aktionen: *Gegenstand fallen lassen, auf den Boden werfen, sich drehen, kurze Warnungen rufen, zwei, drei Schritte gehen, Widerstandswurf würfeln, Ausweichen, Tür zutreten, Gegenstand mit dem Fuß ungezielt zur Seite treten oder ungezielt werfen und alle Checks zur Wahrnehmung, bei denen man sich nicht konzentrieren muss*

Beispiele für komplese Aktionen: *Klettern, Waffe ziehen, Schild bereit machen, Tür öffnen, Waffe/Gegenstand vom Boden aufheben, Strahl anwenden, Waffe nachladen, erste Hilfe leisten (dauert meistens sogar mehrere Runden), Fackel entzünden, Gegner entwaffnen*

2. Pro Kampfrunde kann dein Charakter in der Regel *eine* komplexe Aktion und mehrere einfachen Aktionen durchführen.

3. Möchtest du mehrere komplexe Aktionen pro Kampfrunde durchführen, erhältst du für jede Aktion nach der ersten jeweils einen -3-Modifikator. Also: Die erste Aktion ist unmodifiziert, die zweite erfolgt mit -3, die dritte mit -6 usw.

ANGRIFF

Deine Aktion erlaubt deinem Charakter einen Angriff gegen einen Gegner in Waffenreichweite während einer Kampfrunde.

Kann dein Charakter angreifen?

Im unbewaffneten und bewaffneten Nahkampf müssen sich die Gegner zum Kämpfen direkt gegenüberstehen. Im Fernkampf entscheidet die Reichweite der Waffe, ob ein Angriff durchführbar ist oder nicht. Welche Reichweite eine bestimmte Fernwaffe besitzt, sollte vor Spielbeginn geklärt werden. Du kannst dich an unserer "Kleinen Waffenkunde" weiter unten orientieren, um die Reichweite bestimmter Waffen festzulegen. Verschiedene Menschen haben zu diesem Thema *sehr* verschiedene Meinungen. Man sollte sich nicht zu genau auf einen Wert festlegen, da das im Spiel einengend wirken kann. Es ist besser, einen ungefähren Bereich festzulegen, in dem die Waffe noch eine Chance zum Treffen besitzt. Lass deinen gesunden Menschenverstand regieren. Eine kleine Waffenkunde als Orientierungshilfe für entsprechende Entscheidungen haben wir für dich weiter unten vorbereitet.

Die meisten Kämpfe im Rollenspiel sind sowieso Nahkämpfe oder Schießereien, bei denen sich die Kontrahenten relativ dicht gegenüber stehen. Die Reichweite einer Fernwaffe spielt nur in Ausnahmesituationen eine Rolle.

Der Check zum Angriff
Der Check zum Angriff bestimmt nicht nur, ob dein Charakter einen Treffer erzielen kann - mit ihm wird gleichzeitig auch die Höhe des Schadens ermittelt, die der Angriff verursacht: Gelingt der Check zum Angriff, zählst du die Schadens-Schritte der Waffe deines Charakters zur Qualität des Checks. Von dieser Summe wird schließlich die Verteidigung des Gegners abgezogen (s. weiter unten *Verteidigung*). Punkte, die übrig bleiben, sind der Schaden, den dein Gegner von seinen Trefferpunkten abziehen muss. Nehmen wir an dein Charakter greift einen Gegner mit einer Verteidigung von vier an. Der Check zum Angriff gelingt mit einer Qualität von sechs. Hinzu kommen drei Schadens-Schritte vom Schwert, das er führt. Das ergibt einen Angriff von neun Schadens-Punkten. Dein Gegner darf vier Punkte von dem Schaden aufgrund seiner Verteidigung abziehen und muss sich fünf Schadens-Punkte notieren.

ÜBERSICHT: CHECKS ZUM ANGFREIEN

- **Ein unbewaffneter Nahkampf-Angriff ist ein Check von *Stärke* + *Handgemenge*.**
- **Ein bewaffneter Nahkampf-Angriff ist ein Check von *Stärke* + *Handwaffen*.**
- **Ein Fernkampf-Angriff ist ein Check von *Geschicklichkeit* + *Fernkampf*.**

Gezieltes Angreifen
Jeder Angriff ist im Prinzip gezielt, aber es kommt schließlich nicht auf das Zielen an, sondern auf das Treffen! Die genaue Platzierung eines Treffers lässt sich am besten anhand des Schadens ermitteln: Je mehr Schaden der Angriff deines Charakters verursachst, desto eher hat er wirklich wichtige Stellen deines Gegners getroffen (Kopf, Lunge, Herz usw.) Es gehört ein bisschen Phantasie und viel gesunder Menschenverstand dazu, die Treffer zu interpretieren, aber mit etwas Übung wird es dir kaum Schwierigkeiten bereiten.

ÜBERSICHT: SCHADEN UND TREFFERZONEN BEI SPIELERCHARAKTEREN

1-5 Schadenspunkte: kleine Streifwunde, Ober- oder Unterschenkel, Oberarm, Unterarm, Hand, Schulter

6-10 Schadenspunkte: tiefe Wunde, Treffer in der Brust oder Bauch, Unterleib

10-15 Schadenspunkte: schwerer Treffer in lebenswichtigen Organen, Lunge oder Herz getroffen, Halsschlagader usw.

Natürlich hängt die genaue Lokation des Treffers stets auch von den Trefferpunkten des Gegners ab. Für einen durchtrainierten Athleten oder ein unirdisches Monster mit 20 oder mehr Trefferpunkten ist ein Schlag von 15 Trefferpunkten nicht gleichermaßen tödlich wie für einen Halbling, der beispielsweise nur vier Trefferpunkte besitzt.

Anvisieren
Du kannst dir für einen Schlag oder einen Schuss auch ruhig Zeit nehmen. Eine, zwei, drei oder mehr komplexe Aktionen kannst du verwenden, um dein Ziel genau ins Visier zu nehmen. Pro Aktion, die du dafür verwendest, erhältst du einen Bonus

von +3. Das Anvisieren eines Ziels darf nicht unterbrochen werden. Dein Charakter darf während des Anvisierens auch keine einfachen Aktionen.

Krits beim Angriff
Die wirklich heroischen Aktionen im Kampf gelingen deinem Charakter, wenn er einen Krit würfelt. In diesem Moment vollführt er nicht nur geniale Attacken, sondern verbindet sie noch mit atemberaubenden Stunts: Er macht beispielsweise eine Salto und schlägt dabei seinem Gegner das Rapier aus den Händen oder entreißt seinem Gegner die Schusswaffe und zerlegt sie gleichzeitig mit einer Hand in ihre Einzelteile. Dein Charakter hat die ultimative Kontrolle über diesen Angriff und spielt mit seinem Gegner.

Wenn du beim Angriff einen Krit würfelst, verdoppelt sich der Schaden deines Angriffs. Der Grundschaden eines Krits bei einer Attacke entspricht der Qualität des Schicksalswurfs, der darüber entschieden hat, ob der Check zum Krit oder Patzer wird. Zur Qualität werden wie gewohnt die Schadens-Schritte der Waffe addiert. Anschließend wird das Ergebnis verdoppelt.

Aber das ist natürlich nicht alles. Immerhin bedeutet ein Krit, dass deinem Charakter eine meisterhafte Attacke gelungen ist, besser als jede andere. Das muss natürlich erzählerisch honoriert werden. Bemühe dich darum, eine möglichst spektakuläre Erzählung mit deinem Krit zu verbinden. Warum macht diese Attacke so viel Schaden? Einerseits könnte dein Charakter einen präzisen Schlag/Stich oder Schuss auf eine verletzliche Stelle seines Gegner gelandet haben, andererseits kann ihm aber auch einfach eine so spektakuläre Attacke gelungen sein, dass er seinen Gegner einfach verblüfft hat. Vielleicht hat dein Charakter seinen Gegner ja mit einer kleinen Akrobatischen Einlage verwirrt, ihn mit einer geschickten Finte überrascht oder hat mit einem kühnen Vorstoß einfach seine Deckung überwunden? Lass dir was einfallen!

Beispiel: *Rovan prescht im Kampf gegen einen Oger vor. Er führt von links oben nach rechts unten einen Schwinger mit seinem Schwert durch, um den Kopf des Ogers zu treffen und sticht blitzschnell mit seinem Parierdolch hinterher um ihm einen präzisen Stich in den Unterleib zu verpassen.*

Der erste Check misslingt - offensichtlich kann der Oger den Schwerthieb kommen sehen und weicht aus. Als Markus einen Check für die Dolchattacke macht, würfelt er eine eins. Der Schicksalswurf zeigt eine drei - damit hat er einen Krit gewürfelt. Offensichtlich hat er zwischen den Fettschichten des Ogerbauches eine empfindliche Stelle erwischt. Zu der Qualität von drei des Schicksalswurfes addiert Markus den einen Schadensschritt des Dolches, was einem Schaden von vier entspricht. Das Ergebnis wird verdoppelt, womit der kleine Dolch also einen gewaltigen Schaden von acht Punkten anrichtet.

Der Oger schwankt, überrascht von dem brennenden Schmerz und dem warmen Blut, das aus seinem Bauch fließt.

Patzer beim Angriff
Würfelst du beim Angreifen hingegen einen Patzer, geschieht deinem Charakter ein großes Missgeschick. Er lässt seine Waffe fallen, hat eine Ladehemmung oder etwas Ähnliches. Deine nächste Aktion musst dazu verwenden, um die Ursache des Patzers zu beseitigen. Das heißt: Du musst dein Schwert aufheben oder die Waffe nachladen und so weiter. Ein Patzer kann für deinen Charakter tödlich enden. Natürlich ist ein Patzer weitaus unangenehmer für dich und deinen Charakter als ein Krit. Trotzdem solltest du dir beim erzählerischen Ausschmücken des Patzers ge-

nauso viel Mühe geben. Nur so wird das Kampfgeschehen anschaulich und spektakulär.

ÜBERSICHT: ANGRIFF

1. In einer Kampfrunde kann dein Charakter gegen einen Gegner in Waffenreichweite einen Angriff durchführen.

2. Du kannst mit deinem Charakter mehrere Aktionen, bzw. mehrere Angriffe pro Runde durchführen - erhältst aber für jede zusätzliche Aktion nach der ersten jeweils -3.

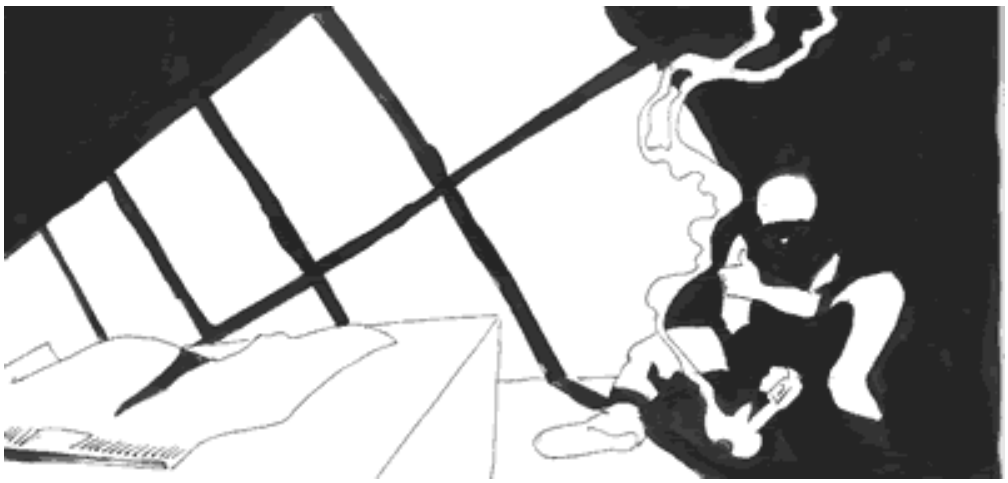
2. Im unbewaffneten und bewaffneten Nahkampf müssen sich die Gegner zum Kämpfen direkt gegenüberstehen. Im Fernkampf entscheidet die Reichweite der Waffe, ob ein Angriff durchführbar ist oder nicht.

3. Gelingt ein Check zum Angriff erhält der Gegner deines Charakters Schaden in Höhe seiner Qualität plus die Schadens-Schritte der Waffe (minus Verteidigung und Rüstung des Gegners).

4. Die Höhe des Schadens gibt an, welche Körperteile getroffen wurden.

5. Jede Runde, die dein Charakter sein Ziel anvisiert, ohne irgend etwas anderes zutun, erhält er einen +3-Modifikator.

6. Bei einem Krit wird der Schaden verdoppelt. Nimm die Qualität des Schicksalswurf und addiere die Schadens-Schritte deiner Waffe, anschließend multiplizierst du das Ergebnis mit zwei.



SCHADEN

Alle möglichen Schadens-Quellen werden bei ***LIQUID*** mit sogenannten *Schadens-Schritten* ausgedrückt.

ÜBERSICHT: SCHADEN

Schadens-Schritte	*Schadensquellen*
0	**gering** (z. B. waffenlos)
1	**mittel** (z. B. Dolch, kleiner Schlagstock)
2	**schwer** (z. B. Kurzschwert, Kurzbogen, Schlagstock)
3	**sehr schwer** (z. B. Schwert, Axt, Langbogen, kleine Pistole, Schrotflinte - fern)
4	**extrem** (z. B. Zweihandschwert, Armbrust, Feuerstoß, schwere Pistole, Gewehr, Schrotflinte - nah)
5	**Massiv** (z. B. Gewehr mit panzerbrechender Munition)
+3	**Fannen** (spezielle Art, mit einem Revolver zu schießen: Der Schütze hält mit der linken Hand den Hammer gedrückt und zieht mit der rechten Hand den Abzug mehrmals durch. Entleert alle sechs Schüsse des Revolvers in einer Aktion und gibt -3 auf die Chance für den Angriff - s. *kleine Waffenkunde*).
+3	**Feuerstoß** (Schuss, bei dem mit einer (halb)automatischen Waffe in einer Aktion drei Kugeln abgefeuert werden. Gibt -3 auf den Angriff - s. *kleine Waffenkunde*).
+10	**Streufeuer** (Kugelhagel, bei dem mit einer vollautomatischen Waffe in einer Aktion das gesamte Magazin entleert wird. Gibt -3 auf den Angriff - s. kleine Waffenkunde).

Um nun zu ermitteln, wie viel Schaden der Angriff mit der Waffe deines Charakters macht, nimmst du die Qualität des Checks und addierst den Schadens-Schritt der Waffe.

Schaden = Qualität des Angriffs + Schadens-Schritte der Waffe

Bewusstlosigkeit

Normalerweise werden Charaktere bewusstlos, wenn ihre Treffer-Punkte auf null fallen und ihnen ein Check von *Ausdauer* + *Selbstbeherrschung* misslingt. Du kannst aber auch versuchen, die Gegner deines Charakters ganz gezielt ins Reich der Träume zu schicken. Oft ist das sogar viel schlauer, als sie zu töten. Bewusstlose Schurken kann man wieder wecken und verhören. Bei Toten ist das schwieriger ...

Du kannst jederzeit erklären, dass dein Charakter nur Bewusstlosigkeits-Schaden anrichten will. Das bedeutet im Spiel, dass er gezielt auf Körperzonen schießt oder schlägt, die nicht tödlich verwundet werden können, mit der flachen Seite des Schwerts zuschlägt usw. Der Schaden einer solchen Attacke wird immer verdoppelt. Ist der doppelte Schaden größer als die aktuellen Treffer-Punkte des Ziels, hat dein

Charakter sein Ziel ausgeschaltet. Dieser Schaden wird jedoch nicht von den Treffer-Punkten abgezogen. Sollte der Schaden niedriger als die aktuelle Anzahl an Treffer-Punkten ausfallen, verpufft die Attacke wirkungslos. Vielleicht hat dein Charakter seinem Gegner eine Schramme oder eine kleine Beule verpasst - aber das ist nichts, was in der Hitze des Gefechtes auffällt.

Bewusstlose Charaktere sind für 3W10 Minuten ausgeschaltet.

Beispiel: *Rovans rechte Schulter hat im Kampf gegen den Oger einen gewaltigen Schlag abbekommen und ist noch immer ganz taub. In seiner Seite hat Rovan eine klaffende Wunde, die unaufhörlich blutet und schneidende Schmerzwellen durch seinen Körper sendet. Sein Kopf hat einen mächtigen Hieb einstecken müssen, so dass er noch immer den Eindruck hat, einen Bienenstock in seinem Schädel zu beherbergen.*
Da seine Trefferpunkte unter Null gefallen sind, macht er einen Check von Ausdauer + Selbstbeherrschung, der zu allem Unglück auch noch misslingt. Rovan fällt zu Boden, um ihn herum wird es schwarz. Markus würfelt mit 3W10 und erzielt eine 18. Rovan bleibt also für 18 Minuten liegen.

Glücklicher Weise steht es um den Oger nicht sehr viel besser. Auch er muss diese Kampfrunde einen Check von Ausdauer + Selbstbeherrschung machen, um zu sehen, ob er sich noch halten kann, weil seine Treffer-Punkte ebenfalls unter Null gefallen sind. Der Spielleiter würfelt den Check, der ebenfalls misslingt und würfelt mit 3W10, um zu sehen, ob der Oger vor oder nach Rovan aufwacht - was nicht ganz uninteressant ist. Der Wurf ergibt eine 19! Damit hat Rovan nach seinem Erwachen eine Minute Zeit, um den Oger auszuschalten.

Von Spielleiter zu Spielleiter
LIQUID verzichtet darauf, einzelne Waffen detailliert zu unterscheiden. Greift sich ein Spieler eine bestimmte Waffe, wird einfach entschieden, welchem Schadens-Schritt sie zuzuordnen ist und die Sache ist erledigt. Es spielt tatsächlich auch im wirklichen Leben keine große Rolle, ob man von einem Gewehr oder von einer Pistole umgenietet wird. Das Ergebnis bleibt gleich. Es ist in der Regel viel wichtiger, *wer* die Waffe führt als die Tatsache, was für eine Waffe geführt wird. In den Händen eines Profikillers kann einfach alles zur tödlichen Waffe werden. Aus diesem Grund ist bei ***LIQUID*** der Schaden maßgeblich von den Fähigkeiten des Kämpfers abhängig. Ab einem bestimmten Punkt beginnt sowieso jede Spielrunde über solche Dinge intensiv zu diskutieren. Nämlich dann, wenn ein Spieler mit einer ganz speziellen Waffe umgehen möchte, die seiner Ansicht nach so und so zu funktionieren habe. Damit gleitet man jedoch in Diskussionen ab, die selbst von Experten selten eindeutig entschieden werden können.

Deswegen kann es kein Rollenspielregelwerk geben, dass die definitiven Regeln für solche Bereiche aufstellt. Egal, was wir hier schreiben, irgendwann fängt deine Gruppe sowieso an zu diskutieren, wenn sie auf solche Sachen gesteigerten Wert legt, glaub uns. Meistens geschieht das dann sogar in wirklich spannenden und unpassenden Momenten, weil natürlich erst dann einem Spieler einfällt, dass sein Revolver fünfzig Meter mehr Reichweite hat, als im Regelwerk vorgegeben. Unser Vorschlag: Nutzt die Informationen der *kleinen Waffenkunde*, um solche Sachen *vor* dem Spiel zu klären. Notiert euch als Spielrunde verbindliche Werte, auf die ihr euch einigen könnt und haltet euch dann diskussionslos während des Rollenspiels daran. Prinzipiell sind wir der Überzeugung, dass man Waffen und ihren genauen Auswirkungen nicht so viel Aufmerksamkeit schenken sollte. Keine Rollenspielrunde

wird dadurch spannender, dass man in diesen Bereichen genauer differenziert - eher das Gegenteil ist der Fall.

Wirkliche Unterschiede zwischen einzelnen Waffen bestehen eher in ihrer Handhabung, ihrem Gewicht und vor allem - für heroisches und cinematisches Rollenspiel am wichtigsten - ihren coolen Namen. Es ist einfach stimmungsvoller, wenn der Privatdetektiv seine "Remington 870" anstatt einfach nur seiner "Pistole" zieht. Alles also Sachen, die nicht unbedingt regeltechnisch simuliert werden müssen, sondern eher eine Frage des Stils und guten Rollenspiels sind.

VERTEIDIGUNG

Im Kampf wird dein Charakter nicht wie ein Opferlamm auf den tödlichen Hieb warten. Im Gegenteil: Er wird spektakuläre Ausweichmanöver vollführen, Herumspringen, sich abrollen, von Deckung zu Deckung springen oder sich durch Rüstung schützen. All dies wird unter *Verteidigung* zusammen gefasst. Die Verteidigung deines Charakters kannst du berechnen, indem du seine Geschicklichkeit und Wachsamkeist addierst und die Summe anschließend durch zwei teilst. Zu diesem Wert zählst du im Kampf die Rüstungs-Schritte der Rüstung deines Charakters.

Verteidigung = (Geschicklichkeit + Wachsamkeit) : 2 + Rüstung

Die Verteidigung wird vom Angriff abgezogen. Bleiben noch Punkte übrig, reduzieren sie als Schaden seine Treffer-Punkte.

Die Verteidigung deines Charakters ist keine komplexe Aktion. Du musst nicht auf sie würfeln, denn sie wird immer vom Schaden eines Angriffs abgezogen. Allerdings besitzt dein Charakter seine Verteidigung nicht automatisch. Bedenke, dass du im Kampfgeschehen auch erzählen musst, *wie* dein Charakter sich verteidigt. Wird er beispielsweise überrascht oder von hinten angegriffen, ist er gefesselt oder liegt er bewusstlos am Boden, kann er sich nicht verteidigen. Erklärst du nicht (möglichst spektakulär und actionreich, um nicht zu sagen *cinematisch*), wie dein Charakter sich verteidigt, muss dein Spielleiter annehmen, dass er unbeteiligt in die Ferne starrt. Ist dein Charakter - aus welchen Gründen auch immer - im Kampf passiv, darfst du nur seine Rüstung vom Schaden eines Angriffs abziehen.

RÜSTUNG

Trägt dein Charakter irgendwelche Rüstung, wird sie immer vom Schaden, der ihn erreicht, abgezogen. Jede Form von Rüstung besitzt so genannte Rüstungs-Schritte. Je besser die Rüstung deinen Charakter vor Schaden schützt, umso mehr Rü-

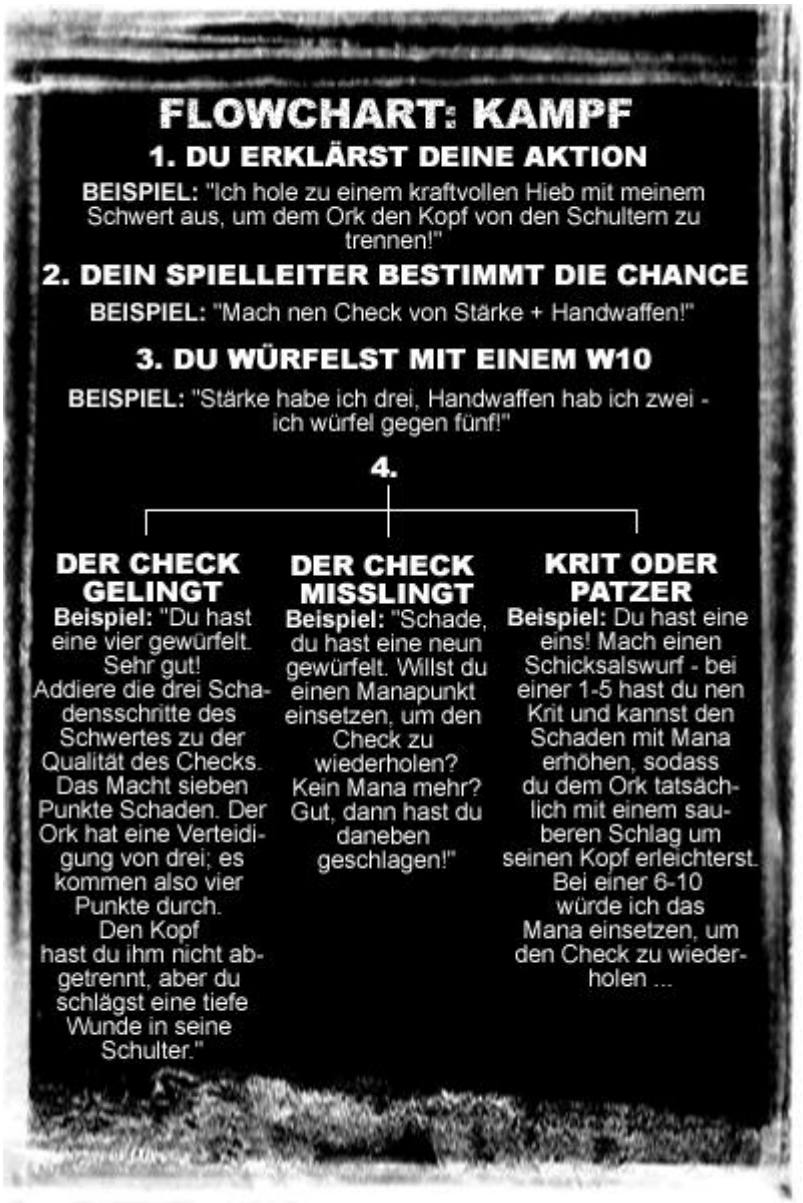
stungs-Schritte besitzt sie.

ÜBERSICHT: RÜSTUNG

Rüstungs-Schritte	*Rüstung*
0	**keine**
1	**wenig** (z. B. Lederkleidung)
2	**mittel** (z. B. verstärktes Leder)
3	**gut** (z. B. Kettenhemd, kugelsichere Weste)
4	**sehr gut** (z. B. volle Plattenrüstung, Gentex-Weste)
5	**extrem** (z. B. Ganzkörperrüstung aus Kevlar)
+1	Helm
+1	Schild

Meistens kannst du die Verteidigung deines Charakters noch zu seiner Rüstung addieren und vom Schaden abziehen.

Nachteile von Rüstung
Wäre auch zu schön um wahr zu sein, wenn Rüstung nicht auch seine Nachteile hätte. Je mehr Rüstungs-Schritte die Rüstung deines Charakters hat, desto schwieriger fällt es ihm, sich zu bewegen. Der Rüstungs-Schritt ist gleichzeitig auch ein Malus, der bei allen Checks angewendet wird, an denen körperliche Attribute beteiligt sind. Trägt dein Charakter beispielsweise eine Plattenrüstung, muss er sämtliche Schwerthiebe mit *Stärke + Nahkampf - 4* würfeln. Setzt er sich noch einen Helm auf, steigt der Malus auf - 5.



KLEINE WAFFENKUNDE

Man muss zwar kein Waffenexperte sein, um Rollenspiele zu spielen, aber aus dramatischen Gründen kann es wichtig sein, ein Grundlagenwissen über Waffen zu besitzen. So kann es zum Beispiel entscheidend werden, wieviel Schuss man mit einem Revolver abgeben kann, bevor man nachladen muss. Außerdem fügt die Tatsache, dass Waffen ihre Grenzen haben, dem Spiel taktische und strategische Momente hinzu. Wenn die Charaktere nur eine Kugel besitzen, um sich zu verteidigen, ist es schon eine Überlegung wert, was genau sie damit machen.

In diesem Sinne ist unsere kleine Waffenkunde zu verstehen. Ohne ins Detail zu gehen haben wir hier alles aufgeführt, was man zu Rollenspielzwecken über Waffen wissen sollte.

Handfeuerwaffen

Bei Handfeuerwaffen (also Pistolen und Gewehren) ist entscheidend, wieviele Kugeln in die Kammer gehen, welchen Munitionsvorrat die Waffe selbst also besitzt und wie weit man damit schießen kann. Reichweiten sollten jedoch stets eine untergeordnete Rolle spielen und nie zu genau genommen werden. Solange man nicht mit Miniaturen spielt, bleibt das Ganze sowieso immer reine Schätzungssache und im Zweifelsfall solltest du als Spielleiter stets zu Gunsten der Spieler entscheiden.

Zu Rollenspielzwecken reicht es aus, fünf Typen von Handfeuerwaffen zu unterscheiden: Revolver, selbstladende (oder auch halbautomatische) Pistolen, Gewehre, Schrotflinten und vollautomatische Gewehre.

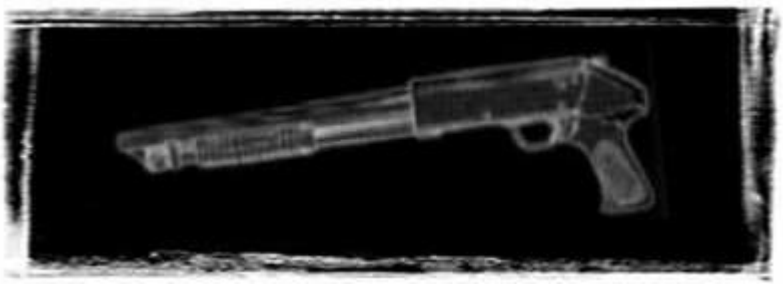
Revolver

Revolver sind Pistolen, deren Munition aus sich drehenden Trommeln verschossen wird. Das Besondere an Revolvern ist, dass sie pro Kampfrunde nur einen Schuss abgeben können, da sie sehr langsam sind. Eine Ausnahme stellt das so genannte Fannen dar. Dies ist eine Art zu schießen, die hauptsächlich aus Wild-West-Filmen stammt. Der Schütze hält dabei den Abzug gedrückt und schlägt mit der Handkante gegen den Hammer, um so schneller seine Munition an den Mann zu bringen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass sich die Schadens-Schritte des Revolvers um drei erhöhen, der Schütze jedoch einen Malus von drei auf seine Chance erhält. Ansonsten ist Fannen einfach ein sehr effektvoller und cinematischer - und deswegen fürs Rollenspiel sehr empfehlenswerter - Weg, das Blei seines Revolvers an die frische Luft zu lassen.

Selbstladende Pistolen

Selbstladende Pistolen werden meistens fälschlicher Weise als Automatik bezeichnet. In Wirklichkeit unterscheiden sich diese Waffen vom Revolver jedoch nur dadurch, dass der nächste Schuss von allein in die Kammer gelegt wird, ohne dass dazu der Hammer nach hinten gezogen werden muss. Hinzu kommt, dass man mit vielen selbstladenden Pistolen sogenannte *Feuerstöße* abgeben kann – meistens

drei Schüsse. Für den Feuerstoß gilt das Gleiche wie fürs Fannen, die Schadens-Schritte erhöhen sich um drei und der Schütze erhält einen Malus von drei.



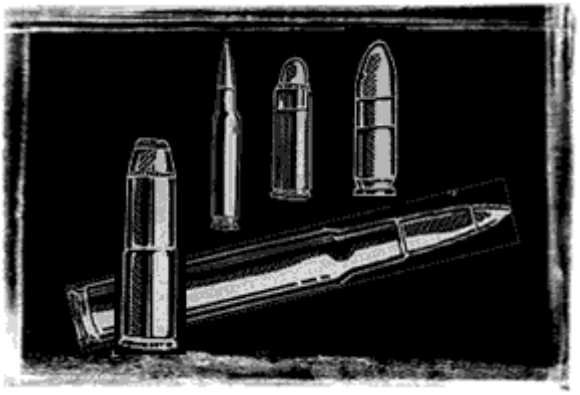
Gewehre und Schrotflinten
Gewehre sind im Prinzip nichts weiter als Pistolen, mit denen man weit schießen kann. Schrotflinten müssen deswegen von Gewehren unterschieden werden, weil sie gänzlich andere Munition besitzen. Schrotflinten werden wie Pistolen besser auf kurze Distanzen verwendet, da sie Streumunition verschießen, die im Nahkampf viel Schaden macht, auf größere Entfernungen jedoch erheblich an Wirkung verliert.

Maschinenpistolen, Maschinengewehre
MPs oder MGs unterscheiden sich von Pistolen und Gewehren nur dadurch, dass man sie auch im vollautomatischen Modus abfeuern kann. Das bedeutet, dass man nur einmal den Abzug zu betätigen muss und anschließend seinen Gegner in einen Hagel von Kugeln taucht - was nicht sehr sportlich, dafür aber effektiv ist. Diesen Kugelhagel nennt man *Streufeuer*. Das Streufeuer kann man auch auf mehrere Ziele verteilen. Dazu sagst du an, welche Ziele dein Charakter unter Beschuss nimmt. Anschließend erhältst du -3 auf den Check, gleichzeitig steigt der Schaden um 10 Schritte. Du kannst den gesamten Schaden, den der Angriff verursacht, unter den Zielen der Reihe nach verteilen.

Nehmen wir an, dein Charakter will zwei Geiselnehmer mit einem Streufeuer aus einer Uzzi unter Beschuss nehmen. Du sagst deine Absicht an und würfelst einen Check mit einem Malus von drei. Die Chance deines Charakters beträgt für gewöhnlich sechs, mit dem Malus beträgt sie also nur noch drei. Eine Uzzi im Streufeuermodus besitzt einfach einen heftigen Rückstoß. Du würfelst mit dem W10 eine zwei. Der Check gelingt also mit einer Qualität von zwei und du darfst nicht nur vier Schadens-Schritte von der Uzzi zur Qualität addieren, sondern vierzehn. Der Schaden des Angriffs beträgt insgesamt also 16 Schadens-Punkte. Nun darfst

du den Schaden beliebig unter den beiden Geiselnehmern verteilen: 15 auf den rechten, einen auf den linken, acht auf jeden usw.

Beachte dabei aber, dass die Ziele nebeneinander stehen müssen. Nehmen wir an du hast zwei Geiselnehmer, die eine Geisel in ihrer Mitte haben. Du kannst den Schaden eines Angriffs mit der Uzzi nun natürlich nicht nur auf die beiden außenstehenden Geiselnehmer verteilen und die Geisel in der Mitte verschonen, sondern höchstens auf einen der beiden Geiselnehmer oder auf alle drei Ziele - den Geiselnehmer rechts, die Geisel in der Mitte und den Geiselnehmer links.



Munition

Die meisten Revolver haben eine Munition von sechs Schüssen, die meisten selbstladenden Pistolen eine Munition von acht. Viele moderne Gewehre haben 20 Schuss, Schrotflinten haben oft sechs Schuss. MPs variieren sehr stark in ihrer Kapazität, da sie auch mit Patronengürteln gefüttert werden können, mit denen sie mehrere hundert Schuss auf einmal abgeben können. Im Magazin haben diese Waffen so ca. 30 Schuss. Maschinengewehre können oft über 1000 Schuss pro Minute abgeben. Hier sollte man die Munition nur grob im Auge behalten und bedenken, dass die Charaktere die große Anzahl an Patronen auch irgendwie transportieren müssen. Die Streufeueroption leert der Einfachheit halber jedesmal das gesamte Magazin, egal, wieviel Schuss sich darin befinden.

Es ist eine schwierige Frage, wie man mit der Munition für Handfeuerwaffen im Rollenspiel umgehen sollte. Einerseits ist es lästig jeden Schuss zu zählen, andererseits können spannende Szenen entstehen und das Spiel an Taktik gewinnen, wenn die Spieler sich die Munition ihrer Charaktere gut einteilen müssen. Nichts ist so spannend, wie eine Szene in der der Held dem Schurken gegenübersteht und nur noch eine Kugel im Lauf hat, mit der er treffen muss ...
Es ist eine Geschmacksfrage, wie du das in deiner Spielrunde handhaben möchtest. Entschließt du dich dazu, Munition mitzuzählen, solltest du Hilfsmittel verwenden, die das vereinfachen. Entweder du lässt deine Spieler eine Strichliste führen oder nimmst Würfel oder irgendwelche Counter, um die Munition festzuhalten. Mach im Zweifelsfall einfach einen Schicksalswurf, um über den Munitionsvorrat einer Waffe zu entscheiden.

Reichweiten

Die Reichweite ist ebenfalls ein wichtiger, dramatischer Faktor. Sie zeigt an, ob ein Ziel noch getroffen werden kann oder nicht. Ab gewissen Entfernungen solltest du als Spielleiter die Checks erschweren, wenn die Spieler ihren Charakteren keine Zielfernrohre, Laserpointer oder ähnliche Vorrichtungen ge-

nehmigen. Ein Treffen über die Reichweite einer Waffe hinaus, ist nicht möglich.

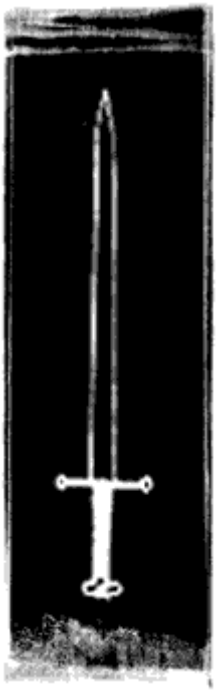
Pistolen haben eine Reichweite von ungefähr 50 Metern. Gewehre sind meisten auf einer Distanz von ca. 800 Metern effektiv. Bei Schrotflinten ist eine Reichweite nur schwer zu bestimmen, da diese stark von der Länge des Laufs abhängt. Deswegen wird zu Spielzwecken angenommen, sie läge bei ca. 40 Metern. Die effektivste Reichweite einer Schrotflinte dürfte jedoch eher bei ca. 15 Metern liegen. MPs haben im Durchschnitt eine Reichweite von 100 m. Maschinengewehre können ungefähr 1000 Meter weit schießen.

Übersicht: Munition und Reichweite von Fernwaffen

Waffe	*Magazin*	*Reichweite in Metern*
Bogen	**-**	**100**
Langbogen	**-**	**200**
Kompositbogen		**300**
Armbrust	**-**	**400**
Revolver	**6**	**50**
Automatik	**8**	**50**
Schrotflinten	**6**	**15**
MPs	**30**	**100**
MGs	**speziell**	**1000**

Archaische Waffen

Neben diesen modernen Schusswaffen gibt es noch sogenannte archaische Waffen, die in Rollenspielen oft vorkommen. Über diese lassen wir uns hier nicht ganz so ausführlich aus, wie über Handfeuerwaffen, da wir mal voraussetzen, dass jeder eine ungefähre Vorstellung davon hat, was beispielsweise ein Schwert ist und wozu man es benutzt.



Archaische Fernkampfwaffen, die in den meisten Fantasy-Szenarien vorkommen, sind Bögen, Armbrüste und Wurfwaffen. Wurfwaffen wie Äxte oder Dolche sollten eine Reichweite haben, die von der Stärke oder Geschicklichkeit des Kämpfers abhängen (s. mehr über die Regeln zum Werfen von Gegenständen im Abschnitt *System*). Kurzbögen haben eine Reichweite von ca. 100 Metern, Langbögen können 200 Meter weit schießen. Kompositbögen kann man bis auf eine Entfernung von 300 m einsetzen, Armbrüste schaffen eine Distanz von 400 Metern. Reichweite.

Wir betrachten es als Stilfrage, für welche Waffe sich dein Charakter entscheidet. Ein Halbling mit einem Langbogen bietet jedoch nicht nur einen lächerlichen Anblick - es ist ihm auch schlicht unmöglich, so eine Waffe zu benutzen, obwohl die Regeln es nicht verbieten. Wir vertrauen auf deinen guten Geschmack, das Feingefühl und den gesunden Menschenverstand deiner Spielrunde, um an dieser Stelle auf unnötig komplizierte Regeln zu verzichten. In einer cinematischen und heroischen Spielrunde ist es einfach wichtiger, ob du dir vorstellen kannst, dass dein Charakter mit ei-

ner Waffe auch cool aussieht, als dass er regeltechnisch irgendwelche Vorteile besitzt. Und ein Halbling mit Langbogen sieht lächerlich aus - nicht cool.

Falls du jedoch nach einer Regel schreien solltest, können wir dir eine kleine Faustregel für das Führen von archaischen Waffen an die Hand geben, die aber in ihrer Anwendung auch nicht pervertiert werden sollte, indem du sie zu genau nimmst. Ein Charakter kann in der Regel nur die Waffen problemlos führen, deren Schadens-Schritt seine Stärke nicht überschreitet. Man beachte, dass die Regel natürlich nicht für moderne Handfeuerwaffen gilt, die nahezu jeder ohne Probleme führen kann. Aber ein Halbling mit einem MG ... ?

Ansonsten gibt es bei archaischen Nahkampfwaffen hauptsächlich nur ihre Größe und ihr Gewicht zu beachten. Zweihandwaffen wie z. B. besonders große Schwerter, schwere Äxte oder große Kriegshämmer und Streitkolben brauchen einfach viel Platz, wenn man sie führen will. Man muss mit ihnen weit ausholen können.

Spezielle Waffen
Hier stellen wir ein paar Waffen vor, die nur in extremen Spielwelten vorkommen dürften und nicht zum Alltag normale Kampagnen gehören.

Kettensägen/Kettenschwerter/Kettenäxte
Vor allem in düsteren Science-Fiction-Settings sind diese Waffen sehr beliebt. Es handelt sich um normale Nahkampfwaffen, die anstatt einer Klinge eine motorisierte und mit Klingen besetzte Kette besitzen. Die Waffe selbst macht einen Schritt mehr Schaden als ihr normales Gegenstück.

Vibrowaffen
Bei Vibrowaffen handelt es sich um normale Klingenwaffen, deren Klinge schnell hin und her vibriert. Aus diesem Grund kann sie sich sehr gut durch Rüstungen schneiden. Gegen Treffer mit einer Vibrowaffe hilft Rüstung nur mit halben Rüstungs-Schritten. Der Schaden bleibt normal.

Laserwaffen/Plasmawaffen
Laserwaffen erzeugen ein Lichtfeld welches so stark ist, dass es sich durch jede Materie hindurch schneidet. Plasmawaffen erzeugen ein Energiefeld, das mit heißem Plasma gefüllt wird. Der Effekt bleibt bei beiden Waffen der gleiche. Es ist eher eine Frage des Stils, welchen Waffen man in seiner Science-Fiction-Welt den Vorrang gibt. Bei beiden Waffenarten wird die Rüstung des Zieles komplett ignoriert. Laserpistolen oder Plasmagewehre besitzen die gleichen Schadens-Schritte wie andere Pistolen oder Gewehre auch. Sie können sich lediglich noch durch eine höhere Reichweite oder einen größeren Munitionsvorrat auszeichnen. Entscheide selbst.

Gaußgeschütze
Gaußwaffen beschleunigen ein kleines Projektil auf verschiedenste Weise auf beinahe Lichtgeschwindigkeit. Ein solches Projektil durchschlägt einfach alles was sich ihm in den Weg stellt. Der Schadens-Schritt eines Gaußgeschützes beträgt sechs. Gegen Gaußwaffen nützt Rüstung nichts. Auch Deckung wird einfach Durchschlagen.

Mikrowellenstrahler
Mikrowellen sind eine besonders bösartige Erfindung da sie durch jegliche Deckung und Rüstung hindurch gehen. Das Ziel wird von Mikrowellenstrahlern innerlich gekocht - bestimmt eine der schlimmsten Arten zu sterben. Eine Mikrowellenwaffe ignoriert die Rüstung und Deckung des Zieles. Da die meisten Verletzungen eines

Zieles innerlich sind, kann dem Ziel nur in den seltensten Fällen mit der Fertigkeit Erste Hilfe geholfen werden.

Explosivwaffen
In den Abschnitten *System* und *Rollenspiel* kannst du mehr über Explosionen lesen. Hier findest du ein paar Beispiele für die Schadens-Schritte einzelner Explosivwaffen. Wir ersparen uns genauere Ausführungen, da das Thema einfach zu umfassen und zu kompliziert ist, um es hier in Kürze zu erörtern. Für eine cinematische und heroische Spielrunde reicht es aus, dass Bomben einen Zeitzünder und einen roten und einen blauen Draht besitzen ...

ÜBERSICHT: EXPLOSIONSSCHADEN

Schadens-Schritte Schadens-Quellen
4 ..... klein (z. B. Handgranate, explodierendes Magazin)
7 ..... mittel (z. B. Handgranate mit Splittermantel)
10 ..... groß (z. B. Autoexplosion, Personenmine)
15 ..... sehr groß (z. B. Autobombe, Fliegerbombe, Panzerabwehrmine)
20 ..... extrem groß (z. B. schwere Fliegerbombe)

KLEINE RÜSTUNGSKUNDE

Im Prinzip gibt es vor allem in archaischen Fantasy-Welten nicht besonders viele verschiedene Arten von Rüstung. Jede Rüstung besitzt ihre Eigenarten, schützt nur unter verschiedenen Bedingungen und hat so seine Vor- und Nachteile. Wir verzichten aber darauf, jeden Aspekt in Regeln umzusetzen. Im Prinzip reicht es, diese Unterschiede zu kennen und sie im Rollenspiel zu beachten. Die Zeit, die einem Charakter, der ins Wasser fällt, bis zum Ertrinken bleibt, wird sich mit der Schwere der Rüstung einfach dramatisch verkürzen. Dazu braucht's keine extra Regeln. Mit anderen Eigenschaften von Rüstungen verhält es sich ähnlich.

Archaische Rüstungen
Die meisten Fantasy-Welten verwenden nur archaische Rüstung. In solchen Welten ist Rüstung meistens sehr teuer und sehr schwierig zu beschaffen.

Lederrüstungen
Die kleinste Basis der Rüstung ist die Lederrüstung. Der Charakter versucht sich mit einem Lederwams vor Stichen und Schlägen zu schützen. Günstigstenfalls ist das Leder noch mit Nieten oder Metallplatten verstärkt oder gepolstert. (In moderneren Welten erfüllt Motorradkleidung eine ähnliche Funktion.)

Lederrüstungen haben es an sich, dass sie bei Treffern mit Stichwaffen schnell kaputt gehen. In der Regel ist eine Lederrüstung, die Schaden von einer Stichwaffe durchdrungen hat, auch beschädigt, so dass sie repariert werden muss. Wir geben aber an dieser Stelle extra keine Regeln vor, da dies auch bequem im Rollenspiel gehandhabt werden kann. Übertreibe es an dieser Stelle nicht mit dem Realismus. Wenn die Rüstung nicht gerade zerstückelt wurde, wird sie bestimmt bis zum Ende des Abenteuers noch durchhalten. Dann kann man sie ja einem Handwerker geben, der sie dann repariert. Lederrüstungen bieten übrigens einen recht guten Schutz vor Feuer, jedoch so gut wie gar keinen vor dem Schaden durch Stürze. Mit Lederrüstungen kann man für eine begrenzte Zeit noch halbwegs gut schwimmen. Dann saugen sie sich aber mit Wasser voll und behindern den Schwimmer erheblich.

Kettenrüstung
Die nächst höhere Stufe von Rüstung ist die Kettenrüstung. Kettenrüstungen bestehen aus kleinen ineinander gefügten Ringen, die schließlich die Form eines Kleidungsstückes annehmen können. In der Regel gibt es vor allem Kettenhemden, -mäntel oder -hauben. Sie unterscheiden sich nicht in der Rüstungsstärke, sondern lediglich von der Fläche, die sie bedecken. Der Vorteil einer Kettenrüstung ist, dass sie ihrem Träger eine relativ gute Beweglichkeit erlaubt und trotzdem gut schützt. Allerdings sind Kettenhemden verflixt schwer. Und Kettenmäntel erst recht. Falls du solche Elemente in dein Spiel mit einbringen möchtest, würden wir dir empfehlen, dass kein Charakter mit einer Stärke von zwei oder weniger ein Kettenhemd und niemand mit einer Stärke, die nicht wenigstens vier Punkte beträgt einen Kettenmantel tragen sollte. Allerdings sind wir ganz persönlich der Meinung, dass man solche Dinge nicht zu genau nehmen darf.

Nimmt dein Charakter trotz eines Kettenhemdes Schaden, erleidet er wahrscheinlich Prellungen, Quetschungen und blaue Flecke, im schlimmsten Fall Brüche oder innere Blutungen. Kettenhemden schützen hervorragend gegen jede Form von Stichwaffen. Gegen Hiebwaffen sind sie weniger effektiv. Manchmal haben Kettenhemden die unangenehme Eigenschaft sich unter den Einwirkungen eines Hiebes zu verformen, was sie noch unbequemer macht. In extremen Fällen lösen sich die Ketten und können sich im Fleisch des Trägers verhaken, was selbstverständlich unangenehm ist. Vor Fallschaden schützen Kettenhemden gar nicht - im Gegenteil, sie verschlimmern ihn unter Umständen noch. Auch gegen Feuer bieten sie nur sehr wenig Schutz, da sie ja aus Metall sind und dazu neigen, sich aufzuheizen und die Hitze sogar noch speichern. Schwimmen scheidet mit Kettenhemden aufgrund des Gewichtes vollkommen aus.

Kettenrüstungen werden übrigens nie auf der blanken Haut getragen. Man hat immer dicke Unterwäsche dafür.

Plattenrüstungen
Plattenrüstungen sind der perfekteste Schutz in einer Fantasywelt. Aber auch der unbequemste. Das Paradebeispiel einer Plattenrüstung ist die Ritterrüstung, die jedes Kind kennt. Es gibt Plattenpanzer aber auch in jeder anderen erdenklichen Variante: als arm- oder Bein-

schienen, als Schulter- oder Knieschoner, als Helme, als Brustpanzer usw. Die Übersicht bei den Rüstungs-Schritten geht davon aus, dass man unter einer Plattenrüstung immer die Vollrüstung versteht. Ein Brustpanzer hat wahrscheinlich eher einen Rüstungsschutz wie ein Kettenhemd, Arm- und Beinschienen alleine schützen den Träger nicht besser als eine Lederpanzerung - dafür aber an anderen Stellen.

Wie immer gilt die Faustregel: Je höher der Schaden, desto wahrscheinlicher wurden empfindliche Stellen getroffen, die nicht gerüstet sind. Jede Rüstung hat auch ihre Lücken. Was die Eigenschaften der Plattenpanzer angeht, so gilt für sie das gleiche wie für Kettenhemden, nur dass sie ihrem Träger eine viel geringere Bewegungsweite ermöglichen. Ritter in einer Vollrüstungen mussten meistens mit Seilzügen auf ihre Pferde gehoben werden. Fielen sie von den Pferden herunter, lagen sie wie Schildkröten auf dem Rücken. ***LIQUID*** verzichtet darauf, diesen Effekt tatsächlich so drastisch im Spiel umzusetzen, da es einfach verdammt wenig Spaß macht, eine auf dem Rücken liegende Schildkröte zu spielen. Aber natürlich ist die Entscheidung darüber dir und deiner Spielrunde überlassen. Wir haben einen Mittelweg gewählt und den Rüstungs-Schritt einer Plattenpanzerung halbwegs klein gehalten, sodass sie zwar gut schützt, aber auch eine relativ gute Beweglichkeit garantiert. Wenn dir das nicht gefällt, ändere es.

Helme und Schilde

Helme und Schilde gibt es ebenfalls in allen möglichen Variationen und aus jedem erdenklichen Material. ***LIQUID*** unterscheidet nicht großartig zwischen verschiedenen Arten von Schilden und Helmen. Sie erhöhen einfach immer den Rüstungs-Schritt um eins. Dies geschieht, um die Spielbarkeit zu gewährleisten. Es gibt einfach nichts Lästigeres in der Hitze des Gefechtes, als zu berechnen, welchen Helm und/oder Schild man eigentlich gerade benutzt, welche Nachteile das hat und wieviel Rüstungsschutz einem das eigentlich gewährt ... Außerdem zieht man in der Regel auch nur mit leichten Schilden und Helmen in die Schlacht. Für große Helme gilt das gleiche wie für Plattenpanzerungen. Sie machen den Träger zwar ziemlich unantastbar, lassen ihn aber auch blind und taub in die Schlacht ziehen. Turmschilde bieten einen verdammt guten Schutz, verringern aber die Beweglichkeit bis zur Totenstarre.

Moderne Rüstungen

Das Thema moderne Rüstung ist ein wenig komplexer als das der archaischen Rüstungen. Je spezieller mit der Zeit die Waffen wurden, umso spezieller wurde natürlich auch der Schutz vor ihnen. Wir wählen auch hier nur exemplarisch ein paar Beispiele aus. Es ist nicht möglich, jede erdenkliche Form von Rüstung abzudecken, vor allem deswegen nicht, weil du dir in Science-Ficition-Spielwelten jede mögliche oder unmögliche Form von Energierüstungen ausdenken kannst, die keinerlei Behinderungen mehr mit sich bringen und dafür aber einen wasserdichten Schutz bieten. Wir raten jedoch dringend davor ab, Rüstungen zu entwerfen, die keine Schwachstellen besitzen. Diese führen schnell dazu, dass das Gleichgewicht des Spiels durcheinander gebracht wird.

Die erste und beste Weiterentwicklung der Plattenrüstung ist die der kugelsicheren Weste, die es seit dem zweiten Weltkrieg gibt. Je nach Material sind diese Westen allerdings ziemlich unbequem zu tragen. Man schwitzt in ihnen schnell. Allerdings sind kugelsichere Westen viel bequemer als die meisten Ketten- oder Plattenpanzer. Entgegen ihrer Bezeichnung schützen jedoch kugelsichere Westen eher schlecht vor den meisten Projektilen moderner Schusswaffen. Eigentlich sind sie dazu gemacht, ihrer Träger vor den Splittern von Granaten zu schützen. Erst die moderneren sogenannten Gentex-Schutzwesten bieten auch einen (geringen) Schutz vor kleineren Kugeln.

Kugelsichere Westen können kaum verborgen werden. Man muss sie in der Regel über der Kleidung tragen, da sie sehr groß sind. Sie lassen sich nur durch Mäntel oder sehr weite Jacken verbergen. Kugelsichere Westen schützen nur wenig vor Feuer und helfen einem überhaupt nicht bei Fallschaden. Auch im Wasser sind kugelsicher Westen extrem unpraktisch und behindern deinen Charakter beim Schwimmen ungefähr genauso stark wie ein Kettenhemd.

Ganzkörperrüstungen aus Kevlar sind für Sprengstoffexperten gedacht. Dabei dienen sie allerdings eher dazu, die Moral des Trägers zu festigen, als im Falle einer Explosion sein Überleben zu sichern. Allerdings sind diese Rüstungen meistens mit einer Schutzschicht von Nomex versehen, was ihre Träger gut vor Feuer schützt. Moderne Ganzkörperrüstungen behindern ihren Träger zwar nicht so stark wie ein archaischer Plattenpanzer, aber es ist trotzdem kein Vergnügen sie zu tragen. Dein Charakter wird sie nur in Ausnahmesitutationen benutzen wollen.

Spielbeispiel

Um dir ein Gefühl dafür zu geben, wie du mit den ***LIQUID***-Regeln in einer Rollenspielrunde umgehen kannst, haben wir hier das Beispiel einer Spielrunde in der Fantasy-Welt ***Freeya*** für dich festgehalten.

Du kennst die Charaktere der Spielgruppe bereits aus einigen Beispielen in den Regeln:

Da gibt es **Rovan**, den Krieger. Rovan ist vor allem ein guter Kämpfer, geschickt, stark und durchtrainiert. Er ist nicht dumm, aber auch nicht wirklich intelligent oder gebildet. Denken ist nicht seine Stärke, aber in der Regel reicht's aus um zu überleben. Da Rovan Sohn eines Adligen ist und wohl behütet vom Rest der Welt aufwuchs, hat er vor allem mit zwei Dingen zu kämpfen: seiner Naivität und seinem Jähzorn. Rovan wird von *Markus* gespielt.

Bestard, den Halbling-"Händler". In Wirklichkeit ist Bestard natürlich ein Dieb - aber alle tun so, als würden sie das nicht wissen (abgesehen davon, dass jeder seine Geldbörse und seinen Rucksack nie aus den Augen lässt). Bestard ist schlau und auch ein bisschen hinterlistig; so hinterlistig, wie jemand, der acht Mahlzeiten am Tag zu sich nimmt, nur sein kann. In Wirklichkeit ist Bestard ein Angsthase, weiß das aber immer gut zu verbergen. Bestard ist einer von *Martins* Lieblingscharakteren.

Saya ist eine "Schatzsucherin". Allerdings ist sie genauso Schatzsucherin, wie Bestard ein Händler ist. Beide wissen voneinander, dass sie eigentlich Diebe sind. Deswegen behalten sie sich stets sehr gut gegenseitig im Auge, auch wenn zwischen ihnen sowas wie eine gewisse fachliche Anerkennung herrscht. Saya ist nicht wie Bestard Diebin, weil sie die sportliche Herausforderung liebt, sondern wird von ihrer blinden Sucht nach Reichtum angetrieben. Deswegen wäre sie gerne ein bisschen kaltblütiger, als sie in Wirklichkeit ist. Ihr weiches Herz macht ihr von Zeit zu Zeit einen Strich durch die Rechnung und ließ sie in der Vergangenheit nur zu oft leer ausgehen. Es lohnt sich für einen Dieb nicht Mildtätigkeit und Mitgefühl zu zeigen. Sayas Spielerin ist *Maria*.

Saya besitzt einen Gefährten: **Tobje**, einen Gibbs, der ihr treu ergeben ist und mit ihr schon viele Gefahren durchlebte. Tobje ist naturgemäß klein und etwas ängstlich, dafür aber treu und ein ziemlich guter Magier. Tobje wird von *Jakob* gespielt.

Die Spielrunde wird von *Marcus* geleitet.

Unsere Gefährten befinden sich auf dem Inselkontinent *Ered*, genauer: in der großen Stadt *Ruun*, einer der größten Handelsstädte ganz Freeyas. Ruun ist von einem Bürgerkrieg gezeichent, der vor Kurzem stattfand. Alles ist noch in Aufruhr, die Gesetzeshüter haben alle Hände voll zu tun. Das zieht nicht nur ehrbare Abenteurer wie unsere Helden an, sondern gibt auch vielen üblen Subjekten die Gelegenheit, unbehelligt ihren finsteren Plänen nachzugehen.

Wir beobachten unsere Heldengruppe, wie sie gerade mitten in der Nacht in das Haus eines Händlers namens Laif Bynron einbrechen. Die Gefährten haben erfahren, dass Laif ein dunkles Geheimnis besitzt: Er ist Mitglied einer verbotenen Sekte,

die mit den Drai im Bunde ist und die Wiederkehr der Drachen auf Freeya vorbereiten (*Näheres dazu siehe weiter unten in der Spielweltbeschreibung von* ***Freeya***).

In Laifs Besitz soll sich ein mächtiges Artefakt der *Altvorderen* (s. unten) befinden, mit dem er in der nächsten Nacht einen mächtigen, überlieferten Zauber durchführen will, um hier - mitten in Ruun – einen Vermay, einen bösen Drachen, zu beschwören. Die Katastrophe wäre unvorstellbar, Tausende würden sterben. Deswegen brechen unsere Gefährten in dieser Nacht todesmutig in Laif Bynrons Haus ein, um das Artefakt zu erbeuten und das Schlimmste zu verhindern ...

Jakob (als Tobje): Ich bleibe draußen und stehe Schmiere.

Maria (als Saya): Du Feigling! Wir brauchen dich da drinnen bestimmt.

Markus (als Rovan): Nein, ich denke Tobje hat Recht, Saya. Wir brauchen einen, der uns warnt, wenn hier draußen etwas passiert. Tobje ist der kleinste von uns. Er fällt am wenigsten auf - und er kann fliegen: Wenn jemand kommt, kann er schnell zu uns kommen und uns warnen. Es ist gut Tobje, warte hier auf uns!

Jakob: Alles klar - viel Glück. Und macht da drinnen keine Mätzchen! Ich habe kein gutes Gefühl bei der Sache.

Martin (als Bestard): Alter Schwarzseher!

Jakob: Ich fliege auf das Höchste Dach, das ich finden kann und suche mir eine Position, von der aus ich alles gut überblicken kann.

Marcus (als Spielleiter): Okay, kein Problem.

Maria: Gut, dann wollen wir mal sehen ob Ahahod uns wohl gesonnen ist. Ich knacke das Schloss der Eingangstür.

Martin (als Bestard): Das wird doch nichts! Warum sich die Mühe machen? Lasst uns doch lieber durch ein Fenster einsteigen - oder übers Dach!

Maria: Halt den Mund - ich bin von uns beiden die Einbrecherin!

Martin: So? Ich dachte immer du bist Schatzsucherin?

Maria: *ICH ÖFFNE JETZT DIESES VERDAMMTE SCHLOSS!*

Marcus: Mach einen Check von *Geschicklichkeit + Handwerk*. *(Insgeheim würfelt Marcus noch einen Check von Wahrnehmung + Wachsamkeit für Saya, da die Tür einen magischen Alarm auslöst, wenn sie nicht mit einem speziellen Schlüssel geöffnet wird. Dies hätte Saya an einer kleinen Rune erkennen können, die in das Schloss geschmiedet wurde. Der Check misslingt und Saya bemerkt diese zusätzliche Sicherung nicht. Pech für die Gruppe.)*

Maria: Nein, Mist, eine neun. Ich hab's nicht geschafft. Aber ich bin auf Schlösser öffnen spezialisiert! Ich setze kein Mana ein, um den Wurf zu wiederholen.

Marcus: Gut. Das Schloss ist offen. Aber du hast eindeutige Spuren hinterlassen: Das Holz ist zerkratzt, das Metall des Schlosses hat ebenfalls Kratzspuren und ist verbogen und du hast einen Teil deines Dietrichs im Schloss gelassen, sodass du dir einen neuen besorgen musst. *(Insgeheim fängt Marcus an zu zählen: Im Keller des*

Hauses ist Laifs Beschwörungssaal, der von zwei Golems bewacht wird. Die magische Falle hat sie geweckt und sie machen sich auf die Suche nach den Eindringlingen. In sechs Kampfrunden - also in ca. 60 Sekunden erzählter Zeit - sind sie im Stockwerk der Charaktere angekommen.)

Martin: Hab ich doch gleich gesagt! Aber nein - auf mich hört mal wieder keiner ...

Markus: Immer mit der Ruhe! Reg' dich nicht so auf, Brobro. Bestard, halt die Klappe! Saya hat ihr Bestes gegeben und wir sind drin - was wollt ihr mehr? Außerdem ist sie Schatzsucherin, das habt ihr doch gehört ... *(zu Marcus:)* Ich stoße die Tür auf und gehe rein - was sehe ich?

Marcus: Einen Korridor, von dem drei Türen abgehen und eine breite Treppe aus Holz, die sowohl nach oben als auch nach unten führt. Alles ist sehr dunkel - schließlich brennt hier nirgends Licht und es gibt keine Fenster. *(Marcus würfelt nacheinander für jeden Charakter einen Check von Wahnehmung + Wachsamkeit - 3, um zu sehen, ob sie die Geräusche der aktivierten Golems hören, aber keiner der Checks gelingt.)*

Markus: Jetzt könnten wir gut Tobje und einen seiner Lichtzauber gebrauchen. Sei's drum. Ich öffne die Tür, der ich am nächsten bin.

Martin: Ich schlüpfe an allen anderen vorbei und eile die Treppe nach oben.

Marcus: Gut, da du klein und wendig genug bist, gelingt es dir, dich zwischen den anderen durchzuzwängen und zur Treppe zu gelangen. Kein Problem.

Maria: Verdammt lasst uns zusammen bleiben! Bleib hier, Bestard!

Marcus: Also, was machst du Martin?

Martin: Na ich renne natürlich weiter!

Marcus: Gut, ihr seht alle wie Bestard sich zwischen euch entlang schlängelt und die Treppe nach oben läuft.

Maria: Na, wundervoll! Lassen wir ihn gehen, er wird schon sehen, was er wieder davon hat.

Markus: Was ist denn jetzt mit meiner Tür? Kann ich die endlich aufmachen?

Marcus: Als du die Tür öffnest, blickst du in einen dunklen Raum. Du kannst nicht viel erkennen aber du siehst einige Steinstufen die offensichtlich nach unten führen, außerdem kommt dir kalte abgestandene Luft entgegen. *(Marcus macht wieder einen Check auf Wahrnehmung + Wachsamkeit, diesmal ohne einen Modifikator da die Golems näher gekommen sind und eine der Türen auf ihrem Weg gerade von Rovan geöffnet wurde. Obwohl Rovan in dem Attribut Wahrnehmung und der Fertigkeit Wachsamkeit nur jeweils eine zwei hat ist er erfolgreich da Marcus eine zwei würfelt!)*

Du hörst ein merkwürdiges Geräusch!

Markus: Was denn?

Marcus: Bump, bump, bump bump ... *(Imitiert leise das Geräusch der Golemschritte.)* Es ist ziemlich weit entfernt und schwer zu erkennen. Es klingt so, als ob jemand in regelmäßigen Abständen mit etwas Schwerem auf den Boden schlägt - *und es kommt näher!*

Markus: O-o! *(schreit:) Wir bekommen Besuch!* (*zum Spielleiter:*) Ich überprüfe noch mal die Gurte an meinem Schild und ziehe meinen Streitkolben aus dem Wehrgehänge! Wenn ich soweit bin beobachte ich die Treppe weiter! Nein halt: *Kann hier jemand mal Licht machen - gleich geht's rund!*

Martin: Was ist denn jetzt oben?

Marcus: Moment Martin. Geht gleich bei dir weiter! Ihr anderen hört wie Rovan um Licht bittet!

Maria: Ich gehe auf die Straße und rufe nach Tobje! Aber nicht so laut, dass ich dir ganze Nachbarschaft wecke!

Marcus: Jakob, du hast dich auf ein Dach gesetzt um alles überblicken zu können?

Jakob: Jou!

Marcus: Dann mach mal 'nen Check von *Wahrnehmung* + *Wachsamkeit* ob du Saya hörst!

Jakob: Gut! (Würfelt eine 1, macht einen Schicksalswurf und würfelt eine sieben.) Gulp, oder auch nicht, ein Patzer ...

Marcus: Hm. Du hast dich also auf ein Dach gesetzt um alles besser überblicken zu können. Kurze Zeit später ist dir ein kleiner Dachfenster aufgefallen, hinter dem sich ein älteres Ehepaar streitet. Da dieser Streit wesentlich interessanter ist als die öde Straße, hängst du jetzt am Fenster und siehst den beiden zu. Da sie sehr laut streiten hörst du Sayas Rufe nicht!

Jakob: Das ist nicht dein Ernst oder? Doch ist es, toll! Na ja, streitende Ehepaare sind auch interessant.

Marcus: Zu dir Martin *(sieht kurz in seinen Aufzeichnungen nach was im oberen Stockwerk war)* du bist also die lange Treppe nach oben gerannt. Am Ende der Treppe stehst du vor einer schweren, mit Eisen beschlagenen Holztür! Sag nichts, du willst sie öffnen? *(Martin nickt heftig.)* Sie ist verschlossen!

Martin: Dietriche raus und auf damit!

Marcus: Du packst also deine Dietriche aus und willst gerade mit dem knacken des Schlosses beginnen als du von unten den Schrei Rovans hörst: Ihr bekommt Besuch!

Martin: Ich versuch noch ganz schnell die Tür zu öffnen!

Marcus: Mach mal 'nen Check mit -3 wegen der Eile!

Martin: (würfelt einen Check von Geschicklichkeit 4 + Handwerk 3) Eine drei!

Marcus: Das ist okay, dauert aber trotzdem eine Minute! Weiter mit dir, Markus!

Du hörst wie weiter unten eine Tür geöffnet wird und - *KRACK!!* - krachend gegen eine Wand schlägt! Bump, bump, BUMP, *BUMP!* Die schweren Schläge sind jetzt viel näher und dir fällt auf das sie den Rhythmus von Schritten haben, zwei Paar Schritte! Außerdem ist da noch ein seltsames Fauchen.

Markus: Die sollen nur kommen!

Marcus: Zuerst fallen dir zwei Paar rote Augen auf, die sich am Fuß der Treppe auf dich fixieren. Du kannst nicht viel erkennen, aber die Augen erhellen kleine Bereiche der umliegenden Gesichter die offensichtlich aus Stahl sind! Die beiden Gestalten stapfen hintereinander die Treppe hinauf.

Markus: Upps! Ich richte mich zu meiner vollen Größe auf und blicke den Wesen stolz und trotzig mit finsterer Miene entgegen! *Kommt zu Papa, Blechmädels!*

Marcus: Die brauchen noch einen Moment bis sie da sind! Was macht du, Maria?

Maria: Hab' ich schon bemerkt was da auf Rovan zukommt?

Marcus: Mach nen Check: Wahrnehmung + Wachsamkeit!

Maria: Misslungen.

Marcus: Nein, du siehst nicht, was auf ihn zukommt! Aber Rovan steht in dieser Pose, in der er immer steht, wenn es Probleme gibt!

Maria: Ich rufe weiter nach Tobje - *lauter*!

Marcus: Du bekommst erstmal keine Antwort. Martin, du bist jetzt erst seit wenigen Augenblicken an der Tür zu Gange und schon hörst du ein sattes Klacken aus dem Schloß.

Martin: Wer kann der kann! Ich stoße die Tür auf. Was sehe ich?

Marcus: Einen weiteren dunklen Flur, der wohl genau über dem im Erdgeschoss liegt! Es gibt kaum Licht, deswegen kannst du nicht viel erkennen. Aber dann siehst du, wie am Ende des Flures zwei rote, leuchtende Augen zum Leben erwachen. Dann stapft etwas Großes mit schweren Schritten auf dich zu!

Martin: Heiliger Holunderstrauch! (Überlegt einen Moment wobei sein Gesicht verschiedene Grimassen zieht!) Ich lasse meine Dietriche vor Schreck fallen und renne panisch die Treppe nach unten: *Monster! Ich habe Monster entdeckt - Tharn steh uns bei!*

Marcus: Markus, die Dinger sind weiter auf dich zu gekommen. Inzwischen kannst du sie ein bißchen besser erkennen. Es handelt sich um sowas wie Golems - nur aus Metall. Sie sind etwas größer als zwei Meter und so breit, dass ihre Schultern an den Wänden der Kellertreppe Funken sprühend entlang schaben. Sie scheinen mit eisernen Platten gerüstet zu sein, unter denen Schläuche entlang laufen. Aus den Verbindungsstücken dieser Schläuche dringt immer wieder heißer Dampf. Der rechte Arm beider Golems verfügt über keine Hand - sie wurde durch einen schweren Eisenhammer ersetzt.

Kurz bevor die Golems dich erreichen können, stürzt Bestard die Treppe hinunter!

Martin: *Sie kommen!* Ich drücke mich an Rovan vorbei und flüchte auf die Straße!

Marcus: Markus, was tust du?

Markus: Ich werde erstmal auf die Golems auf der Treppe einschlagen - da die hintereinander stehen, kann mich eh immer nur einer angreifen, vermute ich! Trotzdem versuche ich die Treppe, über die Bestard gerade gekommen ist, im Auge zu behalten!

Marcus: Der erste Golem ist jetzt fast an dir dran, auf jeden fall so nahe, dass du zuschlagen kannst. Da du ihn ja erwartet hast, kriegst du diese Runde die Initiative. Schlag zu!

Markus: Also *Stärke* + *Handwaffen*, ja? Das ist zusammen 7! (würfelt) Eine 4, ich treffe ihn und mit den 2 Schadensschritten meiner Waffe sind das 6 Schadenspunkte.

Marcus: *(zu sich selbst)* Sechs Schadenspunkte, weniger vier Punkte Verteidigung, sind zwei, die durchkommen. *(zu Markus)* Du bringst einen gut gezielte Schläge auf die metallene Figur an. Hauptsächlich triffst du die massive Rüstung des Golems, die nicht einmal Dellen erhält. Doch ein Schlag trifft eine ungepanzerte Stelle und zertrümmert einen der dicken Schläuche, die dahinter liegen. Sofort bewegt sich die Kreatur wesentlich langsamer und abgehackter. Trotzdem greift sie dich an. (*Würfelt Stärke + Handwaffen für den Golem.*) Eine drei, plus dem Waffenschaden - sind fünf Schadenspunkte.

Markus: (Rovan hat eine Verteidigung von 3; mit dem Kettenpanzer von 3 Rüstungsschritten macht das 6 Punkte, die er vom Schaden abziehen darf.) Es gelingt mit der vollen Wucht des Hiebs auszuweichen. Der Schlag streift mich nur und prallt von meinem Panzer ab. Ich keuche unter der Wucht des Aufpralls und weiche einen Schritt zurück, mehr passiert aber nicht.

Maria: Inzwischen sollte ich gemerkt haben, dass Rovan angegriffen wird, oder?

Marcus: Ja, das kann man nicht übersehen. Außerdem kam eben Bestard aus dem Haus gerannt und schrie: „Sie kommen!"

Maria: Dann schreie ich ein letztes Mal nach Tobje! Danach renne ich in den Hausflur und versuche Rovan zu helfen.

Markus: Merke ich das Saya kommt?

Marcus: Mach mal einen Check von *Wahrnehmung* + *Wachsamkeit – 2*.

Markus: Geschafft!

Marcus: Ja! Dann merkst du das auch.

Markus: Dann werde ich weiter auf die Treppe zugehen um die Golems in die Mangel zu nehmen!

Marcus: In Ordnung. Jakob du kannst noch mal einen Check von *Wahrnehmung* + *Wachsamkeit* machen.

Jakob: (würfelt) Eine fünf, das ist trifft genau meine Chance von fünf und ist okay, oder?

Marcus: In einer kleinen Pause des Streits, den du belauschst, hörst du den Schrei von Saya!

Jakob: O Mann, wo war ich nur mit meinen Gedanken! Ich fliege eilig vom Dach und sehe mir mal an, welchen Mist die da wieder gebaut haben.

Marcus: Markus, du darfst diese Runde zuerst angreifen, dann bist du dran Maria. Danach dürfen die Golems handeln, weil sie extrem langsam sind und da du noch mit Herunterfliegen beschäftigt bist, kommst du als letzter dran, Jakob.

Markus: Ich hole mit meiner Waffe weit aus und versuche wieder einen der Schläuche zu treffen. (würfelt) Eine Neun. O-o, das war wohl nichts.

Marcus: Du holst zwar zu einem gewaltigen Schlag aus, in den du deine ganze Kraft legst, aber du hättest wohl lieber zielen sollen. Der Hieb geht meilenweit daneben. Maria - du bist dran.

Maria: Kann ich eines meiner Messer an Rovan vorbei werfen?

Marcus: Schwierig aber nicht unmöglich. Der Golem ist größer als Rovan, aber trotzdem steht Rovan im Weg. Du kriegst einen Malus von zwei auf deinen Angriff, wenn du ohne den Malus getroffen hättest triffst du Rovan.

Maria: Uhhhhh. Dann lass ich das lieber. Ich rufe einfach nur: „Rovan, treib sie auf die Straße!"

Martin: Ich renne einfach erst mal weiter bis ich einen guten Abstand zu diesen Biestern habe! Dann beobachte ich den Kampf hinter einer Deckung, ach ja und ich sehe zu das uns keiner in den Rücken fällt.

Markus: Du verdammter Feigling!

Jakob: Bin ich jetzt unten?

Marcus: Ja!

Jakob: Also.... (holt tief Luft) ich bremse meinen Sturzflug ab, und fange schon dabei an magische Runen in die Luft zu zeichnen. Dann beginne ich mich zu konzentrieren. Ich will eine Flammenlanze an Rovan vorbei auf den vordersten Golem schleudern!

Marcus: Na gut, da es sich um einen Zauber handelt wirst du kaum Rovan treffen, aber du bewegst dich noch: Ziehe einen Punkt von deinem Check von Willenskraft + Element ab.

Jakob: Kein Problem. Da ist meine Chance sieben! (Würfelt, und sieht dann wieder sehr besorgt aus). Eine Eins.... Ich mach den Schicksalswurf! (würfelt wieder) Eine Zwei!!! Ein kritischer Erfolg! *Friss Staub, Golem!*

Marcus: (Entschließt das die kritische Flammenlanze verheerende Auswirkungen auf den Golem hat) Markus, an deiner Schulter schießt eine Flammenlanze vorbei, deren Hitze dein Haar ansengt. Sie trifft die eiserne Gesichtsplatte des Golems.

Unter lauten Krachen kannst du sehen wie das Metall anfängt rot zu glühen und dann unter der Wucht der Flammen weg gerissen wird. Für einen Moment steht der Golem ohne Kopf da, dann schießt aus den gekappten Schläuchen an seinem Hals heißer Dampf in den Flur, der Golem fällt zu Boden.

Markus: Na also, geht doch. Ich stürze mich auf den nächsten Golem.

Marcus: Gut, das war dann diese Kampfrunde. Ein Golem ist außer Gefecht zwei stapfen noch auf euch zu. Inzwischen hat der Kampflärm Anwohner geweckt, Martin, Bestard sieht hinter einigen Fenstern Licht angehen. Beginnen wir mit der nächsten Runde ...

Der Ball

Eine ***Thyria Steamfantasy***-Kurzgeschichte
von Thomas W. Waßmann und A. D. Schlüter

Die Tür schwang auf, als die livrierten Diener zu beiden Seiten nach vorn traten. Ein großer Saal erschien vor meinen Füßen - fast so, als hätte ein Magier meinen Körper aus dem kargen Vorraum der Jetztwelt in das strahlende Paradies des Essefeuers geholt. Zahlreiche Kronleuchter, die mit feinsten Kristalltropfen behängt waren, erhellten den großen Ballsaal der Burg von Sundenwald. Auf dem glänzenden Parkett drehten die vielen Gäste in ihren Staatsroben, Parade-Uniformen und teuren Entwurfskleidern gerade den zweiten Walzer.

Nun gut, ich war zu spät. Als ich Eintrat wurde mein Name vom Haushofmeister nicht schallend verkündet. Ich war ja auch nur ein Angestellter - zwar kein unbedeutender, aber das hier war auch nur der Seiteneingang, nicht das dampfbetätigte Hauptportal. Während ich die Krawatte richtete, betrachtete ich mich in einem der großen Spiegel an der Wand: schwarzer Anzug, schlanke Gestalt, durchaus sportlich - ich hoffe nicht zu auffällig - und zwei patentierte selbstladende Revolver in Holstern unter dem Gehrock.

Gestatten: Varnas von Wildenbock, Abenteurer, Lebemann, Frauenschwarm und Helfer in der Not, besonders in der Not der Reichen, und erst recht, wenn die Bezahlung stimmte.

***

Zufrieden mit dem korrigierten Sitz meines Halsbinders und dem verwegenen Lächeln drehte ich mich um und bahnte mir meinen Weg durch den Saal. Der Walzer war gerade zu Ende. Das Orchester schöpfte Kraft, und die Tänzerinnen wurden von ihren Partnern galant am Arm von der Tanzfläche geführt.

Gute Güte! Was für eine Blondine durften meine stahlblauen Augen am anderen Ende des Saals erblicken. In diesem pinkfarbenen Kleid mit dem *cul de tyree* und den diamantbesetzten Haarnadeln ... sehr charmant. Die wollte ich gern einmal zum Tanz bitten. Aber ihre Ballkarte würde sicherlich schon voll sein. Es hatte Nachteile, wenn man zu den Festen seines Arbeitgebers zu spät erschien.

Am Ende des Saales fand ich den Herzog, wie immer in der weißen Uniform seiner Gardekürassiere. Sehr klug von einem so ungeliebten Tyrannen, eine Uniform mit eisernem Panzer zu tragen.

"Majestät!"

Ich schlug die Hacken zusammen und verneigte mich. Der Monarch blickte ein wenig finsterer als sonst. Er streckte die Hand aus und einer der livriertern Diener reichte ihm einen Sektschwenker. Er setzte zum Trinken an. Ich sprang sofort nach vorn und schleuderte ihm das Glas aus der Hand. Mit einem Klirren zerbarst es auf dem Boden. Plötzlich kehrte Stille ein. Ich hatte die schönen Damen wohl um den dritten Walzer betrogen.

Der Herzog schäumte vor Wut.

"Was soll diese Infamie? Wachen, richtet ihn!", rief er, und schon waren zwei seiner Kürassiere bei mir. Sie zogen ihre schweren Säbel eine Handbreit aus den Scheiden. Ich verneigte mich nur und zeigte auf den Boden hin zu dem zerborstenen Sektglas. Zum Glück waren die Leibwachen des Tyrannen nicht auf den Kopf gefallen. Sie griffen im selben Augenblick den Diener, als dieser sich eilends davonmachen wollte. Denn gerade fraß sich der ach so gute Jahrgangssekt gründampfend in das Parkett des Saales.

***

Der Herzog umarmte mich als sei ich sein verloren geglaubter Bruder. Nun ja, verloren war dieser nicht, vielmehr steckte er vier Stockwerke unter uns im Kerker. Aber solch eine Familienangelegenheit ging mich nichts an.

"Da seit ihr ja doch zu etwas nütze, mein lieber Vernas!"

Das korrigieren meines Namen sparte ich mir.

"Wie habt ihr das nur bemerkt?"

Auch wenn ich meine Methoden nicht gerne kundtue - es gibt zu viele Nachahmer - so antwortete ich doch wahrheitsgemäß:

"Die Magensäure der großen Seeschlange ist ein beliebtes Gift, es ist geschmacklos, geruchlos und sehr wirksam. Aber..."

Erwartungsfroh blickte mich der Herscher über 60 000 unterdrückte Leibeigene an.

"Aber der Diener, den kannte ich nicht."

Ein Augenblick des Zögerns, dann lachte seine Majestät lauthals los.

"Sehr köstlich, sehr köstlich, ich vergaß, ihr lasst euch ja immer alle Diener vorstellen, vor so einem Feste. Nun gut."

Er richtete sich an einen Gardeoffizier, der im Hintergrund geblieben war:

"Stecher, ich glaube, ich brauche einen neuen Haushofmeister ... "

Der Offizier salutierte, und marschierte zum Haupteingang. Der nächste Haushofmeister würde mich sicherlich ankündigen wollen.

***

Oft habe ich mich in den letzten Monaten gefragt, was anstrengender war: Den Herzog zu bewachen, oder ihn ertragen zu müssen. Der Abend wollte in seiner Gegenwart einfach nicht verstreichen. Den herzöglichen Monologen zu lauschen, war nicht gerade das, was ich, Varnas von Wildenbock, Frauenheld, Lebemann und Sicherheitschef dieses Tyrannen, unter einem vergnüglichen Ball verstand. Wir standen beide am Rand des Geschehens auf der Tanzfläche, während er mir erzählte, wie arm und geschunden er mit solch illoyalem Pöbel doch sei. Ich dachte nur bei mir, dass er seine Untergebenen einfach weniger Peitschen müsse, behielt diese weit verbreitete Meinung aber für mich. Statt dessen betrachtete ich mir lieber den

sich zart wiegenden Popo der Dame mit dem *cul de tyree* und den kunstvoll aufgetürmten blonden Locken, welche mit hübschen Diamantnadeln gezähmt wurden.

"Wollen wir ein wenig Luft schnappen, werter Varnes?", fragte der Herrscher ganz unverbindlich. Ich ließ ihn mich beim Arm nehmen und hinausführen. Dort verstrichen die Minuten noch langsamer. Wir beide, begleitet von nur einem halben Dutzend Gardisten, wandelten durch den Schloßpark, vorbei an schön geschnittenen Hecken, Springbrunnen, Bänken und Liebesnestern, von denen einige, akustisch wahrnehmbar, ihrem Namen alle Ehre machten.

Plötzlich kam eilends ein Diener auf uns zu. Diesen Jungen kannte ich. Er warf sich vor dem Herzog in den Staub und sprach mit zu Boden geneigtem Gesicht.

"Leuchtende Majestät, möge die Esse euer Antlitz noch viele Jahre glücklich bescheinen. Aber bitte geht nicht weiter in den Park! Hier hinten wurden vorhin Großwölfe gesehen, wie sie einen der Pfauen rissen. Der Hofjäger meint, sie verstecken sich in den Hecken."

"Na gut,", antwortete der Herzog, "dann gehe ich zurück zum Tanze. Ich habe da eine ganz besondere Dame im Auge ... Sie ist euch sicherlich aufgefallen, Vanas. Sie besitzt bemerkenswertes Hinterteil in einem rosa Kleid ..."

Er machte eine Pause, als würde er nachdenken.

"Ihr kümmert euch einstweilen um die Wölfe. Und kommt nicht ohne eines der Felle wieder. Ich brauche es noch heute vor meinem Kamin ... "

Ja, so war er, der Herzog. Charmant, aber unbeugbar, hatte er mir den Rest des Abends verdorben. Ich würde den Rest des Abends durch Buchsbaumhecken kriechen, um das einzige Säugetier in dieser Gegend zu jagen, vor dem selbst ausgewachsene Raptoren und Jagdspinnen die Flucht ergriffen, während er sich um die Schönheit in rosa kümmerte, was eigentlich mein Plan gewesen wäre.

"Ach ja, und Lieutenant, gebt dem Diener einen Goldtaler und bringt mir den Kopf des unfähigen Hofjägers. Mir so meinen Spaziergang zu vergällen!"

Mit diesen letzten Worten stapfte der Herzog mit seinen Kürassieren davon.

***

"Steh auf, Kleiner, er ist weg" sagte ich, und der Diener tat wie ihm geheißen, wobei er nicht den Silberling vergaß, der vor ihm auf dem Boden lag.

"Führe mich an die Stelle, von der du gerade sprachst".

Er bekam große Augen, als ich eines meiner Taschengeschütze aus dem Holster zog. Matt glänzte der silberne Lauf im Mondlicht.

"Jawohl, hoher Herr..." seine Augen konnten gar nicht von meinem ziselierten Achtschüsser lassen. Nun ja, hier in den Fürstentümern gab es ja auch nur primitive Vorderlader. Meine Revolver hatte ich mir aus der thyrianischen Allianz mitgebracht. Ich kontrollierte noch, ob alle Kammern eine Patrone enthielten, spannte dann den Hahn der "Weber Faustbär" und schritt gemächlich dem Diener nach.

Zehn Minuten erreichten wir die Stelle, an der er nicht mehr weitergehen wollte. Hier war es wirklich finster.

"Hier beginnt das Heckenlabyrinth, hier müssen die Wölfe sein. Wenn der Herr mich jetzt entschuldigen würde ..." Schweiß lief ihm über die Stirn und glitzerte im fahlen Mondschein.

"Ja ja, geh nur, du wärst eh keine Hilfe, höchstens als Lockmittel"

Und schon war er in der Dunkelheit verschwunden. Ich konnte noch gut hören, wie sich seine Schritte auf dem Kiesweg immer weiter von mir entfernten. Ich begab mich unterdessen in das Heckelabyrinth.

***

Manchmal findet man die Jagdbeute, und manchmal findet sie einen.

Ich bog gerade um eine der Hecken, da blieb ich verblüfft stehen. Kein Großwolf, nein, ein alter Mann stand in der Mitte des Weges.

"Bist du Varnas von Wildenbock, persönlicher Leibwächter seiner Grausamkeit Mitbert von Sundheims?" So etwas bringt dann auch einen welterfahrenen Großsaurierjäger wie mich aus dem Konzept. Immerhin nannte er mich beim richtigen Namen.

"Ähh ja, ich glaube schon ...", sagte ich nach kurzem Zögern.

"Dann spüre nun den Zorn der freien Bauern und Soldaten der künftigen Republik Sundenland!", sprach der Alte, und ich verstand endlich worum es ging: Eine Falle für mich!

Ich sprang in die Hecke zur Seite. Der Alte hatte wohl das Mana im voraus gesammelt, jedenfalls flog alsbald ein Feuerstrahl aus seiner Hand, direkt an die Stelle, an der ich gerade noch gestanden hatte. Noch im Flug schoss ich sechs Kugeln auf ihn, alle trafen.

Oder vielmehr: hätten treffen sollen.

Kurz vor dem Alten hingen sie, blau Blitze schlagend, in der Luft. Ich kam auf, rollte mich zur Seite und zog den zweiten Revolver, einen tyreeischen LaMot. Ich ging in die Hocke. Noch ein Feuerstrahl. Panisch machte ich einen Satz beiseite, so versengte mir der Flammenschlag nur das Bein.

Mein guter Anzug!

Ich entleerte beide Waffen auf den Magier. Die Kugeln aber blieben jedesmal vor ihm hängen. Er sah angestrengt aus. Sein Gesicht war zur Fratze verzerrt. Ein weißer Schimmer floß aus der Umgebung, wie wabernder Bodennebel zu ihm auf. Es war Mana, das Mana, das er der Umgebung entzog. Dann hob er erneut die Hand, um wieder auf mich anzulegen. Mit dem Bein würde mir vorerst keine akrobatische Heldentat mehr gelingen.

Ich war erledigt, senkte die Waffe.

"Hahah! Sterblicher, fühle die Macht der Magie! Wie wertlos sind deine technischen Spielzeuge gegen sie, wenn sie ihr Pulver erst einmal verschossen haben!"

Darauf hatte ich nur gewartet, er ließ sich Zeit mit der Hinrichtung, Zeit um mich zu verspotten, mich Winseln zu sehen. Ich riss die LaMot hoch und schoß. Der zentrale Lauf dieses kleinen Wunders enthielt normalerweise eine Schrotladung für den Nahkampf. Meiner nicht. Ich hatte mir die großkalibrige Kugel von einem Faidin mit Runen beschnitzen lassen. Sie traf auf die magische Barriere, und blieb hängen.

"Hahahaha! Deine Tricks nützen gar nichts! Stirb ...", waren dann auch die letzten Worte, die ich von ihm vernahm.

Als der Magier den Flammenstrahl auf mich richtete verließ dieser seine Handfläche. Nun prallte er aber nahe meiner verzauberten Kugel an dem magischen Schutzfeld des Magiers ab, durchquerte es, und verbrannte den Magier bis zur Unkenntlichkeit. Verkohlt fiel sein Körper zu Boden. Eine Sekunde noch schwebten meine Geschosse in der Luft, dann taten sie es der Leiche nach.

"Ja, Käseglockenzauber können auch nach hinten losgehen", dachte ich still bei mir. "Nun aber schnell zurück zum Palast."

***

Dort angelangt, es dauerte dank meiner Brandwunde ein wenig länger, bemerkte ich schon an der Treppe die helle Aufregung, welche die Gäste ergriffen zu haben schien. Die Musik war verstummt, man hörte wildes Gerede.

"Was ist passiert?", fragte ich den ersten Kürassier, der mir totenbleich entgegen kam.

"Herr von Wildenbock! Seine Majestät ..., seine Majestät, er ist ermordet worden!"

Mit diesen Worten zeigte er mit zitterndem Arm auf die Mitte der Tanzfläche. Es stimmte. Dort lag er, und sein Kürassier hatte ihn nicht davor bewahrt, den Todeskuss zu empfangen: Mit einer langen Haarnadel mit einem funkelndem Diamanten an der Spitze war er erdolcht worden. Sie stecke noch in seinem Hals, von links nach rechts. Ich beugte mich hinunter zu dem Leichnam, eine Ehrenbezeichung war nun kaum noch notwendig, griff nach der Nadel und zog sie heraus.

Hiernach wandte ich mich zu dem Kürassier: "Das Beweisstück sichere ich, Herr Lieutenant."

"Aber natürlich ..."

Er trat einen Schritt zu mir, sodass uns nicht der ganze Ballsaal hörte. "Nur, was sollen wir jetzt tun? Das Volk wird außer sich sein, wenn es hört, dass er verstorben ist..."

Hoffnungsvoll blickte mich der junge Offizier an. Außer sich? Dies war sicherlich eine geringe Untertreibung. Das Volk würde den Adel stürzen, allen voran die Offiziere der gehassten Garde. Ich überlegte kurz, dann sprach ich in meiner geübtesten Kasernenhofstimme:

"Lieutenant von Stengel, sperren sie die Burg mit ihren Männern. Holen sie den Bruder des Herzogs aus dem Kerker. Lassen sie ihn schnellstens von seiner Hoch-

würden dort drüben krönen. Es sind alle notwendigen Würdenträger da."

"Ist das nicht ein wenig übereilt?", fragte er zögerlich und scheu.

"Mann, bei der Esse! Wollen sie einen Bürgerkrieg?", schrie ich ihn an. Daraufhin tat er, wie ich ihm befohlen hatte und brach in große Geschäftigkeit aus. Er gab Anweisungen und Befehle. Ich sagte ihm abschließend noch: "Ich werde mich zur Garnison begeben, und die Männer dort mobil machen. Ich habe die besten Chancen, an den Revolutionären vorbei zukommen, sollten diese bereits in der Stadt ihr Unwesen treiben!"

"Sie haben natürlich recht, Herr von Wildenbock, ihr Gefährt ist ja fast unverwundbar. Ich hoffe sie schaffen es."

"Das werde ich ..."

Wir schüttelten einander herzlich die Hände und ich machte mich davon zum Hof, wo die Kutschen standen. Diesmal nahm ich das dampfbetriebene Haupttor.

***

Das thyrianische Panzerypsomobil rollte auf das Haupttor zu. Nur ein kleiner Sehschlitz erlaubte mir den Kontakt mit der Außenwelt. Die 3 Carbidlampen an der Front des gepanzerten Dampffahrzeugs machten die Nacht zum Tage, zumindest für den Fahrer. Drinnen stank es nach Öl und heißen Maschinen.

Das Tor war verschlossen. Die Burg war gut geschützt. Gardekürrassiere bewachten den gesamten äußeren Mauerring. Einer von ihnen stand vor dem Tor.

"Herr von Wildenbock?" fragte dieser, ein Unteroffizier mit zusammengekniffenen Augen, ich hatte ihn bei meiner Ankunft wohl geblendet.

"Ja, ich bin's. Ich habe den Befehl, runter zur Stadtgarnison zu fahren. Öffnen sie also das Tor!"

"Sofort, Herr von Wildenbock! Los, Männer, ... *öffnen*!"

Das große Eisentor wurde zur Seite geschoben, dahinter konnte man am Ende des Abhangs die ersten Häuser der Bergesstadt sehen.

Ich fuhr durch das Tor.

Das schlecht gefederte Mobil schüttelte mich ganz schön durch, was an den schäbigen Pflasterstraßen lag. Wann würde man in den Fürstentümern endlich lernen, den Gußstein zu nutzen? Egal, auch hier machte ich gut 40 km/h und war schnell bei der Weggabelung. Links ging es zur Stadtgarnison, rechts zur Staatsgrenze.

Was wohl passieren würde, wenn ich nicht zur Garnison führe?

Nicht viel.

Die paar Revolutionäre würden schon Frieden geben, wenn bekannt würde, dass es einen neuen, guten Herzog gibt. Außerdem hatte ich meinen Lohn im voraus erhalten. Ich bog also nach rechts.

Auf zu neuen Abenteuern!

***

Plötzlich trat eine Gestalt hinter mir aus dem Schatten des Fahrzeuginneren. Ich blickte zu ihr, der Wagen fuhr sich fast von selbst, ich brauchte nicht viel Aufmerksamkeit für die Straße, konnte sie also ganz auf sie richten. Die Frau in dem rosa Kleid mit dem *cul de tyree* war es. Ihr goldenes Haar war offen, eine zweite Haarnadel glitzerte gefährlich in ihrer Hand ... Ich fasste mich, lächelte, griff in Jackettasche und zog die Nadel aus der Tasche, mit der der Herzog getötet worden war..

"Hier, die Dame. Die haben sie wohl vorhin liegen gelassen."

Ich gab ihr die Nadel. Sie kam auf mich zu und griff danach. Wir hielten am Wegesrand.

***

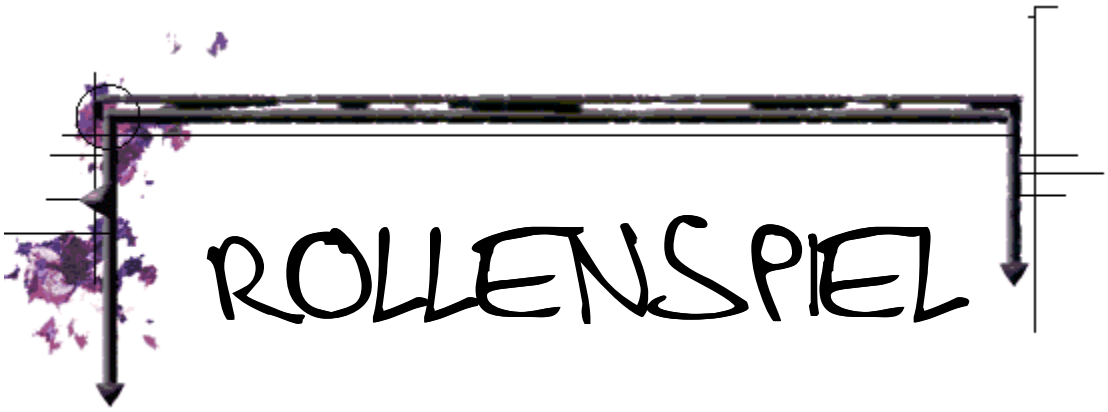
Wenig später nahm sie beide der gefährlichen Instrumente, um ihre Haar wieder zu frisieren. Ich hielt ihr den Spiegel.

"Danke, Varnas..., du warst hervorragend!"

"Du auch mein Schatz. Die Bezahlung für den Dienst beim Herzog für mich, der Bonus von Baron von Stechen für dich, und ein freies Land mit einem guten Herrscher für den Rest. Für solche Einfälle liebe ich meine Frau..."

© by A. D. Schlüter und T. W. Waßmann

*Falls du mehr über die **LIQUID**-Spielwelt **Thyria Steamfantasy** erfahren willst, findest du mehr Informationen im Anhang oder im Internet unter http://www.thyria.com*



In diesem Kapitel erfährst du ...

- **wie du die Regeln in stimmungsvolles und atmosphärisches Rollenspiel umsetzt**
- **wie du cinematische Spielrunden leiten kannst**
- **wie du heroische Charaktere spielen kannst**
- **wie du Gegner für die Spielercharaktere entwirfst**
- **wie du aufregende Stunts und spannende Kämpfe im Rollenspiel umsetzt**
- **wie du deine Rollenspielabende zu kurzweiligen und unvergesslichen Erlebnissen machst**
- **wie du Spielrunden ohne viel Vorbereitung leiten kannst**

Wenn ***LIQUID*** bis hierhin gelesen hast, bist du nun im Besitz eines kompletten Regelwerks für Rollenspiele in jedem erdenklichen Genre. Aber Rollenspiele sind nicht mit Brettspielen zu vergleichen. Nur, weil du nun ein paar Regeln hast, heißt das noch lange nicht, dass du auch gleich ein Abenteuer spielen kannst.

Tatsächlich machen die reinen Regeln nur einen sehr kleinen Teil einer Rollenspielrunde aus. Der Großteil eines Rollenspielabends besteht aus Schauspielern, Erzählen und für die Spielleiter unter uns noch aus einer Menge Vorbereitungszeit, die wir vor dem eigentlichen Spiel aufbringen müssen. Um genau diese Dinge geht es in diesem Teil von ***LIQUID***, welcher der wichtigste Teil des gesamten Regelbuches ist.

Im Laufe dieses Kapitels werden wir dir zeigen, wie man die Regeln benutzt und was man noch tun muss, um einen Spielabend zu einem Rollenspielabend zu machen, wie du deinen Spielrunden einen cinematischen und heroischen Stil verleihst und wie du als Spielleiter über einen langen Zeitraum viele Abenteuer vorbereiten kannst, ohne dass dir dabei die Ideen ausgehen. Wir geben dir ein paar Hinweise und Vorschläge, wie du deine Spielrunden nicht nur organisieren kannst, sondern wie du sie auch zu spannenden, unvergesslichen Erlebnissen werden lässt. Du wirst lernst, wie man stimmungsvoll erzählt, Actionszenen leitet, Atmosphäre schafft, Kämpfe dynamisch gestaltet und was Rollenspiel eigentlich genau mit Erzählen und Schauspielern zutun hat.

WAS SIND CINEMATISCHE ABENTEUER?

Wir haben im Laufe dieses Regelwerks eine Menge über cinematisches und heroisches Rollenspiel geredet, ohne eigentlich genau zu verraten, was wir darunter ver-

stehen. Deswegen lüften wir hier das Geheimnis, das hinter diesen beiden Begriffen steckt:
Cinematik ist ein Wort, das im Deutschen eigentlich nicht existiert und von uns aus dem Englischen ("cinematic Roleplaying") ausgeliehen wurde. Tatsächlich gibt es auch viel mehr englischsprachige Rollenspiele, die einen cinematischen Spielstil verfolgen, als deutsche. Als cinematisch bezeichnet man im Allgemeinen alles, was mit Kinofilmen zutun hat. Mit der Zeit hat sich aber im Zusammenhang mit Rollenspielen eine ganz bestimmte Auffassung von Cinematik durchgesetzt.

Im Rollenspiel beschreibt man einen bestimmten Stil, Spielrunden zu leiten als cinematisch. Verschiedene Techniken, die in vielen Kinofilmen verwendet werden, werden hier auf das Rollenspiel übertragen.

DIE CINEMATISCHE TRICKKISTE

Zum Abschluss haben wir noch ein paar Tipps zu den Themen Dramatik, Action und Spannung für dich parat, die dir als Spielleiter beim Leiten deiner cinematischen Abenteuer helfen können. Wir bringen dabei alle bisherigen Hinweise auf den Punkt:

Dramatipps

Im Folgenden gebe ich dir zehn Tipps für deine cinematischen Spielrunden. Im Prinzip lassen sie sich alle auf einen Punkt bringen: Dramatik. Normale Rollenspielrunden leben von der Detailfülle der Spielwelt, den komplexen Handlungen, die sich der Spielleiter ausgedacht hat und der Entscheidungsfreiheit der Spieler. Eine cinematische Rollenspielrunde lebt einzig und allein von der Dramatik.

Tipp 1: Sei ein Geschichtenerzähler
Das Prinzip des cinematischen Rollenspiels weist dir als Spielleiter eine etwas andere Rolle zu, als du es von herkömmlichen Rollenspielen gewohnt bist. Normalerweise bist du als Spielleiter ein Hüter der Spielwelt, ein Verwalter und Schiedsrichter und bist die meiste Zeit damit beschäftigt auf die Aktionen deiner Spieler zu reagieren.

In einer cinematischen Spielrunde stehst du als Spielleiter viel mehr im Vordergrund. Du bist eher mit einem Geschichtenerzähler zu vergleichen und lässt die Spieler an deiner Geschichte teilnehmen. Deswegen ist es ungemein wichtig, dass du dich als Spielleiter in einer cinematischen Runde mit deiner ganzen Persönlichkeit und deinem ganzen Engagement einbringst. Es geht um *deine* Geschichte und *dein* Talent, sie zu erzählen.

Tipp 2: K. I. S. S.
Einer der besten Tipps, die ich dir für das Leiten einer cinematischen Rollenspielrunde geben kann lautet: K. I. S. S., was für *Keep it straight and simple* (das soll ungefähr so viel bedeuten wie "Mach' s so einfach und so kurz wie möglich!") steht.

Eine normale Rollenspielrunde besteht aus einer Vielzahl verschiedener Rätsel, Fallen, Nichtspielercharaktere, Schauplätze usw. Ein cinematisches Abenteuer ist vor allem kurz, weswegen du nicht so viel Zeit für den vielen Schnickschnack hast. Konzentriere dich auf *eine* Idee, *ein* Rätsel, *eine* Falle, lass so wenig Nichtspielercharaktere wie möglich auftreten usw.

Tipp 3: Spiel nie länger als vier Stunden
Ein gutes cinematisches Abenteuer dauert nicht länger als ein Kinofilm mit Überlänge. Drei Stunden sollten die Regel sein, vier sind möglich, wenn' s sein muss. Fünf Stunden sind eindeutig zu lang, da der charakteristische Spannungsbogen einer cinematischen Erzählweise über so einen langen Zeitraum nicht erhalten bleiben kann.

Tipp 4: Dramatik geht vor Logik
Hollywood Blockbuster sind nicht unbedingt unlogisch - sie folgen nur einer sehr eigenen, inneren Logik, die nichts mit der realen Welt und noch nicht einmal etwas mit der Spiellogik der meisten anderen Rollenspiele zutun hat.

Und diese Logik bezieht sich darauf, dass Dramatik *immer* wichtiger ist als Logik. Warum explodieren Autos unweigerlich bei jedem Unfall? Warum müssen die Helden immer nur dann nachladen, wenn sie gerade auch Gelegenheit dazu haben? Warum können die Helden ohne Fallschirm aus dem brennenden Flugzeug springen und es trotzdem überleben?

Weil der Drehbuchautor für eine Szene stets den dramatischsten Ausgang wählt - nicht den logischsten. Ist der dramatischste Ausgang auch gleichzeitig logisch - umso besser. Ist er unlogisch - wen interessiert' s? Ist die Szene dramatisch? Dann ist sie gut!

An diesem Punkt beweist sich dein Feingefühl als Geschichtenerzähler: Übertreibst du es mit der Dramatik, bist du schnell dabei, Hollywood Blockbuster zu parodieren. Wenn das dein Ziel ist, ist das auch okay. Last Action Hero ist eine wunderbare und unterhaltsame Parodie und ein Abenteuer, das sich an diesem Film orientiert, macht bestimmt Spaß. Möchtest du aber lieber den Gesetzen des Films folgen, anstatt sie durch den Kakao zu ziehen, musst du sehr vorsichtig sein.

Tipp 5: Ein Unglück kommt nie allein
Wie spannend ist es, dem Helden dabei zuzusehen, wie er auf dem Dach eines Zuges herumläuft? Naja, geht so. Wie spannend ist es, dem Helden dabei zuzusehen, wie er auf dem Dach eines *Hochgeschwindigkeits*zuges herumläuft, dessen Fahrtwind ihn jederzeit herunterfegen und auf dem Boden zu Matsch verarbeitet könnte, wenn er nur für eine Sekunde unachtsam ist? Schon besser, aber noch nicht spannend genug. Was fehlt? Der Gegner natürlich. Und noch? Packen wir einfach noch einen Hubschrauber dazu, der von oben auf unseren Helden schießen kann - *jetzt* haben wir eine dichte Actionszene - so gesehen in *Mission: Impossible.*

Der Tipp dahinter: Ein Unglück kommt *nie* allein! Die Spielercharaktere hängen an einer Klippe? Das reicht nicht! Lass Leute mit Maschinengewehren auf der anderen Seite des Abhangs stehen, die sie in einen Kugelhagel eindecken. Vielleicht gibt es ja an der Felswand noch ein Adlernest, dessen Mutter sich gerade bedroht fühlt? Und die Steine, an denen die Charaktere hängen erweisen sich als ziemlich lose, während unter ihnen im Fluss die Krokodile sich bereits die Zähne lecken? Natürlich sollte es Regnen, so dass alles schön rutschig ist und keiner der Helden weiter als eine Handbreit sehen kann ...

Tipp 6: Tilge die "MacGuffins"
Hierbei handelt es sich nicht um einen neuen Burger.
Das Geheimnis gute cinematische Szenen zu gestalten liegt in einer Methode, die Altmeister Alfred Hitchcock das "Weglassen der McGuffins" genannt hat.

Als MacGuffin könnte man alles bezeichnen, das die Handlung am Laufen hält und somit in seiner Funktion von großer Wichtigkeit ist, um seiner selbst Willen jedoch vollkommen uninteressant.

Demzufolge lohnt es nicht, MacGuffins auszuarbeiten oder ihnen beim Ausspielen von Szenen viel Platz zu geben.

Was *genau* ist aber nun ein MacGuffin?

Ein MacGuffin kann zum Beispiel eine Bombe sein, welche ein Krankenhaus bedroht. Die Suche nach ihr motiviert die Handlung. Die Furcht vor ihrer Explosion und deren tragischen Folgen erzeugen die Spannung. Aber die Funktionsweise, das Aussehen usw. der Bombe sind ziemlich Bedeutungslos.

Waffen sind in cinematischen Rollenspielen beispielsweise absolute MacGuffins. Sie sind wichtig als Instrument, um Actionszenen zu gestalten, ihr Design und ihre Namen sollten cool sein, ihre Funktionsweise jedoch ist uninteressant. Für die Figuren, welche die Spieler darstellen, ist es von großer Wichtigkeit, dass sie mit der U-Bahn fahren, reisen, vorm Fernseher sitzen, essen, schlafen, auf die Toilette gehen und sich waschen. Für die Dramatik der Handlung aber ist es Bedeutungslos. Auch diese Vorgänge sind MacGuffins.

Die Qualität einer cinematischen Rollenspielrunde kann man also unter anderem daran festmachen, dass Spielleiter und Spieler ein Gefühl dafür besitzen, wo die MacGuffins in einer Geschichte lauern.

Populäre MacGuffins sind beispielsweise der Todesstern aus *Star Wars*, der Computervirus aus *Independence Day*, der bei den Aliens eingeschleust wird, um das Mutterschiff lahm zu legen oder der Delorian aus den *Zurück in die Zukunft* Filmen, mit dem man durch die Zeit reisen kann.

Tipp 7: Erzähle multimedial
Soundeffekte sind für die Atmosphäre extrem wichtig. Wenn du keine CD mit Geräuschen hast (Explosionen, Schüsse, Autos usw.), die du bei Schießereien, Verfolgunsjagden u. ä. abspielen kannst, versuche solche Effekte selbst zu simulieren. Nur Mut! Besitzt du solche CDs oder legst dir extra welche zu, dann spiele sie nach Möglichkeit auch auf einer großen eindrucksvollen Stereoanlage ab - vermeide kleine, schnarrende Ghettoblaster.

Bebt die Erde? Wackel mit dem Tisch! Gibt es eine Explosion? Sei laut, rudere mit den Armen, spring herum! Wird auf die Charaktere geschossen? Lass sie die Schüsse *hören* - POW! POW! POW! Erzähle nicht nur, dass auf sie geschossen wir! Knallt die Tür zu? Schlag lautstark mit der Hand auf den Tisch!

Je unmittelbarer dein Erzählen ist, je visueller und akustischer es ist, umso besser ist es. Sprich alle Sinne der Spieler an: Geruch, Tastsinn, Gehör, Gefühl, den "sechsten" Sinn (*"Ich hab ein verdammt schlechtes Gefühl bei der Sache!"*) ... Je mehr Sinne du ansprichst, umso mehr bindest du deine Spieler ins Geschehen ein.
Kleb nicht auf deinem Stuhl fest, nutze deinen ganzen Körper zum Darstellen von Menschen, Vorgängen oder Dingen!

Stehen die Charaktere vor einem hochaufragenden Monument? Steh auf, so dass sie zu dir hochsehen müssen. Für jeden Fall gilt: Trau dich, zieh die Spieler in deinen Bann, indem du sie überraschst und auf sie zugehst! Das gilt allerdings auch

für dich als Spieler: Sei nicht faul! Überlasse nicht den ganzen Job des Pflegens der richtigen Atmosphäre dem Spielleiter!

Tipp 8: Verzichte *nie* auf Special Effects
Was wäre ein Blockbuster ohne die Special Effects! Klar im Film sind das fliegende Raumschiffe, Explosionen, Laserschwerter, Tornados, die über die Helden hinwegfegen usw.

Was aber sind Special Effects im Rollenspiel?

In einer cinematischen Rollenspielrunde wird jedes Mittel als Special Effect bezeichnet, das dazu beiträgt, eine *Kinoatmosphäre* und die *Atmosphäre eines Kinofilms* zu erzeugen. Mögliche

Special Effects, die eine Kinoatmosphäre erzeugen:

Verteil an deine Spieler *Popcorn in Tüten* statt Kartoffelchips aus der Schüssel (ist übrigens auch viel gesünder!). *Cola aus Pappbechern mit Strohhalmen* macht sich gut, im Gegensatz zu den normalen Gläsern usw.

Der Raum, in dem ihr spielt, sollte *abgedunkelt* sein - nur der Tisch, an dem ihr sitzt muss eine zentrale Lichtquelle besitzen (die nicht immer aus einer Kerze bestehen muss), damit alle Spieler ihre Würfel und die Charakterblätter gut erkennen können, aber nicht von irgendwelchen Dingen im Zimmer abgelenkt werden (wie z. B. lebensgroßen Postern von Sandra Bullock).

Alle müssen *bequem aber aufrecht an einem Tisch sitzen* können - eine Couch, auf der alle herumlungern, das Spielen auf dem Boden oder sogar im Bett sind der Tod einer cinematischen Rollenspielrunde. Wer liegt den bitteschön im Kino?

Genauso stört es, wenn die Spieler zwischendurch lange auf die Toilette gehen - sowas nervt im Kino doch auch (allein aus diesem Grund ist die kurze Spieldauer bereits empfehlenswert); oder wenn Mama mit selbst gebackenen Keksen hineinplatzt und sich über das Wetter unterhalten will; oder wenn ständig das Telephon bzw. irgend welche Handys klingeln ...

Kurzum: *Versuch im Vorfeld Störungen von Außen unbedingt zu vermeiden!*
Mögliche Special Effects, welche die *Atmosphäre eines Kinofilms* erzeugen:
Mach es groß! Immerhin sind wir hier auf einer großen Leinwand! Betone als Spielleiter in deinen Erzählungen die Größe von Gebäuden, Gegenständen, Fahrzeugen - wähle vor allem für deine Abenteuer große Dinge und Orte. Gibt es eine Stadt? Dann ist es nicht irgendeine Stadt, sondern der Big Apple New York Citys - die riesige Metropole mit ihren gewaltigen Wolkenkratzern. Spielen Lkws eine Rolle? Dann sind es keine Pick Ups, sondern dicke Trucks mit großen Containern, rauchenden Schornsteinen und dröhnenden Motoren usw.
Kameraperspektiven sind sehr wichtig. Beschreibe Szenen und Ereignisse aus verschiedenen Blickwinkeln: Totale, Halbtotale, Zoom.

Bedenke auch *Kamerafahrten*.

Manchmal sieht man von Ereignissen nur Ausschnitte, vielleicht, um das Gesicht des Bösewichts bis zum Schluss geheim zu halten usw.

In solchen und ähnlichen Fällen spielt auch die *Beleuchtung* der Szene eine große Rolle. Vielleicht bleiben ja Gesichter im Schatten? Bedenke das Verhältnis von Licht und Schatten unbedingt bei deinen Erzählungen!
Wichtig sind auch Effekte wie *Zeitlupen*:

Explosionen, Rauchentwicklungen oder Flutwellen werden in den meisten Filmen wegen des dramatischen Effekts in Zeitlupe gezeigt. Genauso werden manchmal bestimmte Actionszenen quälend langsam präsentiert: Der Held schießt mit beiden Pistolen in den Händen gleichzeitig. Währenddessen springt er in Deckung. Hinter ihm explodiert sein Wagen. Und von irgendwo her wird er mit MG-Salven beschossen. Solche Szenen sind deswegen in Zeitlupe, damit der rettenden Moment, in dem der Held in Sicherheit ist, so lange wie möglich hinausgezögert wird. John Woo benutzt dieses Mittel in seinen Filmen, wie z. B. in *Operation: Broken Arrow oder Face Off - Im Körper des Feindes* sehr häufig. Jerry Bruckheimer verwendet Zeitlupen z. B. in *Con Air* oder *Armageddon* um den Auftritt der Helden dramatischer, eindrucksvoller zu gestalten. Orientiere dich an solchen Vorbildern!
Schnitte sind möglich - was passiert zum Beispiel gerade auf dem Nebenschauplatz, an dem die Helden nicht sind? In einem Blockbuster erfährt man das - in einem cinematischen Abenteuer auch, denn die Spieler sind ja gleichzeitig Protagonisten und Zuschauer des Films bzw. Abenteuers!

Ein weiterer wichtiger Special Effect ist *Musik*:

Wähle einen Soundtrack für dein Abenteuer! Überlege dir genau, an welcher Stelle des Abenteuers du welches Musikstück spielst! Habe ein musikalisches Thema für den Film, das du sowohl zu Beginn als auch am Ende spielst, damit eine geschlossene Einheit entsteht! Lass auf keinen Fall neben der Spielrunde einfach eine CD im Hintergrund plätschern! Nichts stört die Atmosphäre mehr als die falsche Musik zum falschen Zeitpunkt. Nimm vor allem immer Musik, die auch zum Genre passt: Greif auf den Soundtrack von *ALIENS* nicht zurück, wenn du einen Western leiten willst, auch wenn dir die Musik noch so gut gefällt.

Etwas konventioneller ist die Verwendung von *Handouts* in cinematischen Rollenspielrunden. Nur solltest du dich darum bemühen so viele Handouts wie möglich zu gestalten. Alles, was zur Visualisierung des Geschehens dient, ist erwünscht. Hat einer der Spieler die Rolle des coolen Helden - dann gib ihm eine dunkle Sonnenbrille. Vielleicht hast du ja Photos oder besser noch Dias von manchen Schauplätzen des Abenteuers! Müssen die Charaktere in Akten herumstöbern, händige sie ihnen aus, präpariert in einem Aktenordner oder -koffer usw. Seit nicht faul, gib dir viel Mühe mit deinen Handouts - du wirst sehen, dass es sich lohnt!

Tipp 9: Beachte stets den emotionalen Faktor
Du musst als Erzähler stets die Spieler beeindrucken, nicht ihre Charaktere!
In vielen Rollenspielen wird Furcht, Spannung, Konzentrationsvermögen, Einfallsreichtum der Charaktere usw. mit Hilfe von Regeln simuliert. Nicht so in einer cinematischen Spielrunde. Erstens gibt es hier keine Regeln, mit denen man sowas simulieren könnte und zweitens wollen wir sie auch gar nicht.
In jedem guten Kinofilm geht es darum, *Gefühle* beim Zuschauer zu wecken. Die besten Kinofilme schaffen es, eine Vielzahl von Emotionen, sozusagen ein Wechselbad der Gefühle, in uns wachzurufen. Dies ist auch der Effekt, auf den eine cinematische Spielrunde abzielt.

Wie du das erreichst?

Beginne eine Szene immer mit dem stärksten Sinneseindruck: Bedrohung, Dunkelheit, Sonnenschein, Hitze, Kälte, Lärm, Stille usw. Setze alle Special Effects, alle Mittel des multimedialen Erzählens ein, wie ich sie bereits erläutert habe. Sieh dir die Hollywood Filme an und beobachte deine Reaktion - wann und wodurch wirst du gerührt, in Spannung versetzt oder zum Lachen gebracht? Was tun Schauspieler, Regisseure und das FX-Team dazu?
Sieh genau hin und lerne!

Tipp 10: Sei ein Held
Bisher drehten sich die meisten Konzepte maßgeblich um den Spielleiter. Zugegeben, er ist bei cinematischen Abenteuern auch der absolute Obermotz - der Drehbuchschreiber, Kameramann, Beleuchter, Tontechniker, Special Effects Supervisor, Regisseur, Produzent und Darsteller aller Nebencharaktere. Aber auch an dich als Spieler stellt eine cinamtische Rollenspielrunde ein paar Anforderungen:
Vergiss alles, was du bisher in Rollenspielrunden für richtig gehalten hast! *Vergiss einfach, dass du ein Rollenspiel spielst!* Stell dir lieber vor, du bist ein Darsteller in einem Film, in einem Blockbuster! Du willst, dass der Film ein Erfolg wird, also tu etwas dafür - deine Karriere hängt davon ab! Versuch deine Rolle so unterhaltsam wie möglich zu spielen!

Frage nicht danach, was die logischste und erfolgsversprechendste Lösung für ein Problem darstellt - suche immer nach der dramatischsten Lösung! Frage nie, nach der klügsten Antwort, suche immer nach der coolsten! Wenn du verschiedene Möglichkeiten siehst, eine Szene zu bewältigen, wähle immer die Spektakulärste. Wozu laufen, wenn du rennen oder - besser noch - fahren kannst? Wozu die Geschwindigkeitsbegrenzung einhalten, wenn du auch mit heulendem Motor und quietschenden Reifen über die Straße brettern kannst?
Verlasse nie das brennende Haus, ohne den Hund zu retten - und wenn es dein Leben kosten könnte! Riskiere nie etwas, wenn das Leben eines Kindes dadurch gefährdet würde - aber dein eigenes Leben ist dir egal.

Als Spieler musst du dem Spielleiter auch einen Großteil deiner Entscheidungsfreiheit überlassen. Er transportiert dich unter Umständen von einer Szene zur Nächsten, ohne dass du etwas dafür oder dagegen getan hast. Er lässt dich Rückblenden erleben, ohne dass du es möchtest. Vielleicht kürzt er Szenen ab, die du interessant findest. Das ist in Ordnung, so lange er es tut, um einer anderen Szene den Vorrang zu geben, die mehr Sinn für die Handlung ergibt oder einfach viel mehr Spaß macht, als die Szene, die du spielen wolltest.

Es geht in einer cinematischen Rollenspielrunde nicht darum, dir als Spieler Entscheidungsfreiheiten zu geben, die für eine normale Kampagne so wichtig sind. Hier geht es wirklich nur um dramatische Szenen. Und so lange dein Spielleiter es schafft, dich mit diesen zu unterhalten, ist alles erlaubt.

Vergiss aber nie, dass du der Darsteller, der Star bist. Sicherlich, du wirst unterhalten. Aber genauso musst du *unbedingt* alle anderen, ja, auch den Spielleiter, mit deinem Spiel unterhalten! Du sorgst für die Stunts, die Action, die Lacher und die Dramatik.

Zeig ihnen, dass du' s draufhast, Cowboy!

Actiontipps

Ein Unglück kommt nie allein! und *Dramatik vor Logik* sind schon gute Tipps, wie man eine gute Atmosphäre für Action aufkommen lässt. Wie aber erzeugst du nun konkret im Rollenspiel diesen angenehmen Adrenalinspiegel, den man auch beim Anschauen eines Actionfilms empfindet?

Das Geheimnis für gute Actionszenen ist immer, dass sich die Aufregung von den Figuren der Handlung auf die Spieler übertragen muss. Daraus folgt die einfache Erkenntnis, dass die Spieler in Aufregung versetzt werden müssen, nicht ihre Charaktere. Im Live Action Rollenspiel, bei dem die Spieler ja in Gestalt ihrer Charaktere selbst durch den Wald laufen um den Orks zu entkommen, ist das kein Problem. Aber wie macht man das im Wohnzimmer zwischen Popcorntüten und Cola-Dosen?

Tipp 1: Gib den Spielern was zutun!
Sie müssen ein Rätsel lösen? Dann lass es sie auf gar keinen Fall per Würfelwurf tun, sondern stell es ihnen. Sie müssen eine Bombe entschärfen, indem sie einen Mechanismus oder - besser noch - ein Computerprogramm knacken müssen? Dann gib ihnen ein Puzzle, das symbolisch für das Programm steht. Schnell verschwindet auf diese Weise die Trennung zwischen Charakter und Spieler.

Tipp 2: Setz deine Spieler so oft wie möglich unter realen Zeitdruck!
"Für das Öffnen des Kombinationsschloss der Tür bleiben noch zehn Sekunden, bevor euch das tödliche Gas erreicht. Neun, acht, sieben, sechs ..." Und jetzt sollte ihnen schnell ein Weg einfallen, die Kombination herauszufinden!
Aber bedenke den ersten Tipp: Lass die Spieler nicht einfach einen Wurf machen, um auf die Kombination zu kommen! Dabei ginge der Actioneffekt verloren. Lass sie selbst denken! Du musst deine Spieler gut kennen und die Anforderungen, die du an sie stellst, auch ihren Fähigkeiten anpassen! Wenn du sie überforderst und sie die ganze Zeit scheitern, frustrierst du sie. Unterforderst du sie, wird das Abenteuer langweilig.

Tipp 3: Wenn die Spannung abflaut, frag den unsichersten oder unaufmerksamsten Spieler, was sein Charakter eigentlich grade tut!
In der Regel wird er Mist bauen. Lass ihm seine Entscheidung! Die anderen Spieler dürfen ihm nicht helfen! Klingt unfair? Naja, ist es vielleicht auch. Aber du wirst sehen, die Handlung wird ins Rollen gebracht, indem die Gruppe in Schwierigkeiten gerät, was am Ende zur Steigerung des Spielspaß beiträgt.

Tipp 4: Lass den Spielern nur wenig Gelegenheit zum Nachdenken!
Handeln deine Spieler in Situationen, die brenzlig sind, nicht augenblicklich, sondern nehmen sich einfach Bedenkzeit, behandle sie so, als würden ihre Charaktere auch im Spiel tatenlos herumsitzen! Und in welcher rasanten Actionhandlung haben die Figuren schon Zeit zum Überlegen?
Die Charaktere solcher Spieler müssen genauso von den Ereignissen überrollt werden, wie es bei Figuren in Actionfilmen passieren würde!

Tipp 5: Gestalte die Kämpfe so spektakulär wie möglich
Spektakuläre Kämpfe sind das Blut das durch die Adern eines Actionfilms und eines entsprechenden cinematischen Abenteuers fließt. Mit Kämpfen steht und fällt bei diesem Typ von Blockbuster die Spannung. Es kommt hier nicht darauf an, strategisch oder taktisch klug vorzugehen, um möglichst ohne selbst Schaden zu nehmen, bestimmte Ziele zu erreichen - so, wie es in normalen Rollenspielen oft der Fall ist. Vielmehr ist der Kampf selbst das Ziel:

Mach die Kämpfe deswegen so dramatisch wie möglich.

Lass sie vor allem von Szene zu Szene *dramatischer* werden! Setz die Umgebung gut ein, lass die Kämpfe vor eindrucksvollen Kulissen stattfinden, verwende von Kampf zu Kampf immer mehr, immer größere und gefährlichere Waffen usw.
Verhindere als Spielleiter nach Möglichkeiten das Anfertigen von Bodenplänen! In normalen Abenteuern werden Bodenpläne eingesetzt, um den Spielern eine Vorstellung des Geschehens zu erleichtern und ihnen die Möglichkeit zu geben, strategischer zu handeln. Aber genau das wollen wir ja nicht.

Außerdem: Je genauer du dich bei der Beschreibung der Umgebung des Kampfes festlegst, umso weniger Gelegenheit hast du, wichtige Details zu improvisieren, um die Dramatik zu steigern. Hast du erstmal einen Plan gezeichnet, kann sich nicht plötzlich ein Abgrund vor dem Charakter auftun, der gerade fliehen wollte. Er kann auch nicht schnell in Deckung springen, bevor ihn der Schuss erwischt, weil auf dem Plan einfach keine Deckung eingezeichnet ist usw.

Als cinematischer Spielleiter musst du jeden Kampf im Spiel vollkommen neu erfinden!

Das heißt: Lass dir neue Gegner mit neuen Eigenschaften einfallen, gegen die sich die Charaktere in einer neuen Umgebung und unter erschwerten Bedingungen zur Wehr setzen müssen. Haben die Charaktere gerade gegen Mafia-Gangster mit Tommyguns gekämpft? Dann lass sie jetzt gegen Kampfkünstler der Triaden antreten. Die Kämpfe haben bisher auf engem Raum auf einem Boot oder Flugzeug stattgefunden - dann lass das Boot beim nächsten Mal während des Kampfes untergehen oder das Flugzeug abstürzen usw.

Spannungstipps

Suspense bedeutet im Grunde genommen nichts weiter als Spannung. Über die Jahrzehnte und vor allem unter dem Einfluss Alfred Hitchcocks wurde *Suspense* aber zu einem eigenen Typ Film, der in den Medien inzwischen meistens mit *Thriller* und in der letzten Zeit immer häufiger mit *Mystery* umschrieben wird.

Im Thriller steht nicht vornehmlich das spektakuläre Handeln der Figuren und das Überwältigen von Gegnern im Vordergrund, sondern das Ergründen eines Geheimnisses. Irgendetwas Mysteriöses widerfährt den Figuren des Filmes. Je bewegender, je einschneidender dieses Ereignis ist, umso größer ist die Spannung.
Ein Mittel, um die Spannung in einem Thriller zu steigern, ist *die systematische Verdunkelung*.

Falsche Fährten und Hinweise, die vom eigentlichen Mysterium wegführen, stiften Verwirrung, was die Irritation und damit die Spannung steigert.. Ein gutes Beispiel für die systematische Verdunkelung findet in dem Thriller *The Game* mit Michael Douglas statt:

In diesem Film spielt er einen Geschäftsmann, der an einem Spiel teilnimmt, von dem er gar nicht weiß, was es beinhaltet. Von überall her hört er nur, dass es toll sein soll, weswegen er an ihm teilnimmt. Nachdem er viele medizinische Untersuchungen überstanden und endlose Fragebogen zur Anmeldung ausgefüllt hat, wird sein Leben plötzlich systematisch zerstört: Er verliert Arbeit, Besitz, Heim, Auto und landet schließlich in der Gosse. Die Firma, die das Spiel anbot, ist verschwunden. Natürlich versucht der Held des Films sich gegen sein Schicksal zu wehren. Es ist unklar, ob sein Unglück Teil des Spiels ist und wenn ja, was der Sinn des Spiel ist,

ob alles nicht vielleicht ein ausgeklügelter Plan ist, um ihn in den Ruin zu treiben usw.

Kaum hat er jemanden gefunden, der ihm mehr über das Spiel erzählen kann, entpuppt sich derjenige als Lügner. Schließlich endet alles damit, dass sich der Held nichts mehr sicher sein kann ...

Ähnlich wie die Verdunkelung, wirkt die *Behinderung*.

Wegen eines Handicaps kann eine wichtige Figur selbstverständliche Dinge nicht erledigen. Dies hält sie davon ab, dem Grund des Geheimnisses auf die Spur zu kommen oder schlimme Ereignisse zu verhindern.

Das beste Beispiel für Behinderungen ist der Rollstuhl, an dem der Held aus *Das Fenster zum Hof* von Alfred Hitchcock gefesselt ist. Der Zuschauer fiebert mit und leidet unter der Immobilität des Helden, der dadurch weder eingreifen, noch sich selbst in Sicherheit bringen kann.

Eine andere Form von Behinderung ist beispielsweise die Anstellung beim FBI von Scully und Mulder aus *Akte X*. Vielen Geheimnissen dürfen sie nicht nachgehen, viele Fragen dürfen sie nicht stellen, weil abzusehen ist, dass sie sonst vor irgendwelchen Ausschüssen landen und ihre Pension flöten geht.

Behinderungen können also viele Gestalten annehmen.

Es ist übrigens nicht ausgeschlossen, dass ein Film oder eine Spielrunde gleichzeitig ein Suspense- *und* Actionabenteuer sein kann. Auch in einem Suspenseabenteuer kann es nie verkehrt sein, beispielsweise ein paar Schurken auf die Figuren loszulassen oder den Tipp *Ein Unglück kommt nie allein!* zu befolgen.

Ein gutes Beispiel für einen Suspensefilm mit vielen Actionelementen ist Jerry Bruckheimers *Staatsfeind Nummer eins* mit Wil Smith. Nichtsdestotrotz kann eine gute Suspensegeschichte aber auch ohne diese Elemente auskommen.
Folgende Tipps können dir helfen, ein Suspenseabenteuer zu leiten:

Tipp 1: Gib den Spielern nur so wenig Informationen wie möglich
Lass die Informationen, das Geheimnis des Abenteuers betreffend, widersprüchlich sein, streue falsche Fährten aus! Mysteriöse Männer von Nirgendwo geben Tipps, die ins Nichts führen. Im Gegensatz zu normalen Abenteuern, sollten in einem Suspenseabenteuer die Bemühungen der Spieler, das Geheimnis zu ergründen, nicht unbedingt belohnt werden.

Vielmehr sollten sie zufällig an wichtige Informationen gelangen. Ziel einer Suspensegeschichte ist es, dass die Figuren hilflose Spielbälle in einem Meer aus Intrigen und Lügen sind. Lass sie also eher zufällig an die Informationen kommen. Oder lege einen bestimmten Zeitpunkt fest, zu dem sie wichtige Details erfahren, die ihnen helfen, das Mysterium zu lösen.

Tipp 2: Erschüttere den Glauben an den eigenen Verstand
Lass alle Nichtspielercharaktere das Gegenteil von dem behaupten, was die Charaktere für wahr halten! Schaffe Beweise, wie zum Beispiel Dokumente, TV-Sendungen usw., welche die Aussagen noch unterstützen!

Ein guter Weg ist es, den Spielern die Backstories der Charaktere zu geben, nur, damit sie im Abenteuer erfahren, das alles, was darin steht, erstunken und erlogen

ist. Wiederum dient *Total Recall* als gutes Beispiel. Das ganze Leben des Helden wird von einem Moment auf den nächsten umgekrempelt. Dadurch, dass es die technologischen Möglichkeiten gibt, Erinnerungen zu implantieren, kann sich niemand darüber sicher sein, was er bisher erlebt hat oder wer er ist. Ein ideales Setting für Suspense.

Tipp 3: Nimm ihnen alles
Entfremde die Spielercharaktere vollkommen ihrer gewohnten Umgebung. Lass sie Haus und Hof verlieren. Dazu ist es natürlich notwendig, dass du den Spielern erstmal etwas gibst. Spiel mit ihnen ein paar Szenen durch, die herausstellen, wie glücklich die Charaktere in ihrer gewohnten Umgebung sind.

Lass sie Polizisten spielen, die einen besonders niederträchtigen Verbrecher stellen. Die Aktion verläuft wie am Schnürchen, jeder kann sich auf seinen Partner verlassen. Man lacht und scherzt mit einander, fragt nach Frau und Kindern. Die Hypothek ist bald abgezahlt, das neue Auto gerade gekauft, die Kleine geht seit letztem Montag zur Schule.

Anschließend werden sie ein paar Szenen später fälschlicher Weise beschuldigt, genau das gleiche Verbrechen begangen zu haben, das sie noch vor kurzer Zeit bekämpften. Aus dem Nichts tauchen Beweise auf, die erstunken und erlogen sind - aber niemand kann dies beweisen, was uns zum nächsten Tipp führt:

Tipp 4: Schüre Verzweiflung
Die Wahrheit ist so offensichtlich - aber niemand will sie glauben. Oder sie ist so phantastisch, dass sie niemand glauben kann. Jede Akte X-Folge ist ein Paradebeispiel für diese Art Verzweiflung. Der Präsident der Vereinigten Staaten ist in Wirklichkeit ein Alien? Der Boss der Charaktere ist ein Mafiosi?

Die richtige Würze erhält dieses Mittel, wenn die Charaktere selbst dazu veranlasst werden, die Ergebnisse ihrer Ermittlungen stets zu hinterfragen. Widersprüchliche Beweise, Beweise, die sich als Fälschungen herausstellen, dafür aber durch einen neuen, noch unglaublicheren Verdacht ersetzt werden usw.

Szenenaufteilung

In viele Rollenspielrunden ist das Geschehen ein unendliche Handlungsstrang, der gnadenlos jede Handlung der Charaktere erfasst. Dies geschieht dadurch, dass etwas weniger erfahrene oder eher zurückhaltende Spielleiter in ihrer Runde nicht zu sehr dominieren wollen (was prinzipiell ja auch sehr lobenswert ist).

Andere Spielleiter improvisieren gerne und wollen deswegen die Handlung der Geschichte nicht im Voraus strukturieren, weil sie sich dadurch in ihrer Kreativität und Spontaneität eingeschränkt fühlen. Wieder andere haben sich einfach nicht vorbereitet und möchte mit den bisher genannten Argumenten darüber hinwegtäuschen.

Wie dem auch sei: Jeden Aspekt einer Spielwelt und jede mögliche Alltagsszene aus dem Leben der Spielercharaktere auszuspielen kostet verdammt viel Zeit, bläht Spielrunden, die in vier oder fünf Stunden spannende Abenteuer wären zu acht oder zwölfstündigen Epen auf, die meistens eher langweilig und vor langatmig als unterhaltsam sind.

Interessanter kann es auf Dauer sein, nur die spannenden oder die amüsanten Szenen einer Geschichte genauer zu beleuchtet und die vielen Alltagsszenen wie Einkäufe, Tavernenbesuche, Reisen, auf denen nichts geschieht usw. einfach aus-

zublenden. Dies erfordert Einiges an Fingerspitzengefühl vom Spielleiter. Er muss erkennen, wann eine Szene das Potential besitzt, eine spannende Szene zu werden - und wann nicht.

Was sind spannende Szenen?
Aber: Woran erkennt man eine spannende Szene, bevor sie überhaupt gespielt wird? Ganz einfach:

Eine spannende Szene ist in der Regel spannend, wenn in ihr die Frage im Raum steht: Was geschieht als nächstes? Je stärker sich diese Frage aufdrängt und je enger diese Frage mit dem weiteren Schicksal der Spielercharaktere verbunden ist, umso spannender wird die Szene. Als Spielleiter musst du nur ungefähr abschätzen können, was in den nächsten paar Minuten in der Spielrunde geschehen wird (oder besser: geschehen könnte). Du musst sozusagen feststellen, welches Potential die Szene besitzt, eine wirklich spannende Szene zu werden.

Stell dir folgende Fragen:

- Wird der Ausgang des Abenteuers durch die folgenden Handlungen der Spielercharaktere entscheidend geprägt?
- Wird das Leben der Spielercharaktere aufs Spiel gesetzt?
- Gibt es eine Bedrohung?
- Kannst du in der folgenden Szene Gefahr erzeugen?
- Bietet die folgende Szene Gelegenheit, für eine wirklich lustige und unterhaltsame Nebenhandlung?
- Kannst du das Geschehen noch irgendwie aufpeppen, damit die Szene nicht zur Simulation von langweiligem Alltagsgeschehen wird?

Kannst du eine oder mehrere dieser Fragen mit "Ja" beantworten, ist es sehr wahrscheinlich, dass es sich bei der nächsten Szene um eine wirklich lohnenswerte, spannende und/oder unterhaltsame Szene handeln wird. Natürlich gibt es keine Garantie dafür - immerhin wird der genaue Ablauf des Abenteuers von den Handlungen der Spieler diktiert. Unter Umständen servierst du ihnen alle Bedingungen, die eine Szene zu einem rasanten oder dramatischen Höhepunkt des Abenteuers machen könnten - doch sie ignorieren sie einfach. Dagegen kannst und solltest du natürlich nichts machen. Aber du kannst als Spielleiter versuchen, im Spiel eine kleine Auswahl zu treffen, damit die Spieler nicht mit Unwesentlichem Geplänkel der Spielwelt gelangweilt, sondern durch eine spannende, durchdachte und dichte Atmosphäre unterhalten werden.

Standard-Szenen
Es gibt einige Szenen, die sozusagen zum Standard von Rollenspielrunden gehören, die man als engagierter Spielleiter kürzen sollte, damit die Spannung erhalten bleibt. Dazu gehören im Prinzip alle alltäglichen Dinge, die ein Mensch wie du und ich zu erledigen hat, die aber in keiner Weise als spannend bezeichnet werden können. Dazu gehören Szenen, in denen recherchiert oder eingekauft wird, in denen Gegenstände repariert oder gepflegt werden, Kirchgänge oder ähnliche sakrale Handlungen, das Lesen eine Buches, Fernsehen, die tägliche Information durch die Zeitung, die Analyse eines Gegenstandes, die Reise von A nach B usw.

Eine überdurchschnittlich begabte oder erfahrene Spielrunde weiß sicherlich auch aus solchen Szenen wirklich spannende und unterhaltsame Szenen zu entwickeln - aber dies erfordert schon ein bisschen Planung und Mühe. Gerade, wenn du ein Einsteiger ins Hobby Rollenspiel bist, wirst du auch die etwas weniger spektakulären und spannenden Szenen ausspielen wollen. Entweder, weil du den Unterschied zwi-

schen spannenden und für das Abenteuer entscheidenden Szenen und eher unwichtigen und langweiligen Szenen noch nicht kennst oder weil diese Standard-Szenen noch den Reiz des Neuen für dich besitzen.

Aber früher oder später wird der Punkt kommen, an dem du schon das 100.te Gespräch mit einem Schmied über das Schwert in der Auslage führst, dich als Hacker zum 1000.ten Mal in ein Archiv einklinkst, um Daten runterzuladen oder an dem du mit deinem Charakter in eine Bibliothek gehst, um Recherchen zu betreiben. Entweder bist du ein begnadeter und innovativer Spielleiter und Spieler mit unendliche vielen Einfällen, die solche Szenen spannend und abwechslungsreich gestalten - oder sie sollten einfach nicht mehr gespielt werden.

Fertigkeiten benutzen
Was allerdings tut man mit solchen Handlungen der Charaktere - die ja teilweise zwar keine dramatische Bedeutung für die Spielrunde besitzen, aber durchaus von Interesse sein können (bekommt dein Charakter das Schwert oder nicht, kann das Sicherheitssystem ausgeschaltet werden und hat die Bibliothek nun das gesuchte Buch)?

Ganz einfach:

Für solche Zwecke besitzt jeder Spielercharakter Fähigkeiten, mit denen ermittelt werden kann, ob und wie gut er Dinge beschaffen, Informationen in Erfahrung bringen kann oder wie geschickt er darin ist, Geräte zu reparieren usw. Lass einfach einen Fertigkeitswurf darüber entscheiden, ob und wie gut das Ergebnis einer solchen Handlung ist. Im Hinterkopf aller Beteiligten wird eine solche Szene sowieso plastisch erscheinen - denn sie gehört ja zum Repertoire von Rollenspielen, sodass sie jeder schon ein paar mal erlebt hat. Jeder kann sich ungefähr vorstellen, wie es in einer Bibliothek zugeht. Wozu also das Selbstverständliche auswalzen und die Qualität der Spielrunde damit reduzieren?

Versuche dir und deinen Mitspielern in einer Spielrunde einfach das Alltäglich zu ersparen, damit du sie und auch dich selbst gezielter mit dem Besonderen unterhalten kannst.

Traumszenen
Das menschliche Bewusstsein spielt einem manchmal einen Streich. Wie oft denkt man: "O Mann, das kann doch nur ein Traum sein!"

Und manchmal ist es auch tatsächlich einer!

Viele Filme beziehen in einigen Szenen ihre Spannung daraus, dass etwas sehr Mitreißendes, Dramatisches geschieht, das sich hinterher als Traum entpuppt. Der Protagonist stirbt auf grausame Weise, eine Figur befindet sich an einem Ort, der lauter Rätsel aufgibt oder der Wanderer kehrt in die Arme seiner Geliebten heim, nach denen er sich so sehr sehnt.

Da wir alle die Gesetzmäßigkeiten solcher Erzählungen mehr oder weniger kennen, behalten wir nach so einer Traumszene stets die Möglichkeit im Kopf, dass der Traum in der Geschichte Wirklichkeit wird.

So kannst du als Spielleiter auch im Rollenspiel Spannung erzeugen. Schildere deinen Spielern in Traumsequenzen Szenen oder lass sie sogar in Szenen handeln, die später vielleicht nicht oder nicht so wie im Traum eintreten. Lass in diesen Szenen den Spielercharakteren etwas so Grausames oder auch so Schönes zustoßen, dass

ihre Spieler für den Rest des Abenteuers dieser Szene entgegen fiebern. Ob sie wirklich eintritt oder nicht ist eigentlich egal. Du solltest bloß vermeiden, dass sie immer oder nie eintreten. Das zerstört die Spannung, weil du als Spielleiter berechenbar wirst.

Außerdem solltest du es vermeiden, den Traum als solchen auch wirklich erkennbar zu machen. Die Spieler werden bei der Szene nicht mit fiebern, wenn sie die ganze Zeit denken: "Ach, ist ja eh nur 'n Traum. Wann geht's endlich weiter?"

Traumszenen als Realszenen
Der Erfolg einer guten Traumszene hängt also davon ab, dass du als Spielleiter erzählerisch die Gratwanderung zwischen Traum und Wirklichkeit beherrschst. Einerseits gibt es da natürlich die einfache - und empfehlenswerte - Möglichkeit, eine bestimmte Szene einfach zu spielen, so, als wäre sie eine reale Szene. Bei diesem Ansatz ist es das beste, wenn du selbst möglichst nicht daran denkst, dass es sich bei dieser Szene um einen Traum handelt. Um so wirklicher wird das Geschehen.

Erst ab einem bestimmten Punkt wird das Geschehen in solchen Szenen entweder so sehr ins Absurde gekippt, dass die Spieler merken, dass sie in einem Traum sind - oder sie erwachen einfach unvermittelt.

Diese Technik lässt sich vor allem gut dazu einsetzen, Abenteuer unvermittelt und spannend zu eröffnen. Traumszenen bieten einen guten Einstieg, weil man sich gleich einen dramatischen Höhepunkt des Abenteuers heraussuchen kann, ohne dass der Spannungsbogen oder die chronologische Erzählweise durcheinander gerät. Die Spieler erleben sozusagen eine wirklich dramatische und entscheidende Szene des Abenteuers zweimal. Sie haben damit im gewissen Sinne auch die Gelegenheit zu üben. Hier empfehlen sich besonders schwierige Situationen. Andererseits kannst du auch einfach die Szene im Traum etwas schwieriger gestalten, als die Szene später in Wirklichkeit abläuft.

Besteht die Traumszene beispielsweise aus dem Kampf gegen ein Monster oder einen Endgegner, kannst du den Gegner der Charaktere einfach unverwundbar machen. Auf diese Weise werden die Spieler der Aussicht auf den Kampf im Abenteuer mit wesentlich mehr Respekt begegnen, als es vielleicht normalerweise der Fall wäre.

Surrealistische Traumszenen
Die andere Möglichkeit, Traumszenen zu gestalten, besteht darin, sie auch als solche von Anfang an kenntlich zu machen. Jeder kennt die Träume, in denen man endlose Gänge entlang läuft, ohne anzukommen, in denen man rennt und sich doch nicht von der Stelle rührt, in denen alle Menschen keine Gesichter haben oder ein Ereignis sich ständig wiederholt.

Solche Traumszenen sind anspruchsvoll. Die Spieler wissen sofort, dass nun ein Traum gespielt wird. Damit die Szene trotzdem sinnvoll ist, braucht sie irgendeinen Bezug zum Abenteuer, der den Spielern Rätsel aufgibt, Ereignisse andeutet, die später wichtig werden oder Hinweise versteckt, die es zu entschlüsseln gilt.

Außerdem lassen sich mit solchen Szenen wunderbare Gruseleffekte erzeugen.
Nimm die Gelegenheit wahr, dir deine eigenen Alpträume zu vergegenwärtigen. Wovor hast du Angst, was beunruhigt dich, was erzeugt beklemmende Gefühle bei dir? Da sich Menschen in solchen Belangen oft recht ähnlich sind, bestehen gute

Chancen, dass du über Elemente aus deinen eigenen Alpträumen deine Spieler in Gruselstimmung versetzen kannst. Achte aber darauf, es nicht zu übertreiben!
Eine surrealistische Szene sollte immer die Funktion eines Rätsels besitzen. Versuche deinen Spielern mit ihr einen Hinweis unterzujubeln, der ihnen weiterhilft. Verwirre sie ruhig ein bisschen, sorge aber dafür, dass die Szene sinnvoll im Abenteuer platziert wird.

Alp- und Angstträume
Diese Arten von Traumszenen sind mit surrealistischen Traumszenen eng verwandt. Allerdings zielen Alp- und Angstträume nahezu ausschließlich darauf ab, die Spieler in Furcht und Schrecken zu versetzen. In einem wirklichen Alptraum solltest du als Spielleiter möglichst keine Hinweise verpacken. Denn wenn es dir wirklich gelingt, deine Spieler in solch einer Szene in Gruselstimmung zu versetzen, ihren Herzschlag erhöhst und Adrenalin durch ihre Bahnen lenkst, können sie sich in den seltensten Fällen hinterher noch an Einzelheiten erinnern.

Bei solchen Szenen ist es am wichtigsten, tatsächlich den Spieler anzusprechen - nicht seinen Charakter. Du musst deine Spieler gut kennen und wissen, wovor sie sich fürchten, um sie auch tatsächlich in eine Gruselstimmung zu bringen. Andererseits solltest du natürlich auch so ein vertrauensvolles Verhältnis zu den Spielern haben, dass du sie weder bloßstellst, noch Themen anschneidest, die sie wirklich verletzen oder blamieren könnten.

In einer Alptraumszene sollten die Regeln keine Rolle mehr spielen. Sobald die Spieler auf ihre Charakterblätter gucken müssen oder ihre Würfel brauchen, ist die Stimmung hin. Deswegen sollten Alptraumszenen immer kurz sein.

Prophezeiungen und Visionen
Etwas klassischer als die surrealistische Traumszene ist die Erscheinung einer Gottheit oder einer anderen Person im Traum, die rätselhafte Andeutungen macht, einem Charakter einen Auftrag gibt oder vor einem drohenden Unheil warnt. Für solche Szenen gibt es in klassischen Dramen, in den Sagen und Märchen aber auch in Filmen und Romanen viele Beispiele, sodass es dir nicht schwer fallen dürfte, einen solchen Traum in deine Abenteuer einzubauen.

Vorsicht - Traumfalle!
Beim Verwenden von Traumszenen gibt es eine Reihe von Stolperfallen, die du als Spielleiter meiden musst, um auch einen guten Effekt zu erzielen:

Erstens dürfen Traumszenen in deinen Spielrunden natürlich nicht zur Regel werden. Dadurch verlieren sie an Wirksamkeit. Die Spieler werden gelangweilt oder verunsichert, was beides vermieden werden sollte.

Zweitens sollte nie von Anfang an bei einer Traumszene deutlich werden, dass es sich um eine solche handelt. Je ungewisser die Atmosphäre eines Traums ist, umso spannender bleibt die Handlung. Immerhin kann man sich in einem Traum selten vergegenwärtigen, dass man ja gerade nur träumt.

Drittens solltest du Traumszenen nie als dumme ausreden missbrauchen, falls dir des Ausgang eines Abenteuers oder einer Szene nicht gefällt, ganz nach dem Motto: "Ätsch, war alles nur ein Traum! Die letzten 26 Folgen haben gar nicht stattgefunden, Bobby hat nur geduscht." Das führt nur dazu, dass die Spieler sich verschaukelt fühlen.

Zeitlupen

Möchte man seinen Rollenspielrunden einen surrealistischen oder auch betont actionorientierten Unterton verleihen, kann man sich eines weiteren erzählerischen Tricks bedienen, der im Kino sehr häufig verwendet wird: der Zeitlupe. Um sie auch im Rollenspiel effektvoll einzusetzen ist es notwendig, einmal alles, was man über die Gesetze der Physik und die Kampfregeln aus dem Regelbuch kennt, für ein paar Momente zu vergessen.

Zeitlupen erzielen in Filmen wunderbare Effekte: Sie verzögern meistens spannende Momente, sodass die Spannung weiter steigt und die Handlung noch dramatischer wird. Eine Zeitlupe wird im Spiel im Prinzip bereits dadurch erreicht, dass du einen Prozess, der in der Wirklichkeit nur wenige Augenblicke dauert, detailliert erzählst. Das entspräche einer einfachen Zeitlupe im Film, wie man sie häufig sieht, wenn die Astronauten das Space Shuttle besteigen, der Wagen über den Rand der Klippe ausbricht oder Entsetzen sich langsam auf dem Gesicht des Helden ausbreitet. Wenn man jedoch an Filme wie "The Matrix" oder viele "Hong-Kong-Martial-Arts-Action-Streifen" denkt, gibt es noch viel, viel mehr Möglichkeiten, Zeitlupen zu verwenden.

Der Bösewicht reißt seine Automatik hoch, feuert einen Schuss in den Rücken unseres ahnungslosen Helden. Quälend langsam sieht man, wie die Kugel in einer Rauchfahne den Lauf verlässt und durch die Luft gleitet. Durch den Knall gewarnt, dreht das Ziel sich um, als wäre die Luft zähflüssig wie Honig - Entsetzen in seinen Augen ...

Erzählerische Zeitlupen im Rollenspiel haben nichts mehr mit Realismus zutun. Sie sind eine reine, erzählerische Umsetzung eines visuellen Effektes. Im Gegensatz zu den Zeitlupen bei Fußballspielen sollen sie nicht bestimmte Ausschnitte des Geschehens genauer beleuchten. Sie verengen nur die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten, spannenden Moment, der in der Wirklichkeit nur Bruchteile von Sekunden dauern würde. Manchmal dienen Zeitlupen eher dazu, dem Helden einfach ein bisschen mehr Zeit zu verschaffen - wie in unserem Beispiel. Diese Zeitlupen können im Rollenspiel sehr effektvoll verwendet werden, sind aber nicht leicht umzusetzen.

Zeitlupen im Rollenspiel müssen also nicht unweigerlich für jeden Charakter gleich schnell ablaufen. Während sich die Kugel vor Hitze flirrend durch die Luft schraubt könnte unserem Helden noch die Gelegenheit gegeben werden, sich zu Boden zu werfen, seine eigene Waffe zu ziehen und eine Reihe von Schüssen abzugeben, bevor er auf den Boden aufprallt. Im gewissen Sinne befinden sich also der Nichtspielercharakter, die Kugel und der Spielercharakter und dessen Kugel auf verschiedenen Zeitebenen.

Für die ganz großen Fans des Action-Kinos und Superhelden-Genres könnte es in diesem Beispiel dem Helden ja auch gelingen, die Kugel des Gegners in der Luft zu treffen, sodass sie aus der Bahn gerät und damit das Leben unschuldiger gerettet wird ...

Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wenn du der Ansicht bist, mit einer Zeitlupe die Dramatik des Abenteuers steigern zu können, dann verwende sie einfach, wie du es für richtig hältst - kümmere dich lieber nicht darum, ob sie "reali-

stisch" oder "fair" ist. Frage dich lieber, wie viel Spaß sie dem betreffenden Spieler gerade machen könnte.

In manchen Rollenspielen - wie z. B. den meisten Cyberpunk-Rollenspielen oder auch vielen Fantasy-Welten, in denen es Magie gibt - ist die Zeitlupe sozusagen schon eingebaut. In ihnen gibt es die Möglichkeit, mit Reflexboostern oder Zaubern, seine Geschwindigkeit zu erhöhen. Auf diese Weise bekommt ein Spielercharakter mehr Aktionen pro Kampfrunde als seine Gegner - für ihn wird die Zeit also langsamer vergehen als für die Leute um ihn herum. In ***LIQUID*** ist die Magie-Fertigkeit *Zeit* für solche Effekte zuständig.

Wie beschreibt man eine Zeitlupe?
Je nach dem, was du als Spielleiter mit der Zeitlupe erreichen möchtest, kannst du deinen Spielern signalisieren, dass sie ebenfalls aktiv an der Szene teilnehmen können. Möchtest du nur die Dramatik steigern, reicht es die Szene einfach detaillierter und langsam zu beschreiben: Ein Schwerthieb dauert normalerweise nur wenige Bruchteile von Sekunden. Möchtest du ihn aber in Zeitlupe schildern, brauchst du nur zu erzählen, wie elegant der Stahl die Luft mit einem pfeifenden Geräusch durchschneidet, sich das Sonnenlicht auf der Oberfläche bricht, sodass der Held noch sein entsetztes Gesicht mit seinen weit aufgerissenen Augen in der spiegelnden Schneide erkennen kann. Dunkles Blut tropft von der Klinge und löst sich in der Luft in kleine Tropfen auf ...

Damit hast du das Ereignis verzögert, die Dramatik gesteigert und die Wahrnehmung der Spieler auf diesen einen Hieb verengt.

Möchtest du diese Szene nur aus dramatischen Gründen einflechten, würfle nach deiner Erzählung den Schaden aus und gehe zu einem normalen Erzählmodus über. Willst du dem betroffenen Spieler noch eine Chance zum Handeln geben, dann sieh ihn einfach erwartungsvoll an, nachdem du mit der Beschreibung fertig bist und warte ab, was passiert. Wenn er das Leben seines Charakters retten will, wird er sowieso alles dran setzen, um jetzt noch etwas tun zu können.

Du wirst sehen, dass Zeitlupen ein schönes Mittel sind, um deine Spielrunden plastischer, aufregender und dramatischer zu gestalten.

Schnitttechniken

Es drängt sich natürlich die Frage auf: Wenn du nicht die gesamte Handlung in der Spielwelt mit deinen Mitspielern ausspielst - wie kommst du dann mit deinem Charakter von einer Szene zur nächsten?

Die Antwort: In einer cinematischen Rollenspielrunde werden Schnitttechnicken verwendet, wie man sie auch aus Kinofilmen kennt. Im Rollenspiel kann ein Schnitt folgendermaßen aussehen:

Beispiel: *Spielleiter: "Okay, ihr brecht im hellen Schein der Morgensonne auf und lasst eure Lieben hinter euch. Die Worte des Dorfältesten hallen wie das Echo im Tal in euren Köpfen: 'Seid vorsichtig da draußen. Überall lauern Gefahren! Traut niemandem ... !'"*

SCHNITT! (Wird dadurch erzeugt, dass der Spielleiter für einen Moment inne hält, tief einatmet und jeden Spieler einmal ernst in die Augen blickt und dann mit erhobener Stimme und mit wilden Gesten schnell zu sprechen beginnt:)

"Über euch bricht die Welt zusammen! Wolken verdunkeln den abendlichen Himmel und Wasser schüttet wie aus Kübeln auf euch herab. Den ganzen Tag seid ihr gewandert. Ihr seid ERSCHÖPFT, HUNGRIG und eure Füße SCHMERZEN! Der Wind ZERRT an euren nassen Kleidern und lässt euch ERBÄRMLICH ZITTERN. Zwischen der heimeligen Taverne und euch liegt nur ein reißender, über die Ufer getretener, breiter Fluss, durch den braunes, schäumendes Wasser den Hang hinabstürzt. Die lange Brücke sieht verdammt ALT und MORSCH aus!"

In diesem Beispiel springt die Handlung sofort vom Aufbruch am Morgen zur nächsten spannenden Szene am Abend des Spieltags. Ohne Umschweife wird von der Eröffnung des Spielabends gleich zur nächsten spannenden Szene gesprungen. Der Szenenwechsel (also der Schnitt) wird vom Spielleiter durch eine Sprechpause und durch Mimik und Gestik deutlich gemacht.

Schnitte ermöglichen es aber auch, das Geschehen spannend zu halten, wenn sich die Spielgruppe trennt. Viele Spielleiter spielen in solchen Momenten einfach für eine Stunde mit der einen Hälfte der Gruppe, lassen die restlichen Spieler einfach nur rumstizen und warten und tun dann das gleiche mit der anderen Hälfte. Besser ist es, mit Schnitten schneller zwischen den Schauplätzen zu wechseln. Versuche immer, spannende Momente abzupassen, um einen Schnitt zum anderen Ort des Geschehens zu machen. Beachte dabei folgende Faustregel: *Wenn die Spannung auf dem Höhepunkt ist, mache einen Schnitt!*

So behältst du die Aufmerksamkeit des Teils der Gruppe, der gerade nichts tut. Denn sie fiebern dem Moment entgegen, in dem es endlich weitergeht. Wenn du für einen Schnitt einen Augenblick wählst, in dem der Spannungsbogen gerade abflaut, kann es leicht passieren, dass du die Aufmerksamkeit der unbeschäftigten Spieler verlierst.

Prinzipiell solltest du aber darauf achten, in solchen Situationen nie mehr Zeit als vielleicht fünf bis zehn Minuten zwischen den Schnitten verstreichen zu lassen. Ansonsten sitzt eine Hälfte der Spielrunde einfach zu lange rum und langweilt sich. Und das wollen wir vermeiden!

Beispiel *Spieler: "Ich nehme Anlauf und stoße mich in letzter Sekunde vom Dach des Hauses ab. Im Sprung strecke ich mich so weit ich kann."*
Spielleiter: "Okay, mach nen Check von Geschicklichkeit und Akrobatik."
Spieler: "Argh! Nicht geschafft!"
Spielleiter: "Okay, Schnitt! Was macht ihr eigentlich gerade, die ihr unten vor dem Eingang des Hauses steht - acht Stockwerke tiefer?"

Schnitte zwischen Spielsitzungen
Nebenbei bemerkt: Unsere kleine Faustregel gilt auch bei großen "Schnitten" zwischen den Spielsitzungen. Jeder kennt das Problem, dass man Abenteuer selten an einem Abend bewältigen kann. Man muss die Handlung einfach unterbrechen, um schließlich eine Woche später an der gleichen Stelle weiter zu machen. Viele Spielleiter wählen in solchen Fällen Szenen, in denen die Gruppe zur Ruhe kommt und die Spannung gerade auf einem Tiefpunkt ist, wie das Einkehren in eine Taverne, das Rasten an einem sicheren Zufluchtsort oder die Entspannung nach einem großen Kampf.

Cliffhanger
Für die Spannung eines Abenteuers ist es aber viel günstiger, kurz *vor* einem spannenden Höhepunkt abzubrechen. In Filmen oder Serien nennt man dies auch *Cliffhanger:*

Der Held hängt an der Klippe, unter ihm der gähnende Abgrund - was wird geschehen? Das erfahren Sie in der nächsten Woche! Schalten Sie auch wieder ein bei ...

Versuche deine Spielrunden lieber mit einem Cliffhanger zu unterbrechen als mit einer ruhigen, entspannten Szene. Erstens hältst du so das Interesse deiner Spieler wach und zweitens wirst du merken, dass sie sich sehr gut an das Abenteuer erinnern können und schnell wieder in die Stimmung eintauchen.

Währenddessen, am anderen Ende der Stadt ...
Für fortgeschrittene Spielrunden, die großes Interesse an cinematischem Rollenspiel haben, empfiehlt es sich, Schnitte einzusetzen, um Dinge zu erzählen, die gerade nicht an dem Schauplatz passieren, an dem sich die Spielercharaktere befinden.

Wie in einem Film blendest du als Spielleiter einfach für ein, zwei Minuten das aktuelle Geschehen aus und erzählst, was an einem anderen Punkt der Spielwelt gerade geschieht. Du musst allerdings ausdrücklich klar machen, dass es sich um eine Szene handelt, welche die Spielercharaktere nicht mitbekommen und die du nur aus dramatischen Gründen deinen Spielern erzählst, sonst kann das zur Verwirrung der Spieler führen. Außerdem solltest du so natürlich nur Dinge erzählen, die einerseits etwas mit dem unmittelbaren Geschehen zutun haben, also die Spannung steigern, andererseits aber keine wichtigen Informationen beinhalten, welche den Spielern den Spaß verderben könnten. Solche Schnitte sind nur dazu gedacht, um die Spannung zu erhöhen:

Beispiel: *Spielleiter: "Ihr betretet die Zugbrücke der riesigen, massiven Burg. Wasserspeier hängen an ihrer Fassade und grinsen euch mit ihren dämonischen Fratzen an. Im Hof ist es dunkel. Schattenhaft ist alles nur Grau in Grau zu erkennen. Viele Türen führen von hier aus in das Innere des Gebäudes hinein. Unzählige schwarze Fenster starren euch entgegen. Bei den Göttern. Hier muss es mehr als hundert Räume geben und verwinkelte Gänge geben. Ganz abgesehen von geheimen Gängen, Zimmern und dem riesigen, unterirdischen Verlies, in das nie ein Sonnenstrahl dringt ..." SCHNITT "An einem Ort, irgendwo in eurer Nähe, aber zu weit weg, als dass ihr ihn erkennen könntet, blitzen plötzlich in der Schwärze ein rotglühendes paar Augen auf. In der Dunkelheit kann man nur schemenhaft eine große, massige Gestalt erkennen, die sich langsam aber kraftvoll erhebt. Schlurfend setzt sie sich in Bewegung. Messerscharfe krallen schleifen bei jedem Schritt über den Boden. Eine Stimme, an das Knurren eines Tieres erinnert, brabbelt leise die Worte: 'Ich ... rieche .... Menschen!'" SCHNITT! "Wieder bei euch auf dem Hof - was macht ihr eigentlich?"*

Vorgriffe und Rückblenden
Vorgriffe und Rückblenden sind mit Vorsicht zu genießen. Mit den bislang beschriebenen Schnitttechniken kannst du natürlich nicht nur von einem Schauplatz zum nächsten springen, sondern auch auf der Zeitebene verschiedene Punkte der Handlung vorwegnehmen oder Ereignisse erzählen, die bereits lange zurückliegen.

Eine andere Variante, Rückblenden und Vorgriffe einzusetzen besteht darin, dass du als Spielleiter mit den Spielern Szenen durchspielst, die lange vor dem eigentlichen Abenteuer stattfanden. Du kannst auch in deine laufende Kampagne Abenteuer einschieben, die sich lange vor dem aktuellen Geschehen ereigneten - wie zum Beispiel Szenen, die in der Jugend eines Spielercharakters stattgefunden haben.
Allerdings kann es bei dem Verwenden solcher Erzähltechniken leicht zu Unstimmigkeiten in der Kampagne kommen, beispielsweise, wenn einer der Spielercharaktere in einer Rückblende stirbt, in der Kampagne aber putzmunter ist.

Experimentiere ein wenig mit verschiedenen Zeitebenen und Schnitttechniken, mit dem schlaglichtartigen Beleuchten unterschiedlicher Schauplätze, mit der Cliffhanger-Technik und mit dem erzählerischen Wechsel zwischen Handlungssträngen, wenn sich die Gruppe teilt. All dies sind aber zentrale Themen einer Rollenspielrunde, mit denen du Spannung und Abwechslung erzeugen kannst, weswegen dir dringend darüber Gedanken machen solltest.

Mit ein wenig Erfahrung wirst du zu deinem eigenen erzählerischen Rhythmus kommen. Du wirst einfach bemerken, dass dein Erzählstruktur funktioniert und sich der Spielspaß deiner Abenteuer steigert und deine Spieler bei der Stange bleiben. Lass dich vor allem durch Misserfolge nicht zu schnell entmutigen! Ein paar versaute Abende gehören einfach dazu, wenn man etwas Neues ausprobieren möchte. Frage vor allem deine Spieler, was ihnen gefallen hat. Frage lieber nicht so sehr danach, was ihnen nicht gefallen hat! Erstens wirst du das sowieso merken, denn alles, was ihnen keinen Spaß gemacht hat, war schlecht. Und zweitens geschieht es schnell, dass Spielrunden schlecht geredet werden. Je mehr kritisiert wird, umso weniger erinnern sich die meisten daran, dass es auch einige Dinge am Abenteuer gab, die gut waren. Versuche also lieber mit den guten Teilen einer Spielrunde zu arbeiten, um diese auszubauen, als dich zu lange mit dem aufzuhalten, was nicht geklappt hat!

Stunts

Nichts macht eine Rollenspielrunde dramatischer und cinematischer als spektakuläre Stunts. Wer hält nicht den Atem an, wenn ein Schwertkämpfer aus dem Stand einen Salto vollführt, seine blinkenden Schwerter durch die Luft sausen, zweien seiner Gegner die Waffen aus der Hand schlägt und kurz vor der Landung zwei weiteren noch Tritte gegen das Kinn gibt, sodass sie bewusstlos zu Boden gehen?

Lieben wir nicht alle die Szenen, in denen der Held aus dem Flugzeug springt, um die Stewardess, die gerade durch die geöffnete Luke fiel, zu retten, sie in einem waghalsigen Sturzflug mit an den Körper gepressten Armen einholt (nebenbei noch einen Faustkampf mit dem Bösewicht austrägt, der natürlich ebenfalls hinterher gesprungen ist), sie mit der einen Hand an der Hüfte packt und mit der anderen seinen Wurfanker wirft, der sich an einer Klippe in der Nähe festhakt, sodass der mörderische Sturz kurz vor dem Boden aufgefangen wird?

Zugegeben, solche Aktionen haben wenig mit Realismus zutun - werden aber deine Spieler mit leuchtenden Augen und Adrenalin in den Adern vom Spieltisch entlassen.

Allerdings gibt es mit Stunts zwei Probleme im Rollenspiel:

- Es ist nicht leicht, sie gut zu beschreiben.
- Das Regelwerk arbeitet gegen dich.

Um einen Stunt gut zu beschreiben reicht es nicht, als Spielleiter deinem Spieler zu erzählen, was sein Charakter gerade Tolles macht. Das funktioniert ein oder zwei Mal und wird dann schließlich für den Spieler langweilig. Es geschieht ja nichts weiter, als dass ihm sein Charakter für eine Szenen einfach weggenommen wird. Und sowas lässt sich auf Dauer kein Spieler gefallen.

Besser ist es, wenn die Beschreibung des Stunts also von dir als Spieler kommt. Die Aufgabe deines Spielleiters ist dann, dich zu einem Stunt zu ermutigen und dir dabei zu helfen, ihn gut und auch für den Rest der Spielrunde spektakulär und unterhaltsam zu beschreiben, sodass alle ihren Spaß an der Szene haben. Noch besser ist, die ganze Gruppe in den Stunt mit einzubeziehen, aber das ist nicht immer möglich.

Übernimm als Spielleiter ruhig kurz einmal in einer entsprechenden Action-Szene das Ruder, beschreibe detailliert und spannend einen Stunt, den der Charakter eines Spielers durchführt und ermutige ihn danach, die nächsten Male selbst die Gelegenheit für einen coolen Stunt zu ergreifen. Als Spieler besteht dann deine Aufgabe darin, die Gelegenheit für einen guten Stunt zu erkennen und sie dann auch zu nutzen. Hierbei ist es besonders wichtig, das Spielleiter und Spieler auf einer Wellenlänge liegen.

Die wichtigste Voraussetzung dafür ist Vertrauen. Rollenspieler sind es gewohnt, dass Spielleiter bei jeder herausragenden und spektakulären Aktion zusammenzukken und einen Malus nach dem anderen Verteilen, sodass die Stunts einen Schwierigkeitsgrad erhalten, der sie unmöglich macht. Deswegen versuchen auch viele Spieler erst gar nicht, mit ihren Charakteren in Actionszenen richtig loszulegen, sondern springen lieber in Deckung, seilen sich an oder wählen einen weniger spektakulären, sicheren Weg.

Können sie aber darauf vertrauen, dass du als Spielleiter es ihnen möglich machst, sozusagen trotz des Regelwerkes, einen Stunt zu versuchen, werden sie auch spektakuläre Aktionen wagen.

Aber wie lässt sich das erreichen?

Die Regeln eines Rollenspiels arbeiten im Prinzip gegen den Stunt, denn: Je aufwändiger und unrealistischer eine Aktion wird, umso schwieriger wird sie. Das verlangt man in der Regel von einem guten System, damit die Spielbalance gewahrt wird. Normalerweise ist das auch in Ordnungen, denn wäre das nicht so, würde das Spiel schnell ausufern.

Deswegen musst du schon ein bisschen tricksen, um Stunts auch regeltechnisch zu ermöglichen.

Krits
Mach einfach klar, dass ein Krit in einer Actionszene mit einem spektakulären Stunt gleichzusetzen ist. Würfelt ein Spieler einen Krit, gelingt ihm mit seinem Charakter ein aufregender Stunt - vorausgesetzt, die Situation ermöglicht dies. Bei einem Krit in *Recherchieren* wird es dir schwer fallen, einen Stunt aus der Aktion zu machen - außer, dir fallen heroische Möglichkeiten ein, in einem Katalog zu blättern.

LIQUID ist dazu gedacht, heldenhafte und actionreiche Abenteuer zu spielen. Deswegen ist die Wahrscheinlichkeit für Krits bei ***LIQUID*** im Vergleich zu vielen anderen Rollenspielregelwerken recht hoch. Nutze dies aus, indem du die Krits erzählerisch ausschmückst und in spektakuläre Stunts umsetzt. Denke vor allem daran, dass dein Charakter genau für diesen Zweck Mana-Punkte besitzt: Mit ihnen kannst du Würfe wiederholen und darauf spekulieren, dass sie in entscheidenden Situation auch zu Krits werden. Zumindest solltest du mit ihnen verhindern, in herausragenden Momenten einen Patzer zu würfeln.

Darüber hinaus solltest du dir stets die Schicksalspunkte dafür aufbewahren, dass in einer actionreichen Situation deinem Charakter doch noch ein Ausweg aus einer tödlichen Situation gelingt. Nutze auch den Einsatz eines Schicksalspunktes dazu, einen actionreichen Stunt zu beschreiben.

Stunt-Punkte
Sollten dir diese Möglichkeiten für Stunts, die ***LIQUID*** sozusagen von Hause aus mitbringt, nicht reichen, kannst du zu folgendem Hilfsmittel greifen:

Stell beim nächsten Spielabend deiner Runde ein paar Counter in unterschiedlichen Farben zur Verfügung, beispielsweise grün und blau. Ein grüner Counter entspricht einem Stunt-Punkt, ein blauer Counter entspricht einem fünftel Stunt-Punkt. Wann immer ein Spieler einen Patzer, also einen kritischen Misserfolg würfelt, erhält er einen Stunt-Punkt, also einen grünen Counter. Wann immer er einen normalen Misserfolg würfelt, erhält er einen blauen Counter. Fünf blaue Counter kann er später gegen einen grünen Counter eintauschen.

Einen grünen Counter kann ein Spieler in einer entsprechenden Action-Szene eintauschen, um einen normalen Erfolg in einen Krit zu verwandeln. Mach aber deutlich, dass die Stunt-Punkte nur für Krits eingesetzt werden dürfen, die erzählerisch in Stunts umgesetzt werden und die auch in irgendeiner Form heroisch sind. Stunt-Punkte dürfen nicht für die egoistischen Ziele eines Charakters eingesetzt werden.

Das System der Stunt-Punkte hat mehrere positive Effekte für deine Spielrunde:

1. Spaß - Die Spieler freuen sich darüber, trotz ihres Misserfolges eine Form von Belohnung zu erhalten.

2. Ausgewogenheit - Wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten. Spieler, die an einem Abend sehr viel Würfelpech haben, können an einem anderen Abend dafür besonders gut glänzen, weil sie viele Stunt-Punkte angesammelt haben.

3. Visualisierung - Das heroische Potenzial seines Charakters liegt in Form von Counter in der Hand des Spielers. Das kann ein gutes Gefühl sein. Vor allem ermutigt es den Spieler, viele Stunts zu versuchen, wenn er viele Stunt-Punkte besitzt.

Charaktererschaffung
Eine andere Möglichkeit, Stunts zu provozieren, besteht in der Gestaltung eines Charakters. Je höher du also die Fertigkeiten und Attribute deines Charakters steigert, umso leichter werden dir Stunts fallen, weil du die Mali, die deinem Charakter in spektakuläre Aktionen auferlegt werden, leichter überwinden kannst.

Versuche als Spielleiter mit deinen Spielern gleich bei der Charaktererschaffung Möglichkeiten aufzuzeigen, welche Fertigkeiten und Attribute sie wie hoch steigern müssen, um später mit ihnen spektakuläre Stunts zu wagen.

Mache dabei aber deutlich, dass du eine entsprechende Kampagne planst, in der Stunts eine große Rolle spielen. Und stelle vor allem unmissverständlich klar, was du unter Stunts verstehst. Stunts sollten keine reinen "Hack-and-Slash"-Szenen sein, in denen wahllos auf Monster eingedroschen werden, um Schätze zu erbeuten.

Ein Stunt ist in der Regel eine heroische, selbstlose Aktion, die zum Vergnügen aller Spieler erzählerisch unterhaltsam umgesetzt wird. Stunts sollten nicht dazu miss-

braucht werden, dass ein Spieler als "Monstermörder" mit seinem Charakter die Spielwelt mir Kämpfen überzieht, um sein Ego auszuleben.

Erzählerische Umsetzung von Stunts
Um dich auf das Erzählen von Stunts gut vorzubereiten, solltest du dir einige Filme ansehen und Bücher lesen, in denen aufregende Kampfszenen dargestellt werden.

Tipps für gute Filme, bei denen man sich Einiges abgucken kann, sind "Die Maske des Zorro", "Die drei Musketiere", natürlich "STAR WARS" (alle vier Teile) und ähnliche Streifen, wenn es um Schwertkämpfe und Reitszenen geht. Für modernere Szenarien eigenen sich natürlich "Indiana Jones", "Replacement Killers" und "Jackie Chan"-Filme besonders gut. Aber auch von "James Bond" und ähnlichen Filmen kann man viel lernen.

Sieh dir diese Filme einfach nochmal genauer an und überlege dir einfach, wie du die visuellen Darstellungen erzählerisch umsetzen würdest. Versuche beim Spielen entsprechende Szenen im Hinterkopf zu behalten. Kopiere sie für deine ersten Gehversuche einfach. Später wirst du dann, wenn du ein bisschen Sicherheit gewonnen hast, selbst Stunt-Szenen aus dem Stegreif beschreiben können.

Leider gibt es in der Literatur nicht viele gute Beispiele für spektakuläre Stunts. Das Buch eignet sich als Medium dafür nicht ganz so gut wie der Film. Aber in Romanen wie "ELRIC" von Michael Moorcock oder auch den "CONAN"-Büchern kann man fündig werden. Wirf auch mal einen Blick in die Romanadaptionen von den oben genannten Filmen. Es kann nicht schaden, einmal nachzuschlagen, wie professionelle Erzähler sich an Stunts versuchen. Eine gute, meistens ungenutzte, Quelle für visuelles Erzählen sind übrigens Comics, insbesondere Superhelden-Comics.

Kämpfe

Kämpfe sind in einer cinematischen und heroischen Rollenspielrunde nichts weiter als ein Sonderfall der Stunts. Ihnen kommt nur wenig strategische und taktische Bedeutung zu. Sie sind nur ein weiterer und ein besonders wichtiger Anlass für spektakuläre Stunts, die Atmosphäre und Spannung der Rollenspielrunde bereichern.

Kämpfe und Erzählen
Kämpfe können im Rollenspiel dynamisch oder statisch sein. Ein statischer - und wir meinen damit auch *schlechter!* - Kampf sieht ungefähr so aus: "Okay, du bist laut Initiative als erster dran. Würfel deine Attacke. Aha, du triffst mit einer Qualität von vier. Deine Waffe verursacht nochmal vier Punkte, macht also acht SchadensPunkteDein Gegner kann sich nicht verteidigen, zieht aber vier Punkte Rüstung ab. Also vier Punkte Schaden. Moment, ich notiere das mal. So, jetzt ist er dran ..."

Schnarch!

Es gibt ein paar kleine Regeln, die man einhalten sollte, wenn es um die Gestaltung dynamischer Kämpfe in cinematischen Spielrunden geht. Ein paar Anregungen hast du schon weiter oben im Abschnitt Stunts erhalten.

Kampfsysteme haben es so an sich, dass sie sich trocken und langweilig lesen. Damit ein Kampf im Rollenspiel nicht zum Chaos wird, müssen die Regeln ihn strukturieren. Es liegt aber an dir und deinen Mitspielern, das trockene Gerüst der Kampf-

regeln mit spektakulären Aktionen und dramatischen Beschreibungen zu einem lebendigen Erlebnis zu machen.

Es ist deswegen empfehlenswert, Kämpfe frei, ohne zu viel auf die Regeln zu achten, abzuhalten. Die Initiative muss beispielsweise nur dann verglichen werden, wenn es unklar ist, wer als erster handelt. Oft ergibt sich die Handlungsreihenfolge aus der Erzählung. Das gleiche gilt für die Einteilung des Geschehens in Kampfrunden. Nicht immer ist sie sinnvoll. Nur bei Kämpfen mit vielen Beteiligten sollte man genau auf ihre Einhaltung achten. Die Abfolge von Handlungen kann sich auch logisch aus den Erzählungen der Spieler ableiten.

Experimentiere als Spielleiter ein wenig mit den Regeln, lass dich in deinen Abenteuern von der Stimmung mitreißen. Für den Kampf gilt der gleiche Grundsatz wie für den Rest des Rollenspiels: Was Spaß macht ist in Ordnung. Lass dich nicht von den Regeln in ein Korsett pressen, das dir nicht passt. Achte als Spielleiter stets darauf, welche Aktionen dir die Spieler für ihre Charaktere schildern und passe die Regeln diesen Erzählungen an. Versklave sie nicht, indem du sie unnötiger Weise dazu zwingst, sich an Regeln zu halten, die in einer bestimmten Situation keine oder nur eine geringe Rolle spielen.

Ebenso solltest du als Spieler deine Aktionen in einem Kampf nicht nach den Möglichkeiten ausrichten, welche dir die Regeln lassen. Versetz dich lieber genau in die Situation. Was würdest du tun? Oder besser noch: Was würde dein Charakter tun, wenn er tatsächlich in das Kampfgeschehen verwickelt wäre und statt des W10 ein Schwert in der Hand hätte? Die wenigsten Kämpfe bestehen aus einer stupiden Abwechslung von Attacken und Verteidigungen: Man springt in Deckung, versucht zu flüchten oder zum Gegner aufzuschließen oder nutzt Gelegenheiten für ein paar Stunts.

Um interessante Kämpfe im Rollenspiel umzusetzen, lohnt es sich, an spannende Action-Szenen, Wrestling-Shows oder Kampfsport-Filme zu denken.

Kämpfe und Rollenspiel
Es gibt Spielrunden, die sehr viel Wert auf Rollenspiel, schauspielerische Darstellung, Atmosphäre und Stimmung legen und Kämpfe deswegen meiden oder aber ihr gutes Rollenspiel Bord werfen, sobald ein Kampf losgeht. Das ist im gewissen Sinne verständlich, denn an keiner anderen Stelle werden im Rollenspiel so viel Regeln benutzt, wie in Kampfsituationen. Es ist schon schwierig, in seiner Rolle zu bleiben und nicht in Techno-Babbel zu verfallen. Immerhin gibt es eine Menge Regelzeugs das geklärt werden muss. Außerdem geht es in einem Kampf meistens um Leben oder Tod des geliebten Charakters. Deswegen beginnen die meisten Spieler auch damit, viel ehrgeiziger mit dem Spielleiter um das Einhalten der Regeln zu feilschen, als sie es sonst je tun würden.

Deswegen ist es besonders wichtig, dass du als Spielleiter bei Kämpfen das Vertrauen deiner Spieler genießt. Um so eher werden sie dir nachsehen, wenn du dich hier und da mal zugunsten einer coolen Szene über die Regeln hinwegsetzt. Sei fair: Wenn du mal für die Nichtspielercharakter zugunsten der Geschichte eine Regel beugst, musst du das auch den Spielern gewähren.

Manche Spielrunden sind der Ansicht, dass es in Kampfsituationen nicht viel Gelegenheit zum Rollenspiel gibt. Das ist ein großer Irrtum.

Zunächst einmal ist es wichtig, dass die Erzählperspektive gewahrt wird. Wenn die Spieler nicht in den Rollen ihrer Charaktere bleiben, verpufft auch die Spannung

des Kampfes oder wird bestenfalls zu einer Table-Top- Schlacht. Es gibt viele Gelegenheiten zum Schauspielern.

Die wenigsten Kämpfe in Filmen, Büchern oder gerade in Theaterstücken, laufen stumm ab. Im Gegenteil! Sie dienen meistens eher als Hintergrund für irgendwelche Dialoge. Man ruft sich Warnungen zu, versucht den Gegner einzuschüchtern oder zu verspotten - und bittet um Gnade, wenn's hart auf hat kommt. Geh als Spielleiter mit gutem Beispiel voran. Lass deine Nichtspielercharaktere nicht im Angesicht eines Kampfes verstummen. Vermeide aber natürlich solche Sachen wie:

"Dein Ork sieht angeschlagen aus und bittet um Gnade."

Dramatischer ist:

"Das dick, grüne Blut des Orks fließt aus den vielen kleinen Schnitten, die du ihm beigebracht hast. Mit zitternden Händen und gebrochenem Blick lässt er kraftlos sein Schwert fallen. 'Ich ergebe mich! Bitte, Herr, verschont mein Leben!'"

Schummeln im Kampf
Und nun der wichtigste Tipp für jeden Spielleiter - alle Spieler müssen ganz schnell den Absatz überspringen und unten weiterlesen: Schummele, wenn es sein muss zugunsten der Spieler - aber tu's nie so, dass sie es merken! Dein Abenteuer beginnt, du eröffnest es mit einer coolen Kampfszene und einer der Straßenräuber wirft einen Krit. Schluck! Das wäre das Ende des Spielercharakters und deines Abenteuers. Was bleibt dir übrig, als zu schummeln? Hab keine Hemmungen. Es ist in Ordnung. Fairnis ist eine wichtige Sache im Rollenspiel. Das Fortschreiten der Geschichte eine viel wichtigere.

Anders verhält sich die Sache beim großen Endkampf zum Schluss des Abenteuers. Hier kommt's auf alles an. Die Dramatik der Szene verlangt es nahezu, dass die Spielercharaktere ihr Leben riskieren. Wenn zu diesen Gelegenheiten einer von ihnen stirbt, ist das vielleicht traurig, aber nicht weiter schlimm. Immerhin, ist es der Heldentod, den sie sterben. Bei Endgegnern solltest du deswegen auch überlegen, ob du ihnen nicht Mana- und Schicksals-Punkte wie den Spielercharakteren gibst, um die Chancengleichheit zu wahren.

Wenn die Spieler merken, dass sie in diesem Sinne fair behandelt werden und sie sich zwar nicht in Sicherheit wiegen können, alles zu überleben, andererseits aber auch das Vertrauen in dich als Spielleiter haben, dass du sie nicht hinterrücks durch irgendeinen unbedeutenden Strauchdieb erledigen lässt, werden sie es auch viel eher wagen, ihr Rollenspiel in Kämpfen aufrecht zu erhalten. Wieder einmal können wir dir aber keinen besseren Ratschlag geben, als mit deiner Spielrunde zu experimentieren, bis du dein eigenes Maß zwischen kleineren Schummeleien und Regeltreue zugunsten der Dramatik und dem Rollenspiel deiner Spieler gefunden hast. Spieler sind sehr sensibel für solche Dinge und du musst dir große Mühe geben, die Balance zu wahren (und darfst dich nicht erwischen lassen).

Improvisationen
Als Spielleiter musst du deinen Spielern die in Kämpfen Gelegenheit zum Improvisieren geben. Als Spieler musst du diese Gelegenheiten wahrnehmen. Viele Spieler lassen in Kämpfen ihre Charaktere zu den Waffen greifen und dreschen einfach so lange auf die Nichtspielercharaktere ein, bis entweder diese oder sie selbst tot sind. Das ist vielleicht manchmal effektiv, hat aber rein gar nichts mehr mit Rollenspielen

zutun. Solche Kampfszenen sind ein pures Würfelspiel ohne Spannung und Dramatik.

Kämpfe werden spannender, wenn du als Spieler damit beginnst, deine Umgebung ins Kampfgeschehen einzubeziehen. In einer Taverne gibt es Tische, Stühle, Krüge, einen Tresen, Treppen, die nach oben oder unten führen - und vielleicht sogar einen *Kronleuchter*! Vielleicht hat dir dein Spielleiter ja nicht alles beschrieben, was in der Taverne steht? Das muss ja noch lange nicht heißen, dass es diese Gegenstände nicht gibt.

Spieler: "Ha, nimm dies du Schurke! - Ich mache einen ungezielten Hieb mit meinem Dolch, um meinen Gegner abzulenken und stoße ihm derweil mit meinem Fuß den Eimer mit dem Wischwasser aus der Ecke ins Gesicht!"

Eine der schlechtesten Antworten, die du als Spielleiter in so einer Situation geben könntest wäre:

"Eimer? Was für ein Eimer? Ich habe nichts von einem Eimer gesagt."

Hier hat sich ein Spieler Mühe gegeben, in die Situation einzutauchen, alles herauszuholen und kreativ mit dem Kampfgeschehen umzugehen. Wahrscheinlich ist sein Charakter gar kein so großer Kämpfer und er sucht nach Alternativen, um seinen Gegner abzulenken. Und das sollte man ihm nicht verderben, sondern dadurch belohnen, dass man solche Aktionen nicht nur zulässt, sondern sie auch gelingen lässt.

Belohne solche Initiativen als Spielleiter ruhig großzügig, damit deine Spieler öfter auf sie zurückgreifen und das Kampfgeschehen damit farbiger und stimmungsvoller machen. Nur so werden Kämpfe auch wirklich zum Rollenspiel.

Skizzen, Karten und Miniaturen
Rollenspiele waren einmal Table Tops. In ihren Anfängen nutze man Rollenspielregelwerke nur dazu, um mit ihnen Miniaturen auf maßstabsgetreuen Karten durch Verliese und Labyrinthe zu führen und mit ihnen Konflikte zu simulieren. Viele Spielrunden haben noch nicht erkannt, dass Rollenspiele aber viel, viel mehr Möglichkeiten bieten und ihren Kinderschuhen längst entwachsen sind.

Manche haben das auch schon begriffen und betreiben auch atmosphärisches und stimmungsvolles Rollenspiel, bleiben aber trotzdem bei ihren Karten und Miniaturen. Das sind meistens typische Runden, in denen das Rollenspiel immer dann aufhört, wenn es zum Kampf kommt.

Prinzipiell gibt es nichts gegen den Einsatz von Skizzen, Karten und Minitaturen einzuwenden. Sie machen das Kampfgeschehen anschaulicher und können Missverständnissen vorbeugen. Andererseits riskiert man mit ihnen eine Menge Spielspaß. Immerhin verhindern sie die Improvisation. Wie soll sich ein Spielercharakter an einem Kronleuchter durch die Taverne schwingen, der auf dem Plan gar nicht existiert?

Versuch deswegen zwar in Kampfsituationen Skizzen zu benutzen, halte sie aber immer so grob wie möglich, so dass man Details improvisieren kann. Zeichne als Spielleiter nicht von dir aus irgendwelche Karten. Warte damit, bis die Spieler es verlangen, weil ihnen der Kampf zu unübersichtlich wird.

Das Problem mit Skizzen und Karten und das Spielen mit Miniaturen ist, dass damit ein Kampf sehr schnell von einem dramatischen Rollenspielkampf zu einem strategischen Table-Top-Gemetzel wird. Entfernungen lassen sich plötzlich auf den Zentimeter genau planen, Deckung gezielt suchen, die Positon und Reichweite der Gegner berechnen usw. In der Praxis verfallen die meisten Spieler unter diesen Umständen in planerisches Techno-Babbel und verhalten sich eher wie Offiziere am Sandkasten, weniger wie Rollenspieler in einer spannenden Kampfszene.

Man kann aus dem Ruf nach Karten und Skizzen der Spieler auch eine böse Schlussfolgerung für den Spielleiter ziehen: Wird ein Kampf unübersichtlich, hast du als Spielleiter was falsch gemacht. Immerhin geht es in einem Rollenspielkampf nicht um strategische Vorteile, das geschickte Einsetzen von Attributen und Fertigkeiten usw. Es geht darum, den Spielern das Gefühl von einem spannungsgeladenen Kampf auf Leben und Tod zu vermitteln. Sie sollten zittern. Ihre Herzen müssen vor Aufregung und Adrenalin wild pochen. Haben sie Gelegenheit zu planen, einen kühlen Kopf zu bewahren und sich Gedanken über die Anzahl und genaue Position ihrer Gegner zu machen, ist es dir als Spielleiter nicht gelungen, sie ausreichend in das Kampfgeschehen zu verwickeln.

Versuch deswegen Kämpfe mit vielen Beteiligten zu vermeiden. Diese neigen am ehesten dazu, unübersichtlich und damit auch undramatisch zu werden. Kommen mehr als zwei Gegner auf einen Spielercharakter, führt das in der Regel eher zu Verwirrungen als zur Spannung. Außerdem gilt ja auch für dich als Spielleiter, dass du die Gegner der Spieler rollenspielerisch Darstellen musst. Lass sie nicht zu gesichtslosen Pappkameraden ohne Persönlichkeit verkommen. Je mehr die Spieler über die Gegner ihrer Charaktere wissen, umso mehr werden sie in das Kampfgeschehen eingebunden und haben das Gefühl, tatsächlich mit einem *Gegner* und nicht mit einem *Nichtspielercharakter* zu kämpfen. Das ist im Rollenspiel viel wichtiger als Skizzen oder Miniaturen zu benutzen.

Statistiken
Da im Kampf Regeln meistens eine größere Rolle spielen als im restlichen Teil der Abenteuer und Kampagnen, müssen auch viel öfter Statistiken ins Spiel gebracht werden. Pure Zahlen regieren oft das Geschehen - vor allem Schadens-Punkte die hin und her geschoben werden. Es liegt an dir als Spieler und Spielleiter, aus den "fünf Punkten Schaden" die bei einem Charakter verursacht werden, ein dramatisches Ereignis zu machen, einen gut platzierten Schlag oder einen Streifschuss, einen sauberen Schnitt usw. Vor allem gilt es, sich über die Auswirkungen des Schadens detaillierte Gedanken zu machen. Wo erfolgte der Treffer? Kann mein Charakter seine Waffe noch führen? Kann er noch gehen? Wie stelle ich das dar? Erträgt mein Charakter Schmerzen mit zusammengebissenen Zähnen oder jammert er wie ein Schoßhund?

Wie auch sonst im Rollenspiel, sollten die Statistiken, also die Regeln, als Kulisse im Hintergrund dienen, die Dialoge aber nicht bestimmen. Je mehr man von den Regeln mitbekommt, umso langweiliger werden die Kämpfe. Stimmung und Atmosphäre gehen verloren.

Übersichtlichkeit
Mach dir jetzt keine Gedanken darüber, wenn es dir nicht gelingt, alle Grundsätze guter Kämpfe im Rollenspiel gleichzeitig umzusetzen. Gute Kämpfe im Rollenspiel darzustellen - mit viel Atmosphäre, Regeltreue und viel Action und Dramatik - ist eine Kunst. Es ist die schwerste Disziplin beim ganzen Rollenspiel schlechthin.

Viel wichtiger als alles andere ist zunächst, dass du vor allem als Spielleiter den Überblick im Kampf behältst und die Regeln drauf hast. Erst wenn du diese Hürde genommen hast, kannst du auch dazu übergehen, dich von den Regeln wieder zu lösen und ein bisschen mehr Wert auf das Rollenspiel im Kampf zu legen.

Deswegen empfehlen wir, bevor du dich mit deiner Spielrunde triffst und die ersten Abenteuer durchspielst, die Kampfregeln von ***LIQUID*** "in der Arena" zu erproben. Nimm zwei Beispielcharaktere und lass sie gegeneinander antreten. So wirst du warm mit dem System, merkst, an welchen Stellen du nochmal nachlesen musst und hast später, im Ernstfall, keine Probleme mehr.

Raufereien
In einer cinematischen Spielrunde sind Raufereien Standardsituationen. Immer wieder gibt es kurze Faustkämpfe, die dein Held austeilt oder einsteckt, eine Vase, die auf seinem Kopf geschlagen wird und einen Stuhl, der auf seinem Rücken zerbricht. Raufereien sollten nie eine ernsthafte Bedrohung für einen Spielercharakter darstellen. Eine Rauferei definiert sich praktisch dadurch, dass es in ihr nur darum geht, jemanden bewusstlos zu schlagen oder auszuschalten. Vielleicht gibt es aufgrund der dramatsichen Notwendigkeit allenfalls hier und da ein paar blutige Nasen.

Benutze immer die Regeln für Bewusstlosigkeit in Raufereien und lass den Schaden, der bei ihnen entsteht nicht tödlich sein. Kein großer Held sollte in einem Faustkampf am Rande des Geschehens sterben, auch wenn sowas realistisch sein sollte.

Waffenloser Kampf
Der waffenlose Kampf steht sozusagen eine Stufe über der Rauferei. Waffenlose Kämpfe bestehen aus gezielten Tritten und Hieben, die fachmännisch ausgeführt werden. In der Regel beherrschen alle Teilnehmer in einem waffenlosen Kampf auch Kampfsportarten, die nicht nur cool aussehen - also entsprechend beschrieben werden müssen - sondern auch ernsthaften Schaden verursachen.

Im waffenlosen Kampf gibt es schnelle gezielte Tritte, Salven von Faustschlägen und - vor allem - Kampfschreie. Die Teilnehmer einer solchen Szene gewinnen durch Coolness.

Schwertkämpfe
Ein Schwertkampf gehört zu den herausragenden Szenen in einer heroischen Rollenspielrunde. Denke bei einem Schwertkampf stets an die visuelle Komponente, die beim Rollenspiel viel zu selten beachtet wird. Auch in einem Schwerkampf hast du viel mehr Optionen für Aktionen mit deinem Charakter, als die meisten Spieler wahrnehmen. Zum Beispiel kannst du versuchen, den Gegner zu entwaffnen, ihn während des Kampfes aufgrund seiner mangelhaften Fechtkünste verspotten, trotz des Schwertes deine Faust oder deinen Fuß einsetzen, Sand werfen um ihn zu blenden usw.

Schießereien
Eine cinematische Schießerei ist weit weniger tödlich als ein Schusswechsel im wirklichen Leben. Hier geht es darum, Kugeln in letzter Sekunde auszuweichen, durch die Luft zu springen und beidhändig zu schießen, von Deckung zu Deckung zu springen, während über den Köpfen der Spielercharaktere, die Kugeln in die Wand schlagen, die Flaschen der Bar zersprengen oder Fensterscheiben in einen Scherbenregen auflösen.

Im Prinzip gleichen die Schießereien einer cinematischen Runde eher einem Feuerwerk am Silversterabend als einem ernsthaften Schusswechsel. Auch hier geht es wiederum um Effekte, um coole Szenen und weniger darum, eine realistische Schießerei nachzuspielen - was wenig unterhaltsam, sondern eher sehr, sehr traurig ist.

Explosionen
LIQUID nimmt Explosionen im Prinzip nur als Effekte war, nicht als Bedrohung für die Spielercharaktere. Für eine cinematische Spielrunde sind Explosionen extrem wichtig. Und es sollte auch eine Menge dabei kaputt gehen. Vielleicht sterben in ihr sogar die Bösewichte. Aber wirklich Spaß macht eine Explosion nur dann, wenn die Spielercharaktere auch eine reale Chance haben, sie zu überleben.

Manöver
Das A und O eines gelungen Kampfes im Rollenspiel sind spezielle Manöver. Kämpfe, die nach einer Matrix "Ich greif an!", "Kommst durch - wieviel Schaden machst du?" ablaufen, sind der Tod einer jeden cinematischen und atmosphärischen Kampfrunde. Spezielle Manöver, die die Charaktere im Kampf vollführen können, verschaffen ihnen Vorteile und bereichern das Kampfgeschehen um stimmungsvolle Beschreibungen.

Ein Manöver ist eine spezielle Handlung im Kampf, die von den Spielern detailliert beschrieben wird. Es ist ein gutes Zeichen, wenn sich die Spieler mit ihren Manövern im Kampf Mühe geben. Es bedeutet, dass sie in die Situation eintauchen und dass es dem Spielleiter gelungen ist, die Szene plastisch und eindrucksvoll zu beschreiben. Du solltest als Spielleiter deine Spieler stets dazu ermutigen, Manöver im Kampf so genau wie möglich zu beschreiben.

Wenn sich die Spieler diese Mühe machen, musst du sie als Spielleiter natürlich auch entsprechend belohnen. Die Spieler *erwarten* - zu Recht - eine Form von Belohnung. Einerseits besteht die Belohnung in dem Gewinn an Amtosphäre in der Spielerunde. Je plastischer das Geschehen ist, je mehr vor den inneren Augen der Spieler tatsächlich ein "Film" ablaufen kann, der in seinen Action-Sequenzen an entsprechende Hollywood-Streifen erinnert, desto befriedigender wird die Szene.

Aber auf Dauer wirst du feststellen, dass das nicht genug ist. Die Manöver der Spieler sollten auch Einfluss auf die Spielmechanismen haben, sodass auch taktischen Überlegungen der Spieler Rechnung getragen wird.

Deswegen haben wir weiter unten ein paar mögliche Manöver vorbereitet, die in cinematischen Rollenspielrunden häufig vorkommen werden. Es versteht sich von selbst, dass damit nicht alle Situationen abgedeckt sind, denn niemand kann wissen, auf welche Ideen die Spieler kommen werden. Deswegen ist folgende Übersicht auch nur als Anregung zu verstehen, die dir als Spielleiter dabei helfen sollen, in entsprechenden Situationen ein paar Modifikatoren zu improvisieren.

Manöver im Kampf sind durch folgende Merkmale gekennzeichnet:

1. Haben wir jedem Manöver einen Namen gegeben, wie zum Beispiel "Sturmangriff", um die ganze Sache ein bisschen übersichtlicher zu gestalten.

2. Folgt eine Beschreibung, die kurz den möglichen Ablauf des Manövers beinhaltet, sodass du anhand der Aktionen der Spielercharaktere das enstprechende Manöver hier wiederfinden kannst.

3. Findest du die Chance, also, welches Attribut und welche Fertigkeit gebraucht werden, um das Manöver durchzuführen. Verschiedene Manöver besitzen auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, weswegen jede Chance auch gleich modifiziert wird.

Schlussendlich steht 4. Noch ein Modifikator für den Schaden in der Tabelle, da die meisten Manöver zur Folge haben, dass die Charaktere bestimmte Körperteile gezielt angreifen oder ihren Gegner verwirren, sodass sich der Schaden erhöht.

Übersicht: Manöver im Waffenlosen Kampf

Manöver	***Beschreibung***	***Chance***	***Schaden***
Bodenkampf	Dein Charakter verteidigt sich mit Tritten, während er auf dem Boden liegt.	Stärke + Akrobatik - 2	+ 2
Ellbogen-Hammer	Dein Charakter schlägt mit seinem Ellbogen gezielt zu.	Stärke + Handgem. - 1	+ 1
Entwaffnen	Dein Charakter reißt mit einer blitzschnellen Bewegung seinem Gegner die Waffe aus der Hand.	Ges. + Handgem. - 3	keiner[1)]
Faust-Salve	Dein Charakter schlägt merhmals mit seinen Fäusten blitzschnell zu.	Ges. + Handgem. - 1	+ 1
Gürteltrick	Dein Charakter greift blitzschnell nach der Gürtelschnalle seines Gegners, öffnet sie und lässt seine Hosen runter.	Ges. + Fingerfertigkeit	keiner[2)]
Hakentritt	Dein Charakter wirbelt mit einem Sprung durch die Luft um die eigene Achse und holt so Schwung für einen gezielten und harten Tritt.	Stärke + Akrobatik - 2	+ 2
Hammer-Tritt	Dein Charakter springt in die Luft, streckt sein Bein aus und lässt es mit voller Wucht auf den Kopf seines Gegners prallen.	Ges. + Handgem. - 3	+ 3
Heiße Ohren	Dein Charakter schlägt mit beiden flachen Händen nach den Ohren seines Gegners.	Ges. + Handgem. - 1	+ 1
Kopfstoß	Dein Charakter setzt seinen Kopf ein, um dem Gegner ein Kinnhaken oder einen Stoß in den Bauch zu verpassen.	Stärke + Handgem. - 2	+ 2
Mega-Tritt	Dein Charakter springt durch die Luft, um mit beiden Füßen nach seinem Gegner zu treten.	Stärke + Akrobatik - 4	+ 4
Improvisierte Waffe	Dein Charakter benutzt irgend einen Gegenstand der Umgebung (Stuhl, Teller, Leiter, Ölgemälde etc.) als Waffe und überrascht damit den Gegner, der ihn für waffenlos hielt.	Ges. + Handgem. - 2	+ 2
Spider-Man	Dein Charakter läuft ein Stück eine Wand hinauf, dreht sich dabei, holt Schwung und platziert einen kraftvollen Tritt.	Ges. + Akrobatik - 4	+ 4
Sturmangriff	Dein Charakter rennt oder springt ins Kampfgeschehen.	Stärke + Handgem. - 2	+ 2
Tritt-Salve	Dein Charakter steht auf einem Bein und tritt mit dem anderen blitzschnell hintereinander nach seinem Gegner.	Ges. + Hangem. - 2	+ 2

Tritt-Welle	Dein Charakter springt in die Luft, scheint für einen Moment wagerecht zu schweben (Zeitlupe!) und dreht sich einmal nach rechts und einmal nach links, um je einem Gegner einen gezielten Tritt zu verpassen.	je Ges. + Akrobatik - 3	je + 3

Anmerkungen:
[1)] Natürlich kann dein Charakter die Waffe nun verwenden. Will er die Waffe seines Gegner in der gleichen Runde anwenden, in der er sie an sich gerissen hat, erleidet er einen Malus von -3 wegen mehrerer komplexer Aktionen in einer Kampfrunde.

[2)] Der Gegner deines Charakters verliert durch diesen Trick seine nächste Aktion, sodass er in der nächsten Kampfrunde weder angreifen noch sich verteidigen kann. Deswegen muss von deinem Schaden, den du nächste Kampfrunde vielleicht anrichtest, nicht seine Verteidigung abgezogen werden, sondern nur seine Rüstung.

Übersicht: Manöver im bewaffneten Nahkampf

Manöver	***Beschreibung***	***Chance***	***Schaden***
Ausfall	Dein Charakter macht einen heftigen Hieb auf seinen Gegner.	Stärke + Handwaffen - 2	+2
Entwaffnen	Dein Charakter schlägt mit einer blitzschnellen Bewegung seinem Gegner die Waffe aus der Hand.	Ges. + Handwaffen - 2	keiner[3)]
Flankenangriff	Dein Charakter bewegt sich mit einer geschickten Drehung in die Flanke seines Gegners, um seine Deckung zu unterwandern.	Ges. + Akrobatik - 3	+3
Halten	Dein Charakter benutzt die Parierstange seiner Klingenwaffe, um die Waffe seines Gegners zu halten, damit er ihm einen Fausthieb verpassen kann (als extra Aktion).	Ges. + Handwaffen - 4	Faust[4)]
Improvisierte Waffe	Dein Charakter benutzt irgend einen Gegenstand der Umgebung (Stuhl, Teller, Leiter, Ölgemälde etc.) als Waffe und überrascht damit den Gegner, der mit einer solchen Attacke nicht gerechnet hat.	Ges. + Handgemenge - 2	+2
Klingenbrecher	Wenn dein Charakter einen Parierdolch besitzt, der dazu geeignet ist, die Waffe deines Gegners zu zerbrechen, kannst du mit seiner Waffe in der rechten Hand ein "Halten"-Manöver machen und mit seiner linken mit dem speziellen Parierdolch versuchen, die Waffe deines Gegners zu zerbrechen.	Stärke + Fingerf. - 3	speziell[5)]
Schwertwurf	Dein Charakter überrascht seinen Gegner, indem er sein Schwert (Degen, Rapier, Säbel, Axt usw.) nach ihm wirft, also eine Waffe, die normalerweise nicht geworfen wird.	Ges. + Handwaffen - 4	+ 4
Sturmangriff	Dein Charakter rennt oder springt ins Kampfgeschehen.	Stärke + Handwaffen - 2	+ 2

Anmerkungen:
[3)] Möchtet du, dass dein Charakter die Waffe in dieser Runde benutzt, musst du zunächst einen Check von Geschicklichkeit + Akrobatik - 3 machen (zweite Aktion in der Kampfrunde), um die Waffe zu fangen und einen Check von Stärke + Handwaffen - 6 (dritte Aktion in der Kampfrunde) für den Angriff.

[4)] Der Fausthieb ist die zweite Aktion in der Kampfrunde und erhält deswegen -3.

[5)] Der -3 Modifikator ist der normale Malus, den dein Charakter erhält, weil dies die zweite komplexe Aktion in einer Runde ist.

Übersicht: Manöver im bewaffneten Fernkampf

Manöver	***Beschreibung***	***Chance***	***Schaden***
Kugelhagel	Dein Charakter schießt mit jeweils einer Pistole in jeder Hand und taucht so seinen Gegner in einen Kugelhagel.	Ges. + Fernkampf - 4	+ 4
Schnellschuss	Dein Charakter schießt in der gleichen Runde, in der er auch seine Pistole zieht.	Ges. + Fingerfertig. - 4	+ 4
Schnellader	Dein Charakter lädt mit einer blitzschnellen Aktion seine Waffe nach.	Ges. + Fingerfertig. - 4	+ 4[6)]
Schnellziehen	Dein Charakter zieht mit einer blitzschnellen Aktion seine Waffe und schießt gleichzeitig	Ges. + Fingerfertig. - 4	+ 4[7)]
Spontaner Schuss	Dein Charakter schießt "aus der Hüfte", ohne vorher zu zielen, sei es, um den Gegner zu überraschen oder um seine Coolness zu beweisen..	Ges. + Fernkampf - 4	+ 4

Anmerkungen:

[6)] Der Einfachheit halber ist mit diesem Check gleichzeitig das Nachladen und der Schuss erledigt. Der Schadens-Modifikator repräsentiert die Verwirrung des Gegners, der sich eine Blöße geben wird, da er ja damit rechnet, dass dein Charakter mindestens eine Runde mit Nachladen beschäftigt ist.

[7)] Auch hier sind Ziehen und Schießen zu einer Aktion zusammengefasst. Der Schadens-Modifikator repräsentiert die Überraschung des Gegners.

Wir können es nicht oft genug sagen: Die Tabellen sind nicht zur Referenz im Spiel gedacht. Sie sollen dir als Spielleiter nur eine Vorstellung davon geben, wie du am besten auf die Einfälle der Spieler spontan reagieren kannst. Schlage nie im Regelbuch nach, um die genauen Konsequenzen eines Manövers zu bestimmen, das würde sämtliche Stimmung und vor allem das Tempo, das für die Atmosphäre einer cinematischen Spielrunde überlebenswichtig ist, zerstören.

Als Spieler können dir die Übersichten dabei helfen, dir einen Eindruck davon zu verschaffen, welche verschiedenen Möglichkeiten dir im Kampf zur Verfügung stehen. Lass dich von ihnen inspirieren und denk dir eigene Manöver aus. Entscheide im Spiel aus dem Bauch heraus, was dein Charakter als nächstes tun wird und beschreibe deine Aktionen so stimmungsvoll und temporeich wie möglich.

Versuche nicht unbedingt strategisch oder taktisch klug zu handeln, außer du spielst einen kampferfahrenen Charakter, der in entsprechenden Situationen auch einen kühlen Kopf bewahren kann. Die meisten Charaktere geraten aber in einem Kampf mehr oder minder in Panik und handeln unüberlegt - denn immerhin geht es um Leben oder Tod. Bedenke stets, dass es sich hier um ein Rollenspiel und nicht um ein Strategie- oder Taktik-Spiel handelt.

Zufälle

In einer cinematischen Rollenspielrunde wird der Zufall zur Regel. Die Häufung von Ereignissen richten sich nicht nach ihrer Wahrscheinlichkeit, sondern nach ihrer Bedeutung für die Dramatik der Spielrunde.

Einer bekanntesten Zufälle in Geschichten ist der sogenannte *deus ex machina* - der "Geist in der Maschine": Wenn die Helden der Geschichte sich in einer ausweg-

losen Situation befinden kann sie oft nur noch ein Zufall retten - meistens in Form einer bereits bekannten Figur, die in letzter Sekunde auftritt und den Helden rettet. Allerdings solltest du als Spielleiter nur sehr, sehr selten zu diesem Mittel greifen, eben weil es schon so oft verwendet wird. Der *deus ex machina* ist ein abgedroschene Möglichkeit, mit dem Zufall zu Gunsten der Dramatik zu spielen und ist eigentlich nur ein Ausdruck für die Einfallslosigkeit vieler Autoren und Spielleiter.

Schlimmer noch: Durch den *deus ex machina* werden die Spieler betrogen!

Immerhin besteht der Reiz des Rollenspiels ja zu einem großen Anteil daraus, dass die Spieler zusehen müssen, wie sie sich aus brenzligen Situationen wieder retten. Wenn ihnen diese Arbeit zu oft abgenommen wird, leidet darunter der Spielspaß.
Zufälle sind jedoch in jeglicher anderer Form ein extrem wichtiges Mittel in einer Rollenspielrunde. Gerade, wenn die Wahrscheinlichkeit dagegen spricht, dass die Spielercharaktere von den Häschern der Bösewichts überrascht werden können, sollten sie mit ihnen eine Begegnung haben. Denn dann ist auch der dramatische Effekt ihres Auftritts am größten. Ausgerechnet an der Stelle, an der unsere Helden über die Klippe fallen, wächst ein einsamer Ast, an dem sie sich in letzter Sekunde festhalten können.

Die Spieler können mit ihren Schicksals-Punkten Einfluss auf die Zufälle im Abenteuer nehmen, in dem sie mit ihnen zufällige Ereignisse provozieren, die ihren Charakteren das Leben retten. Zufällig war die Axt des Orks morsch, sodass die Klinge abbrach, bevor der Hieb einen Spielercharakter treffen konnte. Zufällig trat der Bösewicht auf eine lose Diele, die ihm die Waffe aus der Hand schlug, mit der er gerade den tödlichen Schuss abgeben wollte usw.

Als Spielleiter kannst du natürlich in einem viel größeren Maß die Handlung mit Zufällen manipulieren. Denke einfach immer daran, dass in einer cinematischen Spielrunde stets das Dramatischste Ereignis stattfinden sollte, nie das Wahrscheinlichste.

Downtime

Mit Downtime bezeichnet man in einer klassischen Rollenspielrunde im Prinzip die Zeit, die die Spielercharaktere außerhalb des Dungeons verbringen. Die meisten klassischen Rollenspiel-Abenteuer bestehen daraus, dass die Spielercharaktere losziehen, um in einer unterirdischen Höhle, in alten Katakomben, einer geheimnisvollen Krypta, einem verlassenen Tempel oder einem tunnelförmigen Labyrinth Schätze zu finden und Monster zu besiegen, um so eine Bedrohung für ein Dorf oder eine Stadt zu bannen. Diese Schauplätze nennt man inzwischen vereinfacht Dungeon.

Als Downtime wird nun die Zeit beschrieben, die die Spielercharaktere außerhalb des Dungeons verbringen - denn immerhin müssen sie ja ab und zu mal aus ihren unterirdischen Verliesen herauskommen, um ihre Schätze auszugeben, ihre Ausrüstung aufzufrischen und ihre Wunden zu heilen.

Klassische Dungeon-Abenteuer sind ein bisschen aus der Moder gekommen. In vielen Rollenspielrunden werden sie nur mit spitzen Fingern angefasst - man empfindet diese Form von Abenteuern - ein wenig zu unrecht, wie wir finden - eher als Kinderkrankheit des Rollenspiels. Trotzdem hat sich die Einteilung der Spielzeit zwischen Abenteuer und Downtime gehalten und sogar ein bisschen ausgeweitet.

Als Downtime wird inzwischen alles bezeichnet, was nicht unmittelbar mit dem aktuellen Abenteuer, also der Geschichte der Rollenspielrunde zutun hat - auch das

Verteilen von Erfahrungspunkten, das Steigern der Eigenschaften der Spielercharaktere usw.

Der Downtime-Anteil an einer Rollenspielrunde kann extrem umfangreich und auch recht interessant werden. Immerhin findet hier das alltägliche Leben der Charaktere statt. Unter Umständen sind die Spielercharaktere im Laufe eines Abenteuers zu viel Geld gekommen. Was also sollen sie damit anfangen? Vielleicht kaufen sie sich Land und ein großes Haus darauf? Vielleicht steigen sie ja durch ihren Besitz auch politisch in der Kampagnenwelt auf oder errichten ein Handelsimperium?

Andererseits könnten sie auch Familienväter werden, sich einen Betrieb aufbauen oder hohe Generäle werden usw. So schön diese Aspekte auch sein mögen - für eine cinematsiche Rollenspielrunde sind sie schlichtweg uninteressant.

Warum?

Wenn du bis hierhin aufmerksam mitglesen hast, müsstest du die Antwort bereits kennen: Weil Downtime nicht zur Dramatik der Spielrunde beiträgt. Vielmehr ist Downtime eine Form der Simulation, die Spielzeit von den wirklich wichtigen, also spannenden und actionreichen Teilen einer Spielrunde abzieht. Natürlich ist es eine Geschmacksfrage, wie viel du dich mit der Downtime deiner Spielrunde beschäftigen willst. Aber in jedem Fall ist Downtime kein Aspekt einer cinematischen Spielrunde.

Aus diesem Grund besitzt ***LIQUID*** beispielsweise ein sehr einfaches und schnelles System, um die Erfahrung der Spielercharaktere zu simulieren. Dies hält das Maß an notwendiger Downtime einfach gering. Aber auch an anderen Seiten der Downtime kann gespart werden: In einer cinematischen Rollenspielrunde kommt es auf Action und Spannung an - nicht auf eine Wirtschaftssimulation. Handhabe als Spielleiter deswegen die Finanzen der Spieler so locker wie möglich. Gibt den Spielern eine ungefähre Vorstellung davon, wie viel Geld ihre Charaktere aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte besitzen.

Noch besser: Lass dir für die Spielgruppe ein Konzept einfallen - das den Spielern natürlich gefallen muss - und das sie finanziell unabhängig macht. Vielleicht stehen sie in den Diensten des Königs oder eines reichen Fürsten, der für all ihre Bedürfnisse sorgt? Vielleicht sind sie auf andere Weise Staatsdiener, wie z. B. FBI-Agenten, die im Prinzip auf unbegrenzte Ressourcen zurückgreifen können, wenn es die Umstände erfordern.

Die Belohnung in einer cinematischen Spielrunde sollte nie darin bestehen, dass die Spielercharaktere an Macht, Einfluss oder Geld gewinnen, sondern darin, dass alle Beteiligten Spaß an spektakulären und spannenden Szenen haben. Deswegen ist die Downtime ein Bereich, der in einer cinematischen Spielrunde ignoriert werden kann.

Nichtspielercharaktere

Nichtspielercharaktere sind alle Charaktere in einer Rollenspielrunde, die nicht von den Spielern übernommen werden, sondern vom Spielleiter. In einer cinematischen Spielrunde gibt es drei verschiedene Typen von Nichtspielercharakteren. Dabei ist zu bedenken, dass diese Nichtspielercharaktere auch Monster sein können.

Statisten

Ein Statist ist eine Randfigur. Einer, der die Drecksarbeit erledigt, ein Laufbursche ist oder nur etwas bewachen muss. Ein Statist besitzt keine ausgeprägte Persön-

lichkeit und seine äußerlichen Merkmale beschränken sich auf stereotype Kennzeichen. Typische Handlanger sind Orks, Goblins, Zombies, Skelette usw. Aber auch die Mitglieder einer Räuberbande oder Motorrad-Gang, der Straßen-Cop oder der Stormtrooper usw. sind Handlanger.

Handlanger haben keine große Hintergrundgeschichte und auch keine weitere Motivation im Abenteuer, außer, ihrem Herren zu dienen (meistens dem Endgegner oder einem Handlanger - s. weiter unten).

Spieltechnisch gesehen besitzen Statisten in der Regel nur zwei bis maximal fünf Treffer-Punkte. In allen Attributen und Fertigkeiten haben sie maximal zwei Punkte und sie besitzen keine Schicksals- oder Mana-Punkte. Sie tragen - wenn überhaupt - nur leichte Rüstungen und führen nur einfach Waffen. Statisten sind nicht besonders intelligent - ansonsten wären sie Hauptfiguren. Sie folgen einfachen Befehlen und sind feige und gierig.

Statisten haben lediglich eine spannungsfördernde Funktion. Sie halten die Spielercharaktere auf, um dem Bösewicht die Gelegenheit zu geben, seine teuflischen Pläne umzusetzen oder bewachen etwas, um die Aufmerksamkeit der Spieler von den wirklich wichtigen Dingen abzulenken. Sie stellen in der Regel in Kämpfen keine Gefahr oder Herausforderung für die Spieler dar. Dafür treten sie aber selten allein auf und sind in der Regel auch ziemlich feige, weswegen ihre bevorzugte Taktik der Hinterhalt auf einzelne Spielercharaktere ist.

ÜBERSICHT: STANDARD-STATIST

Motiv	**Spieler-Charaktere angreifen**
Treffer-Punkte	**5**
Standard-Chance	**3**
Nahkampf	**4**
Verteidigung	**2 (kann durch Rüstung erhöht werden)**
Schaden	**je nach Bewaffnung**

Handlanger

Im Gegensatz zu einem Statisten besitzt eine Handlanger einen Namen und eine detaillierte Persönlichkeit. Ein Handlanger wird durch eine Hintergrundgeschichte und eigene Motive beschrieben. Handlanger gehen gezielt und intelligent vor und sind zu eigenständigen Entscheidungen in der Lage, können Pläne ausklügeln und gebieten meistens über ein paar Statisten.

Die Handlanger sind in der Regel die rechte Hand des Endgegners, seine engsten Vertrauten, besten Kämpfer oder direkten Untergebenen. Typische Handlanger sind der Hauptmann der Garde, der Assistent des verrückten Professors, der Schüler des Nekromanten usw. Jeder Nichtspielercharakter, der kein Statist ist, ist eine Handlanger.

Die Hauptfiguren haben auch bessere Werte und sollten in ihren Feritgkeiten und Attributen den Spielercharakteren ebenbürtig sein. Allerdings besitzen auch sie keine Mana- oder Schicksals-Punkte.

Endgegner

Endgegner sind die richtig harten Nüsse, die am Ende eines Abenteuers beim Showdown von den Charakteren überwunden werden müssen. Im Gegensatz zu allen anderen Klassen von Nichtspielercharakteren sind die Endgegner den Spie-

lercharakteren im Idealfall sogar überlegen, sodass die Spieler zusammen arbeiten müssen und aufeinander angewiesen sind, um sie zu besiegen. Dies wird dadurch gesichert, dass die Endgegner nie alleine auftreten, sondern immer Statisten und Handlanger um sich scharen.

Außerdem können sie besondere Eigenschaften, wie Magie oder PSI besitzen, magische Gegenstände, verrückte Erfindungen oder Superwaffen benutzen, um große Herausforderungen und ernsthafte Bedrohungen darzustellen. Sie besitzen mindestens genauso viele, wenn nicht sogar noch mehr Treffer-, Mana- und Schicksalspunkte als die Spielercharaktere und führen überlegene Waffen, wie magische Schwerter, verrückte Erfindungen oder Atombomben ...

Endgegner können sowohl Monster, wie mächtige Drachen oder Vampire sein, sind aber in der Regel kaltblütige und böse Menschen mit hinterhältigen Plänen, die nach Macht und Reichtum streben.

WAS IST HEROISCHES ROLLENSPIEL?

Wenn mit cinematischem Rollenspiel maßgeblich der Stil des Spielleiters gemeint ist, Szenen zu beschreiben und Dramatik und Action in der Handlung der Abenteuer zu betonen, dann ist heroisches Rollenspiel der dazu passende Spielstil der Spieler.

Heroischem Rollenspiel liegt im gewissen Sinne eine schwarzweiße Perspektive zugrunde. Die Spielercharaktere sind die Guten - böse Aktionen werden Nichtspielercharakteren überlassen. Vielleicht mögen ja ein paar von den Charakteren in deiner Spielrunde etwas zwielichtig sein, aber im Prinzip haben heroische Spielercharaktere stets einen guten Kern.

Heroische Charaktere sind selbstlos und streben nach Gerechtigkeit. Sie mögen gewalttätig sein, setzen Gewalt aber nur zu ihrer Verteidigung ein und auch nur gegen böse Gegner. Und selbst mit solchen Typen hat ein wahrhaft heroischer Charakter im Zweifelsfall noch Mitleid.

Vielleicht strauchelt ein heroischer Charakter in seinen Ansichten, vielleicht macht er gerade eine schwierige und düstere Phase durch, die ihm an seinen Handlungen und dem Guten in der Welt zweifeln lässt, vielleicht beginnt er das Spiel auch als feiger Egoist. Heroisches Rollenspiel schließt eine interessante Entwicklung der Spielercharaktere nicht aus. Aber am Ende der Entwicklung steht ein heldenhaftes Handeln und das Streben nach höheren Idealen.

Vor allem aber sind heroische Charakter stets auch zu Heldentaten bereit. Sie zögern nicht, sich in einen ehrenhaften und notwendigen Kampf zu stürzen (scheuen aber sehr wohl sinnlose Gewaltanwendungen, vor allem gegenüber Frauen, Kindern und Hunden), gehen auch körperliche Risiken ein, um andere zu retten oder um eine Bedrohung aufzuhalten und zögern nicht lange.

Heroisches Rollenspiel bedeutet in einem bestimmten Maße einfach, deinen Charakter in Actionszenen und Stunts körperlicher einzusetzen, wohingegen in vielen Rollenspielrunden die Charaktere doch eher ein geistiges Dasein als Ermittler, Fallen-Entschärfer oder Rätsel-Löser führen.

Einen heroischen Charakter zu spielen bedeutet aber auch, einen "spielleiterfreundlichen" Stil zu pflegen. Manche Rollenspielrunden bestehen aus einer Art intellektuellen Tauziehen zwischen Spielern und Spielleiter. Der Spielleiter stellt die Spielern

in solchen Spielrunden vor Probleme, Rätsel oder Fallen und die Spieler versuchen sich darin, die Probleme zu lösen, Antworten auf die Rätsel zu finden oder die Fallen auf geschickte Weise zu entschärfen. In solchen Spielrunden überleben nur Spieler, die dem Spielleiter stets ein paar Schritte voraus sind.

In einer heroischen Rollenspielrunde gibt es zwar unter Umständen auch Rätsel, Fallen und Problemstellungen, aber sie dienen weniger einem intellektuellen Duell. Sie sind eher eine Grundlage für Spielleiter und Spieler, um tolle Szenen zu entwikkeln, die gemeinsam gestaltet werden.

Die Spieler gehen in heroischen Spielrunden auf die Angebote des Spielleiters ein, Szenen dramatisch zu gestalten, sodass alle Beteiligten Spaß an coolen Sprüchen, genialen Stunts und aufregenden Kämpfen haben. Eine heroische Rollenspielrunde betont also viel mehr schauspielerische als nur strategische oder taktische Elemente des Rollenspiels.

Heroisches Rollenspiel bedeutet auch, dass du das Schicksal deines Charakters selbst in die Hand nimmst - und das nicht nur, indem du ihn entschlossen und handlungsfreudig auftreten lässt, sondern indem du eine detaillierte Hintergrundgeschichte voller möglicher Handlungsstränge entwirfst, die dein Spielleiter dazu benutzen kann, um neue Abenteuer zu entwickeln. Auf diese Weise verleihst du den Spielrunden deine persönliche Note und kannst als Spieler Einfluss auf die Gestaltung der Kampagne nehmen. Viele Spielleiter - gerade cinematische Spielleiter - sind für solche Angebote sehr dankbar, da sie ihnen helfen, die Bedürfnisse der Spieler besser zu erkennen und vor allem auch im Spiel zu befriedigen.

Gib deinem Helden also Motivationen, lass ihn bestimmte Questen verfolgen oder Missionen erfüllen, die sich wiederum aus seinen Bekanntschaften entwickeln. Beschreibe beispielsweise den Freundeskreis deines Charakters oder seine Vorgesetzen, Lehnsherren - was auch immer. Aus ihnen lassen sich viele interessante Abenteuer entwickeln. Entwickle selbst einen Gegner, der hinter deinem Charakter her ist, einen Feind, bei dem er sich vor langer Zeit unbeliebt gemacht hat. Gib deinem Charakter eine dramatische Vergangenheit, ein großes Unglück, dass ihm widerfahren ist und das er in seinen Abenteuern zu vergessen versucht. Lege die Ambitionen deines Charakters fest: Welche Motivation treibt ihn an, was will er mit seinem Handeln erreichen?

SPANNUNG

Rollenspiele sollen spannend sein. Leichter gesagt als getan, oder? Im Folgenden geben wir dir ein paar Tipps, wie du als Spielleiter Szenen spannend beschreiben kannst:

Nichts erhält die Spannung so sehr wie der Hinweis auf Gefahr!
Die meisten Leute spielen Rollenspiele um Abenteuer zu erleben. Und Abenteuer erleben, bedeutet, dass man sich Gefahren entgegen stellt. Eine Spielrunde, in der es wenig Gefahren für die Charaktere gibt, ist langweilig. Eine Spielrunde ganz ohne Gefahren ist tot.

Dabei gilt es, zwischen zweierlei Arten von Gefahren zu unterscheiden: Einerseits der konkreten Gefahr, welche den Charakteren der Spieler droht - durch mächtigere Gegner, die unter Umständen für ein schnelles Ende sorgen könnten. Viele Spielrunden entbehren dieser Form von Gefahr, weil das Regelwerk irgendwann da-

zu geführt hat, dass es für die Charaktere keine Gefahren mehr gibt. Sie sind so mächtig geworden, dass ihnen nichts und niemand in der Spielwelt gefährlich werden kann. Damit kannst du als Spielleiter auf verschiedene Weisen umgehen.

Der beste Weg ist jener, von Standard-Werten für Nichtspielercharaktere abzuweichen. Nur weil beispielsweise ein Goblin mit diesen oder jenen Werten im Regelbuch steht, muss nicht gleich jeder Goblin mickrige Werte besitzen, die ihn zum Frühsport der Abenteuergruppe werden lassen. Was wäre, wenn dieser Goblin ein mächtiger Schamane oder Magier ist - unscheinbar, aber trotzdem mächtig. Und wer sagt eigentlich, dass Goblins nicht auch magische Waffen besitzen können, welche ihre körperlichen Kräfte oder ihre Widerstandsfähigkeit beträchtlich steigern?

Sorge dafür, dass kein Gegner ist wie der andere. Dann verlieren die Spieler nicht den Respekt vor deinen Begegnungen und empfinden die Spielwelt tatsächlich noch als abenteuerlich, ohne irgendwelche Monster als reine Quellen für Erfahrungspunkte abzutun.

Vermeide es, deinen Spielercharakteren immer mächtigere und immer größere Monster entgegen zu stellen. Das führt nur zu einem beidseitigen Aufrüsten, das aber weniger was mit Abenteuer als mit Protzerei zutun hat. Die untergründige Gefahr, die so wichtig für das Aufrechterhalten der Spannung in deiner Kampagne ist, bleibt dabei auf der Strecke. Setze dieses Mittel nur sehr selten und sehr vorsichtig ein.

Die zweite gute Methode untergründige Gefahr in deine Abenteuer einzubringen besteht darin, die Spieler direkt anzusprechen, ohne Umwege über Charaktere und deren Spielwerte. Es gibt viele Ängste (die Angst vor dem Unbekannten, vor der Dunkelheit, vor dem Feuer usw.), die in uns allen Schlummern. Ein Hinweis auf die angstauslösenden Situationen oder entsprechende Elemente in deiner Erzählung als Spielleiter können die Spannung in deiner Kampagne beträchtlich erhöhen. Auch der mächtigste Magier kann in einer dunklen Höhle Angst haben, wenn er merkwürdige scharrende Geräusche und das leise Fiepen von Ratten hört und gleichzeitig auf ein sauber, bis auf die Knochen abgenagtes Skelett findet. Sei mit diesem Mittel aber vorsichtig und vergewissere dich, dass deine Spieler mit so einem Spielstil einverstanden sind. Wie immer gilt, dass auf die Intimsphäre des Einzelnen Rücksicht genommen werden muss. Und wenn einer deiner Spieler nicht gerne an seine Ängste erinnert wird, dann musst du das als verantwortungsvoller Spielleiter auch respektieren.

Wichtig ist vor allem, stets die Möglichkeit von Gefahr zu beschreiben. Dies bezeichnet man dann als untergründige Spannung. Es *könnte* etwas passieren. Das heißt noch lange nicht, dass etwas passieren *muss*. Im Gegenteil: Oftmals ist die Möglichkeit, dass etwas passieren kann, furchterregender als das Ereignis selbst. Arbeite deswegen oft mit unheilverkündenden Vorboten von Gefahren - ohne dass deine Spieler sich irgendwann darauf verlassen können, dass die Gefahr auch wirklich eintritt. Um untergründige Gefahr in deine Kampagne einzubringen ist es wichtig, dass du als Spielleiter unberechenbar bleibst.

Nutze sooft wie möglich die Gelegenheit, auf mögliche Gefahren hinzuweisen. Versuche alltäglichen Situationen etwas Besonders zu verleihen: *"War da nicht gerade eine Bewegung hinterm Vorhang? Sicher, es könnte auch nur der Wind gewesen sein, der mit dem Stoff spielt - aber wenn nicht ... "* oder: *"Hinter dieser Tür könnte alles Mögliche lauern."* oder *"Sicher, du kannst vom Lagerfeuer aufstehen. Aber*

dann verlässt du den Lichtkreis und dahinter gibt es nichts als massive Dunkelheit, aus der merkwürdige Geräusche dringen."

Auch beim Andeuten von Gefahren musst du natürlich darauf achten, es nicht zu sehr zu übertreiben. Unter Umständen können deine Spieler abstumpfen. Achte darauf, in regelmäßigen Abständen kleine Pausen einzubauen, in denen sich die Situation entspannt. Vielleicht gibt es ja sogar eine Gelegenheit, etwas Witziges zu erleben? Komik ist ebenfalls immer ein guter Weg, um Atmosphäre zu erzeugen.
Denke aber daran, dass die Entspannung stets nur eine Pause von der Gefahr, nicht aber die Regel darstellen sollte. Außer natürlich, du möchtest eine Comedy-Spielrunde leiten ...

ERZÄHLEN

Es gibt keinen einfachen, "richtigen" oder einzig wahren Weg, als Spielleiter oder Spieler spannend zu erzählen, so dass deine Spielrunden auch zu einem Erfolg werden. Was die einen als überflüssiges Labern empfinden, ist den anderen zu knapp und prosaisch. Rollenspieler sind Individualisten und jeder hat seine eigenen Vorlieben. Aus diesem Grund können wir dir hier keine eindeutigen Ratschläge geben, nach dem Motto: Mach das so und so und du bist ein toller Spieler und ein toller Spielleiter und alle werden dich lieben. Wir können es dir nicht ersparen, zu experimentieren und deinen eigenen Weg zu finden. Trotzdem können wir aber versuchen, dir bei der Angelegenheit ein bisschen zu helfen, indem wir dich mit ein paar Vorschlägen inspirieren:

Erzählperspektive wahren
Versuch immer die der Situation angemessene Perspektive zu finden. Vermeide Formulierungen wir: *"Mein Charakter geht zum Auto und macht da einen Check von Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit um das Schloss zu knacken."*

Bleibe wenn möglich immer in der ersten Person: *"Ich schleiche zum Auto und sehe mich über die Schulter um, ob mir jemand folgt. Geduckt hetzte ich von einer Säule des Parkhauses zur nächsten, bis ich neben der Tür des Wagens in die Hocke gehe. Mit einem letzten hastigen Rundumblick, zücke ich die Tasche mit meinem Diebeswerkzeug ..."*

Diese Erzählung deiner Aktion ist stimmungsvoller. Du tauchst in die Situation ein, kalkulierst mögliche Gefahren und gibst dir Mühe, die Rolle des Autoknackers so gut wie möglich nachzuvollziehen. Vor allem aber wahrst du die Perspektive. Man erhält nicht den Eindruck, dass einen Pöppel durch ein Parkhaus bugsierst, sondern tatsächlich durch die Schatten schleichst. Außer deinen Worten gibt es für die anderen Spieler beim Rollenspiel keinerlei Hilfen, damit sie sich deine Aktionen plastisch vorstellen können. Also enthalte sie ihnen nicht vor. Als Spielleiter gilt das für dich in einem besonderen Maße.

Vermeide es, solche Redewendungen wie *"mein Charakter hat zahlreiche Wunden, aus denen er blutet."*. Viel stimmungsvoller ist es, wenn du es auf solche oder eine ähnliche Weise versuchst:

"Verdammt, es hat mich erwischt - schnell, kann mich einer verbinden. O Mann, die Typen haben mich durchlöchert wie 'nen Schweizer Käse! Pass auf - das tut weh. Au!"

Gerade beim Beschreiben von Gegenständen oder Orten bist du als Spielleiter besonders gefordert. Vermeide solche nüchternen Fomulierungen wie: *"Die Waffe ist*

verchromt." Oder *"In der Höhle ist es dunkel."* Versuch das ganze lieber zu umschreiben und den Spielern Spielraum zum Interpretieren zu lassen:
"Die Pistole blitzt silbern in deinen Hände auf. Kleine Sterne tanzen blinkend über ihre glatte Oberfläche. Du kannst sehen, wie sich dein Gesicht im Metall spiegelt."

Oder im zweiten Fall:

"In der Felswand klafft ein tiefes, unregelmäßig geformtes Loch. Das Tageslicht dringt nur ein paar Zentimeter hinein. Dahinter seht ihr nichts mehr außer Schwärze."

Es empfiehlt sich, hier und da mal ein paar Bücher - gerade Abenteuer- oder Gruselromane zu lesen - um sich ein wenig von der Art und Weise der Beschreibungen abzugucken. Achte dabei weniger auf die literarische Qualität der Romane als auf die Anschaulichkeit der Beschreibungen. Von Groschenromanen kann man in dieser Beziehung oft mehr lernen als von anspruchsvoller Literatur.

Ansonsten können wir dir folgende Faustregeln an die Hand geben:

Beginne immer mit dem stärksten Sinneseindruck!
Es gibt im Prinzip zwei verschiedene Methoden, Dinge zu beschreiben: Vom Detail zum Gesamteindruck und umgekehrt. In Filmen oder Büchern findet man sehr oft beide verwendet. Im Rollenspiel ist es meistens besser, vom Gesamteindruck zum Detail zu beschreiben. Einerseits ist das besser für dich als Spielleiter, denn du ersparst dir eine Menge Schwadronieren. Wenn du Glück hast, unterbrechen dich deine Spieler in deiner Beschreibung und fragen dich nach Details, sodass aus deinem für beide Seiten anstrengenden Monolog ein (ent)spannender Dialog werden kann. Andererseits ist es aus dramatischen Gründen wichtig, das Erfragen von Details an die Spieler weiterzugeben. Immerhin musst den Spielern ja etwas zum Erforschen lassen.

Und um die Atmosphäre zu wahren, ist es besser mit den gröbsten und intensivsten Sinneseindruck der Charaktere zu beginnen, um ihn auf die Spieler zu übertragen. Versuche in den Spielern Gefühle zu wecken, indem du eine Szene beginnst, in der du beispielsweise sengende, schweißtreibende Hitze beschreibst. Oder Kälte, die mit kleinen Nadeln in die Haut die sticht, bis sie ganz taub ist. Es ist wichtig, die Spieler in bestimmte Gefühlszustände zu versetzen. So baust du eine dichte Atmosphäre auf und bannst ihre Aufmerksamkeit. (Denke auch immer daran sie direkt anzusprechen, nie ihre Charaktere! Sag nicht: "Es ist kalt." oder noch schlimmer: "Deinem Charakter ist kal.", sondern stets: "Dir ist kalt!".)

Beispiel: *"Die Schwüle Luft des Dschungels fließt dickflüssig durch eure Lungen, sodass sie euch eher ersticken als atmen lässt. [1] Schweiß rinnt in breiten Bahnen eure heiße Haut hinab und durchtränkt eure Kleidung. [2] Äste, Zweige, rieisge Blätter, Unterholz und Farne schlagen euch ins Gesicht, während ihr euch euren Weg durch den Urwald bahnt. [3] Unvermittelt seht ihr einen Pfad im Dschungel, der sich durch das Unterholz schlängelt. [4] Er führt ein wenig hinab und tiefer ins Unterholz, [5] verjüngt sich und an seinem Ende könnt ihr ein paar Stufen ausfindig machen. Sie führen hinab und sind alt, brüchig und krumm. [6]"*

[1] Atmen ist als lebensnotwendiges Grundbedürfnis stets die intensivste Sinneswahrnehmung. Mit solchen Eindrücken solltest du eine Szene beginnen.
[2] Der zweitintensivste Sinneseindruck - der Körper der Charaktere und alles, was drum herum ist.
[3] Jetzt nehmen die Spieler die Umgebung ihrer Charaktere wahr.

[4] Details der Umgebung. An dieser Stelle würden die Spieler im Idealfall damit beginnen, Fragen über den Pfad zu stellen, so dass die Details der Umgebung interaktiv zwischen Spielleiter und Spielern ausgetauscht werden. Füge eine kleine Pause in deine Erzählung ein und sieh deine Spieler erwartungsvoll an. Regen sie sich nicht, fahre in deiner Beschreibung fort. Nichts stört die Atmosphäre mehr als Aufforderungen, wie: "Na, nu tut mal was! Fragt mich! Sitzt hier nicht so rum!" Sowas gilt es unbedingt zu vermeiden.
[5] Details der Details.
[6] Das wichtigstes Detail kommt zum Schluss. Es ist deswegen so wichtig, weil es den Ansatzpunkt für die Spieler birgt, sich mit ihrer Umgebung auseinander zu setzen. Sie können die Stufen hinab gehen und erforschen, was an ihrem Ende liegt

Übertreibe es aber nicht mit Details! Fangen die Spieler beispielsweise an zu fragen, ob die Umgebung aus Zwergfarnen oder Buschfarnen besteht, wie grün das Gras eigentlich genau ist oder wieviel Bar der Luftdruck denn genau hat, versuch sie in ihrem Wissensdurst lieber ein wenig zu bremsen. Zu viele Details gehen den meisten Gruppenmitgliedern (und wahrscheinlich auch dir) irgendwann auf die Nerven und fördern ein atmosphärisches Spiel nicht, sondern töten es sogar eher ab. Dabei musst du allerdings sehr einfühlsam vorgehen. Erstens darfst du einen wissensdurstigen Spieler nicht vor den Kopf stoßen und zweitens könnte es sein, dass er ein bestimmtes Detail nicht aus purem Wissensdurst erfragt, sondern weil er eine bestimmte Absicht verfolgt. Fragen die Spieler zum Beispiel danach, ob es im Wald Lianen gibt, könnte es sein, dass sie Fluchtwege planen, um sich im Notfall von Baum zu Baum schwingen zu können usw.

Intensiviere die wichtigsten Sinneswahrnehmungen stets mit Mimik und Gestik. Denk dran: Kälte, Wärme, Wind, Regen, Schnee, Hagel, Nebel, Dunst, Morgentau, einen romantischen Sonnenauf- oder Sonnenuntergang oder die zwielichtige Einöde eines leeren Fabrikgeländes usw. kann man auch pantomimisch darstellen! Dies unterstützt deine Erzählung und visualisiert sie. Okay, du sollst keine bühnenreife Pantomime hinlegen (das wäre mit Sicherheit übertrieben), aber es lohnt sich auch für einen Spielleiter, mal Theaterschauspielern, Kabarettisten oder Pantomimen etwas genauer auf die Finger zu schauen. Mach aus deiner eigenen kleinen Pantomime am Spieltisch aber keine Riesneshow - du bist kein Alleinunterhalter. Streu sie lieber beiläufig ein, dann erzielt sie viel mehr Wirkung und läuft nicht Gefahr, die Spieler zu langweilen.

Merke: *Versuche in einer Rollenspielrunde nicht nur den Intellekt deiner Spieler (mit Rätseln, Knobeleien, Puzzeln, strategischen und taktischen Problemstellungen usw.) anzusprechen, sondern auch ihre Sinne und damit auch ihre Gefühle (Sehnsüchte, Ängste, Neugierde, Misstrauen usw.). So wichtig das auch ist, intellektuelle Herausforderungen ins Rollenspiel zu integrieren, verzichtest du auf die Gefühlsebene geht damit mindestens die Hälfte des Spielspaß' verloren.*

Benutze nicht zu viele Details!
Wir haben es schon angedeutet, gehen hier aber ausführlicher darauf ein: Die wichtigste Aufgabe eines Spielleiters ist die Beschreibung der Wahrnehmungen der Spielercharaktere. Dabei geht es nicht nur darum, sozusagen den sensorischen Input zu erledigen. Es geht auch darum, mit deinen Beschreibungen Atmosphäre zu erzeugen. Gerade Einsteiger scheitern oft an dieser Aufgabe. Sie verfallen in eines der beiden extreme: Entweder sie leiten in einem prosaischen Telegrammstil *("Lichtung, Felsen, See, Frau drauf - was macht ihr?")* oder sie verfallen ins andere extrem: Die Spieler werden mit einer unübersichtlichen Vielzahl von Details ihrer Spielwelt überschüttet. Beides zeigt den gleichen Effekt: Die Atmosphäe wird gekillt, das Spiel wird fade.

Versuche einen guten Mittelweg zu finden, nicht zu viel oder zu wenig Details in deine Erzählungen mit einfließen zu lassen. Im Zweifelsfall ist es sogar eher besser, auf Details zu verzichten, anstatt es mit ihnen zu übertreiben. Zu viel Informationen langweilen die Spieler schnell und schwächen ihre Aufmerksamkeit. Rollenspiel ist ein interaktives Spiel: Lass die Spieler ihre Umgebung ruhig erforschen. Lass sie Fragen zu den Details stellen. So erfährst du, was ihnen wichtig ist und sie werden aktiv, was Langeweile verhindert. Beschreibe beispielsweise ein Relief als einen grauen Steinblock mit seltsam anmutenden Verzierungen. Das erweckt die Neugierde deiner Spieler. Sie werden fragen, was auf dem Relief drauf ist. Und schon hast du ihre Aufmerksamkeit. Hättest du es gleich beschrieben, wäre die Information bestimmt untergegangen.

Benutze alle Sinne!
Gerade unerfahrene Spielleiter begehen oft den Fehler, ihre Beschreibungen nur visuell zu gestalten. Aber auch als alter Hase, muss man sich manchmal ins Gedächtnis rufen, dass die Charaktere der Spieler ja auch Nasen, Ohren usw. besitzen. Zu oft wird den Spielern nur erzählt, was ihre Charaktere sehen. Das Ergebnis ist eine recht oberflächliche Spielrunde mit einem schalen Nachgeschmack von Langeweile. Den Spielern wird es nicht ermöglicht, in das Spielgeschehen einzutauchen und sich in die Situation ihrer Charaktere zu versetzen. Somit bleibt auch ihr Spiel nur an der Oberfläche, ohne dass sie wirklich was dafür können.
Im wirklichen Leben sehen, tasten, hören, riechen und schmecken wir permanent. Alle Eindrücke zusammen liefern uns erst ein Bild von der Wirklichkeit. Das merkt man vor allem dann, wenn mal einer der Sinne ausfällt, weil es im Raum dunkel ist oder man einen Schnupfen hat. Plötzlich kann man nichts mehr sehen oder nichts mehr riechen und ist ganz schön aufgeschmissen. In vielen Rollenspielrunden sind die Charaktere teilweise in ihrer Wahrnehmung eingeschränkt, weil nicht genug Sinne in die Beschreibungen einfließen. (Das gilt übrigens sowohl für Spielleiter als auch für Spieler.)

Vermeide den Fehler, indem du dir die Situation, in der die Charaktere deiner Spieler stecken, bildhaft vorstellst. Versuch dich an den Ort des Geschehen und in sie hinein zu versetzen.

Was riechen, schmecken oder fühlen sie? Ist die Luft feucht, wie sind die Lichtverhältnisse? Gibt es einen Geruch, der vielleicht sogar einen Hinweis bedeutet? Oder gibt es ein unterschwelliges Geräusch? Wie fühlt sich der Boden, auf dem ich gehe an? Vieles von der Atmosphäre, die du als Spielleiter vermittelst, hängt von gut geschilderten Sinneseindrücken ab, die bei den Spielern Gefühle erzeugen. Ein harte, kalter Granitboden, auf dem die Charaktere laufen, vermittelt einen anderen Eindruck als ein weicher, vom Tau befeuchteter Grasboden, dessen lange Halme an den Waden kitzeln.

Natürlich darf man es auch mit diesem Tipp nicht übertreiben. Es ist eher dem stimmungsvollen Rollenspiel abträglich, den Spielern unentwegt die Wahrnehmungen ihrer fünf (oder mehr?) Sinne mitzuteilen. Sie werden mit detaillierten Informationen bombardiert, die das Spiel nur verlangsamen. Überlege dir am besten in jeder Szene, welcher Sinneseindruck gerade der stärkste ist.
Entscheide nach dem Kriterium, welche Atmosphäre du gerne erzeugen willst, welche Wahrnehmung ihrer Charaktere du an die Spieler weitergibst. Versuche nie mehr als zwei Sinne gleichzeitig einzubringen. Auch im wirklichen Leben konzentrierst du dich ja aufs Sehen, Hören, Riechen, Schmecken oder Tasten. Beispiele für Sinneswahrnehmungen, die zur Atmosphäre beitragen können:

- unterschwelliges Geräusch, kaum hörbar
- kalter Windhauch, der eine Gänsehaut über den Rücken jagt
- Nackenhaare, die sich aufstellen
- dicke, schwüle Luft (genauso: kalte, feuchte usw.)
- süßlicher, ekelerregender Geruch
- warmer Sonnenschein
- flaues Gefühl im Magen
- würziger, appetitanregender Geruch
- knackende Geräusche unter den Füßen, als würden Chitinpanzer von Insekten zertreten werden (besonders effektvoll, wenn die Charaktere gerade nichts sehen)
- uvm.

Behalte dir das Beste immer bis zum Schluss auf!
Spannungsbögen in deinen Erzählungen als Spielleiter bannen die Aufmerksamkeit der Spieler und erzeugen Atmosphäre. Spannung bedeutet, die Erwartungshaltung der Spieler auszunutzen, die Frage aufzuwerfen "Was passiert als Nächstes?".
Beim Leiten einer atmosphärischen Rollenspielrunde geht es unter anderem darum, diese Erwartungshaltungen zu wecken, indem du wichtige Infos verzögerst, um die Spieler bei der Stange zu halten. Wenn du beim Beschreiben einer Szene immer gleich mit dem größten Knaller am Anfang rausrückst, kann es schnell sein, dass deine Spieler gar nicht mehr mitbekommen, was es sonst noch zu sehen, hören, riechen oder fühlen gibt.

Spielleiter: "In der Mitte des Raumes seht ihr eine Bombe deren Countdown bei fünf angekommen ist. Sie wird in wenigen Augenblicken explodieren! Ach, übrigens, im Raum gibt es auch noch zwei Türen und da stehen auch zwei große Typen davor ... "
Wer hat denn noch den Nerv, an den Rest des Raumes zu denken, wenn in seiner Mitte eine Bombe tickt? Besser wäre es, in so einem Fall folgendermaßen vorzugehen:

Spielleiter: "Hinter der Tür liegt ein Raum, in dem nur ein spärliches, rotes Licht in Intervallen aufleuchtet. Hinter zwei riesigen Männern in schwarzen Anzügen und mit Gesichtsausdrücken, die absolute Entschlossenheit und Wahnsinn ausdrücken, könnt ihr ein rotes blinken erkennen. Die Kerle kommen mit kräftigen Schritten auf euch zu. Erst jetzt könnte ihr erkennen, dass das Leuchten von roten Zahlen auf einer LCD-Anzeige stammt. Die Anzeige steht bei sechzig und zählt sekundenweise abwärts ... und jetzt erkennt ihr auch, dass sie zu etwas gehört, das wie eine Bombe aussieht!"

Im zweiten Fall wird die Spannung langsam aufgebaut und steigert sich von der kleinsten Gefahr zur größten (gleichzeitig wird auch der Tipp: "Beginne immer mit dem stärksten Sinneseindruck!" befolgt).

Zunächst ist da die Dunkelheit des Raumes - stärkster Sinneseindruck, schafft Unbehagen - man sieht wenig. Neugierde wird geweckt: Woher kommt das rote blinken?

In einem zweiten Schritt werden die beiden Wachen erwähnt. Die sind schon bedrohlicher als die Dunkelheit. Wichtig ist, dass sie nur kurz beschrieben werden und dass bei der kurzen Beschreibung das Wesentlichste hervorgehoben wird. Sie sind entschlossen und wahnsinnig - klar, müssen sie sein, denn wer ist sonst freiwillig in der Nähe einer Bombe, die jeden Moment explodiert? Das schafft bei den Spielern

schon mal Unbehagen wahnsinnige und entschlossene Gegner sind immer die schlimmsten ...

Der zentrale, der dritte wichtige Faktor der Szene - nämlich die Bombe - wird ausgekostet. Das hat zwei Gründe: Erstens müssen die Spieler so ein bisschen warten, bis sie endlich erfahren, was dieses vermaledeite rote Leuchten denn nun zu bedeuten hat - was die Spannung fördert. Und zweitens soll die Bombe ihnen ja als Hauptgefahr im Gedächtnis bleiben! Hierbei ist es besonders wichtig, ein gesundes Mittelmaß zu finden. Wird das Hinauszögern übertrieben, kann die Spannung der Szene schnell verpuffen.

REGELN VS. ROLLENSPIEL

Gerade unerfahrene Rollenspieler neigen dazu, sich hinter dem Regelwerk eines Rollenspiels zu verstecken. Anstatt das Spielgeschehen souverän durch ihr Auftreten, ihre schauspielerischen Fähigkeiten, die Kraft ihrer Stimme, ihrer Mimik, Gestik und ihren Einfallsreichtum zu gestalten, verlassen sie sich lieber darauf, das Regelbuch auswendig zu kennen und Tabellen zitieren zu können.

Dabei sind Regelkenntnisse natürlich nicht schlecht und sogar wünschenswert. Aber sie machen noch lange keinen unterhaltsamen Abend aus. Viel wichtiger als die Frage, ob und wie viele Regeln du kennst, ist die Art und Weise, wie du mit ihnen umgehst.

Wann wird gewürfelt - und wann lieber nicht?

Regeln und Rollenspiel überschneiden sich oft. Wenn dein Charakter beispielsweise versucht, einen Wachtposten davon zu überzeugen, ihn ins Innere des Palastes zu lassen - solltest du dich da eher auf deine schauspielerischen Fähigkeiten verlassen oder darauf, dass dir ein Check von *Manipulation + Überzeugen* deines Charakters gelingt? Wenn dein Charakter auf dem Marktplatz feilscht, solltest du da mit dem Spielleiter in Verhandlungen eintreten oder solltest du lieber schnell einen Check machen, um die Situation zu klären?

Solche Fragen sind nicht leicht zu entscheiden. Prinzipiell sollten die Fähigkeiten deines Charakters im Rollenspiel natürlich auch benutzt werden, denn immerhin hast du sie ja bei der Charaktererschaffung ausgebildet oder sogar mit kostbaren Erfahrungspunkten gesteigert. Andererseits können Szenen, in denen direkte Interaktion zwischen Spielercharakteren oder Nichtspielercharakteren und Spielercharakteren sehr unterhaltsame Szenen mit großer schauspielerischer Herausforderung sein.

Es gibt mehrere Möglichkeiten in solchen und ähnlichen Situationen zu verfahren:

Prinzipiell sollte nie eine gute schauspielerische Leistung durch einen Würfelwurf kaputt gemacht werden.

Aber Schauspielerei und Regeln können sich im Rollenspiel auch ergänzen. Als Spielleiter kannst du in interaktiven Szenen einfach deine Spieler in der Rolle ihrer Charaktere die Gelegenheit zum Schauspielern geben, kannst aber, um den endgültigen Ausgang einer Situation zu bestimmen trotzdem noch einen kontrollierenden Check würfeln lassen.

Immerhin kann es ja sein, dass ein Spieler, der gut reden kann, einen Langweiler spielt - oder umgekehrt. Der Charakter kann also ganz andere Persönlichkeits-

merkmale besitzen als sein Spieler. Zwar sollte auch dann dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, seine Rolle zu spielen, aber du als Spielleiter solltest schließlich doch einen Check verlangen, um die tatsächlichen Auswirkungen der Interaktion in der Spielwelt zu bestimmen. Die Bemühungen des Spielers sollten dabei als Boni oder Mali auf den Check angerechnet werden.
Diese Methode hat noch den Vorteil, dass die Spannung erhalten bleibt. Selbst wenn ein Spieler rhetorisch geschickt ist (unter Umständen vielleicht sogar geschickter als der Spielleiter), muss er so aus Diskussionen nicht immer als Sieger herausgehen - und umgekehrt.

Vor allem sollte aber immer dann eine Aktion mit einem Würfelwurf entschieden werden, wenn sie nicht im Mittelpunkt des Interesses steht. Eine Szene, die nicht weiter interessant ist, kann so schnell und gerecht entschieden werden, ohne dass die ganze Spielrunde rumsitzt und sich langweilt.

Erst reden, dann würfeln!
Prinzipiell gilt: Die Beschreibung kommt vor dem Check! Als Spieler solltest du ohne auf die Werte deines Charakters zu schielen, einfach frei beschreiben, was dein Charakter gerade tut, wie er sich verhält, Dialoge mit seiner Stimme führen und dich ganz so bewegen als gäbe es keine Regeln. Es ist die Aufgabe des Spielleiters - nicht deine - an die Regeln zu denken und sie ins Spiel zu bringen, wenn er es für notwendig hält.

Regeln, die Spannung erzeugen
Es gibt einige Regeln in ***LIQUID***; die dazu da sind, um die Dramatik in der Spielrunde zu erhöhen. Dazu gehören vor allem die Schicksals-Punkte deines Charakters.

Als Spielleiter solltest du diese Punkte stets vorsichtig einsetzen. Versuche immer deine Spieler nach dem Einsatz eines Schicksals-Punkte zu fragen, kurz bevor eine Situation für ihn tödlich enden könnte - nie hinterher. Auf diese Weise erhältst du die Spannung, denn vielleicht besteht noch die Chance, dass der Charakter die Situation überleben könnte, ohne dass er einen Schicksals-Punkt verliert. Wenn du den Bogen raus hast, wie man Schicksals-Punkte sozusagen auf Messers Schneide balancieren kann, dann wirst du sehen, dass sie erheblich zur Steigerung der Spannung in einer Spielrunde beitragen können.

WAS TUN, WENN'S KEINE REGELN GIBT?

Früher oder später kommt in jeder Rollenspielrunde der Punkt, an dem dich das Regelwerk allein lässt. Die Spieler tun etwas, das vom System nicht abgedeckt wird - und du musst als Spielleiter improvisieren. Oft stört dabei ein zu umfangreiches Regelwerk, weil es schnell ein Geflecht aus Bezügen herstellt, das nur schwer eigene Kreationen zulässt.

Deswegen ist ***LIQUID*** ein einfaches Regelwerk, dass dir schnell ermöglicht, aus eine Regel zu improvisieren, ohne dass dadurch die gesamte Logik des Systems in Frage gestellt wird. ***LIQUID*** ist kein System für Tüftler und Grübler, die gerne ein ausgeklügeltes System ineinandergreifender Regeln in ihren Rollenspielrunden verwenden. ***LIQUID*** ist ein System für Spielleiter und Spieler, die gerne Schauspielern und erzählen und Regeln da entwerfen, wo sie ihnen fehlen, ansonsten aber die meisten Entscheidungen mit gesundem Menschenverstand fällen können. Vor allem aber ist ***LIQUID*** für Spieler gedacht, die wenig Zeit und Energie auf die Regeln ei-

ner Rollenspielrunde verwenden wollen und sich lieber mit interessanten Charakteren, stimmungsvollen Beschreibungen und actionreichen Szenen beschäftigen.

Der erste und wichtigste Grundsatz beim Entwerfen von neuen Regeln während einer Spielrunde lautet deswegen:

Mach's kurz!
Blätter nicht lange im Regelbuch, denke nicht Ewigkeiten nach. Das Wichtigste ist, den Spielfluss zu wahren. Konzentriere dich lieber darauf, die Spannung zu erhalten, als lange nachzudenken. Notiere dir lieber schnell das Problem und überlege dir zwischen zwei Spielrunden mit deinen Mitspielern zusammen eine Lösung. Triff am besten mit deinen Spielern eine Vereinbarung und haltet euch schließlich dran.

Wenn du nicht weiter weißt, würfle einfach ein bisschen!
Über viele Situationen kannst du dich als Spielleiter retten, indem du einfach hinter dem Spielleiterschirm oder vorgehaltener Hand ein bisschen mit den Würfel klapperst und dazu eine ernste Miene machst oder abwägend mit dem Kopf wackelst. Rollenspielrunden zu leiten ist nichts weiter als eine Show, die du abziehen musst - und das ist ein Teil davon.

Es ist einfach viel wichtiger, das Spiel am Laufen zu halten und kompetent zu wirken, als Ewigkeiten zu diskutieren oder im Regelbuch nachzuschlagen. Triff auf solchem Weg allerdings niemals eine Entscheidung über Leben und Tod der Charaktere! Das könnten dir deine Spieler tatsächlich - vollkommen zu Recht - übel nehmen.

Orientiere dich an den Grundregeln!
Versuche nicht, das Rad neu zu erfinden. Suche dir lieber eine Regel, die bereits existiert und wandle sie geringfügig ab. Je kleiner der Unterschied zur bestehenden Regel ist, desto besser ist die neue Regel. Denn nur dann passt sie sich ins gesamte Regelwerk ein und macht das Spiel auf Dauer nicht zu kompliziert.

Klaue, was das Zeug hält!
Du kennst eine Regel aus einem anderen Rollenspiel, deiner Spielrunde gefällt sie und sie funktioniert? Dann füge sie euren Hausregeln hinzu. Nur keine Hemmungen! Immerhin dient das nur eurem persönlichen Spaß, zu Hause in euren vier Wänden. Da ist alles erlaubt. Und wenn es bereits eine existierend, funktionierende Regel gibt, die allen gefällt - wozu dann eine neue erfinden?

Führe keine Regel allein ein!
Du bist der Spielleiter und musst daher am besten mit dem Regelwerk zurecht kommen. Immerhin musst du alle Aspekte des Systems beherrschen, die Spieler meistens nur wenige. Aber führe nie eine Regel ein oder halte an einer fest, die deinen Spielern nicht gefällt! Das verdirbt ihnen den Spielspaß und macht auch die als Spielleiter auf die Dauer nicht glücklich.

Überlege gut, ob du die Regel wirklich brauchst!
Kommt deine Spielrunde vielleicht auch ohne die neue Regel aus? Was meinen die anderen? Nichts verdirbt den Spaß am Rollenspiel so gründlich, wie ein Wirrwarr aus Modifikatoren, Tabellen und Fertigkeitswerten. Wenn ihr den Überblick übers Regelwerk verliert und ständig eure Aufzeichnungen braucht, wurde das Regeldesign übertrieben. Streicht was ihr könnt, bis ihr wieder zufrieden seid.
Überlege deswegen in einer Situation, in der dir eine Regel fehlt, ob du die Entscheidung nicht auch einfach mit gesundem Menschenverstand fällen kannst. Das ist im Zweifelsfall meistens die bessere Variante.

BLOCKBUSTER-ABENTEUER

Jetzt ist es an der Zeit, dir zu zeigen, wie du als Spielleiter eine cinematische Perspektive für die Vorbereitung deiner Abenteuer gewinnst.

Der Spannungsbogen
Cinematische Abenteuer beginnen immer mit einem Big Bang! Soll heißen: mit einer richtig großen, richtig spannenden Sache. In den ersten paar Minuten des Abenteuers muss eine dramatisch so dichte Szene stattfinden, dass die Spieler sich ihrer Spannung nicht entziehen können! Wir nennen diesen Teil Eröffnung oder besser noch: *Opener*. Viele Rollenspielrunden beginnen mit dem langwierigen Auspacken der Würfel und Charakterblätter, dem Erklären der Regeln und der Spielwelt - was manchmal so lange dauert, dass man kaum noch Zeit zum Spielen hat.

Das wäre der Tod einer cinematischen Spielrunde!
Also: Gleich kopfüber rein in die Handlung - unmittelbar, ohne lange Umschweife und Diskussionen.

Jeder gute Blockbuster beginnt mit einem dramatischen Opener. Manchmal haben diese Szenen sogar nichts mit dem Rest des Films zutun. Das kümmert aber keinen. Hauptsache die Aufmerksamkeit des Zuschauers/der Spieler ist erstmal geweckt.

Eine besonders schöne Eröffnung hat zum Beispiel Steven Spielbergs *Indiana Jones und der Tempel des Todes.* Good old Indy muss gleichzeitig in einem Restaurant, dessen Besucher panisch durcheinander rennen, einen Diamanten in die Finger kriegen, der ständig den Besitzer wechselt, das Gegenmittel für das Gift finden, das ihm gerade verabreicht wurde und sein Haut vor schießwütigen Chinesen retten. Was für eine Szene!

Nach der Eröffnung erfolgt der wichtige *Zwischenteil*. Dieser besitzt eine durchaus variable Länge. Auch die Anzahl und Art der Ereignisse bzw. Szenen sind von Film zu Film und von Abenteuer zu Abenteuer sehr unterschiedlich. Gemeinsam ist ihnen aber der Spannungsverlauf. Jede Szene besitzt für sich einen kleinen Spannungsbogen, wobei er von Szene zu Szene immer größer wird.

Soll heißen: Die Ereignisse verdichten sich, die Actionszenen werden rasanter und/oder das Geheimnis nähert sich seiner Aufklärung.

Bei unserem Beispiel von *Indiana Jones und der Tempel des Todes* passiert eine ganze Menge im Zwischenteil. Indy und seine Freunde springen aus einem Flugzeug (1. Szene) gelangen in ein indisches Dorf (2. Szene) und erfahren von einem "Tempel des Todes", in dem heilige Steine der Dorfbewohner verschwunden sind (Beginn des Mysteriums, das es zu erhellen gilt - die Spannung verdichtet sich). Im Tempel angelangt feiern die Leute erstmal eine Party (3. Szene) um schließlich mit dem Erkunden des Tempels zu beginnen und die ersten Entdeckungen zu machen (4. Szene) usw.

Schließlich endet jedes Abenteuer mit dem fulminanten Höhepunkt - dem *Klimax*. In ihm finden die lautesten Explosionen statt, kann man die spektakulärsten Stunts sehen und Figuren und Zuschauer erfahren die Aufklärungen aller Geheimnisse. Die Figuren eines Films und damit auch die Charaktere eines cinematischen Abenteuers

müssen sich während des Höhepunkts immer gegen eine *Vielzahl* von Gefahren wehren.

In unserem Beispiel endet der Film damit, dass Indy und seine Freunde von Kultisten verfolgt (1. Gefahr) auf einer wackeligen Hängebrücke stehend (2. Gefahr) gegen einen finsteren Kultisten kämpfen (3. Gefahr). Auf dem Boden des Abgrundes befindet sich ein Fluss mit Krokodilen (4. Gefahr), die gierig nach allem schnappen, was in ihre Nähe kommt.

Graphisch dargestellt, sieht die Spannungskurve eines cinematischen Abenteuers ungefähr so aus:

Und nun wenden wir uns genauer den einzelnen Teilen des Spannungsbogens zu.
Opener

Der Opener ist der wichtigste Teil des ganzen Abenteuers. Nimm dir deswegen ruhig viel Zeit für ihn. Entweder du fesselst die Spieler an dieser Stelle oder du schaffst es nie. Ist die Eröffnung versiebt, kannst du meistens den ganzen Abend in die Tonne treten.

Im Opener *müssen* die Spieler sofort mit nervenzerfetzender Spannung konfrontiert werden!

Schmeiß ihren Charakteren alles entgegen, was dir einfällt! Oder wähle eine Möglichkeit, die Spieler in eine emotionale Zwickmühle zu versetzen! Stell sie vor eine moralisch schwer wiegende Entscheidung, die sie unter Zeitdruck treffen müssen! Oder lass sie Zeugen eines besonders widerlichen Verbrechens werden, das sie zwar mit ansehen, aber nicht verhindern können!

Einen gute Opener, die keine Actionszene ist, findest du beispielsweise in *Der Zeuge*, einer John Grisham Verfilmung, in der Kinder versuchen einen Selbstmord zu verhindern - sehr dramatisch! Oder nimm den Opener von *Sixth Sense*. Vor den Augen des Helden will sich einer seiner ehemaligen Patienten erschießen. Du siehst, soooo schwierig ist es nicht, einen guten Opener zu finden.

Natürlich kann man auch auf anderen Wegen gute Eröffnungsszenen kreieren. Mit dem genauen Gegenteil nämlich: Stille, bedrückende Ruhe, welche eine mysteriöse Spannung erzeugt. *ALIENS* von James Cameron ist ein gutes Beispiel dafür. Das ist aber ein viel schwierigerer Weg, einen Opener zu gestalten. Wähle ihn erst, wenn du mehr Erfahrung besitzt.

Hauptsache, du verfällst nicht der typischen Rollenspiel-Eröffnung: *"Ihr sitzt in der Taverne/Kneipe, ein Typ kommt auf euch zu und blah, blah, blah ..."* Damit hast du als cinematischer Spielleiter schon verloren, bevor das Abenteuer überhaupt begonnen hat. Eine Alternative wäre zum Beispiel, dass du - wenn du schon unbedingt in der sprichwörtlichen Taverne anfangen musst - gleichzeitig zum Kontakt mit dem Auftraggeber einen Überfall stattfinden lässt. Oder in der Kneipe will ein Terrorist sich selbst in die Luft sprengen und muss von den Charakteren davon abgehalten werden. Oder die ausgesprochen hübsche Bedienung wird als Geisel genommen, der Hund des Wirts wird bedroht usw. Lass deiner Phantasie freien lauf, mach alles - nur nicht das Übliche!

ÜBERSICHT: MÖGLICHE ERÖFFNUNGEN

W10	Eröffnung
1	Die Charaktere geraten in einen Hinterhalt und müssen ums Überleben kämpfen.
2	Die Taverne/das Lokal, in der/in dem die Charaktere sitzen, wird von einer Bande Gesetzloser überfallen.
3	Ein Geiselnehmer versucht die Charaktere in seine Gewalt zu bringen und sie müssen versuchen, das zu verhindern.
4	Die Charaktere finden eine Leiche. Gleich darauf erreichen die Gesetzeshüter den Ort des Verbrechens und verdächtigen die Charaktere, den Mord begangen zu haben.
5	Jemand rennt auf die Charaktere zu und bittet sie um Schutz. Die Verfolger biegen um die Ecke und eröffnen den Kampf.
6	Die Charaktere erwachen mit Gedächtnisschwund in einem Gefängnis und sind aneinandergekettet. Vor ihrer Zelle herrscht ein riesiger Aufstand - die Gefangenen befreien sich. Das ist die beste Gelegenheit zur Flucht.
7	Das Schiff, mit dem die Charaktere reisen, sinkt. Sie müssen um ihr Leben kämpfen und sind die einzigen (oder gehören zu einer kleinen Gruppe von) Überlebenden, die schließlich auf einer einsamen Insel stranden.
8	Die Charaktere werden auf der Straße überfallen, gefangen genommen und von einem Untergrund-Boss zu einem Verbrechen gezwungen. Er droht damit, ihre Verwandten umzubringen, wenn sie sich als widerspenstig erweisen.
9	Vor den Augen der Charaktere will sich jemand auf dramatische Weise das Leben nehmen, sodass auch sie sterben würden.
10	Die Charaktere (oder einer der Charaktere) sind (ist) in einem furchtbaren Albtraum gefangen, der ein Unheil ankündigt.

Zwischenteil

Dieser Teil ist am leichtesten vorzubereiten, aber am schwierigsten zu leiten. In ihm befindet sich das Abenteuer in einer Art Leerlauf. Seine einzige Funktion ist, die Charaktere zum Höhepunkt zu führen. Du hast verschiedene Möglichkeiten, den Zwischenteil zu gestalten:

Erstens: Nimm eine große Szene, die an einem Schauplatz stattfindet. Lass die Charaktere Nachforschungen in einer Stadt anstellen, einen Berg erklimmen, sich durch ein mysteriöses Haus kämpfen, ein Raumschiff erkunden oder weiß der Geier was. Bereite bei dieser Methode genug Gegner vor, die du den Charakteren in den Weg werfen kannst, falls der Spannungsbogen abzufallen droht!

Zweitens: Du kannst auch das genaue Gegenteil tun. Nimm viele kleine Szenen, die du aneinander reihst. Ein sehr gutes Beispiel für so einen gelungenen Zwischenteil findet man in *Die Hard 3*. Der gesamte Film ist im Prinzip eine Aneinanderreihung kleiner spektakulärer Momente, die von Szene zu Szene spektakulärer werden:
Von einem Bombenleger werden Held und Sidekick des Films quer durch New York City gejagt - von Bombe zu Bombe, um sie zu entschärfen. Wie die Bomben zu entschärfen sind und die Information, wo sie sich befinden, erhalten Held und Sidekick nur anhand von Rätseln, die sie lösen müssen.

Zusätzlich trägt jede Szene dazu bei, die Spannung des Films anzuheizen, indem es noch zu erkunden gilt, wer der mysteriöse Bombenleger ist und was er vorhat. Nachdem diese Punkte geklärt sind, flaut die Spannung aber nicht. ab Sie wird er-

halten, indem nun das Thema in den Mittelpunkt gerückt wird, wie der Schurke zur Strecke gebracht werden kann.

Klimax
Egal, wie der Rest des Abenteuers verlaufen ist - der Höhepunkt *muss* das Tüpfelchen auf dem I sein. Du hast deine Spieler in Angst und Schrecken versetzt? Es herrscht nervenzerfetzende Spannung oder/und megamäßige Action? Zeit, sich als Spielleiter zurückzulehnen und sich selbst auf die Schulter zu klopfen, denkst du? Falsch gedacht! Jetzt musst du noch eins draufsetzen! Lass deine Abenteuer mit einem Big Boom enden, der allen klar macht: Das war' s und das war' s wert!
Dabei muss ein Höhepunkt nicht immer unbedingt eine Actionszene sein. Der Klimax kann auch dadurch erreicht werden, dass sich die Ereignisse zuspitzen. Ein hervorragendes Beispiel für einen sehr spannenden Klimax, der keine Actionszene ist, ist das Ende des Thriller *Verhandlungssache*:

Der Held hat zum Schluss endlich herausgefunden, wer ihn unschuldig eines Mordes bezichtigte. Nun versucht er die Drahtzieher zu überführen. Die Spannung wird dadurch erreicht, dass es einen Patt gibt: Held und Schurke stehen sich gleich gut bewaffnet gegenüber. Der Held kennt die Schuld des Schurken, kann sie aber nicht beweisen. Also braucht er ein Geständnis. Wie kann er es bekommen?

Obwohl diese Szene keine Actionszene ist, folgt sie dem Tipp: *Ein Unglück kommt nie allein* (s. *Dramatipps*). Die Polizei ist unterwegs zum Schauplatz, um den Helden festzunehmen (1. Unglück), der Held ist müde und ausgemergelt und zu allem Unglück auch noch verletzt (2. Unglück). Der Blutverlust schwächt das Konzentrationsvermögen, die Polizeisirenen nähern sich schon heulend im Hintergrund. Die Spur, die zu den todsicheren Beweisen führen sollte, hat sich als Sackgasse erwiesen (3. Unglück). Alles hängt also davon ab, hier und jetzt und unter Zeitdruck ein Geständnis zu erzwingen. Es gibt keine zweite Chance, es bleiben nur noch wenige Sekunden ...

Der Klimax hat aber noch weitere Funktionen im Abenteuer: Die inneren Konflikte der Charaktere sollten gelöst werden. Und das Spielziel sollte natürlich erreicht werden - was im Idealfall das Gleiche ist, aber nicht unbedingt sein muss.

Die Kunst eines cinematischen Spielleiters besteht nicht darin, es den Spielern schwer oder leicht zu machen, das Spielziel zu erreichen. Sie besteht darin, die Spieler auf *jeden Fall* den Höhepunkt des Abenteuers erreichen zu lassen, ohne dass sie sich der Sache von Anfang an sicher sind. In jedem Hollywood-Blockbuster wird dieses Mittel eingesetzt. Eigentlich weiß man von Anfang an, dass der Held Erfolg haben wird. Trotzdem zittert man mit. Schaffen die Spieler das Erreichen des Spielziels aus eigener Kraft - umso besser. Brauchen sie deine Hilfe - dann lass es sie nicht merken!

Der Trick ist: Gestalte den Klimax so eindrucksvoll, dass die Spieler nicht mitkriegen, dass du sie gelenkt hast! Genauso machen es auch die Blockbuster: Sie lassen so viele Sachen explodieren, machen so rasante Kamerafahrten und dichte Schnitte, spitzen die Ereignisse dermaßen dramatisch zu, dass der Zuschauer nicht mehr zum Nachdenken kommt.

Die richtige Vorbereitung
Rollenspiele fordern von ihren Spielern wie keine zweite Spielform ein hohes Maß an Vorbereitung. Anders als bei anderen Spielen - wie zum Beispiel beim Table Top - liegt die Last der Vorbereitungen jedoch nicht gleichermaßen auf den Schultern

aller Spieler verteilt, sondern maßgeblich beim Spielleiter. Sitzung für Sitzung muss er - oft sogar Woche für Woche - ein neues Abenteuer präsentieren.

Das Vorbereiten von Abenteuern kann oft Tage dauern: Als Spielleiter musst du einen Plot wählen, eine Geschichte daraus entwickeln, Nichtspielercharaktere und Gegner entwerfen, Ereignisse und Begegnungen ausarbeiten, Bodenpläne zeichnen usw. Viele Spielleiter verbrauchen ihre Energien (und ihr Zeitpensum) über die Jahre, schmeißen den Job irgendwann frustriert hin und geben das Hobby auf. Zwischen Familie und Beruf kann man sich das zeitintensive Hobby nicht mehr leisten. Und auch als Schüler oder Student hat man nur zu oft Dringlicheres zutun, als stundenlang Spielrunden vorzubereiten. Sicherlich ist der Job des Spielleiters immer zeitaufwändig - da helfen keine Tricks. Egal, wie du's anstellst, Abenteuer leiten kostet viel Kraft und benötigt eine Menge Kreativität. Über die Jahre muss man schon viel Enthusiasmus und Durchhaltevermögen mitbringen, um bei der Stange zu bleiben.

Auf der anderen Seite ist Rollenspiel ein erfüllendes Hobby, das viele Möglichkeiten zur Kommunikation und zur Entfaltung der eigenen Kreativität lässt. Richtig betrieben kann es eine Menge Entspannung und Farbe in den grauen Alltag bringen und ihn somit bereichern. Deswegen wäre es doch schade, den Job als Spielleiter irgendwann aus Zeitmangel an den Nagel hängen und deine Spielrunde auflösen zu müssen. Zum Glück muss das auch nicht sein! Mit ein bisschen Systematik und der richtigen Einstellung kann man Rollenspielrunden auch mit weniger Vorbereitung leiten und eine Menge Spaß dabei haben

Präsentation ist alles
Tatsächlich ist beim Rollenspiel stets viel entscheidender, wie du deine Abenteuer präsentierst. Erst in zweiter Linie interessieren sich die Spieler dafür, was genau geschieht. Eine originelle Geschichte mit unerwarteten Wendungen kann zwar ein intellektueller Genuss sein. Aber im Zweifelsfall ist Rollenspiel immer noch ein Spiel - und die Spieler wollen einfach eine Menge Spaß haben. Den haben sie in der Regel schon mit einfachen Erfolgserlebnissen, die du ihnen vermitteln kannst. Versuche stets die Gefühlswelt der Spieler anzusprechen: Packe sie bei ihrer Eitelkeit, bei ihrem Wunsch, heldenhafte Auftritte zu bekommen, vermittle ihnen das Gefühl, wichtig für das Spielgeschehen zu sein. Erzeuge mit einfachen Mitteln wie Musik oder ein paar Kerzen Atmosphäre, gib dir Mühe mit deinen Erzählungen und ein paar spannenden Actionszenen, an denen alle Spieler beteiligt sind.

Widme jedem Spieler gleichermaßen viel Aufmerksamkeit. Gib jedem mindestens einmal pro Abend die Gelegenheit, richtig zu glänzen, einen heldenhaften Auftritt und eine tolle Szene. Du wirst merken, wenn du deine Spieler auf diese Weise unterhältst, wird das Abenteuer, das du leitest, zweitrangig und trotzdem werden alle viel Spaß haben - was wiederum auch dir den Job versüßt. Wenn du auch ein noch so einfaches und einfallsloses Abenteuer gut präsentierst, kann aus einem durchschnittlichen Stoff immer noch ein toller Abend werden. Und die Präsentation kostet dich keine Zeit in der Vorbereitung, sondern lediglich ein bisschen Enthusiasmus und Engagement während du das Abenteuer leitest. Um es auf den Punkt zu bringen: Je engagierter und einfühlsamer du beim Leiten des Abenteuers bist, umso weniger Vorbereitungszeit brauchst du.

Plotting
Der Plot ist im Prinzip der Handlungsverlauf einer Geschichte. Wenn man allen Schnickschnack, wie Erzählperspektive, Beschreibungen, Dialoge usw. weglässt und eine Story auf das Wesentliche reduziert, hat man ihren Plot. Es gibt einfache Plots

und etwas komplexere Plots. Folgender einfacher Plot liegt beispielsweise den meisten Detektivgeschichten zu Grunde:

"Eine Leiche wird gefunden. Ein Detektiv versucht den Mörder zu finden."

Von solchen einfachen Plots gibt es Hunderte. Beim Vorbereiten eines Rollenspiel-Abenteuers kommt es darauf an, einen der vielen möglichen Plots zu nehmen und ihn auf eine originelle Weise so auszugestalten, dass eine interessante Geschichte dabei heraus kommt. Diesen Vorgang nennt man plotting.

Als Spielleiter musst du beim Plotting für ein Abenteuer daran denken, dass der Plot genug offene Stellen hat, an denen die Spieler in die Geschichte eingreifen und sie wesentlich verändern können.

Viele Spielleiter verzichten aus diesem Grund aufs Plotting, weil sie befürchten, mit einer ausgefeilten Geschichte die Spieler zu sehr einzuschränken. Sie wollen ihren Spielern möglichst viele Freiheiten lassen und entwerfen für ihre Spielrunden nur Charaktere und Schauplätze, verzichten aber darauf alles mit einem Plot zu verbinden.

Natürlich gibt es immer Naturtalente, denen das Erzählen von Geschichten und das Plotting so sehr im Blut liegen, dass sie ohne Vorbereitung einfach während des Spielabends improvisieren können. Solche beneidenswerten Talente sind jedoch selten.

Meistens ist das Ergebnis von mangelndem Plotting ein langweiliger Spielabend.

Charaktere und Schauplätze sind für ein Abenteuer sehr wichtig. Wenn die Motivationen der Nichtspielercharaktere stimmen, wenn sie ausgefeilte Hintergrundgeschichten besitzen und vom Spielleiter auch noch gut dargestellt werden und wenn es im Abenteuer originelle Schauplätze gibt, ist das die halbe Miete.

Aber eine gute Geschichte braucht mehr. Charaktere - vor allem die Spielercharaktere - können sich nur in einer guten Geschichte entfalten. Oder um es anders auszudrücken: Helden wachsen mit ihren Aufgaben. Je größer die Aufgabe ist, umso aufregender werden auch die Heldentaten. Und je aufregender die Aktionen der Spielercharaktere werden, umso mehr Spaß haben die Spieler und im Endeffekt auch du als Spielleiter.

Am Anfang deiner Vorbereitungen steht immer das Thema des Abenteuers. Worum wird es gehen? Planst du ein actionreiches Dungeon-Abenteuer oder eine komplexe Intrigen-Geschichte? Geht es um eine Queste oder den Konflikt zweier Adelshäuser? Müssen die Spielercharaktere einen Mord aufklären oder ihren Mut in einer Schlacht beweisen?

Alle möglichen Themen eines Abenteuers zu besprechen ist nicht unmöglich, da es so viele gar nicht gibt. Aber immerhin sind sie doch so zahlreich, dass sie diesen Rahmen sprengen würden. Außerdem ist das Finden eines Themas beim Plotting der leichteste Teil. Orientiere dich einfach an Filmen, Fernsehserien oder Romanen. Hier findest du eine Fülle an Anregungen. Selbst wenn du die Idee oder den Handlungsrahmen eines Film- oder Romanhandlung unverändert übernimmst, musst du deswegen kein schlechtes Gewissen haben. Immerhin geht es im Rollenspiel nicht darum, die originellste Geschichte der Welt zu finden, sondern nur darum, einen Abend spannend zu gestalten. Und dazu ist jedes Mittel recht.

Charakterbezogene und handlungsbetonte Plots
Zunächst einmal kann zwischen zwei Typen von Plots unterschieden werden: Es gibt charakterbezogene und handlungsbetonte Plots.

Ein charakterbezogener Plot orientiert sich stark an den Eigenschaften und Hintergrundgeschichten der Spielercharaktere. Aus ihnen wird eine Handlung entwickelt, die mit anderen Charakteren gar nicht möglich wäre. Im Prinzip ist das der Idealfall eines Rollenspiel-Abenteuers. Denn je genauer die Handlung zu den Charakteren passt, umso mehr wird jeder einzelne Spieler in das Abenteuer mit einbezogen.

Charakterbezogene Plots zu entwerfen setzt allerdings voraus, dass die Spieler sich viele Gedanken über ihre Charaktere gemacht haben. In ihren Hintergrundgeschichten muss es genügend so genannte Plot-Hooks geben - also Punkte, an denen die Handlung von Abenteuern ansetzt.

Hat beispielsweise einer der Charaktere einen Gegenstand, von dem er nicht weiß, woher er ihn bekam und was er mit ihm anfangen kann? Oder sucht einer von ihnen nach seinen verschollenen Eltern? Ist ein guter Bekannter oder vielleicht sogar er selbst von einer tödlichen, seltenen Krankheit befallen, für die er ein Heilmittel suchen muss? Oder sucht der Charakter vielleicht einfach nur nach der großen, wahren Liebe?

Besprich solche Dinge mit deinen Spielern, wenn sie ihre Charaktere erschaffen. Du wirst sehen, dass es sich für deine Vorbereitungen lohnt und dass sich schon aus solchen Ansätzen viele Abenteuerideen ableiten lassen.

Handlunsgbezogene Plots findet man in den meisten vorgefertigten Abenteuern. Bei ihnen ist es im Prinzip egal, von welchen Charakteren sie gespielt werden. Es gibt einen klar definierten Auftrag, der auch die Motivation der Charaktere klärt. Die meisten Detektiv-Abenteuer sind handlungsbetonte Plots. Aber auch Action-Abenteuer sind meistens handlungsbetont. Die Motivation und die Hintergrundgeschichte spielen keine Rolle, es geht nur ums Überleben. Solche Abenteuer stehen oft am Anfang einer Kampagne, weil die Spieler sich erst in ihre Charaktere hinein denken und ihre Hintergrundgeschichten und Motivationen erforschen müssen.

Ziel und Motivation
Der Aufbau eines Abenteuers ist stets der gleiche: Es gibt ein Ziel, welches die Charaktere erreichen wollen und Schwierigkeiten, die sie daran hindern. Je stärker die Motivation für die Spielercharaktere ist, ihr Ziel zu erreichen und je größer die Schwierigkeiten sind, die sie überwinden müssen, umso spannender wird das Abenteuer. Wichtig ist aber auch, dass das Ziel klar umrissen werden kann. Sobald sich ein Spieler fragt: "Warum mache ich das eigentlich hier?" ist das Abenteuer misslungen.

Das Ziel eines Abenteuers muss also für alle Charaktere interessant sein. Im besten Fall ist es zwingend, sodass es gar keine andere Möglichkeit gibt, als es zu verfolgen. Die Motivation der Charaktere muss also eindeutig und stark sein.

Mögliche Ziele sind beispielsweise: Das eigene überleben, das Erlangen von Reichtum, das Wiederherstellen der Ehre, das Aufklären eines Mordes usw.

Das führt uns zum nächsten wichtigen Stichwort einer guten Geschichte: Motivationen. Ein guter Plot steht und fällt mit der Motivation der Spielercharaktere. Dabei ist es wichtig, dass du beim Auswählen möglicher Motivationen für die Spielercharaktere versuchst, die Gefühle der Spieler anzusprechen, nicht die ihrer Charaktere.

Ein noch schlimmerer Fehler wäre es, nur auf den Intellekt der Spieler abzuzielen. Wer denkt, dass das Lösen eines Rätsels oder das Auffinden eines Mörders als intellektuelle Herausforderung Motivation genug für die Spieler ist, verschenkt die halbe Miete.

Man spricht beim Plotting vom "Sog der Gefühle": Je stärker die Gefühle eines Lesers oder Zuschauers (in unserem Fall also der Spieler) angesprochen werden, umso größer ist die Wirkung der Geschichte und (beim Rollenspiel-Abenteuer) die Motivation der Spielercharaktere, bzw. der Spieler.

Eigentlich gibt es nur wenige, wirklich starke Gefühle, die du als Spieler bei deinen Spielern ansprechen kannst, um sie fürs Abenteuer zu motivieren: Liebe, Hass, Wut, Angst, Gier und Rachegelüste. Gier ist eine der schlechtesten Motivationen, die man im Rollenspiel bei den Spielern ansprechen kann (obwohl ist im Großteil aller Abenteuer getan wird). Denn alle Reichtümer, die es im Spiel zu verdienen gibt, kommen ja nur den Charakteren zugute und bleiben somit für die Spieler abstrakt.

Viel besser steht es hingegen mit so starken Gefühlen wie Wut oder Angst aus. Je abscheulicher es dir beispielsweise gelingt die grausamen Taten eines Bösewichts zu darzustellen, je mehr die Charaktere von ihnen betroffen sind, umso eher werden die Spieler motiviert sein, ihn zu fangen.

ÜBERSICHT: PLOT-CHECKLISTE

1. Thema:
2. Ist der Plot O charakterbezogen O handlungsbetont
3. Was sind die Ziele der Spielercharaktere?
4. Was sind die Ziele der Nichtspielercharaktere?
5. In welchen Erlebnissen liegt der Grund für ihr Verhalten? Welche Motive treiben sie?
6. Wie sehen die Pläne aus, mit denen sie ihre Ziele erreichen wollen?
7. Steht in der Geschichte etwas Wichtiges auf dem Spiel? Geht es um existenzielle Fragen und grundlegende, umwälzende Gefühle?
8. Was steht den Spielercharakteren beim Erreichen ihrer Ziele im Weg?
9. Worin liegt der Hauptkonflikt?
10. Wie lässt sich der Konflikt entwickeln, steigern und lösen?
11. Was kann im Verlauf der Handlung alles schief gehen?
12. Welche überraschenden Wendungen nimmt die Handlung?
13. Sind Leid und Schmerz der Hauptfiguren wirklich tief greifend?
14. Ist der Sog der Gefühle stark genug?
15. Wie soll der Höhepunkt der Geschichte aussehen? Führt er bis an die Grenzen?

ÜBERSICHT: MÖGLICHE PLOTS

4W10	***Plot***
4	**Eine Leiche wird gefunden, die Charaktere müssen den Mörder entlarven.**
5	**Ein Bekannter der Charaktere wird fälschlicher Weise des Mordes bezichtigt, sie müssen seine Unschuld nachweisen.**
6	**Ein Serienmörder terrorisiert eine Stadt, die Charaktere müssen ihn stoppen.**
7	**Jede Nacht verschwindet in einer Stadt ein Kind, die Charaktere müssen herausfinden warum und müssen die verschwundenen Kinder wieder finden.**
8	**In einer Stadt sind über Nacht alle Männer/alle Frauen (Halblinge, Zwerge ...) verschwunden, die Charaktere müssen herausfinden warum und müssen die verschwundenen Leute wieder finden.**
9	**Jemand wurde entführt, die Charaktere müssen die Geisel befreien.**

10	**Ein wertvoller Gegenstand wurde gestohlen, die Charaktere müssen ihn wieder beschaffen.**
11	**Die Heimatstadt der Charaktere wird bedroht, sie müssen die Bedrohung abwenden.**
12	**Die Charaktere bekommen eine Schatzkarte und müssen auf eine Expedition gehen, ums ihn zu heben.**
13	**Eine Intrige soll ein Staatsoberhaupt zu Fall bringen und/oder ein Attentat ist geplant, die Charaktere müssen dies verhindern.**
14	**Der beliebte Herrscher der Stadt ist senil geworden, die Charaktere müssen ihn seines Amtes entheben und für einen Nachfolger sorgen, ohne dass es einen Aufstand gibt.**
15	**Die Charaktere entdecken, dass das Staatsoberhaupt von einer fremden Macht beherrscht wird, sie müssen die fremde Macht beseitigen.**
16	**Die Bewohner einer Stadt werden von einer Droge nach und nach zu willenlosen Zombies gemacht, die Charaktere müssen den Verursacher finden und den Prozess umkehren.**
17	**Die Charaktere entdecken, dass das Staatsoberhaupt durch einen Doppelgänger ausgetauscht wurde, sie müssen den Doppelgänger entlarven.**
18	**Eine Intrige soll ein Verbrechen decken, die Charaktere müssen die Wahrheit an den Tag bringen.**
19	**Die Charaktere finden eine Person mit Gedächtnisschwund und müssen ihre Vergangenheit rekonstruieren.**
20	**Es droht ein Krieg, die Charaktere müssen ihn verhindern.**
21	**Zwei Liebende sind auf Grund widriger Umstände getrennt, sie müssen von den Charakteren zusammen geführt werden.**
22	**Das Transportmittel der Charaktere ist bei einer Reise durch eine unwirtliche Gegend zerstört worden, sie müssen ums Überleben kämpfen und in die Zivilisation zurückfinden.**
23	**Die Charaktere werden versklavt und müssen um ihre Freiheit kämpfen.**
24	**Ein verrückter Wissenschaftler tyrannisiert mit seinen bösen Erfindungen einen Landstrich, die Charaktere müssen ihn stoppen.**
25	**Ein geheimer Kult bereitet die Beschwörungszeremonie für einen mächtigen Dämon vor, die Charaktere müssen dies verhindern.**
26	**Ein Schmugglerring bedroht die Wirtschaft der Stadt, die Charaktere müssen den Ring auffliegen lassen.**
27	**Eine Transport mit einer wertvollen Fracht verlässt die Stadt, die Charaktere müssen ihn beschützen.**
28	**Ein Archäologe startet eine Expedition, die Charaktere sollen ihn vor seinen Konkurrenten beschützen.**
29	**Eine Frau wird von ihrem Mann betrogen, die Charaktere sollen dies beweisen.**
30	**Jemand ist verschwunden, die Charaktere sollen ihn finden.**
31	**Die Bewohner einer ganzen Stadt sind über Nacht verschwunden, die Charaktere müssen herausfinden warum.**
32	**Ein unbekanntes Flugobjekt ist abgestürzt, die Charaktere sollen es untersuchen.**
33	**Die Charaktere entdecken, dass die Welt, die sie kennen, eine Illusion ist, die Teil eines geheimen Experimentes ist.**

34	**Die Charaktere müssen eine bedrohte Tierart vor Wilderern retten.**
35	**Die Charaktere müssen den Ausbruch einer Seuche verhindern.**
36	**Die Charaktere werden auf eine Queste geschickt, um einem Auftraggeber einen heiligen Gegenstand zu besorgen.**
37	**Eine böse Prophezeiung bedroht die Heimatstadt der Charaktere, sie müssen sie abwenden.**
38	**Die Charaktere erwachen in einer Irrenanstalt und können sich an die letzten 24 Stunden nicht mehr erinnern, sie müssen herausfinden, wie sie dorthin gekommen sind.**
39	**Ein magisches Experiment hat in einem unerwünschten Nebeneffekt ein Dimensionstor geöffnet, wodurch albtraumhafte Kreaturen in die Welt dringen, die Charaktere müssen das Tor finden und schließen.**
40	**Übernatürliche Parasiten haben sich in der Kanalisation der Stadt ausgebreitet, die Charaktere müssen eine Invasion verhindern.**

Konflikte
Stehen das Ziel des Abenteuers und die Motivationen der Spielercharaktere fest, hast du eine gute Eröffnugn gefunden, gehören natürlich noch Konflikte und Komplikationen, die die Charaktere vom Erreichen des Ziels abhalten, zu einem guten Plot.

Es ist gar nicht so leicht, wirklich gute Konflikte und Komplikationen für ein Abenteuer zu finden. Denn einerseits müssen Spieler und Spielercharaktere bis an ihre Grenzen gefordert werden - andererseits musst du natürlich vermeiden, sie zu überfordern.

Ein Konflikt oder eine Schwierigkeit im Abenteuer, die schnell überwunden werden können, sind wertlos. Eine Komplikation, die die Spieler nicht meistern können, verdirbt ihnen den Spaß.

Konflikte und Komplikationen können in Gestalt von Gegnern und Monstern auftreten. Sie können aber auch Naturkatastrophen, Rätsel, Krankheiten usw. sein. Frage dich einfach bei deinen Vorbereitungen, was alles schief gehen könnte. Mach eine Liste von möglichen Unglücken, die den Charakteren passieren können und von möglichen Gegnern, die ihnen begegnen könnten.

Es ist wichtig, dass sich die Konflikte zum Ende des Abenteuers hin verschärfen. Der größte Konflikt sollte den Höhepunkt und damit den Schluss des Abenteuers bilden. Am Schluss muss ALLES auf dem Spiel stehen. Je mehr sich die Konflikte im Laufe des Abenteuer steigern, je komplizierter das Abenteuer wird und je dramatischer der Konflikt am Ende des Abenteuers ist, umso befriedigender wird der Spielabend für dein Spieler.

Achte deswegen nach Möglichkeit auch immer darauf, dass ein Spielabend mit einem dramatischen Konflikt oder wenigstens mit der Ankündigung einer Komplikation endet. Lass niemals eine Spielrunde - und schon gar nicht ein ganzes Abenteuer - an einem entspannten, ruhigen Punkt enden.

ÜBERSICHT: MÖGLICHE KOMPLIKATIONEN

W10	Komplikation
1	**Es gibt nicht nur das Team der Spielercharaktere, das das Ziel des Abenteuers verfolgt, sondern noch ein zweites, das aus einer NSC-Abenteurergruppe besteht. Hier und da taucht die zweite Gruppe immer wieder im Abenteuer auf, beschattet oder belauscht die Spielercharaktere, versucht, ihre Ergebnisse zu stehlen und ist ihnen manchmal auch schon einen Schritt voraus.**
2	**Die Spielercharaktere stehen unter Zeitdruck. Wenn sie das Ziel des Abenteuers nicht zu einem bestimmten Zeitpunkt erreicht haben, haben sie versagt.**
3	**Das Leben eines Spielercharakters oder sogar der ganzen Gruppe ist von der Erfüllung des Auftrags abhängig.**
4	**Eine dritte Macht scheint jeden Schritt der Spielercharaktere zu überwachen und versucht sie zu boykottieren.**
5	**Auf die Spielercharaktere wird ein Kopfgeld ausgesetzt.**
6	**Die Spielercharaktere erhalten zwei Aufträge gleichzeitig.**
7	**Um die Spielercharaktere herum bricht ein erbitterter Krieg aus oder sie müssen ihren Auftrag in einem umkämpften Gebiet ausführen.**
8	**Der Auftrag der Spielercharaktere führt sie in eine unbekannte Dimension, in der die Naturgesetze keine Gültigkeit mehr haben.**
9	**Ein moralisches Dilemma: Der Bösewicht des Abenteuers ist nicht so böse, wie die Spielercharaktere ursprünglich angenommen haben. Stattdessen besitzt er sogar sehr verständliche und Mitleid erregende Motive, die ihn zu seinen bösen Taten zwingen. Sollen die Spielercharaktere ihm helfen oder ihn für seine Taten bestrafen?**
10	**Die Seelen der Spielercharaktere wurden von ihrem Auftraggebern gefangen genommen. Sie sind zu keinerlei Gefühlsregungen mehr fähig, fühlen sich niedergeschlagen und leer. Sie erlangen ihre Seelen erst zurück, wenn sie ihren Auftrag erfüllt haben.**

Das Salz in der Suppe

Bisher ist dir alles zu platt, du willst nicht nur gute Abenteuer leiten, du willst die besten leiten? Dann brauchst du für einen gelungenen Spielabend noch eine Prise Salz: eine kleine Besonderheit, den Spritzer Sahne, den erzählerischen Trick, die unerwartete Wendung in der Handlung, die das Abenteuer aus der Masse herausragen lassen. Das Salz in der Suppe sollte ein Element sein, das man in einem bestimmten Plot normalerweise nicht erwartet, eine Wendung, die ungewöhnlich ist.

Um bei unserem Beispiel der Detektivgeschichte zu bleiben: Was wäre wenn der Detektiv plötzlich merkt, dass weitere Morde geschehen und alle Opfer Merkmale aufweisen, die auch er besitzt? Was, wenn der Detektiv plötzlich selbst zum Ziel des Mörders wird? Was wäre, wenn das Opfer gar nicht tot und der Mordfall gar kein Mord, sondern ein Versicherungsbetrug ist? Oder was wäre, wenn der Tote schon vor einigen Jahren gestorben ist? Vielleicht war die Leiche, die man fand, ein Klon und es geht gar nicht um den Mord, sondern um einen politischen Skandal, bei dem gegen die Gesetze verstoßen wurde? Usw.

Es gibt viele Möglichkeiten, Plots ungewöhnliche Wendungen zu geben und mit der Zeit wirst du als Spielleiter genug Erfahrung gewinnen, um solche Wendungen auch ohne große Planung zu vollziehen. Es bietet sich eigentlich gar nicht an, solche Wendungen zu planen, denn je mehr Planung du in den Verlauf des Abenteuers steckst, umso starrer wird der Handlungsrahmen der Spieler und so verlässlicher wird das Abenteuer. Wenn du eher dazu neigst, deinen Geschichten ungewöhnliche

Wendungen zu geben, dann stelle sicher, dass du deiner Spielrunde von Zeit zu Zeit auch vollkommen normale Plots auftischst. Nichts wird so langweilig wie das Ungewöhnliche, wenn es zur Regel wird.

Improvisierte NSCs
Manche Spielleiter geben sich viel Mühe damit, Nichtspielercharaktere auszuarbeiten, ihre Hintergrundgeschichten zu formulieren und Spielwerte aufzustellen. Oft ist das Arbeit, die man sich gut sparen kann. Wenn du die Hintergrundgeschichte, die Persönlichkeit und das Auftreten eines NSCs benötigst, denke einfach an Filme oder ein Bücher, die einen vergleichbaren Plot wie dein Abenteuer aufweisen. Spiele diesen NSC nach, verwende seine Biographie, sein Auftreten und variiere es nur ein bisschen, damit deine Spieler nicht merken, wo du dir den Charakter geliehen hast. Für die meisten Nichtspielercharaktere brauchst du im Abenteuer auch keine Spielwerte. Wenn sie einmal notwendig werden, denke in Typen von Charakteren, nicht an Individuen. Ist der Charakter eher unterdurchschnittlich, durchschnittlich oder überdurchschnittlich?

Leg dir in einem Hinterstübchen deines Gedächtnisses einfach in groben Zügen entsprechende Werte für ihn zurecht und nimm Entscheidungen, die du per Würfelwurf bestimmst, nicht allzu genau. Oft ist es viel besser, die Reaktionen oder auch das Kampfgeschick von NSCs der Situation anzupassen, als nur die Würfel entscheiden zu lassen. Spiele NSCs nicht fair oder unfair, sondern spiele sie dramatisch, sodass sie dazu beitragen, den Konflikt einer Szene zu steigern. Das kann manchmal bedeuten, dass ein NSC, der eigentlich regeltechnisch schon gestorben sein müsste, doch noch weiter kämpft oder dass ein unterdurchschnittlicher Nichtspielercharakter über sich hinaus wachsen muss, um für die Spielercharaktere ein würdiger Gegner zu sein - weil die Szene sonst vielleicht zu langweilig wäre.

Diese Methode, mit NSCs umzugehen, nennt man "Fudging" und sie spart dir nicht nur eine Menge Arbeit bei der Vorbereitung - sie macht auch das Rollenspiel dramatischer und spannender. Du darfst nur deine Spieler nicht merken lassen, dass du "fudgest". Stell einen Spielleiterschirm auf, verberge die Würfelwürfe, raschele ein bisschen mit dem Papier, als würdest du was nachschlagen, wenn es denn unbedingt nötig sein sollte. Weite solche Sachen aber nicht zu lange aus - denn der Vorteil, NSC-Daten eher grob aus dem Gedächtnis zu schätzen, anstatt sie schriftlich festzuhalten ist auch der, dass du im Spiel nicht lange suchen oder nachschlagen musst. Das Spielgeschehen wird auf diese Weise nur für ein Minimum an Zeit durch das Anwenden von Regeln unterbrochen. Dadurch beschleunigst du das Spiel, was für eine atmosphärische Rollenspielrunde extrem wichtig ist.

Improvisierte Grundrisse
Viele Spielleiter verwenden eine Menge Zeit darauf, ausführliche Grundrisse von Gebäuden aufzuzeichnen und sie unter Umständen auch noch graphisch ansprechend zu gestalten. So ein Eifer ist lobenswert, frisst aber auf Dauer eine Menge Zeit und Energie. Gibst du dir mit deinen Grundrissen sehr viel Mühe, besteht die Gefahr, dass du versuchst, deine Spieler dahingehend zu beeinflussen, dass ihre Charaktere diese Gebäude auch "besichtigen". Unter Umständen engst du damit, ohne es vielleicht bewusst zu merken, ihre Entscheidungsfreiheiten ein - aus dem verständlichen Bedürfnis, deine Werke auch zu präsentieren. Versuche lieber in diesem Punkt flexibel zu sein.

Erstens kannst du sowieso nicht für jeden Schauplatz, den die Spielercharaktere im Laufe einer Kampagne betreten, einen Grundriss parat haben und zweitens wird

sich ein viel lockereres und für die Spieler interessanteres Spiel ergeben, wenn du keine vorgefertigten Gebäudepläne für jede Situation parat hast. Versuche lieber, Gebäudepläne zu improvisieren. Dazu nimmst du einfach Grundrisse, die du bereits kennst, und veränderst sie geringfügig. Das kann im Zweifelsfall sogar der Grundriss deiner eigenen Wohnung sein. In den meisten Fällen bemerken die Spieler das sowieso nicht. Außerdem ist es auch nur wahrscheinlich, das bestimmte Gebäudetypen, wie Apartments, Tavernen oder Burgen ähnliche Grundrisse besitzen. Anstatt dir selbst die Mühe zu machen, solche Grundrisse vorzubereiten, empfehle ich auch einen Blick in entsprechende Quellenbücher, die es bereits gibt. In einigen Publikationen stellen andere Autoren Grundrisse für viele Gelegenheiten parat, die du schließlich in einer entsprechenden Situation einfach nur geschickt ins Abenteuer einbauen kannst. Das Beste ist, du lässt deinen Blick durch solche Grundrisssammlungen schweifen, prägst dir hier und da ein paar Details ein und improvisierst deine Gebäude später im Spiel. Jedenfalls kannst du beim Zeichnen von Grundrissplänen die meiste Zeit für deine Vorbereitungen einsparen.

Vorgefertigte Szenarien
Auch im Umgang mit vorgefertigten Szenarien kannst du eine Menge Zeit sparen. Vorgefertigte Abenteuer sind eine tolle Sache. Man bekommt alles serviert, ohne dass man noch viel Arbeit investieren muss. Manchmal sind sie aber auch derartig komplex, dass ihre Lektüre mehr Zeit beansprucht, als das Entwickeln eigener Abenteuer. Betrachte vorgefertigte Abenteuer stets eher als Inspirationsquellen, denn als wortwörtliche Anleitungen. Lies sie kursiv, picke dir interessante Stellen heraus und verbinde sie mit deinen Ideen. Mach auch jedes gekaufte Szenario zu deinem Szenario, verwende Stellen die dir gefallen und Dinge, die nicht auf dein Interesse stoßen, brauchst du erst gar nicht zu lesen. So sparst du eine Menge Zeit ein, ohne dass die Qualität deiner Spielrunde darunter leidet. Im Gegenteil: In der Regel wird sie sogar steigen, denn je mehr das Abenteuer zu deinen Vorstellungen passt, umso besser wirst du es auch deinen Spielern präsentieren können.

Was tun, wenn die Einfälle ausbleiben?
Manchmal bleibt die Muse aus. Man ringt um ein paar gute Ideen für die nächste Spielrunde, aber sie wollen ums Verrecken nicht kommen. Aber keine Angst. Ideen zu finden ist keine Hexerei. Inspiration kommt nicht von irgendwoher, sondern muss - wie die meisten Dinge im Leben - erarbeitet werden.

Manch einem fällt es leichter, dem anderen ein bisschen schwerer. Aber prinzipiell kann jeder Ideen finden und zu guten Abenteuern ausgestalten. Eine Hilfe stellt die Liste mit möglichen Plots dar. Wenn dir mal nichts einfällt, greife sie dir, wähle einen der Plots aus und beginne ihn mit ein paar Konflikten, einer Eröffnungsszene und einem Höhepunkt zu versehen. So schnell kann es gehen, ein Abenteuer zu schreiben. Wenn dir nichts Originelles einfällt, dann nimm einfach ein paar nahe liegende Lösungen. Meistens versiegt der Ideenstrom nicht deswegen, weil man nicht dazu in der Lage ist, kreativ zu arbeiten, sondern weil die eigenen Ansprüche an sich selbst zu hoch sind. Gib dich mit dem Durchschnitt zufrieden, wenn dir nichts Überdurchschnittliches einfällt. Übung macht den Meister.

Eine andere Methode ist auch die so genannte Cluster-Technik, bzw. das Bainstorming. In diesem Verfahren wählst du einfach irgendein zentrales Thema, wie zum Beispiel eine Plotidee, aber auch vielleicht einfach nur einen möglichen Endgegner oder eine Begegnung aus, wie zum Beispiel das Wort Drache oder Räuberbande. Anschließend schreibst du um diesen Begriff herum spontan alles auf, was dir dazu einfällt. Egal, wie beknackt der Gedankensprung, den du gerade vollführst, dir auch zunächst erscheinen mag. Beende dein Brainstorming, sobald dir nichts mehr einfällt und lege das Blatt Papier für mindestens einen Tag zur Seite. Später pickst du,

aus diesem Ideenfundus einfach ein paar Begriffe, die dich ansprechen, heraus, ordnest sie und stellst Verbindungen zwischen ihnen her, gestaltest mit ihnen Plot, Eröffnung und Höhepunkt und schon hast du ein Abenteuer. Alles in allem dürfte das Ganze nicht länger als maximal zwei oder drei Stunden dauern.

WIE DU LIQUID AM BESTEN DEINER SPIELRUNDE BEIBRINGEN KANNST

Das Einführen eines neuen Rollenspiels ist immer ein kritischer Moment in einer Spielrunde. Es verlangt von allen Beteiligten eine Menge Konzentration und die Bereitschaft zum Experimentieren. Einerseits ist es reizvoll, etwas Neues auszuprobieren, andererseits auch recht anstrengend. Hier haben wir ein paar Tipps für dich parat, wie du den Einstieg in ein neues Rollenspiel als Spielleiter möglichst schonend für deine Spielrunde hinter dich bringst:

1. Konzentriere dich auf die Geschichte!
Das ist der wichtigste Tipp schlechthin. Denke immer daran, dass es im Rollenspiel hauptsächlich um Geschichten geht: Deine Geschichte, die du als Spielleiter mit deinem Abenteuer oder deiner Kampagne erzählen möchtest, genauso wie um die einzelnen Geschichten, die die Spieler mit ihren Charakteren erzählen. Konzentriere deine Aufmerksamkeit darauf, beides zusammen zu bringen und eine große, packende Geschicht zu erzählen, gemeinsam mit deinen Freunden! Ein Rollenspielregelwerk will dir nur dabei helfen, diese Vision zu verwirklichen. Deswegen sollten gerade bei deinen ersten Gehversuchen mit einem neuen Rollenspiel die Regeln im Hintergrund stehen. Du wirst schnell merken, dass, wenn du dich auf die Geschichte konzentrierst, sich die Regeln wie von selbst ins Spielgeschehen einfügen, ohne dass du viele Gedanken auf sie verwenden musst.

2. Keine Angst vor Fehlern!
Jeder macht Fehler. Gerade am Anfang, wenn man mit dem neuen System noch nicht so vertraut ist. Habe als Spielleiter keine Angst, Entscheidungen zu überdenken. Spiel einfach drauf los, hinterher hast du immer noch die Möglichkeit, fehlerhaft angewandte Regeln zu korrigieren. Improvisiere lieber eine Regel, die du vergessen hast, als sie im Regelbuch nachzulesen. Im Spielgeschehen kann so was extrem störend sein.

3. Übe das System im "Trockendock"!
Nimm dir ein paar Beispielcharaktere und führe mit ihnen ein, zwei Kämpfe durch, bevor du deine erste Spielrunde leitest. Das ist ein bisschen so, als wenn du gegen dich selbst Schach spielen würdest. Wenn du die neuen Mechanismen erstmal angewendet hast, wirst du auch schnell merken, wo noch Unklarheiten bestehen und Fragen aufkommen.

4. Keine Charaktererschaffung!
Der normale Weg, eine Rollenspielrunde zu beginnen, ist, die Spielgruppe zunächst ihre Charaktere entwerfen zu lassen. In der Einführungsrunde solltest du aber lieber auf die Charaktererschaffung verzichten. Charaktererschaffungen können sowohl für dich als Spielleiter als auch für die Spieler eher verwirrend als erhellend sein, wenn man noch gar nicht so genau weiß, wie das System funktioniert. Unter Umständen steckt man viel Zeit und Kreativität in einen Charakter, der nachher gar nicht optimal nach den Regeln ausgelegt ist oder vielleicht sogar fehlerhaft erstellt wurde. Und dann beginnt die ganze Arbeit von vorne. Das ist Frust, den man sich sparen kann. Wenn du Glück hast, sind dem Rollenspiel bereits Beispielcharaktere beigelegt, die du nur zu photokopieren brauchst. Benutze sie! Gibt es keine Beispielcharaktere, erstelle sie vor der Spielrunde für deine Spieler. Eigene Charaktere

können die Spieler später entwerfen, wenn die Kampagne startet und du mit den neuen Regeln besser vertraut bist.

5. Keine langen Vorreden!
Gib dir keine Mühe damit, deinen Spielern das neue Rollenspiel vor dem Abenteuer lange zu erklären. Beginne einfach mit dem Abenteuer. Wenn es zu einer Situation kommt, in der eine Regel angewendet werden muss, sagst du einfach sowas wie: "Okay, du versuchst auf den Baum zu klettern. Dann mach mal nen Wurf. Das bedeutet: ..." Und schon ist die Sache gegessen. Du solltest als Spielleiter versuchen, das Einstiegsabenteuer, so zu gestalten, dass deine Spieler erstmal ein paar normale Aktionen hinter sich bringen müssen, bevor sie in den ersten Kampf geraten. So können sie erstmal mit dem System warm werden, um es schließlich sozusagen im Ernstfall anzuwenden.

6. Reduziere die Regeln so weit du kannst!
Lass dich durch die meist umfangreichen Regeln nicht verwirren. Tatsächlich benötigst du gerade für deine ersten Gehversuche mit einem neuen Rollenspiel häufig nur einen sehr kleinen Teil davon. Denk einfach daran, dass ein Rollenspielregelwerk dir nur helfen soll. Wenn dich eine Regel verwirrt oder stört - lass sie weg. Jedes Rollenspiel dient nur dazu, deine Vision und die deiner Spieler umzusetzen. Es geht um eure Abenteuer, eure Kampagnen und eure Charaktere - nicht darum, irgend eine Regel auch nur im Entferntesten einzuhalten, wenn sie dir nicht hilft, sondern dich nur stört. In deiner ersten Spielrunde mit einem neuen System solltest du dewegen nur die Regeln für den normale Aktionen und den Kampf anwenden. Lass magie- oder psibegabte Charaktere, Cyberspace- oder Hackerregeln und alles, was in sehr spezielle Bereiche der Spielwelt fällt, einfach weg. Das kompliziert die Sache nur. Bei den Kampfregeln solltest du alle "Sonderregeln" streichen. Versuche erst einmal dir und deiner Spielrunde das grundlegende System von Angriff und Verteidigung anzueignen. In späteren Spielrunden könnt ihr das dann immer noch ausbauen.

Mehr Tipps und Tricks für das Leiten von Rollenspielrunden kannst du dir jede Woche neu als Email direkt auf deinen PC holen:

Abonniere Blacknet Publishings Spielleiter-Tipps!

http://www.spielleiter-tipps.de

Aktion
Eine Aktion ist im Prinzip jede Handlung, die dein Charakter durchführt. Es gibt *komplexe* und *einfache Aktionen*. Komplexe Aktionen sind Handlungen, deren Gelingen der Spielleiter von einem *Check* abhängig macht. Einfache Aktionen gelingen ohne Check. Wann eine Aktion eine komplexe Aktion ist, entscheidet der Spielleiter.

Archetyp
Ein Schlagwort, das die grundlegenden Persönlichkeitszüge deines Charakters zusammenfasst. Im Kapitel Charaktererschaffung findest du einige Vorschläge für Archetypen, wie den Choleriker, den Clown oder den Einsamen Wolf. Du kannst dir aber auch einen eigenen Archetypen ausdenken.

Attribute
Grundlegende Eigenschaften deines Charakters, die ihm in die Wiege gelegt wurden oder die er nur durch jahrelanges, hartes und ausdauerndes Training oder durch Lernen verbessern kann. Attribute werden zusammen mit einer Fertigkeit bei einem *Check* auf die Probe gestellt, um zu sehen, ob dein Charakter bestimmte *Aktionen* ausführen kann. Attribute besitzen meistens einen Wert zwischen 1-5. Nur bei nichtmenschlichen Charakteren und herausrafenden Helden können Attribute auch Werte über fünf annehmen.

Automatischer Erfolg
In manchen Situationen lohnt es sich nicht zu würfeln, um festzustellen, ob deinem Charakter eine Aktion gelingt oder nicht. Wenn die Schwierigkeit der Aktion unter einem Maß liegt, das der Spielleiter als *normal* einstuft, erhält ein Spieler für seinen Charakter einen *automatischen Erfolg*. *Spezialisierungen* einzelner *Fertigkeiten* können einem Charakter einen automatischen Erfolg verschaffen. Automatische Erfolge besitzen immer eine Qualität von eins. Solltest du dich dazu entschließen, trotz eines automatischen Erfolges noch zu würfeln, gilt die Qualität des Checks. Sollte der Check misslingen, ist die Aktion dank des automatischen Erfolges trotzdem gelungen, die Qualität ist immernoch eins. Würfelst du einen Patzer, ist die Aktion katastrophal misslungen. Auch Genies machen mal Fehler.

Bonus-Punkte
Neben den *Charakter-Punkten*, die nach einem bestimmten System auf die Attribute und Fertigkeiten verteilt werden müssen, erhältst du bei der Charaktererschaffung auch so genannte *Bonus-Punkte*, die du ausgeben kannst. Außerdem kannst du mit ihnen noch deine *Fertigkeiten* spezialisieren. Bonus-Punkte stellen darüber hinaus die einzige Möglichkeit dar, Anfangswerte in *den paranormalen Fertigkeiten* zu erwerben.

Chance
= Attribut + Fertigkeit
Die Chance liegt in der Regel zwischen 1 und 10 und setzt sich aus den Punktwerten eines *Attributs* und einer *Fertigkeit* zusammen. Die Chance gibt an, wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, mit der dein Charakter eine *komplexe Aktion* erfolgreich durchführen kann.

Charakter-Punkte
Dies sind Punkte, die dir bei der Charaktererschaffung zur Verfügung stehen, um die Anfangswerte in den *Attributen* und *Fertigkeiten* deines Charakters zu ermitteln. Auf die Attribute darfst du 7, 6 und 4 Punkte verteilen, auf die Fertigkeiten 15, 12 und 9.

Check
Ein Wurf mit dem W10, der darüber entscheidet, ob dein Charakter eine *komplexe Aktion* durchführen kann oder nicht. Die Augenzahl des W10 muss dabei kleiner oder gleich der *Chance* sein, damit die Aktion erfolgreich ist. Ein Check ist nur dann erforderlich, wenn ernsthafte Zweifel daran bestehen, dass dein Charakter diese Aktion auch bewältigen kann.

Erfahrung
Mit der Zeit wird dein Charakter erfahrener. Die Punktwerte in seinen *Fertigkeiten* können steigen, je öfter du sie anwendest und je intensiver dein Charakter trainiert oder studiert. Auch *Attribute* können durch Erfahrung gesteigert werden, allerdings ist dies schwieriger als das Steigern von Fertigkeiten.

Erfahrungspunkte
Du brauchst einen Erfahrungspunkt, um nach einem Abenteuer einen Erfahrungswurf auf eine *Fertigkeit* deines Charakters machen zu dürfen. Erfahrungswürfe auf Attribute kosten fünf Erfahrungspunkte. Erfahrungspunkte werden vom Spielleiter am Ende der Spielsitzungen verteilt. In der Regel erhält dein Charakter pro Abenteuer 1-3, selten mehr Erfahrungspunkte.

Erfahrungswurf
Ein Wurf mit dem W10, dessen Augenzahl größer als der Wert einer *Fertigkeit* oder eines *Attributs* sein muss, um sie um einen Punkt erhöhen zu dürfen. Der Erfahrungswurf wird nur zwischen den Abenteuern durchgeführt, wenn der Spielleiter die Erlaubnis dazu gibt.

Erzählte Zeit
Die Zeit, die in der Spielwelt, nicht aber in der realen Welt während eines Abenteuers verstreicht.

Erzählzeit (oder Spielzeit)
Die Zeit, die man braucht, um eine *Aktion*, ein Abenteuer oder eine Kampagne in der realen Welt zu erzählen. In der Regel spielt die Erzählzeit keine große Rolle.

Fertigkeiten
Spezielle Eigenschaften deines Charakters, mit denen er gelernt hat, seine *Attribute* auf bestimmten Fachgebieten gezielt einzusetzen. Fertigkeiten besitzen meistens Punktwerte von 0-5 (können aber selten auch größere Werte annehmen) und werden zusammen mit einem Attribut bei einem *Check* auf die Probe gestellt, um herauszufinden, ob dein Charakter bestimmte *komplexe Aktionen* bewältigen kann.

Kampfrunde
Eine unbestimmte Zeiteinheit, die zur Organisation von Kämpfen im Spiel benutzt wird. Während einer *Kampfrunde* hat jeder beteiligte Charakter die Gelegenheit, mindestens eine *komplexe Aktion* durchzuführen. Im Zeifelsfall dauert eine Kampfrunde 10 Sekunden erzählte Zeit.

Krit (Abkürzung für *kritischen Erfolg*)
Wann immer der W10 eine 1 zeigt, besteht die Chance, dass du einen Krit gewürfelt hast. Würfel nochmal. Zeigt der Wurf eine 1-5, ist das Ergebnis ein Krit. Zeigt er eine 6-10, ist er ein *Patzer*. Ein Krit bedeutet, dass die Aktion deines Charakters in einer herausragenden heroischen Aktion endet.

Magie, Magie-Fertigkeiten, Magier
Magie-Fertigkeiten sind *paranormale Fertigkeiten*, die dein Charakter erlernen muss, wenn er zaubern möchte. Charaktere, die Werte in den *Magie-Fertigkeiten* besitzen, nennen wir *Magier*. Magie-Fertigkeiten werden genauso wie andere *Fertigkeiten* mit einem *Check* auf die Probe gestellt, wenn dein Charakter zu zaubern versucht. Ein Check, an dem eine Magie-Fertigkeit beteiligt ist, kostet Mana-Punkte.

Mana
Mana ist der mystische Urstoff, aus dem *die Sphäre* besteht, und der jedes Lebewesen umgibt und durchdringt. Die Fähigkeit, Mana aus der Sphäre abzuzapfen, um damit die Realität zu verändern, macht deinen Charakter zum Helden. Anders als der normale Mensch auf der Straße - also die meisten *Nichtspielercharaktere* - ist dein Charakter vom Schicksal dazu auserkoren, an Klippen zu hängen, auf fahrenden Zügen herumzuklettern, aus Flugzeugen zu springen - und es zu überleben! Dies gelingt ihm durch das Mana, das er in sich aufnimmt und in schicksalhaften Situationen unbewusst benutzt, um Heldentaten zu vollbringen.

Jeder Charakter besitzt Mana-Punkte in Höhe seiner (Willenskraft + Intuition)/2.

Spieltechnisch kannst du Mana-Punkte dazu benutzen, misslungene *Checks* zu wiederholen. Magier brauchen es auch zum *Zaubern* und Psioniker zum Anwenden von *Psi-Fertigkeiten*.

Manöver
Kämpfe werden im Rollenspiel erst durch Manöver interessant, die dein Charakter durchführt. Gib dir Mühe, die heroischen Aktionen deines Charakters im Kampf möglichst detailliert zu beschreiben. Dies steigert nicht nur für alle Spieler den Spaß am Rollenspiel, sondern gibt dir in der Regel auch Boni auf den Schaden, den deine Attacken verursachen.

Modifikatoren
Wenn eine Aktion besonders schwierig oder besonders leicht ist, kann der Spielleiter sie erschweren oder erleichtern. Er modifiziert deine Chance. Ein Modifikator ist zum Beispiel -3 oder +3.

Motive
Die Motive deines Charakters sind die übergeordneten Ziele seiner Handlungen. Damit dein Charakter interessant wird, solltest du ihm zwei sich widersprechende Motive geben, in deren Spannungsfeld sich seine Persönlichkeit entwickelt. Man spricht dabei von einem inneren Konflikt.

Nichtspielercharaktere
Alle Charaktere, die nicht von den Spielern übernommen werden, sind Nichtspielercharaktere. Da ***LIQUID*** ein cinematisches Rollenspiel ist, richten sich die Eigenschaften der Nichtspielercharaktere nach ihrer Bedeutung für die Handlung des Abenteuers. Es gibt drei Kategorien von Nichtspielercharakteren: Statisten, Handlanger und Endgegner.

paranormale Fertigkeiten
Magie und *PSI*, beides erzählerische Elemente, die in vielen großen Geschichten und damit auch in vielen Rollenspielen auftauchen, werden bei ***LIQUID*** mit *PSI-* und *Magiefertigkeiten* simuliert. Diese funktionieren regeltechnisch genauso wie normale *Fertigkeiten* und werden unter dem Oberbegriff paranormale Fertigkeiten zusammengefasst. Erzählerisch loten die paranormalen Fertigkeiten jedoch im Gegensatz zu den anderen Fertigkeiten die übermenschlichen und phantastischen Fähigkeiten deines Charakters aus.

Patzer
Wann immer der W10 eine 1 zeigt, besteht die Chance, dass du einen Patzer gewürfelt hast. Würfel nochmal. Zeigt der Wurf eine 6-10, ist das Ergebnis ein Patzer. Zeigt er eine 1-5, ist er ein *Krit*. Ein Patzer bedeutet, dass die Aktion deines Charakters in einer amüsanten Katastrophe endet.

Psi, Psioniker
Mit Psi bezeichnen wir die *paranormalen Fertigkeiten*, die ein Charakter aus sich selbst heraus schafft. Psioniker können Gedanken lesen, Dinge bewegen, ohne sie zu berühren, in die Zukunft sehen und Vieles mehr.

Rüstung, Rüstungsschritte
Dein Charakter kann sich im Kampf mit Rüstung vor Schaden schützen.

Verschiedene Rüstungstypen besitzen dabei verschiedene Rüstungsschritte. Sie werden immer vom Schaden, den dein Charakter erleidet, abgezogen. Ist dein Charaktere ungerüstet, beträgt sein Rüstungsschritt 0. Andere Rüstungen verleihen ihm Rüstungsschritte von 1-5. Schilde und Helme erhöhen die Rüstungsschritte jeweils um +1.

Schaden, Schadensschritte
Schaden wird in Punkten ausgedrückt, die von einer Waffe oder einer anderen Schadensquelle herrühren. Je mehr Schaden dein Charakter erhält, desto schlechter steht' s um seine Gesundheit.

Waffen besitzen bei ***LIQUID*** *Schadensschritte*, die angeben, wie viel Schaden zu der Qualität eines Angriffs addiert wird, um die Auswirkungen einer Attacke mit einer bestimmten Waffe zu ermitteln. In der Regel gibt es sechs Schadensschritte (0-5). Besonders schwere Waffen können aber auch mehr Schaden anrichten.

Schicksals-Punkte
Mit einem Schicksals-Punkt kannst du die Chance deines Charakters verdoppeln, um eine besonders heroische Aktion durchzuführen. Dein Charakter besitzt zu Spielbeginn drei Schicksalspunkte. Schicksalspunkte kommen in der Regel nicht wieder, nachdem du sie einmal ausgegeben hast.

Schicksalswurf
Ein Schicksalswurf ist ein ganz normaler Check mit einer Chance von 5. Manchmal gibt es einfach keine Attribute und keine Fertigkeiten, die zu einer bestimmten Si-

tuation passen. Sei es, weil du als Spielleiter eine reine Zufallsentscheidung treffen möchtest oder ein Charakter einfach eine Fifty-Fifty Chance besitzt, um bei einer Aktion Erfolg zu haben. In diesem Fall wird ein Schicksalswurf gemacht und es wird ganz normal die Qualität gewertet - falls das notwendig sein sollte.

Wann immer du bei einem *Check* eine eins würfelst musst du einen Schicksalswurf machen, um zu sehen, ob der Check ein *Krit* oder ein *Patzer* wird. Gelingt der Schicksalswurf (der W10 zeigt also eine 1-5), dann ist das Ergebnis des Checks ein *Krit*. Misslingt der Schicksalswurf (bei einer 6-10), ist das Ergebnis ein *Patzer*.

Im Kampf wird die Qualität des Schicksalswurfs genommen, um den Grundschaden eines *Krits* zu ermitteln.

Spezies
Charaktere in Rollenspielrunden müssen nicht immer Menschen sein, sondern können auch einer anderen Spezies angehören, wie zum Beispiel Elfen, Zwerge, Halblinge oder Gnome.

Spleens
Jeder Mensch besitzt kleine Macken. Und gerade Helden einer Geschichte besitzen sie. Meistens sind sie ein wenig übertrieben, damit sie unterhaltsamer sind und die Geschichte voran treiben. Deswegen besitzen auch Charaktere in ***LIQUID*** kleine Spleens - Angewohnheiten, die für sie eigentlich zum Nachteil geraten, für den Rest der Spielrunde aber unterhaltsam sind.

Stoßgebete
Dein Charakter kann in Notsituationen göttlichen Beistand herbeiflehen. Jeder Gläubige kann zu diesem Zweck einen Check von *Charisma + Intuition* wagen. Wenn dein Charakter allerdings kein Priester ist, muss er einen Krit würfeln, damit sein Gott auf ihn aufmerksam wird.

Stunts
Ein Stunt ist eine herausragende, artistische und heroische Leistung deines Charakters. Stunts erhöhen den Spielspaß. Je mehr Mühe du dir mit dem Beschreiben der Stunts deines Charakters gibst, um so intensiver wird das Rollenspiel. Außerdem kann ein Stunt im Kampf in einem *Manöver* enden, das dir Vorteile bringt.

Treffer-Punkte
Die Treffer-Punkte deines Charakters sind ein Maß für seine Gesundheit. Je mehr Treffer-Punkte dein Charakter besitzt, umso gesünder ist er. Die Trefferpunkte deines Charakters berechnest du mit *(Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2*.

Verteidigung
Die Verteidigung deines Charakters wird von jedem Schaden abgezogen, den er erleiden muss. Sie spiegelt seine Fähigkeit wieder, Schlägen und Schüssen im Kampf ausweichen zu können. Die Verteidigung deines Charakters wird mit *(Geschicklichkeit + Wachsamkeit) / 2* berechnet.

Zaubern
Das Anwenden einer Magie-Fertigkeit kann auch zaubern genannt werden.

ANHANG:
OFFIZIELLE *LIQUID*-SPIELWELTEN

Im folgenden geben wir dir einen kleinen Einblick in ein paar Spielwelten, die ***LIQUID*** bereits als Regelwerk benutzen. Du hast sie bereits in den Kurzgeschichten kennengelernt. Hier erfährst du mehr über sie. Jede Spielwelt besitzt auch ein Einführungsabenteuer, das du benutzen kannst, um sie mit deiner Spielrunde zu erforschen und ***LIQUID*** auszuprobieren. Solltest du mehr Interesse an einer der Spielwelten entwickeln findest du ausführliches Quellenmaterial zu ihnen im Internet unter **http://www.blacknet-publishing.de** oder auch unter ihren eigenen Domains (Du findest diese jeweils am Ende jeder Weltenbeschreibung). Solltest du weitere Fragen zu den Spielwelten oder zu ***LIQUID*** haben, schicke uns doch einfach eine Email an **webmaster@blacknet-publishing.de**.

FREEYA

Dark-Fantasy-Rollenspiel
von
Jakob Schillinger und Marcus Johanus
Zusätzliches Design: Matthias Kaehl

DIE CHRONIK

Das Zeitalter des Chaos
Am Anfang existierten nur die vier Elemente - Feuer, Erde, Luft und Wasser - in der formlosen Sphäre. Der Zweck ihres Daseins bestand im ewigen Kampf gegeneinander, um das kosmische Gleichgewicht zu den eigenen Gunsten zu verschieben. Doch es konnte keinem Element gelingen, über die anderen zu triumphieren.

Und so verbanden sich die Elemente Erde und Wasser um eine neue Streiterin gegen ihre Erzfeinde zu erschaffen: die Dämonin Areja, die später die Begleiterin des Wachstums wurde. Feuer und Luft taten es ihnen gleich und schufen den Dämon Tharn - der heutzutage als Schutzpatron des Widerstandes und des Kampfes verehrt wird, damit er Areja besiege. Doch der von den Elementen geplante Krieg zwischen den beiden Dämonen blieb aus. Stattdessen bemühten sich Tharn und Areja als Schutzpatronen des Guten um den Frieden zwischen den Elementen.

Deswegen schlossen die Elemente neue Bündnisse und erschufen weitere Sprösslinge, um sie in die kosmische Schlacht zu führen. So entstanden Valan, der heutige Schirmherr der Reisenden und fahrenden Händler, Barar, Wächter des Todes und des Verfalls Golock, Herrscher über Siechtum, Krankheit und Leid, und Relthea, die Verursacherin der sinnlosen Zerstörung.

Bis heute verhalten sich Valan und Barar im kosmischen Konflikt neutral - nur Golock und Relthea sind von böser Gesinnung und schmieden unentwegt hinterhältige Pläne und tückische Intrigen.

Der Erste Zirkel der Dämonen war mit der Geburt der Ersten Sechs geschlossen.
Irgendwann erkannten die Elemente, dass ihr Dasein nutzlos geworden war. Ihr Krieg war von ihren Geschöpfen beendet worden und sie konnten keine weiteren Kinder erschaffen. Sie waren müde und des Kampfes überdrüssig. Also erschufen die Elemente das Universum und überließen es ihren Kindern. Freeya war der einzige Ort, auf dem die Elemente sterbliche Rassen erschaffen hatten - und so wandten sich die Ersten Sechs ihm zu.

Das Zeitalter der Dämonen
Für viele Äonen lebten die Dämonen unter den Sterblichen auf Freeya. Die Dämonen des Ersten Zirkels erschufen neue weniger mächtige Dämonen, indem sie ihre Essenz mit Sterblichen, dem Land oder den Naturgewalten verbanden. Viele der kleineren Dämonen wie Cholt, Schöpfer der Schneestürme oder Landaya, Schutzpatronin der Tiere, wurden in dieser Epoche erschaffen. Zusammen mit ihren Kindern wandelten die Dämonen über das Land und bestimmten mit ihren mächtigen Kräften das Leben der Sterblichen.

In dieser Zeit gehörten die Drachen zu den mächtigsten Wesen. Es missfiel ihnen, von den Dämonen kontrolliert zu werden. Durch List und Tücke verbannten sie die Dämonen und ihre Kinder vom Antlitz Freeyas, in die Leere Ebene - weit außerhalb der Sphäre -, in denen einst die Elemente gekämpft hatten. In Zukunft konnten nur noch nach Freeya gelangen, wenn Sterbliche sie herbeiriefen.

Das Zeitalter der Drachen
Nachdem sie ihre ärgsten Widersacher - die Dämonen - verbannt hatten, begannen die Drachen ihre eigenen Imperien zu erschaffen. In diesen Zeiten spaltete sich das Volk der Drachen in zwei Lager. Zum einem gab es die Vermay ein mächtiger Stamm der Drachen, der die Welt und die sterblichen Rassen achtete. Doch es existierten auch die Solakay (was in der Sprache der Drachen so viel wie "Ausgestoßene" und "Gesetzlose" bedeutet), die gegen den Hohen Kodex der Vermay verstießen und bereit waren, alles für ihre selbstsüchtigen Ziele zu opfern. Mit den Jahrhunderten wurde ihre Zahl immer größer und es kam zu gewaltigen Kriegen, die ganze Kulturen auslöschten.

In diesem Zeitalter schufen die Drachen eine Dienerrasse, die sie mit mächtiger Magie ausstatteten und die ihnen treu ergeben war – die Altvorderen. Heutzutage weiß man nur noch wenig über sie. Wahrscheinlich besaßen die Altvorderen viele Gesinnungen, Erscheinungsbilder und Kräfte, je nach dem für welche Aufgaben ihre Drachenherrscher sie erschaffen hatten.

Das Zeitalter der Altvorderen
Nach mehreren Tausend Jahren begannen die Drachen einer nach dem anderen in einen langen und tiefen Schlaf zu fallen. Ihre gewaltigen Körper und ihre mächtige Magie verbrauchen viel Energie, was sie regelmäßig zu diesen langen Schlafperioden zwingt. Sie zogen sich in ihre Höhlen zurück, die von ihren Untergeben, den Altvorderen, zu ihrem Schutz errichtet worden waren.
In den Jahrhunderten nach dem Verschwinden der Drachen breiteten sich die Altvorderen als überlegene Rasse über ganz Freeya aus und erforschten weiter das Wissen und die Magie ihrer einstigen Herrscher. Sie errichteten eine Zivilisation, in der Magie zum Alltag gehörte und die über Errungenschaften verfügte, die noch heute selbst vom elfischen Kaiserreich unerreicht sind. Die Altvorderen sahen sich selbst als Götter.

Sie erschufen mit ihrer Magie das Volk der Elfen. und gaben ihnen einen Teil ihrer Fähigkeiten, damit sie die niederen Arbeiten für sie erledigten. Sie ließen die Elfen den Haushalt führen, in den Arenen und auf dem Schlachtfeld kämpfen, die Wälder durchforsten und Experimente vorbereiten. Schließlich ruhten sich die Altvorderen auf ihrer überlegenen Macht aus und wurden dekadent.
Die Zeit der Dekadenz endete mit der Rebellion der Elfen.

Das Zeitalter des Weltenkrieges
Die Rebellion der Elfen überzog ganz Freeya mit einem gewaltigen Krieg. In ihm wurden Staaten vernichtet und ganze Städte oder Völker wurden ausradiert. Nur wenige der magischen Städte und unterirdischen Anlagen der Altvorderen entkamen dem Hass und der Zerstörungswut der ehemaligen Unterdrückten.
Nur wenige Länder gingen als Sieger aus dem Krieg hervor – unter ihnen war das elfische Kaiserreich von Elision.

Noch heute werden immer wieder an den entlegensten Orten Freeyas Ruinen aus dem Zeitalter des Weltenkrieges gefunden. Einige von ihnen sind nicht nur Mahnmale der allumfassenden Zerstörung, sondern auch Verstecke für unsagbare Schätze.

Das Zeitalter des Kaiserreiches
Das elfische Kaiserreich von Elision gewann über die Jahrhunderte seiner Herrschaft immer mehr an Macht. Nirgends gab es so mächtige Magier, weise Gelehrte und geschickte Strategen wie in der gewaltigen Stadt Elision. Das Kaiserreich verdrängte die meisten anderen Elfenvölker oder gliederte sie in ihr Reich ein. Heute erstreckt sich das Kaiserreich der Elfen über beinahe jeden entdeckten Kontinent. Es hat den anderen Rassen viel Fortschritt, Bildung und Technik gebracht - aber es verursachte auch viel Leid und Tod, denn die Elfen kultivierten die besetzten Gebiete notfalls auch mit Gewalt.

Während die Kaiserelfen Elisions ihr weltumspannendes Imperium errichteten führten die Drachen ihren Bruderkrieg im Verborgenen fort. Noch immer gab es Drachenkulte der Solakay, die aus degenerierten Menschen und Dunkelelfen bestanden. Sie verehrten ihre ehemaligen Herrscher wie Dämonen. Sie suchten die Verstecke schlafender, feindlicher Drachen und töteten sie, solange sie noch wehrlos waren. Fast alle Vermay fielen ihnen zum Opfer und wurden noch während ihrer Schlafperiode unbarmherzig abgeschlachtet.

Die Rückkehr
Die Elfen von Elision herrschen beinahe auf ganz Freeya und sind eine mächtige und gebildete Rasse, die in Magie und Kriegführung allen anderen Rassen - auch allen anderen Elfen - überlegen sind. Ihr Mut und ihre Entschlossenheit machen sie zu den geborenen Herrschern. Aber selbst sie zittern vor der Nachricht, die sich seit einiger Zeit wie ein Lauffeuer auf ganz Freeya verbreitet: Die ersten Drachen wurden wieder gesichtet!

Bisher sind es nur wenige, doch alle fürchten, dass ihre Anzahl bald zunehmen wird. Niemand wagt zu vermuten, was die Drachen tun werden, wenn sie bemerken, dass ihre Diener, die Altvorderen, bereits seit vielen hundert Jahren von ihren einstigen Sklaven vernichtet wurden. Einige Solakay haben bereits offene Angriffe gegen das Kaiserreich der Elfen geführt und sich neue Länder angeeignet. Die Hoffnungen vieler Gelehrter auf einen erneuten Krieg zwischen den Drachen, der die Gefahr für alle anderen Rassen Freeyas verringern würde, scheinen sich nicht zu erfüllen. Bisher ist noch keiner der aus Legenden bekannten Vermay erwacht.

Die Bewohner Freeyas stehen einer vernichtenden Bedrohung gegenüber ...

DIE WELT

Freeya ist der Name mit dem fast alle intelligenten Lebewesen den Planeten bezeichnen, auf dem sie leben. Selbst Kulturen, die seit Jahrhunderten keinen Kontakt zur Außenwelt hatten, nennen ihre Welt Freeya - wenn auch teilweise in einer sehr unterschiedlichen Aussprachen.

Freeyas Oberfläche ist zu großen Teilen mit Wasser bedeckt nur etwa ein Drittel ist wirklich bewohnbares Land. Die Geographen kennen fünf Große Kontinente. Die vielen kleinen Inseln, die über die Oberfläche Freeyas verteilt sind, wurden nie gezählt da es einfach zu viele von ihnen gibt.

Das Pestland
Das elfische Kaiserreich von Elision galt als unbesiegbar - bis zu dem Tag, an dem sich die Eroberungsstreitkräfte einem kleinen Kontinent im Schwarzen Ozean zu-

wandten. Die Generäle der Invasionsstreitkräfte rechneten mit einem schnellen Sieg.

Zuerst kam die Eroberung in den küstennahen Gebieten auch schnell voran. Nur einige verzweifelte scheinbar vom Inzest gezeichnete Barbaren und die bizarre Natur des Landes warfen sich den elfischen Streitkräften in den Weg. Was dann geschah wird von den Kaiserelfen als Geheimnis gehütet. Fest steht nur, dass die gesamte Invasionsstreitkraft innerhalb einer Nacht starb. Suchtrupps die von den an der steinigen Küste lagernden Kriegsschiffen ausgeschickt wurden fanden nichts. Nur die leblosen, pockenübersäten Körpern von elfischen Soldaten, Tieren und Barbaren deuteten darauf hin das eine Schlacht stattgefunden hatte.

Als auch die Soldaten der Spähtrupps, wenige Tage nachdem sie die Insel verlassen hatten, verendeten, beschlossen die verbleibenden Offiziere, die Küste so schnell wie möglich zu verlassen. Nur ein Schiff erreichte den nächsten kaiserlichen Hafen. Die Mannschaft war tot und teilweise in einem weit fortgeschrittenen Stadium der Verwesung.

Zuerst wurde dieses Versagen der elfischen Armee geheim gehalten. Doch Spione des Widerstands lüfteten das Geheimnis und verbreiteten es in der Bevölkerung. Der Widerstand sandte Boten zu der Insel um Kontakt mit potenziellen Verbündeten aufzunehmen. Keiner von ihnen kehrte bis heute zurück ...

Über das Pestland existieren bislang nur Gerüchte über Sklaven, die mehr Monster als intelligente Lebewesen sind, Monster die gezüchtet werden um den Zwecken ihrer Meister besser zu dienen. Es gibt Geschichten über Kannibalen die ihre Nachbarn verspeisen und Gerüchte über unvorstellbare Krankheiten die das Land heimsuchen und auch die elfische Streitmacht vernichteten.

Elision
Diese Inselgruppe ist die Heimat der Kaiserelfen. Das Klima ist hier warm und die Gärten der Inseln sind das ganze Jahr hindurch von blühenden Pflanzen bedeckt. Unberührte Natur kann man auf den Inseln kaum noch finden, sie wurde entweder von den majestätischen Bauwerken des Kaiserreiches vollkommen verdrängt oder durch Gärten ersetzt.

Jede der Inseln wird von einer der großen Familien beherrscht. Diese Familien entsenden Senatoren in den hohen Rat und stellen die meisten wichtigen Beamten des staatlichen Apparates. Jede der Familien ist außerdem für eine Aufgabe in der Gesellschaft des Kaiserreiches zuständig.

Allein die Unterwelt Elisions wurde noch nicht gezähmt. Früher waren die Insel eine Hochburg der Altvorderen die weite Teile der Inseln mit unterirdischen Anlagen unterzogen. Die wenigsten dieser Anlagen wurden bis heute entdeckt und aus diesem Grund auch nicht erforscht. Wann immer jedoch ein neuer Zugang entdeckt wird schicken die Beamten des Kaisers zur Erforschung Sklaven in die Tiefe, um keine Elfenleben zu gefährden, denn die unterirdischen Kavernen sind stets durch heimtückische Fallen und starke Magie geschützt..

Das Nordland
Nördlich der Inseln von Elision liegt das Nordland, ein großer Kontinent, der für viele verschiedene Kulturen und Völker eine Heimat ist. Das Klima reicht von son-

nig, warm an den südlichsten Ausläufern bis regnerisch Kalt in den nordwestlichen Wäldern.

Die Besetzten Gebiete
Die Kaiserelfen beherrschen zu weiten Teilen das Nordland. Nur im Osten bietet das Goblinreich Nashzar widerstand. Da die Elfen hier einen erbitterten Krieg führen ist der Vormarsch nach Nordwesten zum Erliegen gekommen und auch das wilde Land hier wurde noch nicht erobert.

Die südlichsten Ausläufer des Landes sind schon seit Jahrhunderten in elfischer Hand. Ein Zeitalter des Wohlstandes und der Kultur ist hier angebrochen. Die Innenstädte müssen den Vergleich mit den Städten Elisions nicht scheuen und viele Bewohner können ein gutes Leben führen. Allerdings hat die elfische Besatzung auch ihre Nachteile mit sich gebracht. Viele Menschen und Nichtmenschen leben in der Sklaverei oder sind total verarmt. Außerdem ist das Volk der ständigen allumfassenden Kontrolle der Kaiserelfen ausgeliefert.

Je weiter man sich vom Süden entfernt desto mehr schwindet der Einfluss der Elfen. Diese Gebiete haben sich mehr von ihrer früheren Kultur bewahrt, da sie noch nicht so lange unter dem Joch der Elfen leben. Allein die Armut, die Sklaverei und die allumfassende Kontrolle ist bereits in diese Gegenden vorgedrungen.

Das Goblinreich Nashzar
Im Osten wird das Nordland zu einer unwirtlichen Gegend. Steppen und Sümpfe prägen das Landschaftsbild. In diesem Land leben vor allem Goblins, die zurzeit vom Großhäuptling Rich`tar beherrscht werden.

Es sollte für die elfischen Truppen eigentlich kein Problem sein das Land der Goblins zu erobern. Allerdings sind die primitiven Goblins brutale Kämpfer ohne Angst vor dem Tod und sogar das Land selbst wehrt sich gegen eine Eroberung. Mehr als eine Invasion der Kaiserelfen verhungerte mitten im Land, das die Kämpfer nicht ernähren konnte oder wurde von den eisigen Wintern besiegt.

Die südlichen Wälder
In den südlichen Ländern Brokoff und Slavek wird das Land bergig und ist von dichten Wäldern bedeckt. Die hier lebenden Völker sind primitiv, beherrschen aber bereits das Schmieden von Waffen und Rüstungen. Hier gilt das Recht des Stärkeren. Kriegsherren herrschen über das Land. Vor allem hier ist die Rebellion gegen das Kaiserreich stark. Die tiefen Wälder sind das perfekte Versteck für kleine Kampfgruppen und lassen den Einsatz von großen Truppenformationen nicht zu, durch den die Kaiserelfen sonst immer so erfolgreich sind.

Adraschbar
Der Kontinent Adraschbar liegt südwestlich von Elision. Im Norden wird er von einer heißen Sandwüste geprägt im Süden durch tiefe dampfende Dschungel Irekias.
Die Völker der Wüste sind entweder umherziehende Nomaden oder sie leben in großen Städten, die sich um Oasen gebildet haben. Die Gelehrten haben bereits Entdeckungen gemacht, die denen der Elfen von Elision gleich kommen. Allerdings fußen die Forschungen der Wüstenvölker eher auf naturwissenschaftlichen Forschungen, nicht auf Magie.

Die Dschungel sind weitestgehend unbewohnt, sieht man einmal von einigen barbarischen Naturvölkern ab. Viele Geschichten ranken sich um diese Naturvölker. Es heißt, sie besäßen barbarischen Riten wie das Essen von Toten.

Ered
Der Inselkontinent Ered ist ein Schmelztiegel der verschiedenen Rassen weit am nordwestlichen Rand des Kaiserreiches. Hier leben Elfen, Menschen, Gnome, Halblinge, Zwerge und sogar Orks auf engem Raum zusammen.

Ered liegt auf der nördlichen Halbkugel Freeyas, nur wenige hundert Meilen von den nördlichen Eisebenen entfernt. Das ganze Land besitzt ein frisches Seeklima, das für viel Regen, abwechslungsreiche Sommer und milde Winter sorgt. Die Küsten Ereds sind weitläufiges Flachland, das hauptsächlich von saftigen, grünen Wiesen bewachsen und dünn besiedelt ist, mit der Ausnahme Ruuns, der größten Stadt im Süden des Landes. Einst war Ered eine Hochburg der Altvorderen. Wegen des milden Klimas zogen viele Wissenschaftler und Adlige hierher und hielten sich die anderen Rassen als Sklaven für die verschiedensten Aufgaben.

Die ganze Küste wird von weit ausladenden Riffen und zahllosen Inselgruppen umgeben, die zum Teil ebenfalls dünn besiedelt sind. Je weiter man ins Landesinnere kommt, umso hügeliger und bewaldeter wird es. Hier wohnen immer weniger Menschen, dafür gibt es vereinzelte Siedlungen der Gnome.

Je weiter man nach Norden geht, umso bergiger und karger wird das Land. Weit im Norden befinden sich in den Bergen die unterirdischen Zwergensiedlungen, deren Tunnel und Stollen sich bis tief ins Erdreich erstrecken. Gerüchteweise sollen die Zwergentunnel in Verbindung mit den Labyrinthen der Dunkelelfen und vielen Anlagen der Altvordern das gesamte Land unterwandern.

Die Kaiserelfen besitzen in der Küstenmetropole Ruun, die im Südosten Ereds liegt, einen Außenposten. Erstaunlicher Weise halten sie sich jedoch aus dem politischen Geschehen Ereds weitestgehend heraus und sind nur mit einem kleinen Regiment vertreten.

FREEYA*-Regel-Optionen für *LIQUID:

LIQUID liefert dir alle Regeln, die du brauchst, um Abenteuer in ***Freeya*** erleben zu können. Es gibt allerdings einige Spezies, unter denen du bei der Charaktererschaffung wählen kannst, die im ***LIQUID***-Regelwerk nicht oder etwas anders vorkommen:

Gragyle
Gargyle sind eine seltene Rasse. Die meisten haben zwar von ihrer Existenz in Legenden gehört, wirklich gesehen haben aber sie nur die wenigsten. In weniger zivilisierten Regionen lösen Gargyle durch ihr auftauchen oft eine Panik aus.

In vielerlei Hinsicht ähneln Gargyle eher Monstern als intelligenten Lebewesen. Sie sind wesentlich größer als Menschen - meistens überragen sie sie noch um mehr als einen Kopf. Ihre Haut wirkt als wäre sie aus Stein, da sie sehr hart und von derselben Färbung wie Marmor oder Granit ist. Ihre Gesichter sind Fratzen: Die spitzen Zähne werden nie ganz von den Lippen verborgen und die Augen leuchten rot im Dunkeln. Ihr auffälligstes Merkmal sind die beiden mächtigen Schwingen, die aus

ihren Rücken wachsen. Mit ihnen können zwar nur die stärksten Gargyle wirklich fliegen, aber allen ist ein stabiler Gleitflug möglich.

Das Volk der Gargyle spaltet sich in zwei Gruppen: Die *Salagtir* folgt noch immer den alten, primitiven Regeln ihrer Vorfahren. Für diese geistlosen Kampfmaschinen gibt es nur die Schlacht und den Krieg - jeder Tag, an dem sie keinen Kampf führen, ist für sie ein verschwendeter Tag. Geschichten zufolge gibt es nur eine Nahrung für die *Salagtir* - frisches, warmes Fleisch. Die ursprüngliche Bestie ist stark in den *Salagtir* und beherrscht ihr Handeln.

Die *Malagtir* haben der sinnlosen Gewalt und dem Totschlag abgeschworen. Natürlich verteidigen sie sich, wenn sie angegriffen werden. Sie sind auf Grund ihrer spitzen Zähne und ihrer messerscharfen Krallen gefürchtete Gegner. Aber die *Malagtir* versuchen stets einen Kampf zu beenden, sie beginnen ihn nie. Die meisten dieser Gargyle streben nach Wissen, versuchen ihre Fähigkeiten und magischen Kräfte zu verbessern oder haben sich in den Dienst der Gerechtigkeit gestellt. Sie haben die Bestie in ihrem Innern gezähmt.

Stärke	Ausdauer	Charisma	Intelligenz	Willenskarft
+2	+3	-2	-2	-1

Besondere Eigenschaften: Gargyle besitzen Flügel, mit denen sie zwar nicht *wirklich* fliegen können - aber sie können von großen Höhen sicher hinabgleiten und auf diese Weise *beinahe* fliegen, wenn ihnen ein Check von Geschicklichkeit + Akrobatik gelingt. Bei einem Misserfolg stürzen sie nicht unebdingt ab, sondern landen nur sehr ungeschickt und erleiden 1W10 Punkte Schaden. Bei einem Patzer stürzen sie allerdings unkontrolliert ab und erleiden Fallschaden (siehe System).

Außerdem besitzen Gargyle eine ausgesprochen zähe Haut, weswegen sie einen natürlichen Rüstungsschritt von 1 besitzen.

Außerdem können Gargyle auch in der Dämmerung gut sehen.

Gargyle sind jedoch von Natur aus weder besonders willensstark, noch sehr intelligent. Sie erregen in jedem Fall unter Menschen und den meisten anderen Spezies Furcht und Panik, weswegen es schwierig ist, mit ihnen auszukommen.

Halblinge
Die Halblinge Freeyas sind keine eigene Rasse, sondern die Bastarde der unseeligen Verbindungen eines Zwergen und eines Menschen. Sie leben meistens in menschlichen Städten oder zwergischen Bergwerken, sind aber in beiden Kulturen nicht besonders anerkannt. Halblinge ähneln Menschen in vielerlei Hinsicht, allerdings sind sie wesentlich kleiner und schmächtiger in ihrem Körperbau. Nach dem Aussterben der Zwergenfrauen werden die Halblinge, die meist unter Menschen leben, immer öfter gesehen. In den Städten der Menschen sind Halblinge meistens Diener, Köche oder Boten. Andere lieben die Freiheit und versuchen sich als Diebe durchzuschlagen.

Spieltechnisch gelten für die Halblinge ***Freeyas*** die üblichen Regeln von ***LIQUID***.

Halboger
Oger sind unfähig, sich mit anderen Rassen zu paaren. Gelehrte vermuten aber, dass die starken regenerativen Eigenschaften des Ogerblutes ein ungeborenes Kind im Mutterleib verändern können. Es gibt jedoch Legenden, nach denen schwangere Menschenfrauen, denen Ogerblut zu trinken gegeben wird, Kinder zu Welt brachten,

die die Eigenschaften beider Völker in sich vereinten. Es gibt Gerüchte von Sklaventreibern oder skrupellosen Herrschern, die schwangeren Untergebenen Ogerblut einflößten, um stärkere Arbeiter zu bekommen.

Halboger sind wie Oger etwas größer als Menschen und intelligenter als die meisten Oger. Auch fehlen ihnen die Fettberge, die ein Oger mit sich herum trägt, die Muskelkraft und die Wildheit ist ihnen jedoch geblieben.

Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	Intelligenz
+2	-1	+2	-1

Besondere Eigenschaften: Halboger können extrem gut riechen. Bei allen Checks von Wahrnehmung, die zum Riechen gemacht wird, erhält ein Halboger einen Bonus von +2.

Andererseits sehen Haloger dafür sehr schlecht. Sie sind extrem kurzsichtig. Versucht dein Oger etwas zu sehen, erhält er -2 auf den Check.

Drakenkin
Die Drakenkin wurden aus dem verzweifelten letzten Akt der stolzen Rasse der Vermay geboren. Als diesen rechtschaffenen Drachen in ihrem Tiefschlaf bewusst wurde, dass keiner die Verfolgung der bösen Solakay überleben würde, entschlossen sie sich ein letztes Bollwerk gegen die bösen Drachen zu schaffen, um der Welt die Hoffnung auf eine Rettung zu geben. Sie sammelten ihre Lebensessenz und trennten sie von ihren Körpern. Auf diese Weise töteten sie sich selbst. Aber zugleich erschufen sie eine neue Rasse, indem ihre Essenz bei der Zeugung eines Menschen in ihn eindringen und sich mit seinem menschlichen Merkmalen verbinden kann Dem Volk der Menschen wurde ein wertvolles Geschenk gemacht - die Seelen der Drachen.

Seitdem passiert es immer wieder, dass heranwachsende Menschen eine seltsame Verwandlung durchlaufen: Ihr Körper nimmt in der Pubertät immer mehr die Merkmale eines Drachen an - ihnen wachsen drachenförmige Köpfe, dolchscharfe Zähne, Schuppenhäute, Schwingen und stachelbewehrte Schwänze. Kein Drakenkin gleicht dem anderen und jeder behält immer einige seiner menschlichen Merkmale. Auch einige Halbmenschen, wie Halborks oder Halbelfen haben bereits das Geschenk der Drachen empfangen, allerdings prägen sich bei ihnen die drachischen Merkmale weit weniger aus als bei den Menschen.

Vor der Charaktererschaffung wählst du eine Spezies, aus der sein Drakenkin entstanden ist. Zusätzlich zu den normalen Modifikatoren der Spezies erhält ein Drakenkin:

Stärke	Ausdauer	Geschicklichkeit	Charisma
+1	+1	-1	-2

Durch die Umwandlung wurden die Drakenkin starke und zähe Bestien. Allerdings blockieren die nun verwachsenen Knochen die Bewegungen des Charakters.

Besonder Eigenschaften: Manche Drakenkin besitzen Flügel, mit denen sie genauso fliegen können wie die Gargyle. Mach bei der Charaktererschaffung einen Wurf mit dem W10. Bei einer 1-3 besitzt dein Drakenkin Flügel, bei einer 4-6 kann er alle drei Kampfrunden als komplexe Aktion Feuer speien (mit 1W10 Punkten Schaden). Bei einer 7-9 besitzt er eine so harte Schuppenhaut, dass er von jedem Schaden, der ihn erreicht einen Punkt abziehen kann. Bei einer 10 besitzt dein Dra-

kenkin einen langen Schwanz mit einer messerscharfen Spitze, mit der er ohne Abzüge zusätzlich zu anderen komplexen Aktionen als natürliche Waffe im Kampf (mit Stärke + Nahkampf) angreifen kann und die einen Schadensschritt von 2 besitzt.

Drakenkin besitzen allerdings auch ein sehr feuriges Gemüt. Sie können in Stresssituationen in Rage geraten und greifen dann alles an, was ihnen im Weg steht - auch Freunde und Gruppenmitglieder. Dein Spielleiter fordert dich in Stresssituationen auf, einen Check von *Willenskraft* + *Selbstbeherrschung* zu machen. Misslingt dieser, gerät dein Drakenkin in Rage.

Dunkle Saat

Ein Einführungs-Abenteuer für das Dark-Fantasy-Rollenspiel ***Freeya*** von Jakob Schillinger und Marcus Johanus

Es versteht sich von selbst, dass der folgende Text nur von Spielleitern gelesen werden sollte!

Prolog
Das Unwetter tobte. Die Segel der "Plage" *lagen in Fetzen - das Holz des Schiffsrumpfs würde bald folgen. Schreiend wurde einer der Seeleute von einer Woge in die tosende See gezogen. Sein Schrei erstarb sehr schnell in den brüllenden Fluten.*

Arazthan, der in Lumpen gehüllte Steuermann der "Plage" *klammerte sich an das Ruder seines Schiffes. Er wusste nicht wovor er mehr Angst haben sollte. Vor dem ihm vielleicht bevorstehendem Tod durch das Wasser oder vor dem, was ihn erwartete, wenn er das hier überlebte, aber die Fracht nicht abliefern konnte.*

Ein großer Brecher schoss über das Deck und riss den Hauptmast mit sich. Aus dem aufgerissenen Deck drang das Geheul der Kampfbestie im Laderaum, die zum Schutz der Ladung an Bord war. Ein Blitz zuckte über den von Regen grau gezeichneten Himmel. Für einen Moment glaubte Arazthan, die weit entfernte Küstenlinie des Nordlandes erkennen zu können.

Dann ging ein schwerer Schlag durch das Schiff, der Arazthan zu Boden schleuderte. Das Holz schrie förmlich auf als es an Backbord auseinander gerissen wurde. Eine weitere Welle brach über dem Steuerhaus zusammen und riss ihn in die aufgewühlte See. Während er mit rasender Geschwindigkeit vom Schiff gezogen wurde sah er durch das riesige Leck an der Backbordseite.

Die Kampfbestie zerrte an ihren Ketten.

Und er sah die verfluchte Ladung, die ihm nun so oder so den Tod bringen würde ...

Seit dem Erwachen der bösen Drachen, der *Solakay*, ist die Welt in Aufruhr. Einige Drachen haben sich schon ihre alten Herrschaftsgebiete zurück geholt oder neue erobert. Ganz Freeya zittert vor einer Bedrohung, die noch lange nicht ihr volles Ausmaß erreicht hat.

Die Drachen brauchen Diener, um ihre Pläne voran zu treiben. Sie wollen keine Sklaven, sondern loyale Untergebene, denen sie vertrauen können, wie einst den Altvorderen. Die Drachen haben ihre magischen Kräfte nach ihrem Jahrtausende langen Schlaf noch nicht vollständig zurück erlangt. Aus ihren Versuchen, eine neue Dienerrasse zu schaffen, resultierten bislang nur die missgebildeten Gestalten, die sich in einigen Teilen Freeyas bereits wie ein Geschwür ausbreiten - die Drai, Unterentwickelte Verbindungen aus Menschen und Drachen von nur kurzer Lebensdauer.

Doch die Solakay können nicht warten bis ihre Kräfte vollkommen zurückkehren. Die Drakenkin, die Inkarnationen der Essenz der Vermay, der guten Drachen, durchkreuzen die Pläne ihrer Feinde immer öfter. Sie werden zu einer ernsthaften Bedrohung, gegen die die Solakay schnell vorgehen müssen.

In einem der Gebirge des Nordlandes erwachte vor mehreren Monaten der schwarze Drache Te'el'te'kor. Es gelang ihm bisher, sein Erwachen zu verbergen, doch langsam sickern immer mehr Gerüchte seines Erwachens durch. Auch Te’el’te’kor hat versucht, Diener zu erschaffen. Er hat jedoch bisher versagt. Da er von Drakenkin bedrängt wird, hat sich Te’el’te’kor dazu entschlossen, einen Handel mit den sagenumwobenen *Züchtern des Pestlandes* einzugehen - finstere Alchimisten, die in ihren Laboren neue Spezies erschaffen.

Die dunkle Saat einer neuen Dienerrasse im Tausch gegen die Loyalität eines Solakay.

Der Handel war schnell gemacht und ein Schiff mit der dunklen Saat brach in Richtung Nordland auf. Doch mehrere Gruppen von Drakenkin entdeckten die Abmachung zwischen den Züchtern des Pestlandes und Te’el’te’kor. Für sie könnte das Elixier der Alchimisten die Niederlage im Kampf gegen den Solakay bedeuten. Mehrere Drakenkin patrouillieren deswegen an den Küsten, um die Übergabe an Te'el'te'kors Drai zu vereiteln.

Inzwischen ist das Schiff, das die Saat von den Pestinseln zum Nordland transportieren sollte, in Seenot geraten. Es ist in der Nähe des Fischerdorfes Felsbrück gestrandet, in dem auch die Helden unseres Abenteuers leben.

Die Handlung des Abenteuers setzt in der Nacht ein, in der das Schiff "Plage" an den Riffen der Küste zerschellt, an der Felsbrück liegt. Ein entsetzlicher Sturm wütet. Schwarze Wolken, aus denen Blitze zucken, brodeln über den Dächern der Hütten und Häuser des friedlichen Fischerdorfes. Die Bewohner haben sich furchtsam im Haupthaus des Dorfes versammelt, um dort Schutz zu suchen.

Ein Krachen erregt ihre Aufmerksamkeit, das von der Küste laut über das ganze Dorf schallt und das sich eindeutig vom Donner des Gewitters abhebt. Jonas Meskes, der Dorfvorsteher Felsbrücks fragt nach Freiwilligen, die mit ihm in den tosenden Sturm gehen, um nachzusehen, was draußen passiert ist...

Episode 1: Überfall auf Felsbrück

In dieser Szene setzt die Handlung des Abenteuers ein. Natürlich sind die Freiwilligen die Spielercharaktere - die Mutigsten unter den jungen Dorfbewohnern, die es schon seit langer Zeit nach einer Gelegenheit dürstet, ihren Heldenmut unter Beweis zu stellen. Zusammen mit Jonas kämpfen sie sich also durch den Sturm bis zur Küste Felsbrücks vor, wo sie im Schein ihrer windgeschützten Laternenlichter das gewaltige Wrack der "Plage" finden.

Beim Näherkommen können die Charaktere mehr Einzelheiten auf dem Schiff erkennen. Die Masten sind zerstört und die Segel sind zerfetzt. Das Schiff liegt quer auf der Seite. Es ist ein großes Loch im Rumpf zu erkennen. Überall riecht es nach Unrat, Schlachthof und Lazarett.

Noch bevor die Charaktere das Schiff betreten können werden sie von der Kampfbestie angefallen, die zur Bewachung der Fracht im Laderaum des Schiffes angekettet war. Der Aufprall auf die Klippen hat ihre Ketten gelöst. Die Bestie ist durch das Unglück verstört, verängstigt und in Rage, sodass sie alles angreift, was in die Nähe des Wracks kommt.

Kampfbestie (Handlanger)	
Motiv	**Verteidigung der Schiffsladung und des eigenen Lebens**
Treffer-Punkte	**15**
Nahkampf	**8**
Verteidigung	**5**
Waffen	**Klauen, 4 Schadensschritte**

Haben die Charaktere die Kampfbestie überwunden, können sie das Schiff durch das Leck betreten. Es führt direkt in den Laderaum, der das gesamte Innere des Schiffes einnimmt. Die Charaktere können das Schiffsdeck auch mit Seilen erklettern.

Der Laderaum des Schiffes ist ein einziges Durcheinander. Mehrere Leichen liegen zwischen aufgequollenem Proviant und nassen Decken im grünlichen, Wasser. An der gegenüberliegenden Wand hängen die Verankerungen der Ketten, von denen sich die Kampfbestie losgerissen hat.

Am auffälligsten sind jedoch zwei Kisten, die in der Mitte des Raumes an mehreren Ketten frei im Raum aufgehängt wurden. An einer der Kisten sind die meisten Ketten gerissen, sodass sie zu Boden fiel, wobei sie kaputt ging. Offensichtlich ergossen sich der Inhalt - Holzspäne und eine Kopfgroße Karaffe - in den durchfluteten Laderaum. Die Karaffe ist aufgesprungen und es sind noch die Reste einer übel riechenden Flüssigkeit in ihr.

Ein Gestank umgibt das Schiff, der aus dem Meerwasser kommt, das sich bereits mit der Tinktur vermischt hat. Das Wasser brennt stark auf nackter Haut. Einem Charakter der es trinkt oder es in die Augen bekommt muss ein Check von *Ausdauer + Überleben* gelingen oder er verstummt oder erblindet für die nächsten 1W10 Stunden.

Die andere Kiste ist noch intakt. Aus ihr können die Charakter die zweite Phiole bergen. Diese Phiole ist der einzige wertvolle Gegenstand an Bord des Schiffes.

Die drei Besatzungsmitglieder die hier noch liegen sind offensichtlich tot. Es handelt sich um Menschen, deren Körper mit Warzen und Striemen übersät sind. Wenn die Charaktere die Männer eingehender Untersuchen, können sie feststellen, dass einer der Männer Kiemen hat! Bei ihm handelt es sich um einen durch Körpermanipulation an seine Aufgabe angepassten Arbeiter des Pestlandes.

Die Phiole ist aus schlichtem Metall und mit einem Schraubverschluss versehen, der zusätzlich mit Wachs abgedichtet wurde. Es braucht einen Check von *Stärke + Kraftakt,* um die Phiole zu öffnen. Die Flüssigkeit im Inneren ist von leuchtend grüner Farbe, in der schwarze, ölige Schlieren schwimmen. Sie stinkt entsetzlich. Je-

dem Charakter, der die Dämpfe der Flüssigkeit einatmet, muss sofort eine Check von *Ausdauer* + *Überleben* gelingen oder er fällt für 1W10 Minuten in Ohnmacht.

Wenn ein Charakter die Flüssigkeit mit einem Check *Wahrnehmung* + *Materie* untersucht, kann er Folgendes erkennen:

Qualität	***Erkenntnis***
Patzer	**Einfacher Sirup - der Gestank muss von woanders her kommen.**
Misslungen	**Gift.**
Knapp	**Die Flüssigkeit ist magisch …**
Gut	**+ kommt aus den Pestländern …**
Herausragend	**+ beinhaltet Magie der Altvorderen …**
Heroisch	**+ hat etwas mit Drachen zutun …**
Krit	**+ beinhaltet Drachenblut + wachstumsfördernde Mittel.**

Ein Charakter, der so dumm ist, die Flüssigkeit zu trinken, verliert permanent 1W10 Punkte in jeder Attributsklasse (physisch, mental und sozial). Die Essenz soll eigentlich gefährliche Monstren erschaffen. Dafür muss sie aber auf ganz bestimmte weise und in Verbindung mit Magie verabreicht werden. Ohne diese Maßnahmen ist sie einfach nur schädlich.

Das Deck sieht kaum besser aus als der Laderaum. Die Masten sind zerstört, überall kann man die Reste der Takelage finden. In den verknoteten Tauen hängt ein weiterer Seemann. Auch sein Körper ist übel zugerichtet. Mehrere Knochen sind gebrochen.

Die Kapitänskajüte, auf der sich wohl das Ruder befand, ist noch halbwegs intakt. In ihr können die Charaktere ein Logbuch finden das jedoch in einer unbekannten Sprache geschrieben ist. Die Zeichen und Schriftzüge sagen keinem der Charaktere auf etwas. Mit einem Check von *Intelligenz* + *Sprachen*, kann ein Charakter Folgendes erkennen:

Qualität	***Erkenntnis***
Patzer	**Gekritzel. Der Kapitän war wahnsinnig.**
Misslungen	**Eine fremde Sprache, die nicht entziffert werden kann.**
Knapp	**Eine Sprache aus dem Süden …**
Gut	**+ mit vielen uralten, magischen Zeichen …**
Herausragend	**+ der Autor beherrschte die Sprache nicht vollkommen … ,**
Heroisch	**+ denn sie ist die Sprache der Pestländer …**
Krit	**+ die Schrift besteht aus Menschenblut und das Papier aus menschlicher Haut.**

In der Kajüte ist sonst kaum etwas zu finden. Eine der Wände hat ein größeres Loch, wahrscheinlich wurden persönliche Gegenstände aus diesem hinaus gespült. Nur etwas Proviant ist hier zu finden, und ein Bett welches aufgewühlt und durchnässt ist.

Außerdem können die Charaktere in einer kleinen Schatulle Geldstücke in einer fremden Währung finden. Diese können später bei einem Goldschmied gegen ein Goldstück eingetauscht werden.

Komplikation
Im Laufe der Nacht fällt eine Horde der Drai über Felsbrück her. Die Drai sind die Handlanger Te'el'te'kors, die den Auftrag haben, die Kisten mit den Phiolen entgegen zu nehmen und zu ihrem Herrn zu bringen. Du solltest selbst entscheiden, wann der Überfall der Drai am besten stattfinden kann, um den besten dramatischen Effekt zu erzielen.

Fünf Kämpfer der Drai (Statisten)	
Treffer-Punkte	**je 5**
Nahkampf	**3**
Verteidigung	**2**
Waffen	**Klauen, Biss, je 2 Schadensschritte**

Bra'zrark, Anführer der Drai (Handlanger)	
Motiv	**Die Phiolen bergen und zu ihrem Herren bringen**
Treffer-Punkte	**je 8**
Nahkampf	**7**
Verteidigung	**4**
Waffen	**Klauen, Biss, je 3 Schadensschritte**

Nachdem die Drai gemerkt haben, dass das Schiff nicht zum verabredeten Treffpunkt kommt, suchen sie nach ihm. Da das Wrack nicht übersehen werden kann (zumal Drai im Dunkeln gut sehen können), stellt das auch keine besonders schwere Aufgabe für sie dar. Zu welchem Zeitpunkt sie das Wrack finden, sollte von dir als Spielleiter während des Abenteuers entschieden werden. Wenn es Zeit für eine Prise Action ist, sollten die Drai auf die Charaktere stoßen. Deswegen können die Drai vor den Charakteren das Wrack erreichen, während die Charaktere das Wrack noch untersuchen oder auch zu einem späteren Zeitpunkt in der Nacht, wenn die Charaktere bereits schlafen.

Die Drai wollen natürlich nicht im Kampf sterben. Wenn sie eine Chance sehen, lebend davon zu kommen, so werden sie diese nutzen. Sie werden lieber versuchen, sich an die Fersen der Charaktere zu heften, um im Laufe der Zeit einen günstigen Zeitpunkt abzupassen, um einen neuen Angriff zu wagen. Mindestens einer der Drai wird versuchen, zum verborgenen Tempel ihres Kultes zurück zu kehren, um dort Fürst Deran do'Rut zu warnen. Fürst Deran ist ein Dunkelelf und der Führer des Kultes, ein direkter Untergebener Te'el'te'kors.

Sollte die Charaktere noch nicht ahnen, dass die Phiolen sehr wichtig sind, solltest du als Spielleiter versuchen, dies beim Auftritt der Drai deutlich zu machen ("Gebt uns die Phiolen und wir schonen eure jämmerlichen Leben!").

Episode 2: Reise nach Delderon

Nach den Ereignissen der Nacht bittet Jonas die Charaktere, nach Delderon aufzubrechen, um dort mehr über die seltsame Phiole in Erfahrung zu bringen. In der großen Stadt Delderon, die von einem Protektor der Kaiserelfen regiert wird, lebt Mika, Jonas' Schwager. Er ist ein Mann von Welt und ein Beamter des Kaiserreiches von Elision. Mika wird den Charakteren bestimmt dabei helfen können, das Rätsel um die Phiolen zu lösen.

Komplikation

Der dunkle Fürst Deran do'Rut ist über das Versagen der Drai ausgesprochen ungehalten. Er vertraut den dummen Drachenbestien nicht mehr, weswegen er höchstpersönlich mit seinen beiden Leibwächtern aufbricht, um die Phiolen in seinen Besitz zu bringen. Immerhin wird Te'el'te'kor seinen Zorn bei einem Misslingen des Unternehmens an Deran auslassen - und das weiß der Fürst der Dunkelelfen nur zu genau.

Zusätzlich sitzen den Charakteren noch immer die Drai im Nacken. Fürst Deran wird sich also so lange es geht im Hintergrund halten und das Geschehen mit Hilfe seiner magischen Fertigkeiten verfolgen. Erst wenn das Versagen der Drai oder seiner

Diener unausweichlich scheint, wird er höchst persönlich eingreifen. Bevor er aber auch nur das Leben seiner Leibwächter riskiert, wird er stets die Drai vor schicken - so lange diese noch am Leben sind.

Du solltest die Drai und die Dunkelelfen immer dann einsetzen, wenn die Spannung abzuflauen droht. Lass sie kurze Attacken machen - immer dann, wenn die Charaktere am wenigsten mit ihnen rechnen, gerade mit anderen Dingen beschäftigt sind oder die Spannung abflaut. Die Dunkelelfen werden erst angreifen, wenn die Drai allesamt gefangen oder tot sind. Sobald sie ernsthaften Schaden nehmen, werden sie sich wieder zurück ziehen, um ihre Wunden zu lecken und auf eine besser Chance zu warten.

Deran do'Rut solltest du dir als Endgegner bis zum Höhepunkt des Abenteuers aufheben. Er tritt erst viel später in Erscheinung. Du kannst allerdings die Spannung des Abenteuers steigern, indem du gefangen genommene Drai von ihm sprechen lässt ("Lord Deran wird kommen und uns holen - und er wird euer Fleisch bei lebendigem Leibe an euren Knochen verfaulen lassen!") oder ihn in Nebenhandlungen auftreten lässt, die du als Schnitt ins Geschehen einbringst. Deran ist der Bösewicht dieses Abenteuers. Und das sollten die Spieler so früh wie möglich erfahren. Spiele ihnen zum Beispiel kleine Szenen vor, in denen die Drai ihn davon unterrichten, dass die Charaktere in den Besitz der Phiole gelangt sind und in denen sich Deran dazu entschließt, die Sache selbst in die Hand zu nehmen.

Die Flüchtlinge
Am vorletzten Abend der dreitägigen Reises der Charaktere setzt ein warmer Nieselregen ein. In einem kleinen Hain am Wegesrand können die Charaktere in der Dunkelheit ein Feuer entdecken. Wenn die sie sich ihm nähern, können sie eine kleine Familie aus Halborks entdecken. Es handelt sich um Flüchtlinge aus Delderon. Der Halbork Karsht, seine Frau Irishk und ihre beiden Kinder sind auf der Flucht aus der Sklaverei.

Vor drei Tagen hat die fünfjährige Tochter der beiden im Haus ihrer Herren einen Apfel gestohlen wofür ihr die rechte Hand abgehackt wurde. Seitdem spricht sie nicht mehr. Aus Wut über die brutale Bestrafung hat Karsht den elfischen Sklavenaufseher getötet. Seitdem ist er mit seiner Familie auf der Flucht, um dem Todesurteil, das ihm und seiner Familie droht, zu entgehen.

Wenn sich die Charaktere zu erkennen geben springen Karsht und Irishk auf um sich und ihre Kinder zu verteidigen. Es liegt am Fingerspitzengefühl der Charaktere, ob die Situationen in einem Kampf oder in einem Gespräch endet.

Wenn sich die Charaktere mit Karshk unterhalten wird er ihnen seine Geschichte erzählen, allerdings lässt er aus, dass er einen Kaiserelfen getötet hat. Er will sich mit seiner Familie im Sumpf verstecken bis die Suche nach ihm vorüber ist. Jede Hilfe, die die Charaktere anbieten, nimmt er dankend an. Er wird jedoch nicht darum bitten. Als Dankeschön bietet Karshk den Charakteren etwas aus seinem persönlichem Besitz an. Er hat nicht viel, allerdings besitzt er noch ein par Gegenstände die er dem Sklavenaufseher abgenommen hat. Unter den Gegenständen sind ein elfisches Kurzschwert, 24 elisische Silberstücke - und ein Schlüssel, den er gestohlen hat und von dem er glaubt, das er die Tore zum Palast in Delderon öffnet.

Der Schlüssel ist tatsächlich ein Universalschlüssel für den Palast des elfischen Protektors. Er passt in die Türen zum Hintereingang des Palastes und in alle Türen, die ein normaler Bediensteter bei seiner Arbeit passieren muss. Natürlich kann er

keine wichtigen oder geheimen Räume öffnen, die nur der elfischen Elite zugänglich sind.

Gerüchte auf der Straße

Auf der Straße nach Delderon können die Charaktere vielen Bauern und Händlern begegnen, die zum Markt reisen. Improvisiere entsprechende Begegnungen und flechte folgende Gerüchte ein, wenn sich die Charaktere mit anderen Reisenden unterhalten:

> **Drai wurden in der Gegend gesichtet (wahr).**
>
> **Fast jeder Bauer kennt sogar jemanden oder hat einen Verwandten der bereits gegen diese Monster gekämpft hat (falsch).**
>
> **Außerdem ist wohl eine Patrouille hinter einigen halborkischen Sklaven her, die einen Kaiserelfen getötet haben (wahr).**
>
> **Nachts muss man in Delderon vorsichtig sein. Die ganze Stadt wird von unterirdischen Aquädukten durchzogen, in denen furchtbare Monster hausen sollen. Die Kaiserelfen kümmern sich nicht darum, ob die Bestien Leute aus dem einfachen Volk reißen, sondern achten nur darauf, dass sie nicht über die Kanäle in den Palast eindringen (teilweise wahr).**

Delderon

Am vierten Tag ihrer Reise erreichen die Charaktere Delderon. Von weitem ähnelt die Stadt jeder anderen besetzten Stadt der Kaiserelfen. Ein breiter Ring aus teilweise heruntergekommenen Behausungen umgibt ein schillerndes Stadtzentrum dessen hohe Türme weit über die eigentlichen Stadtgrenzen hinaus sichtbar sind. Beim Näherkommen wird jedoch deutlich, dass die Innenstadt keineswegs schillernd ist - Bauarbeiten sind immer noch im Gange, die Türme im Kern der Stadt sind noch lange nicht fertig gestellt und von Gerüsten umgeben.

In Delderon müssen sie Charaktere Mika, Jonas' Schwager, finden. Von Jonas werden die Charaktere erfahren haben, dass sein Schwager im Palast des Protektors der Kaiserelfen arbeitet. Da die Kaiserelfen jedoch kein Interesse daran haben, eine Bande dahergelaufener Vagabunden in den Palastbezirk zu lassen, werden die Charaktere sich wohl oder übel einschleichen müssen. Dabei kann der Schlüssel Karshts eine große Hilfe sein.

Komplikation

An den Toren schenkt man den bitten der Charaktere kaum ein Ohr. Seit vor einigen Tagen ein Kaiserelf ermordet wurde, fürchten die Elfen, dass eine Rebellion in der Luft liegt. Niemand kommt durch die Tore, es sei denn er besitzt einen gültigen Passierschein und die Losung. Vielleicht können die Charaktere einen der wachhabenden Offiziere überreden ihre Sache vorzutragen. Aber keiner der Offiziere ist daran interessiert den Charakteren zu helfen. Wenn die Charaktere die Essenz in den Phiolen erwähnen, werden sie von den Offizieren verhaftet, um die Phiolen erleichtert und in den Kerker des Palastes geworfen. Von da an würde das Abenteuer aus einer Flucht aus den Kerkern des Palastes und der Wiedererlangung der Phiolen bestehen. Wollen wir hoffen, dass es nicht so weit kommt.

Die Kreativität der Spieler ist gefragt, um in den Palast und zu Mika zu gelangen. Einer der spannendsten Wege ist natürlich der unterirdische Eingang in den Palast über die Aquädukte. Allerdings patrouillieren dort Wachen. Außerdem gibt es tatsächlich Kloaken-Reißer, die dort in der Kanalisation hausen. Sie sind jedoch keine wilden Bestien, sondern von den Elfen ausgesetzte Tiere, die sich vom Unrat er-

nähren und auf diese Weise die Kanalisation sauber halten. Für einen gerüsteten Kaiserelfen stellen diese Tiere keine große Gefahr dar.

Patrouille aus drei Soldaten der Kaiserelfen (Statisten)

Motiv	**Den Palast bewachen**
Treffer-Punkte	**4**
Nahkampf	**2**
Verteidigung	**3**
Waffen	**Langschwerter (2 Schadensschritte)**

Elfischer Patrouillenführer (Handlanger)

Motiv	**Den Palast bewachen**
Treffer-Punkte	**6**
Nahkampf	**5**
Verteidigung	**4**
Waffen	**Langschwerter (3 Schadensschritte)**

Kloaken-Reißer in Schwärmen zu 1W10 Tieren (Statisten)

Motiv	**Nahrungssuche**
Treffer-Punkte	**je 3**
Nahkampf	**3**
Verteidigung	**1**
Waffen	**Biss (2 Schadensschritte)**

Das Treffen mit Mika

Früher oder später werden die Charaktere auf Mika treffen. Er verspricht den Charakteren schnelle Hilfe. Er begleitet sie zu einem Bekannten namens Heltor Telecher, einem alten Alchimisten. Mehr kann er für die Charaktere nicht tun da er zurück in den Palastbezirk muss, bevor die Elfen sein unerlaubtes verschwinden entdecken.

Helto Telecher beginnt sofort, die Essenz zu untersuchen, da er bereits ahnt, welchen Zweck sie besitzt. Wenn er in voller Tragweite begreift, was er vor sich hat, schickt er sofort seinen Lehrling zu einem Drakenkin namens Elagrekk, den Helto kennt und der sich in Delderon genau für solche und ähnliche Vorfälle versteckt hält. Leider wird das Gespräch zwischen Helto und dem Lehrling von den Dunkelelfen belauscht, sodass auch Fürst Deran do'Rut Bescheid weiß. Der Plot verdichtet sich.

Episode 3: Kampf um die Essenz

Elagrekk und Fürst Deran werden gleichzeitig bei Helto eintreffen, um die Phiolen an sich zu nehmen. Zwischen den beiden Parteien wird ein Kampf um die Essenz ausbrechen, den Elagrekk trotz seiner gewaltigen Kampfkraft auf Grund der Überzahl verlieren wird - falls die Charaktere nicht eingreifen. Außerdem wird der Kampf bestimmt Aufmerksamkeit erregen, sodass die patrouillierenden Wachen der Kaiserelfen auf ihn aufmerksam werden. Nachdem der Kampf ausgebrochen ist, bleiben den Charakteren zehn Kampfrunden, bis die Wachen eintreffen.

Es hängt vom bisherigen Verlauf des Abenteuers ab, ob noch weitere Drai in den Kampf eingreifen.

Bedenke, dass der Kampf in einem alchimstischen Labor stattfindet. Es wimmelt an diesem Schauplatz nur so vor Tiegeln und Flaschen mit giftigen (oder explosiven) Essenzen! Außerdem gibt es einen Kamin mit Feuer und einem großen, schmiedeei-

sernen Kessel, der mit kochender Flüssigkeit gefüllt ist und, und, und ... Der Schauplatz ist also sehr interessant und kann für viele spannende Effekte genutzt werden. Lass deine Phantasie freien Lauf und animiere deine Spieler zum Improvisieren.

Keiner der Beteiligten legt Wert darauf, im Kampf zu sterben oder seine Gegner zu töten. Jeder will nur die Phiolen. Sobald einer der Kämpfer sie in die Finger bekommt, wird er flüchten. Dies kann natürlich in einer rasanten Verfolgungsjagd in den Straßen Delderons enden.

Fürst Deran do'Rut, Dunkelelf (Endgegner)	
Motiv	**Die Phiolen zu Te'el'te'kor bringen**
Treffer-Punkte	**16**
Nahkampf	**8**
Verteidigung	**7 (4 Rüstungsschritte durch halbe Platte)**
Waffen	**schwarzes Langschwert +2 (3 Schadensschritte)**
Mana	**5**
Schicksals-Punkte	**3**
Intelligenz	**7**
Willenskraft	**5**
Wahrnehmung	**4**
Magie-Fertigkeiten:	
Materie	**4**
Elemente	**2**
Korrespondenz	**5**

Epilog

Der Kampf um die Phiolen in Heltos alchimistischen Labor stellt den Höhepunkt des Abenteuers dar - aber nicht unbedingt das Ende der Geschichte. Sollte Fürst do'Rut mit den Phiolen entkommen können (und das sollte er), geht das Abenteuer weiter: Die Charaktere müssen verhindern, dass die Phiolen in Te'el'te'kors Klauen geraten und so viel Unglück über die Nordlande bringen.

So oder so sollte Fürst do'Rut in diesem Kampf nicht seinen Tod finden (im Zweifelsfall kannst du seine Schicksalspunkte benutzen, um seinen Tod vorzutäuschen, damit er später in einem Nachfolge-Abenteuer wieder auftreten kann).

Aber auch andere Fortsetzungen des Abenteuers sind möglich. Immerhin ist eine der Phiolen mit dem stark wachstumsfördernden Mitteln in die See geflossen. Die starke Essenz löst eine ökologische Katastrophe aus. An einem ganzen Küstenstreifen sterben die Fische, größere Seetiere mutieren zu Ungeheuern, die vielleicht sogar die Küstenregion unsicher machen. Die Charaktere könnten durchaus dabei helfen den armen Fischern zu helfen.

Vielleicht suchen sie auch ein Gegenmittel gegen die Essenz und müssen deswegen für Heltor seltsame Rohstoffe besorgen.

Sicherlich gibt es noch ein Dutzend weitere Abenteuer oder Kampagnen die sich aus diesem Entwickeln können.

Dramatis Personae

Spielercharaktere
Strandgut ist ein Einführungsabenteuer für die Dark-Fantasy-Spielwelt ***Freeya*** und für ***LIQUID***. Es benötigt unerfahrene Charaktere, die in dem Dorf Felsbrück im Nordland beheimatet sind. Deine Gruppe sollte ein Team von Helden entwerfen, das vor allem gut kämpfen kann, aber auch einen oder zwei Gelehrte beinhaltet. Als Spezies stehen alle ***LIQUID***-Spezies, außer Dämonen oder Engel zur Verfügung. Halboger, Orks oder Halborks sollten lieber nicht gespielt werden, sind aber möglich. Sie komplizieren die Geschichte für die Charaktere.

Jonas Meskes, Handlanger
Jonas ist der Dorfvorsteher von Felsbrück. Er wurde nie in das Amt gewählt, aber jeder akzeptiert seine Autorität.

Jonas ist ein alter Mann, der schon über siebzig Sommer erlebt hat. Er kämpfte im Krieg gegen die Kaiserelfen als die vor über 50 Jahren die hiesige Region besetzten. Nach der Niederlage kämpfte er dann im Heer der Kaiserelfen um andere Regionen zu unterwerfen. In seinem letzten Kampf wurde er schwer verwundet, als Invalide wurde er in seine Heimat entlassen.

Er spricht nicht über den Krieg, denn er hat Dinge gesehen und getan die er lieber vergessen würde. Im fehlt die linke Hand.

Jonas ist ein friedlicher Mann, der sich für seine Entscheidungen Zeit lässt. Wenn er einen Entschluss gefasst hat, versucht er ihm treu zu bleiben, ist jedoch durchaus bereit ihn aufzugeben wenn man ihm einen wesentlich besseren Bieten kann.

Mika Neron, Handlanger
Vor vielen Jahren heiratete Mika Jonas' jüngere Schwester und wurde zum geliebten Mitglied der Familie. Wie Jonas war auch Mika ein Soldat im Krieg gegen das elisische Imperium der Kaiserelfen und wurde nach der Niederlage in die Reihen der kaiserlichen Armee zwangsrekrutiert. Allerdings hatte Mika Zeit seines Lebens mehr Glück als sein Schwager: Mika wurde im Kampf nie verletzt und erreichte so sein hohes Alter und stieg in den Rängen der kaiserlichen Armee auf.

Heute ist Mika ein alter Mann, der wehmütig auf sein Leben zurück blickt. Von seinen Diensten in der Armee ist ihm nicht viel geblieben, außer seinem Posten im Palast des Protektors der Kaiserelfen in Delderon. Dort arbeitet er als militärische Berater des Protektors, ohne größeren Einfluss zu besitzen. Er muss mit ansehen, wie sein eigenes Volk von den Kaiserelfen geknechtet wird, ohne dass er etwas dagegen unternehmen kann. Seine Frau Melea, Jonas' Schwester, ist vor einigen Jahren gestorben.

Karshk und Irirshk, Statisten
Diese beiden Halborks treffen die Charaktere auf ihrem Weg nach Delderon. Sie sind mit ihren Kindern aus der Sklaverei der Kaiserelfen geflohen, nachdem ihrer Tochter die Hand abgehackt wurde und Karshk aus Rache den Sklavenaufseher tötete.

Karshk ist ein impulsiver Mann, der dazu neigt, zum falschen Zeitpunkt die falschen Entscheidungen zu treffen. Wenn er sich bedroht fühlt, wird er sehr aufbrausend.

Karshk ist sehr stolz auf seine neu gewonnene Freiheit. Er wird niemanden nach Hilfe fragen obwohl er und seine Familie dringend Hilfe brauchen.

Irishk ist aus anderem Holz geschnitzt. Sie ist die ruhe selbst, während ihr Mann kurz davor ist sein Umfeld kurz und klein zu schlagen. Sie weiß, dass sie von ihm nichts zu befürchten hat und versteht es immer wieder ihn zur richtigen Zeit zu besänftigen.

Die beiden haben zwei Kinder. Irishk trägt das Neugeborene ständig in einem Bündel vor ihrem Bauch. Die Tochter der beiden die nach halborkischer Sklaventradition noch keine Namen erhalten hat, steht immer noch unter dem Schock der Verstümmelung, die ihr angetan wurde. Sie wird auf nichts und niemanden reagieren. Ihr versehrter Armstumpf hat sich schwer entzündet. Jeder medizinisch begabte Charakter kann erkennen, dass das Kind wahrscheinlich sterben wird, wenn es nicht sehr gründlich oder auf magische Weise behandelt wird.

Heltor Telecher, Handlanger
Heltor ist ein Alchimist in Delderon und ein Vertrauter Mikas. Außerdem war Heltor im Untergrund gegen die Kaiserelfen aktiv. Da die Kaiserelfen sich jedoch als sehr mächtige und brutale Feinde herausstellten ist er vom Leben als Widerstandskämpfer abgekommen. Ein Freund der „Langohren" ist er aber trotzdem lange nicht.

Leider ist der alte Mann nicht besonders welterfahren und in Sachen Verschwörungen und Geheimhaltung eine absolute Niete. Dafür ist er ein exzellenter Alchimist und ein treuer Freund.

Elagrekk, Handlanger
Elagrekk arbeitet für die Organisation „Der Neue Morgen" die sich dem Kampf gegen die Drachen gewidmet hat. Er behält Delderon und die Umgebung im Auge und versucht neue Leute für die Organisation zu finden. Diese müssen jedoch in seinen Augen als absolut zuverlässig und bereit zur Kooperation scheinen bevor er sie einweihen wird.

Fürst Deran do'Rut
Deran ist ein uralter Dunkelelf, der noch die Tage erleben durfte, in denen die Altvorderen über Freeya herrschten. Entsprechend groß ist sein Hass auf alle Rebellen, die eine ehemaligen Herrscher verrieten. Menschen sind für ihn nur Ungeziefer. Er hofft, dass die Solakay die Weltherrschaft erringen und dass sie die Altvorderen wieder auferstehen lassen.

Deran ist nicht nur ein herausragender Magier, sondern auch ein guter Kämpfer. Er trägt eine mattschwarze Plattenrüstung ohne Helm, gegen die sich sein fahles Gesicht und sein silbrig-weißes Haar abheben. Seine schwarzen Augen besitzen einen durchdringenden Blick, den jeder Mensch als ein Symptom für Wahnsinn deuten würde. Aber in Wirklichkeit ist Fürst Deran längst jenseits von Gut und Böse. Sein Verstand ist kalt, rational und nur auf das eine Ziel ausgerichtet, den Solakay die Weltherrschaft zurück zu bringen.

AD 2309

Der Kampf ums Dasein

Hard-SF-Rollenspiel von Perter Hildebrand

Vorbemerkung

Als ich gebeten wurde, AD 2309 auf ein paar Seiten zu beschreiben, musste ich als Autor ganz gehörig schlucken. Wie schafft man es, Hintergrundmaterial von inzwischen über 250 Seiten auf „ein paar Seiten" zu reduzieren? Detailreiche Beschreibungen über Fremdrassen, eine vielfach verwobene geschichtliche Entwicklung, aus der bereits Unmengen von Abenteuern entwickelt werden können, Texte über das Leben und Arbeiten in der Zukunft, die politische Struktur der Menschheit, glaubwürdige Beschreibungen über die Technik - das alles musste dem Rotstift zum Opfer fallen. Zum Schluss habe ich mich dazu entschieden, hier nur als kleinen Appetitanreger eine Kurzfassung der geschichtlichen Entwicklung vorzustellen, wo das eine oder andere Element mit hineingewebt ist.

-- Peter Hildebrand, Oktober 2000

Der Griff nach den Sternen

Die Menschheit hat es geschafft, fortgeschrittene Technologien zu entwickeln, welche die unermesslichen Weiten des Weltalls zwischen zwei Sternen innerhalb weniger Stunden oder Tage zurücklegen kann. Seit elf Generationen arbeitet die Menschheit daran, ihre Existenz mehr als einem zerbrechlichen Ökosystem anzuvertrauen. Hunderte Kolonien wurden gegründet, und die Menschheit beansprucht zehntausende Sonnensysteme im Umkreis um Sol, ihrem Heimatsystem. Das Leben ist fortschrittlich, die automatischen Systeme produktiv und die Grundversorgung eines jeden ist gewährleistet. Nur wer in den Genuss von Luxus kommen will, muss dafür auch arbeiten und zahlen. Für viele ist das Leben nicht großartig, aber das Überleben eines jeden scheint gesichert.

Doch die Hand, die nach den Sternen greift, ist blutbefleckt. Es sind die beiden großen Machtblöcke der Erde, die Industriedemokratische Union und die Äquatorialliga, welche miteinander um die Macht im scheinbar unbevölkerten Weltraum konkurrieren. Zuerst verschwinden nur kleinere Schiffe, und beide Seiten begnügen sich damit, den anderen nur zu beschuldigen. Dann verschwinden die ersten großen Kolonieschiffe auf beiden Seiten, und die gegenseitigen Vergeltungsaktionen lassen die Mächte in eine erbitterte Konfrontation rasen, in der auch vor der Verwendung des Massenvernichtungsmittel des 22. Jahrhunderts, der Antimateriebombe, nicht zurückgeschreckt wird.

Die erschütternde Wahrheit

„Hier Minenkolonie Suhan der Äquatorialen Liga. Dies ist ein Notruf. Wir wurden um 22:13 von einer unbekannten, insektoiden Spezies angegriffen. Der Angriff wurde abgewehrt, ein Angreifer konnte fliehen. Verteidigung ist nahe bei Null. Erbitten sofortige Verstärkung. Wiederhole: Dies ist ein Notruf von Suhan, erbitten sofortige Verstärkung."

Erst die neuartige interstellare Kommunikationstechnik und ein erfolgreich abgewehrter Angriff auf eine Minenkolonie bringt die erschütternde Wahrheit ans Licht. Die Menschheit ist nicht allein im Universum. Irgendwo in der Nachbarschaft zur Heimatwelt der Erde befindet sich eine weitere Rasse, technologisch mindestens so fortgeschritten wie die Menschheit. Sie ist es, welche auf ihrer Suche nach mensch-

lichem Fleisch und Blut die Kolonialtransporter angegriffen hat. Die großen, insektenähnlichen Räuber erhalten aufgrund ihrer zirpenden Laute den Namen Tsrit. Nach zähen Verhandlungen schließen sich 2183 die Industriedemokratische Union und die Äquatorialliga mit ihren jeweiligen Kolonien zur Terranischen Union (UTC, Union of Terra and Colonies) zusammen. Die Menschheit, durch den Druck von außen geeint und zusammengeschweißt, beginnt, sich gegen den Feind zu wehren. Dies ist der Beginn eines rund 140-jährigen verzweifelt geführten Konfliktes, der endloses Blutvergießen kostet und scheinbar nicht zu gewinnen ist.

Rasse für Rasse lernt die Menschheit ihre galaktischen Gegenspieler kennen. Glücklicherweise ist nicht jede Spezies so feindlich wie die Tsrit. Im Jahr 2216 begegnet die Menschheit einer zweiten Rasse, den entfernt humanoiden Arnesh, ein Volk, welches sich wegen seiner zwei unterschiedlichen Entwicklungsstadien als das geteilte Volk bezeichnet. Auch wenn der Erstkontakt nicht gerade friedlich verläuft, hat diese technologisch und sozial weit fortschrittliche Rasse ein Einsehen mit der Menschheit und verschont diese. Die unersättliche Neugier dieser Rasse nach dem Kulturgut anderer Spezies wird von der Menschheit nur allzu gern befriedigt, und so entsteht zwischen den Rassen ein intensiver Austausch auf gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Basis. Doch der Menschheit bleibt der direkte Zugriff auf die fortschrittlichen Technologien der Arnesh verwehrt.

Der Terranische Kniefall
Die Kolonien der Tsrit sind stark und gut befestigt. Als die UTC 2219 in ihrem beanspruchten Gebiet eine wichtige Militärbasis der Tsrit entdeckt, gelingt es ihr nur unter großen Verlusten, diese zu bezwingen. Ein paar Jahre später entdeckt die Menschheit endlich das Heimatsystem der Tsrit. In der Hoffnung, mit einem Großangriff im gegnerischen Heimatsystem den Erzfeind zu bezwingen, wird die Armee entsprechend aufgerüstet. Doch die Tsrit kommen der Menschheit zuvor. Im Jahr 2238 fallen vier riesige Flotten der Tsrit über die Kolonien der Menschheit her. Als sich im August die vier Verbände sammeln, um einen konzentrierten Angriff gegen Sol zu starten, greift die dezimierte Raumflotte die Tsrit an und wird vernichtend geschlagen. Das Schicksal der Menschheit scheint besiegelt, viele menschliche Kolonien wurden bereits zerstört und Sol, das Heimatsystem der Menschen, liegt schutzlos den Tsrit zu Füßen.

Die Rettung kommt unverhofft und in letzter Sekunde. Ohne Vorwarnung überschreitet eine Kriegsflotte von 700 Schiffen der Arnesh die Grenze zur Terranischen Union, erreicht wenige Stunden später den Sammelpunkt der Tsrit und greift die noch etwa 8.000 Tsrit-Schiffe an. Diese unterschätzen zunächst die Feuerkraft der Arnesh und bekämpfen diese. Erst als der Tsrit-Verband innerhalb einer halben Stunde auf unter tausend Schiffe schrumpft, realisieren diese ihre gnadenlose technische Unterlegenheit und fliehen Hals über Kopf aus der näheren Umgebung von Sol. Die Streitmacht der Arnesh besetzt für kurze Zeit das Staatsgebiet der Union und vertreibt die Tsrit-Schiffe Durch eine Mischung aus Dankbarkeit und Zwang werden den Arnesh im Raum der Union große Freiheiten eingeräumt. Als die Menschheit aber wieder genügend erstarkt ist, um auf eigenen Beinen zu stehen, ziehen sich die Arnesh wieder in ihr Territorium zurück.
Kontakt mit einem anderen galaktischen Mitspieler
„Der Erstkontakt mit den Srakhs hätte wesentlich friedlicher ablaufen können, wenn es nicht diese fatale Ähnlichkeit zwischen ‚Greetings!' und dem Fsaliss-Wort für ‚ausrotten' gegeben hätte."

Obwohl die Tsrit, durch den Feldzug ebenfalls über alle Maßen geschwächt, sich Stück für Stück aus dem menschlichen Territorium zurückziehen, kommt die Menschheit nicht zur Ruhe - der Kontakt zur nächsten Rasse wird geschaffen. 2239

trifft ein militärischer Aufklärer der Menschheit auf ein unidentifiziertes Schiff. Aus dem Erstkontakt mit den Arnesh erfahrener geworden, ist der menschliche Kapitän zunächst bemüht, eine Kommunikation einzurichten. Durch ein lächerliches Missverständnis eröffnet das kleinere Schiff der reptiloiden Srakhs das Feuer, welches vom terranischen Aufklärer erwidert wird. Kurze Zeit später zieht sich das srakhische Schiff schwer beschädigt zurück und flüchtet. Es sieht so aus, als ob die stark angeschlagene Menschheit einen neuen Feind hat, während der alte noch nicht einmal vollständig vertrieben wurde.

Eine Zeit lang passiert jedoch zunächst gar nichts. Erst drei Jahre später treffen die beiden Zivilisationen mit zwei Kampfverbänden wieder aufeinander. Doch glücklicherweise kommt es nicht zum Gefecht, und beide Seiten suchen erneut den Kontakt. Es stellt sich heraus, dass die Srakhs ebenfalls an keinem Konflikt zwischen den beiden Rassen interessiert sind, und der erste Schritt zu einer friedlichen Koexistenz scheint getan. Eine vertragliche Klärung wird jedoch, für die Menschen verwirrend, von den Srakhs abgelehnt.

Wenige Jahre später kommt der Krieg mit den Tsrit vollkommen zum Erliegen, da sich diese vollkommen auf ihr eigenes Territorium zurückziehen. Doch an einen Gegenschlag kann die schwache Union nicht denken. Die Zeichen stehen zunächst auf Wiederaufbau. Der Kontakt zu den Tsrit bricht ab, was seitens der Menschheit nur begrüßt wird.

Doch die Waffen schweigen nicht. Im Gebiet zu den Srakhs gibt es immer mehr Gefechte, als immer mehr Srakhs damit anfangen, menschliche Schiffe anzugreifen und zu plündern. Die srakhische Führung distanziert sich von den Angriffen, verhindert sie jedoch nicht. Auch beginnen menschliche Piraten mit Angriffen auf die Srakhs. Als die Plünderungen von Kolonien durch srakhische Freibeuter erstmals eine kritische Grenze überschreiten, greift die Raumflotte ein und zerstört einige der Piratenschiffe. Die srakhische Armee verhält sich ruhig und greift in der Nähe menschlicher Kolonien nicht ein, verstärkt ihrerseits jedoch ihre Angriffe auf menschliche Freibeuter im Territorium der Srakhs. Die Manöver von Raumflotte, imperialer Marine und den Piraten beider Seiten fordern einen ernsthaften Zwischenfall nur heraus.

Als im Jahr 2260 erstmals bei einem unbeabsichtigten Gefecht zwischen Raumflotte und imperialer Marine ernste Verluste zu beklagen sind, sieht die srakhische Regierung die Notwendigkeit der Klärung der Verhältnisse zur Terranischen Union endlich ein. Die ersten offiziellen Verhandlungen beider Regierungen beginnen. Acht Jahre und viele diplomatischen Komplikationen später steht endlich der Vertrag von Ksnethakh, welcher zwischen den Menschen und den Srakhs eine gemeinsame Grenze und eine neutrale Zone zwischen den Territorien festlegt. Endlich scheint die Menschheit zur Ruhe zu kommen.

Alte Feinde, neue Verbündete

„Sie nennen sich selbst Lengroah. Glücklicherweise sind sie weitaus friedlicher und zivilisierter, als man auf den ersten Blick vermutet."

Lediglich zwei Jahre später meldet sich ein alter Feind zurück: Die Tsrit greifen wieder an. Zunächst beschränken sie ihre Angriffe auf kleinere Ziele wie Transporter und Minenkolonien, doch dies reicht, um in der Union eine Hysteriewelle auszulösen. Die Terranische Union befindet sich wieder offiziell im Kriegszustand, und staatliche Rüstungszuschüsse explodieren. Waffengesetze werden aufgelockert, und erstmals dürfen Privatpersonen Bordwaffen in ihre Raumschiffe einbauen. Als 2279 ein eher mittelmäßiger Vorstoß der Tsrit auf eine wehrfähige Union trifft, wird die-

ser erfolgreich abgewehrt. In einem Gegenangriff werden diese Schiffe zerstört oder tief in das Gebiet der Tsrit hinein verfolgt. Abgesehen von den stark befestigten, unbezwingbaren Hauptkolonien findet die Raumflotte erstaunlich wenig Widerstand vor.

Erst ein paar Jahre später erfährt die Menschheit den wahren Grund für die scheinbare Schwäche des Gegners. 2283 dringt eine große Flotte unbekannter Bauart in das System Hades ein, in welchem sich lediglich eine kleinere Kolonie und ein militärischer Außenposten befindet. In einer Verzweiflungstat wollen die zahlenmäßig weit unterlegenen Schiffe der Union die gegnerische Invasionsstreitmacht so lange wie möglich aufhalten, damit die Kolonie evakuiert werden kann. Als der Gegner jedoch das Feuer so gut wie nicht erwidert, bricht der lokale Kommandant der Raumflotte den Angriff ab und sucht das Gespräch mit den Unbekannten. Nach mehreren Stunden können sich beide Seiten endlich ausreichend verstehen, und die Unbekannten bitten die Menschen um Schutz vor den Tsrit. Es handelt sich um eine katzenartige Rasse namens Lengroah, deren friedliche Zivilisation in den letzten Jahren von den Tsrit überrannt wurde und jetzt dem Untergang geweiht ist. Die Menschheit sichert sich den Zugriff auf die vielfach fortgeschrittenen Technologien der Lengroah und gewährt der Katzenrasse Asyl. Wenige Jahre später sind sie bereits voll in der Union integriert und beginnen mit dem Aufbau von eigenen Kolonien im Gebiet der Terranischen Union.

Während die Tsrit hauptsächlich immer noch Beutezüge im Territorium des untergegangenen Lengroah-Reiches machen und sich den Menschen gegenüber unachtsam verhalten, wird von der Union der gewagte Entschluss gefasst, biologische Kampfstoffe auf der Heimatwelt der Tsrit einzusetzen und so die gesamte Rasse auszurotten. Doch der Plan scheitert bei seiner Ausführung zuletzt am mangelhaften Wissen der Menschheit über ihren Erzfeind. Trotzdem ziehen sich die Tsrit schwer angeschlagen in ihr Territorium zurück und verbarrikadieren sich in ihrem Gebiet für knapp zehn Jahre.

Die Lage spitzt sich zu

„Gott steh' uns bei. Wenn diese Zahlen wahr sind, ist der Untergang der Union nur noch eine Frage der Zeit."

2296 überraschen die Tsrit die Menschheit mit einem plötzlichen Überfall auf drei Kolonien, bei dem 220 Millionen Kolonialisten sterben oder verschleppt werden. Nach heftigen Diskussionen in den Parlamenten der Union beschließen die reichen und wohlhabenden Kolonien im relativ ungefährdeten Westen, ihre Abgaben eigenhändig zu kürzen, um ihre eigene Verteidigung auszubauen. Daraufhin erhält die Raumflotte vom Militärrat, der obersten ausführenden Instanz der Union, den Auftrag zur Belagerung der aufsässigen Kolonien. Die Union scheint sich angesichts der erneuten Bedrohung eher selbst zu zerfleischen, und bei mehreren Kolonien kommt es zu Kampfhandlungen. Zuletzt werden die Aufstände unterdrückt, aber im Westen der Union schwelt es unvermindert weiter.

Als die Raumflotte Informationen über eine neue, noch schwach verteidigte Kolonie der Tsrit aufspürt, ergreift sie die Gunst der Stunde und greift diese im Jahr 2298 an. Erstmals erbeutet die Menschheit dabei Unmengen an Informationen über Physiologie, Ausbreitung und Technologie ihres Todfeindes. Doch die Zahlen lassen die Menschheit erzittern, als die zahlen- und kräftemäßige Unterlegenheit der Union klar wird. Fieberhaft wird nach einer Schwachstelle in der Verteidigung ihrer Kolonien gesucht. Währenddessen gelingt es den Tsrit jedoch, die erbeutete Antriebstechnologie der Lengroah sich zu Nutze zu machen, um die Hyperraum-Minenfelder der Union zu umgehen. Erst nach einer Hetzjagd durch mehrere Sy-

steme gelingt es der Raumflotte, den Prototypen der Tsrit zu stellen und zu vernichten.

Im Jahr 2302 finden die menschlichen Wissenschaftler endlich die entscheidende Schwachstelle in den Verteidigungssystemen der Tsrit und entwickeln daraus eine Angriffsstrategie zur Zerstörung der Kolonien. Die Union bereitet sich auf den größten Militarschlag in ihrer Geschichte vor. Kurz vor dem Beginn der Operation „Kreuzzug" stirbt jedoch unter mysteriösen Umständen der Imperator der Srakhs, der Delress, und Spuren menschlicher DNA lassen auf ein Attentat durch den Geheimdienst der Union schließen. Die Srakhs beginnen ebenfalls mit der Mobilisierung ihrer Truppen, und die geballte, auf beiden Blöcken mobilisierte Macht droht, sich in einem gewaltigen Konflikt zwischen Menschen und Srakhs zu entladen. Erst nach einem politisch fragwürdigen Drahtseilakt zwischen Präsident Hellingam und der neuen Delress der Srakhs glätten sich die Fronten, und die Operation Kreuzzug, der größte Militäreinsatz in der Geschichte der Menschheit, beginnt.

Ernüchterung
„Nur eine geeinte Menschheit kann sich der größten Bedrohung unserer Rasse stellen. Nur der Zusammenschluss aller Planeten kann den Fortbestand unseres Volkes sichern. Eine Abtrennung der westlichen Kolonien bedeutet in letzter Konsequenz den sicheren Untergang für die gesamte Union; dies kann, will und werde ich nicht zulassen. Daher wird die Union von Terra und ihrer Kolonien die Abspaltung der abtrünnigen Kolonien mit allen dazu notwendigen Mitteln verhindern."

Doch trotz optimaler Vorbereitung und großer Verluste gelingt es den Menschen nicht, die Tsrit in die Knie zu zwingen. Zunächst fällt Kolonie um Kolonie der Tsrit, doch dann kann sich eine Kolonie erfolgreich verteidigen und die anderen Kolonien über die Art der menschlichen Angriffe informieren. Das Blatt beginnt sich zu drehen, als die Angriffsmuster der Menschheit ihre Wirkung verlieren und die ersten Gegenangriffe beginnen. Die letzte Entscheidungsschlacht geht an die Menschheit, doch am Ende kann kaum von einem Gewinn die Rede sein: Knapp vierzehn Millionen Soldaten gehen in den Tod, und bei einem Gegenangriff der Tsrit kommen 400 Millionen Menschen um. Diese Zahlen treffen die Union bis ins Mark, auch wenn acht Kolonien der Tsrit mit insgesamt 20 Milliarden Einwohnern sowie knapp 20.000 größere Schiffe der Tsrit zerstört werden konnten. Doch ihren taktischen Vorteil hat die Union wieder eingebüßt.

Obwohl sich an der Grenze zu den Tsrit nervöse Stille breit macht, kommt die Union nicht zur Ruhe. Zunächst suchen die reichen Kolonien im Westen die Gunst der Stunde und streben eine Abtrennung von der Union und einen Anschluss an den Arneshanischen Bund an. Dieser Versuch wird jedoch durch den Militärrat der Union mit Gewalt zunichte gemacht. Erst 2304 kommt die Union zur relativen Ruhe, wenn auch nur für kurze Zeit, bis die Angriffe durch Tsrit wieder zunehmen.
Am Ende des Jahres 2305 überlagert der Funkspruch einer unbekannten Rasse das interstellare Funknetz der Union und droht darin mit der Zerstörung sämtlicher bekannten interstellaren Rassen. Eine Nachfrage bei den Arnesh ergibt, dass diese entweder ebenfalls keinerlei Kenntnisse über den möglichen Sender besitzen oder die Union mit dieser Information nicht „belasten" wollen. Für die neue Rasse wird zunehmend der Ausdruck „Spezies X" verwendet. Zur Erkundung wird die Mission „Discovery" vorbereitet, welche in Richtung Herkunftsort des Funksignals geschickt werden soll.

Der Menschheit Sündenfall
„Für eine stabile und gerechte Zukunft müssen die Unternehmen stärker in den demokratischen Prozess eingebunden werden."

Im Jahr 2306 stellt sich heraus, dass ein Konzern gegen das Isolationsgesetz, das oberste Verbot der Raumfahrt in Bezug auf monostellare Rassen, verstoßen hat. Aus reiner Gewinnsucht wurde eine der restlichen Union bisher unbekannte, technologisch rückständige Rasse brutal unterworfen und versklavt. Der Fall erhitzt die Gemüter in der Bevölkerung so sehr, dass die Polizei zunächst die Konzernanlagen vor dem wütenden Mob schützen muss, statt die notwendigen Durchsuchungen von Firmensitzen vornehmen zu können. Seltsamerweise verhält sich die Polizei sehr langsam bei der Beweisbeschaffung. Erst als Präsident Hellingam die Verzögerungstaktik seines Innenministers leid ist und die Sache in die eigene Hand nimmt, kommt heraus, dass der Innenminister und Teile der Heeresführung offenbar schon vorher von der Sache Bescheid wussten. Als vom Präsidenten der Weg für eine Zerschlagung des Konzerns freigemacht wird und große Teile in staatliche Hände fallen, verursacht dies starke Irritationen bei den anderen Konzernen. Ein Jahr später hängen diese dem Präsidenten eine Schmiergeldaffäre an und bauschen einige Geschenke so auf, dass dieser gezwungen ist abzudanken. An seiner Stelle wird ein konzerntreuer Mensch zum neuen Präsidenten der Union gewählt, der den Konzernen größere Freiheiten gewährt.

Offene Fragen

„Wir können nur bestätigen, dass es Gespräche zwischen der Raumflotte und Führungspersonen der Tsrit nicht gegeben hat. Alles andere sind infame Lügen."

Bereits vor dem Rücktritt Hellingams verschwindet die Discovery, welche die Spuren von Spezies X erkunden sollte, spurlos. Im Dezember 2307 geht das Gerücht umher, die Raumflotte hätte in Verhandlungen mit den Tsrit gestanden. Auch wenn dies offizieller Seite entschieden dementiert wird, kann der Verdacht nicht völlig ausgeräumt werden. Kurze Zeit später fordert der Kanzler der Arnesh gemäß einer Klausel im Staatsvertrag menschliche Truppen für einen Kampfeinsatz an. Dabei werden die Soldaten für den Einsatz auf speziell für Menschen zugeschnittene Kriegsschiffe der Arnesh umgerüstet, welche den Streitkräften bei der Rückkehr jedoch wieder abgenommen werden. Kurz nachdem den Forschungslabors die Konstruktion des ersten menschlichen Androiden gelingt, entflieht dieser geschickt und vollkommen ohne Vorwarnung. Im August 2308 findet man in der neutralen Zone zu den Srakhs mikroskopisch große Trümmerteile eines riesigen Schiffes oder einer kleinen Station, von einer gewaltigen, unbekannten Macht in Stücke gerissen. Und zum Ende des Jahres beginnen die Tsrit damit, ihre Schiffe zur größten Flotte, die jemals gesehen wurde, zu konzentrieren.

Was hat man von Spezies X zu erwarten? Was wurde zwischen der Raumflotte und den Tsrit besprochen, wenn die Gespräche überhaupt stattfanden? Warum bauen die Arnesh Schiffe extra für die Menschheit? Was ist mit Abe, dem ersten menschlichen Androiden passiert? Woher und von wem stammen die Trümmerstücke in der neutralen Zone? Und was planen die Tsrit mit Goliath, ihrem gewaltigen Flottenverband in direkter Nähe zur Union? Die Lage der Menschheit ist zu Beginn des Jahres 2309 unsicher und fragwürdig geworden, und gefährlicher denn je...

Katzenjammer

Ein Kurzabenteuer fürdas Hard-SF-Rollenspiel ***AD 2309 - Der Kampf ums Dasein***
von Peter Hildebrand

Das Abenteuer findet Ende September 2308 auf der Kolonie Jordansrock statt. Hierbei handelt es sich um einen größtenteils von Wasser bedeckten Planeten, der etwa 140 Lichtjahre von der Erde entfernt ist und in Richtung des Neuen Arneshanischen Bundes liegt. Der Handel mit den Arnesh sowie ein gesundes Maß an Tourismusangeboten für diese Fremdrasse sorgte für den relativ hohen Wohlstand der Kolonie.

Durch wiederholte Konflikte zwischen den lokalen Machthabern und der Unionsregierung hat Jordansrock inzwischen seinen Selbständigenstatus verloren und muss außerdem die Stationierung der Raumflotte dulden. Die durch den unselbständigen Status geringen Etats für Verteidigung und Inneres sorgen auf Jordansrock zusätzlich zu der recht freizügigen Einstellung zum Handel, dass Recht und Ordnung nicht gerade zwei für diese Kolonie typische Begriffe sind. Gerade im Bereich des Handels wird über die Kolonie nahezu alles gehandelt, ob nun legal, geschmuggelt oder gestohlen, ohne dass die Polizei massiv eingreifen könnte oder wollte; zum Teil soll sie ebenfalls an solchen Geschäften beteiligt sein.

Jordansrock besitzt etwa 500 Millionen Einwohner; da der Planet in Äquatornähe die meisten Landflächen aufweist, befinden sich dort auch die meisten Einwohner. Durch die Sonneneinstrahlung der hellgelben Sonne herrscht über das ganze Jahr ein warmes Klima, welches auch schnell heiß und durch den ursprünglichen tropenartigen Bewuchs schwül und unerträglich sein kann. Verwaltungshauptstadt ist die Hafenstadt New Francisco mit 35 Millionen Einwohnern, die durch die Nähe zum Meer etwas milderes Klima aufweisen kann. Im Orbit befindet sich neben den Abwehrsatelliten eine der größten orbitalen Verladebahnhöfe des Westens der Union mit rund 5.000 beschäftigten Personen und einer Kapazität für 350.000 Besucher. Sowohl für die Stadt wie auch für die Orbitalstation gilt, dass man dort relativ gefahrlos leben kann, solange man sich nicht in die dunkleren Gegenden begibt, in denen die Polizeipräsenz kaum spürbar ist.

Vorgeschichte
Den Charakteren ist mehr oder weniger bekannt, zum Beispiel durch einen Auftraggeber, dass der Reporter Robert Gordan an einer Enthüllungsgeschichte für seine Zeitung, den „Jordansrock Tribune" gearbeitet hat. Darin wollte er die Machenschaften einiger Konzerne nachweisen, welche die Schmuggelaktivitäten auf Jordansrock nicht nur tolerieren, sondern gezielt ausnutzen, um ihre inoffiziellen Bilanzen mit Hilfe des Schwarzmarktes ein bisschen zu verbessern. Es existiert eine exakt drei Wochen zeitverzögert abgeschickte Textbotschaft von Robert Gordan. In dieser erzählt er, dass er während seiner Ermittlungen wohl in ernsthafte Schwierigkeiten geraten sei und somit diese automatische Botschaft nicht hat abschalten können. Er bittet darum, aus seiner Lage befreit zu werden, und dazu sein Apartment nach den Unterlagen zu durchsuchen, mit denen die Charaktere die Spur des Reporters aufnehmen können. Leider steht nicht einmal fest, ob Robert Gordan noch lebt oder nicht. Eine Vermisstenanzeige bei der Polizei ist zwar möglich, aber reinste Zeitverschwendung - diese Szene kann auch ausgespielt werden.

Die exakte Anfangsszene hängt natürlich direkt von den Charakteren ab. Handelt es sich um Freunde oder Verwandte des Reporters, könnten sie alle zeitgleich die

Nachricht empfangen haben. Besteht die Gruppe aus mehreren Detektiven oder existiert bereits als bekannte Abenteurerbande, könnten sie von einem Verwandten Gordans den Auftrag erhalten, nach dem Vermissten zu suchen. Auch diese Szenen sollten zu Beginn des Abenteuers ausgespielt werden; der Fantasie des Spielleiters sind dabei keine Grenzen gesetzt. Das Abenteuer sollte jedoch auf dem Planeten stattfinden, und innerhalb der Gruppe sollte keiner (erfahrungsmäßig oder finanziell) in der Lage, einen Flug zur Orbitalstation selbständig durchzuführen.

Episode 1: Das Apartment des Robert Gordan

Das Apartment lässt sich mit einem elektronischen Schlüssel, über den die Charaktere verfügen sollten, öffnen. Die Wohnung macht auf den ersten Blick einen aufgeräumten Eindruck, sie erscheint sogar fast steril. Lediglich wie Schränke mit verschiedener Kleidung eines typischen Singlehaushaltes, einige Getränke (Dosenbier und einige Designergetränke) und Lebens- und Würzmittel (hauptsächlich synthetisch oder genbehandelt, angebrochene Flaschen von Essig, Öl, Zitronensäure, Mayonaise - alles was man für einen guten Salat braucht), im Kühlschrank und die Tachoanzeige am Trimmrad im Wohnzimmer zeugen davon, dass die Wohnung überhaupt benutzt wird bzw. wurde. Abriebsfreie Stoffe und Textilien und Synthetikböden verhindern, dass sich in der Zeit der Abwesenheit eine Staubschicht ansammeln konnte. Insgesamt macht die ganze Wohnung einen durch und durch von allem Lebenden verlassenen Eindruck.

Robert Gordans Agentensystem, in der holographischen Darstellung eine hübsche, Dame etwa gegen Ende 20, wird zum gleichen Zeitpunkt aktiviert wie die Türverriegelung freigegeben wird. Defekte Außensensoren hindern das Programm daran, die Neuankömmlinge beobachten zu können. Lassen sich die Eindringlinge nicht sofort identifizieren, beschließt das Programm zu improvisieren: Da sich im Empfangs- und Wohnzimmer eine großflächige Holoprojektionsfläche befindet, die ein täuschend echtes Bild liefert, beschließt sie, jeden Eindringling in ihrer holographischen Gestalt mit Hilfe einer ebenso holographischen Waffe aufzuhalten, die Tür automatisch zu verriegeln und den Eindringling dazu zwingen, mit seinem Kommunikator die Polizei zu holen - jegliche feste Kommunikationsverbindungen der Wohnung sind nämlich ebenfalls nicht in Funktion. Das Manöver kann natürlich leicht schiefgehen, sobald der Eindringling erkennt, dass es sich nur um eine Holographie handelt oder er gegen die Projektionsfläche läuft, aber das Programm ist in dieser Hinsicht recht verzweifelt angesichts seiner Lage.

Nach eventuellen Komplikationen zum Anfang sollte sich die Lage aber schnell aufklären. Der Schreibtisch ist vollkommen leer und ausgeräumt; bei genauem Hinsehen lässt sich erkennen, dass die Verriegelung geschickt und unauffällig aufgebrochen wurde. Und siehe da, auch am elektronischen Türschloss lassen sich bei genauer Untersuchung Spuren für ein Eindringen feststellen, die vorher unerkenntlich geblieben sind..

Das Agentensystem (mit Namen Tina) erzählt den Charakteren bei Nachfrage, dass es selber erst seit wenigen Minuten aktiviert worden sei. Es hat keinerlei Erinnerungen daran, warum es deaktiviert wurde. Außerdem fehlen dem System sämtliche von ihm verwalteten privaten Daten des Reporters; beides ist unüblich und sollte Sabotage nahelegen. Selbst bei genauer technischer Analyse gelingt es den Charakteren nicht, eine Spur des Angreifers zurückverfolgen, da der Angriff scheinbar perfekt durchgeführt wurde. Die Analyse enthüllt jedoch die Existenz verschiedener, nicht 100-prozentig legaler Module des Agentensystems, und dessen Handlungsspielraum erweitern.

Zusätzlich sind von der Wohnung sämtliche stationären Datenleitungen nach außen unterbrochen, Funkleitungen nach außen existieren nicht. Die Reparatur des Problems erfordert ein paar Ersatzteile (Signalwandler und -verstärker, 25 Elcut). Zuletzt befinden sich in der Wohnung außerdem einige versteckte Abhöreinrichtungen, die allerdings nur sehr schwer zu entdecken sind. Das Agentensystem weiß von diesen Einrichtungen ebenfalls nichts.

Spielleiter-Informationen
In der Wohnung sollte irgendwo als entscheidender Hinweis eine Adresse versteckt sein, welche die Charaktere auf die Spur zum orbitalen Verladebahnhof von Jordansrock führt. Wo genau diese Adresse versteckt ist, sollte der Spielleiter entscheiden, um bei Bedarf das Versteck wechseln zu können, um den Handlungsablauf nicht unnötig zu blockieren. Mögliche Verstecke wären z.B. als Datenchip unter eine Schublade geklebt, in den Tachometer des Trimmrades oder in der Anzeige der Einbauküche (was bei beiden Anzeigen durch Fehlfunktionen auffallen könnte), oder in Form einer weiteren verzögerten elektronischen Botschaft, die nach Reparatur der Kommunikationssysteme ankommt.
Die in der Wohnung befindlichen Abhöreinrichtungen wurden von einem Agenten eines Konkurrenzkonzernes von CNK eingerichtet, der auch den Schreibtisch geleert hat. Dieser Agent muss für das weitere Abenteuer jedoch keine weitere Rolle spielen, und kann, sobald die Charaktere auf die Schmuggler im Orbit stoßen, bereits von den Schmugglern gestellt und getötet worden sein. Davon wissen aber die Charaktere zu Anfang natürlich nichts.

Episode 2: Der Flug nach Jordansrock Orbital

Um einen Flug zur Orbitalstation zu erhalten, müssen die Charaktere entweder einen Linienflug buchen oder auf einen privaten Piloten mit seinem Schiff zurückgreifen. Linienflüge kosten mit 200 Elcut pro Person und Flug zwar nicht allzu viel, haben jedoch den Nachteil, dass das Gepäck jedes Reisenden Beschränkungen (vor allem bezüglich illegaler Waffen, aber auch Drogen) unterliegt und kontrolliert wird. Beim Einchecken müssen sie jedoch feststellen, dass aus unerklärlichen Gründen die Buchung storniert wurde, angeblich von den Charakteren selber. Die Wirklichkeit ist aber, dass die Charaktere jetzt die ersten aktiven Steuerungen seitens der Agenten am eigenen Leib erfahren. Durarrhoan Gerregon, der beim Einchecken anwesend ist (da er angeblich persönlich auf seine Abflugerlaubnis wartet) und das Dilemma der Charaktere mitbekommt, fragt die Charaktere, ob er ihnen helfen könnte, und bietet ihnen an, auf seiner geschäftlichen Orbitalfähre mitfliegen zu können.

Suchen die Charaktere nach einen vertrauenswürdigen Piloten für einen privaten Charterflug, werden sie keinen Erfolg haben, da alle Piloten einen Rückzieher machen. Gerüchten unter den Piloten zur Folge sollen die Charaktere nämlich höchst illegale Materialien zum orbitalen Verladebahnhof schmuggeln und würden auch von der Stellarpol gesucht. „Retter" in der Not ist auch hier Durarrhoan, der als einziger die Charaktere mitnehmen will.

Seine offizielle Begründung, die Charaktere kostenlos oder für ein paar hundert Elcuts pro Person mitzunehmen, ist recht einfach: Er muss für die Flüge nichts zahlen, da ihm die Orbitalfähre von CNK zur Verfügung steht und Treibstoffkosten erstattet werden. Seine wahre Identität verheimlicht er: Er gibt sich als Geschäftsmann von CNK aus, der momentan Waffenexporte von Lengroah-Waffen (die als die besten in der Union gelten, aber durch strikte Beschränkungen für Nicht-Lengroah so gut wie nicht erhältlich sind) in das Territorium der Arnesh koordiniert und mit einigen Arnesh verhandelt, die sich auf Jordansrock aufhalten. Es stört ihn zwar, dass die Arnesh nur an den Waffen interessiert sind, um sie in Museen auszu-

stellen, „aber Geld ist Geld", wie er sagt. Heuern die Charaktere ihn als zivilen Piloten an, gibt er an, mit dem Preis, den er für den Flug verlangt, einige Aufbauprojekte seiner Rasse in Tarunis-4, einer Lengroah-Kolonie, unterstützen zu wollen. Bei den stornierten Linienflügen macht er es „aus reiner Freundlichkeit" und weil die Charaktere ihm Leid tun - er hätte solche Stornierungen schon häufiger erlebt.

Durarrhoan Gerregon ist aktiver Pilot und fliegt die Orbitalfähre selber, ein schlankes, kleines aerodynamisch geformtes Raumschiff. Im Cockpit findet sich Platz für zwei Piloten, der Passagierraum hat acht weitere Sitze. Der Maschinenraum ist zu Beginn versperrt, dort ist noch Plaqtz für eine weitere Person. Dort befindet sich ein zweiter Lengroah als Techniker, der sich zunächst vollkommen unauffällig verhält und die Gespräche im Cockpit und Passagierraum abhört. Falls die Charaktere Durarrhoan bedrohen wollen, wird der Techniker mit einem Streubetäubungsgewehr und einer Plasmapistole in den Passagierraum kommen, um die Chancen für Durarrhoan etwas zu verbessern.

Der Flug in den Orbit dauert etwa 4 Stunden: Der Start verläuft horizontal, geht aber nach einigen Minuten in einen senkrechten Steilflug über. Die Sitze im Passagierbereich sind allerdings drehbar gelagert, sodass sie in senkrechter Position verbleiben. Das Schiff besitzt zwar während des Steigfluges keine eigenständige Gravitation, beschleunigt aber auch nicht allzu stark, wodurch der Flug kaum beschwerlich ist. Erst im Orbit ist nach 2,5 Stunden der Steigflug beendet und Durarrhoan schaltet die künstliche Gravitation ein, während er gleichzeitig mit dem Andockmanöver an Jordansrock Orbital beginnt. Währenddessen plaudert er noch ein bisschen mit der Gruppe und gibt ihnen noch eine elektronische Visitenkarte in ihre Armbandkommunikatoren, damit sie sich melden können, falls sie auf der Station etwas brauchen sollten und er ihnen vielleicht helfen kann. Am Ende des Fluges dockt er an einer Stelle für kleine Privatfähren an, und die Charaktere können sein Schiff ohne große Kontrollen verlassen.

Spielleiter-Informationen
Früher oder später müssen die Charaktere in den Orbit nach Jordansrock Orbital, um das rätselhafte Verschwinden zu lösen. Da die Charaktere über keinerlei eigene Raumschiffe verfügen, um zur Orbitalstation gelangen, müssen sie entweder einen Linienflug buchen oder ein Schiff anheuern - letzteres sollte für sie nur sinnvoll sein, wenn sie illegale Waffen nach oben schmuggeln wollen. Auf jeden Fall wird Durarrhoan Gerregon versuchen, die Charaktere auf sein Orbitalschiff zu bekommen, um ihr Vertrauen zu gewinnen. Er wird wie auch der andere Agent ihre Linienflüge stornieren und Gerüchte unter die freien Piloten streuen, allerdings um die Charaktere für sein Schiff und um ihr Vertrauen zu gewinnen.

Epiosde 3: Robert Gordans Kontaktperson

Die Adresse auf dem versteckten Chip in Robert Gordans Appartment führt die Spieler zu einer verschlossenen Wohnzelle auf Jordansrock Orbital. Diese liegt in einem eher schlechten Gebiet der Wohnbezirke dieser Station in direkter Nähe zum Getrieberad der Rotationssektion, wodurch im dreckigen, wenig besuchten Gang das Dröhnen und Knirschen des Antriebs in regelmäßigen Abständen (4 Minuten, 4,47 Sekunden) deutlich hörbar ist und leisere Geräusche oder Gespräche überdeckt. Die Gravitation beträgt auf dieser Ebene 0,92g. Der Gang ist schmutzig und nur gering beleuchtet; einige Lampen fehlen oder sind defekt. Stationäre Komm-Systeme existieren nicht, das einzige Computerterminal in der unmittelbaren Umgebung ist außer Betrieb, ebenso wie die sichtbaren Überwachungskameras, deren Leitungen einfach gekappt wurden. Bei genauer Untersuchung stellt man aber fest, dass an einigen, sehr unauffälligen Stellen wie kaputten Lampen oder in defekten

Kameras mit zerschlagenen Linsen Mikrokameras eingebaut wurden, um den Gang zu überwachen.

Nero Dshakhran, die Bewohnerin der Wohnzelle, hat sich in die Überwachungssysteme der Station eingehackt und in ihrem Bereich zusätzliche Überwachungseinrichtungen eingebaut, sodass sie alarmiert wird, wenn jemand bei ihr versucht, einzubrechen. Sie nutzt ihre Wohnung als Überwachungsposten für die Golden Guns, um sie von dort aus über Polizeikontrollen oder unbefugtes Eindringen zu warnen. Aus diesem Grund befindet sie sich meistens in ihrer Wohnung und nicht in ihrem Versteck. Sie meldet sich regelmäßig beim Chef der Bande, einem gewissen Jack Marton, und meldet ihm von anstehenden Aktionen und ungewöhnliche Ereignisse auf der Station. Wenn irgendetwas mit der genau vordefinierten Rückmeldung, die vom Tag und der Tageszeit abhängt, nicht stimmen sollte oder Nero einen Hilferuf abschickt, ist Jack Marton gewarnt und wird mit einem Trupp von 4 Leuten versuchen, die Lengroahfrau zu retten, der innerhalb von 6 Minuten kommt.

Bei unbekannten Personen wie den Charakteren wird sie so tun, als sei sie nicht da; versuchen die Charaktere, bei ihr einzudringen, wird sie einen Hilferuf abgeben, sich hinter die Tür stellen und den ersten Charakter mit ihrer Laserpistole bedrohen. Erst wenn von den Charakteren offensichtlich keine Gefahr oder Bedrohung ausgeht, wird sie mit ihnen kooperieren, Zunächst wird sie sie jedoch fortschicken und versuchen, den herbeieilenden Hilfstrupp der Schmuggler abzuwimmeln, um später per Kommunikator ein neues Treffen zu organisieren. Bei diesem Treffen erzählt sie den Charakteren ihren Teil der Geschichte und versucht sie, zu einem bewaffneten Überfall auf die Schmuggler zu animieren.

Spielleiter-Informationen
Die Charaktere können Nero Dshakhrans Vertrauen dadurch gewinnen, indem sie Nero bei einem Überwältigen fair behandeln beziehungsweise besonnen handeln, wenn sie von ihr bedroht werden. Erzählen sie ihr aufrichtig von der Rettungsaktion für Robert Gordan, wird sie die Charaktere unterstützen, da sie selber weit genug ist, um mit den Schmugglern zu brechen. Sie wird ihnen den Aufenthaltsort der Schmuggler nennen und sich bereit erklären, die Charaktere nicht zu melden, sobald sie diesen betreten, wodurch die Charaktere das Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben. Als Gegenleistung fordert sie aber auch, dass die Charaktere keinen der Schmuggler am Leben lassen. Halten die Charaktere dieses Versprechen nicht, wird sie nicht zögern, diese zu verpfeifen - sie kann schließlich das ganze Geschehen durch ihren Abhörposten verfolgen! Sie wird sich weigern, an der Aktion ansonsten aktiv teilzunehmen mit der Behauptung, sie könne mit Schusswaffen nicht gut umgehen (eine glatte Lüge), und schaut scheinbar beklemmt auf ihre dolchartigen Fingerkrallen, wobei den Charakteren erst jetzt auffällt, wie ihre Hände leicht zittern.

Die Charaktere sollten sich zum Auslöschen der restlichen „Golden Guns" eine bessere Kampfausrüstung aussuchen. An dieser Stelle empfiehlt es sich natürlich, den Kontakt zum „Geschäftsmann" Durarrhoan wieder aufleben zu lassen, der natürlich gerne bereit ist, den Charakteren „für einen Gefallen", den die Charaktere ihm nachher zu leisten haben, die besten Waffen von CNK (sprich das Lasergewehr 12RR-CN) leihweise zur Verfügung stellen. Er wird ihnen dabei die Waffen auf sechsfache Impulslänge und vier-Schuss-Salve voreinstellen sowie die Charaktere mit den exzellenten L5-Energiemodulen ausstatten (macht 16 Salven pro Magazin plus zwei Einzelschüsse).

Die Charaktere sollten selbst wenn Nero schläft nicht umbemerkt in die Wohnzelle eindringen können, da ein von ihr geschriebenes Programm als Wache tätig ist und

sie bei einem Einbruchsversuch wecken wird. Dasselbe gilt, wenn die Charaktere in das verlassene oder das neue Versteck der Golden Guns eindringen. Ihr Abhörposten ist jedoch ein dermaßen unübersichtliches Wirrwarr von Drähten und Steuersystemen, dass die Charaktere mehrere Stunden bräuchten, um es auch nur ansatzweise bedienen zu können.

Episode 4: Showdown in der Frachtsektion

Die Charaktere werden sich, hoffentlich gut bewaffnet, auf dem Weg zum Versteck der Golden Guns machen, welches in der Frachtsektion G-17 im Ring B liegt. Diese Sektion besitzt durch die Rotation eine Schwerkraft von etwa 0,9g. Früher oder später sollten die Charaktere, egal ob sie auf heimlich machen oder in Rambo-Manie hineingehen, entdeckt werden. Beim anschließenden Feuergefecht, an dem insgesamt bis zu 10 Schmuggler teilnehmen werden, schließen sich hinter den Charakteren auf einmal (per Fernsteuerung durch den 11. Schmuggler) die Türen und Schotte. Unerwartete Unterstützung erhalten die Charaktere jedoch von Nero Dshakhran, die von hinten über die stark bewachte Treppe mit Klauen und Schusswaffen eingreift, sowie von Durarrhoan Gerregon, der den Schmugglern von einigen Belüftungsgittern aus (an den Wänden in Deckennähe) mit einem Granatwerfer und einigen Plasmagranaten das Leben erschweren wird.

Spielleiter-Informationen:
Zunächst sollte den Charakteren klargemacht werden, dass ein Angriff über die stark gesicherte und manuell verschlossene Treppe nicht funktionieren wird und sie über den Frachtraum in das Versteck eindringen müssen. Weitere Durchgänge gibt es nicht, da die Schmuggler die restlichen möglichen Eingänge geschickt verbarrikadiert haben.

Mit Hilfe der beiden Lengroah, die beim Kampf auf der Seite der Charaktere sind, sollte der Endkampf zwar eine Herausforderung, aber dennoch machbar sein. Im Notfall sollten die Handlungen der Lengroah so angepasst werden, dass die Charaktere eine faire Chance haben, den Kampf zu überleben. Falls die Spieler eine eigene Idee entwickeln, wie sie den Überfall gestalten wollen, sollte der Spielleiter an dieser Stelle auch Flexibilität zeigen und auf die Ideen der Spieler improvisierend eingehen.

Szene 5: Happy End

Vor der Tür zum Zellenraum befindet sich die Leiche eines Schmugglers, dessen Kehle offensichtlich von der Lengroah zerfetzt wurde. Die Tür zum Zellenraum ist gut verriegelt, sodass die Charaktere einige Zeit benötigen werden, um die Tür aufzubekommen, falls Nero den Kampf nicht überlebt haben sollte. Ansonsten wird sie sich einige Zeit mit dem Schloss beschäftigen, um den eingesperrten Reporter zu befreien. In der Zwischenzeit stößt auch Durarrhoan Gerregon zur Gruppe, der die Lüftungsschächte wieder zurück geklettert ist und auf normalem Wege zum Versteck kommt, wobei er einige Zeit mit den versperrten Türen beschäftigt sein wird. Er hat eine längliche Tasche dabei, in der er den Granatwerfer und eine Bombe dabeihat, deren Zeit- und Funkzünder bereits eingestellt ist und läuft, wovon die Charaktere nichts wissen. Mit einem ironischem Zucken in den Ohren und amüsiertem, mehrfachem Augenzwinkern freut er sich, dass die Charaktere ihm bereits „den größten Teil des Gefallens" getan haben.

Natürlich muss Durarrhoan inzwischen zugeben, dass er alles andere als ein Handelsvertreter seines Konzerns ist. Die Kooperation mit den Charakteren bot sich ihm an, da beide Parteien über ähnliche Ziele verfügten. Der Konzern war mit dem Gebaren der Schmuggler schon lange unzufrieden, da diese bereits mehrere unbeteiligte Personen auf dem Gewissen haben. Nach einem Plausch beginnt er damit, die

separaten Computersysteme der Golden Guns zu infiltrieren, um die Konten der Schmuggler zu plündern. Dann kassiert er wieder „wie vereinbart" die Waffen ein. Der Zünder der Bombe bleibt dabei die gesamte Zeit aktiviert.

Sind die Charaktere dabei kooperativ, wird er ihnen gerne die übrig gebliebenen Waffen der Schmuggler (die Lagerbestände wurden durch einer Plasmagranate zerstört) überlassen. Leider muss er den Charakteren sämtliche Datenspeicher und Aufzeichnungsgeräte entnehmen, was er als eine „unangenehme Pflicht" empfindet, aber er kann es sich nicht leisten, dass von den gesamten Ereignissen auch nur ein Beweis an die Öffentlichkeit dringt.

Anschließend kontaktiert er einige Personen, die mit den Aufräumarbeiten in der Sektion beginnen. Er erklärt sich gerne bereit, die Charaktere, den Reporter und Nero Dshakhran zur Planetenoberfläche zurück zu bringen, und stößt dabei mit den Charakteren mit einer Flasche echten Champagners an.

Spielleiter-Informationen
Sollten die Charaktere sich weigern, die Waffen und sämtliche Aufzeichnungen zurück zu geben, oder ihn gar damit bedrohen oder angreifen, wird er zunächst versuchen, sie zu beschwichtigen und an ihre Ehre appelieren. Abgesehen davon befinden sich in der Nähe der Leichen noch genügend vergleichbare Waffen, auf die er die Charaktere aufmerksam macht, falls die auf Beute aus sind. Außerdem wird er sie beiläufig fragen, wie die Charaktere denn mit diesen Waffen gedenken, wieder zur Planetenoberfläche zu kommen? Falls dies auch nichts fruchtet, wird er ihnen als seine „Lebensversicherung" und ultimatives Druckmittel die scharfe Bombe zeigen, um seine Verhandlungsposition zu bekräftigen. Die Bombe zündet außerdem, sobald Durarrhoans Lebenszeichen erlöschen, er sich zu weit von ihr entfernt oder er die Bombe per Funkzünder aktiviert. Die Stärke der Bombe ist hoch genug, um die komplette Sektion zu zerstören. Um die Charaktere kooperativer zu machen, kann er ihnen das Ende mit bis zu 40.000 Elcut als Bestechungssumme als Anteil an den Konten der Schmuggler (insgesamt 80.000 Elcut) versüßen.

Dramatis Personae

CNK-Agent Durarrhoan Gerregon
Durarrhoan Gerregon ist ein Kirsa, ein pechschwarzer Lengroah. Er besitzt eine eindrucksvolle Größe von 1,91m, die aber für Lengroah-Männer nichts ungewöhnliches ist, und weist einen schlanken, sehr athletischen Körperbau auf. Sein schwarzes Fell glänzt seidig matt und ist glatt und sauber. Er macht einen gepflegten Eindruck. Seine Kleidung besteht am Anfang der Geschichte aus förmlicher Geschäftskleidung, die ihm aber ein bisschen Unbehagen bereitet, da ihm der Kragen nicht passt sowie die langen Hosen und Ärmel seine Beweglichkeit einschränken. Einen Schlips oder eine Fliege trägt er aber nicht, bei einem Menschen würde man die Form der Kleidung eher freizeitlich-schick bezeichnen, auch wenn die Farbe ein seriöses, uniformes dunkelgrau ist.

Beim Angriff auf die Golden Guns wählt er allerdings typische Lengroah-Kleidung: Eng geschnitten, viel Bewegungsfreiheit (die er für die Klettertour im Lüftungsschacht auch benötigt). Er trägt keine Panzerung.

Durarrhoan Gerregon ist einer der Top-Agenten von CNK, es sollte für die Spieler unmöglich oder zumindest sehr schwer sein, ihn auszutricksen. Er genießt größere Freiheiten bei der Ausübung seines Jobs und nutzt diese auch voll aus.

Schmugglerin Nero Dshakhran
Nero Dshakhran ist mit ihrer Größe von 1,95m selbst für eine Lengroah ungewöhnlich groß. Sie ist allerdings äußerst dürr und ausgemergelt und macht keinen guten Eindruck. Ihr hellbraunes Fell ist struppig und ungepflegt, an einigen Stellen sind aufgrund von Narben deutlich erkennbare Löcher vorhanden. Ihr dunkles Haupthaar hat sie nach hinten zu einem verklebt aussehenden Pferdeschwanz gebunden. Meist tritt sie zurückhaltend und niedergeschlagen auf; nur in seltenen Fällen wie bei der Verteidigung ihrer Wohnzelle oder dem Angriff auf Jack Marton kann sie mit einer überraschenden Energie aufwarten. Ihre Kleidung ist, wie für Lengroah typisch, sehr knapp gehalten und bedeckt gerade einmal ihr Geschlecht, ihre Brüste und den unteren Teil des Rückens bis zum Gesäß.
Bei der Suche nach einer Anstellung auf der Station wurde sie kurz nach ihrer Ankunft überfallen und schwer verletzt. In diesem Zustand wurde sie von Jack Marton, dem Chef der Golden Guns, gefunden; im Wissen um die technischen Fähigkeiten der Lengroah wurde sie von den Schmugglern gesund gepflegt, wodurch sie aus Dank dafür den Schmugglern beitrag und damit begann, die Stationsüberwachung für die Zwecke der Golden Guns zu missbrauchen sowie an die Überwachungszentrale der Station falsche Daten zu liefern.

Trotz ihrer Bedeutung für die Golden Guns ist sie allerdings in der Hierarchie der Schmuggler am untersten Ende. Auch wenn es sie innerlich mit Genugtuung füllt, dass die Golden Guns hauptsächlich mit lengroathischer Waffentechnik handeln, muss sie als Ableiter herhalten, wenn es Probleme mit „den Kätzchen" (sprich: dem Konzern) gibt. Rassistische Beleidigungen und Hohn der anderen, menschlichen Schmuggler ihr gegenüber zählt zur Tagesordnung. Der Chef der Golden Guns, Jack Marton, ermuntert dabei sogar noch mit seinem besonders geringschätzigen Bemerkungen ihr gegenüber die anderen Schmuggler.

Sie plant den Bruch mit den Golden Guns schon seit längerem und hatte darauf gehofft, mit Robert Gordan, den sie ausgesprochen sympathisch fand, unauffällig verschwinden zu können. Leider wurde dieser kurz von Ende der Beweissicherung von den Schmugglern erwischt. Ursprünglich wollten diese ihn einfach umbringen; um ihn zu schützen, schlug Nero vor, mit dem Reporter CNK zu erpressen, wohl wissend, dass sie damit eine gefährliche Kettenreaktion in Gang bringen könnte, aber auch, dass Gordans Überlebenschancen bei CNK weitaus höher als bei den Schmugglern sind. CNK ging auf das Spielchen ein und begann mit Verhandlungen über die Höhe des Lösegelds, schickte aber gleichzeitig Durarrhoan Gerregon. Da somit ihr erster Versuch, mit den Schmugglern zu brechen, gescheitert war, wittert sie mit den Charakteren die Chance, ihr Problem mit den Schmugglern ein für allemal aus ihrem Leben zu streichen.

Sie weiß, dass Robert Gordan kurz vor der Auslieferung an CNK steht, wird dies aber den Charakteren aus Vorsicht auf keinen Fall sagen. Sie gibt außerdem an, dass sie in der Lage sei, den Raum, in dem Robert Gordan gefangen gehalten wird, von ihrer Wohnzelle aus beim Angriff so versperren zu können, sodass die Schmuggler den Reporter während des Angriffes nicht hinrichten können. Um die Gruppe zu täuschen und ihnen den Überfall schmackhafter zu gestalten, wird sie behaupten, von den insgesamt 11 menschlichen Schmugglern sei in der Regel mindestens die Hälfte unterwegs und nicht im Lager, wobei der Außentrupp etwa alle drei Stunden zum Lager zurückkehren würde. In Wirklichkeit sind aber meistens nahezu alle Schmuggler im Versteck anwesend.

NARVALON

Ein märchenhaftes Fantasy-Rollenspiel von Marcus Johanus
Zusätzliches Design: Maria Hirthe und Markus Voht

Es war einmal, vor mehr als neunhundert Jahren
In der Welt der Menschen zogen Ritter aus, um in großen Truppen in das gelobte Land zu ziehen. Sie folgten *seinem* Ruf und *seinem* Willen. Gleichzeitg ging die Inquisition durch die Dörfer und brachte jeden auf den Scheiterhaufen, der noch den *Alten Wegen* folgte.

Die Welt stürzte in einen Strudel aus Gewalt, Angst und Elend, an deren Ende eine einzige, wahre Lehre vom Seelenheil stand.

Der *Eine* tat sein Werk.

Zwei Welten
Neben der sichtbaren Welt der Menschen, gab es stets eine unsichtbare: die Welt der Fabelwesen und Sagengestalten: die *Andere Welt* - erschaffen und geformt aus dem mystischen Urstoff, den man *Mana* nennt.

Unter den Sagengestalten und Fabelwesen war in dieser *Anderen Welt* ein erbitterter Krieg ausgebrochen. Über die Jahrhunderte hatten die Menschen unzählige Sagen, Geschichten und Märchen erzählt, unzählige Träume geträumt wodurch sie Geschichten, Religionen und Fabelwesen zum Leben erweckten. Die Kraft der Menschen, durch ihren Glauben *Mana* zu formen, wurde für die Fabelwesen und Märchengestalten zum Fluch. Jeder vom Menschen erschaffene Gott beanspruchte für sich, der Schöpfer und Herrscher der Welt zu sein.

Gleichzeitig wurde der Glaube an die *Alten Wege* immer schwächer. Die Menschen vergaßen allmählich ihre Fähigkeit, Mana zu formen und taten dies nur noch selten und unbewusst. Die meisten Sagengestalten fürchteten um ihre Existenz, wenn es nicht mehr genug Menschen gab, die an sie glaubten. Es musste zum *kosmischen Krieg* kommen. Mehr und mehr gewann *der Eine* an Macht und Einfluss, bis er schließlich beinahe alle Fabelwesen verdrängt oder vernichtet hatte.

Die Hochkönigin und der Hochkönig aller Feen und Elfen *Lady Titania und Lord Oberon* erkannten die Umtriebe *des Einen* rechtzeitig. Besorgt um die Zukunft ihres Volkes, versammelten sie es in einem großen Reich, das sie eigens für diesen Zweck erschaffen hatten - im *Inselreich Narvalon*.

Versteckt im *Schleier*, der Region, das die *Andere Welt* und die Welt der Menschen verbindet, überlebte das *Kleine Volk* für viele Jahrzehnte unbemerkt vor den Häschern *des Einen*. Auf jeder Insel gewährte das Königspaar je einem menschlichen *Erzmagier* Zuflucht vor der Inquisition, die sie in der Welt der Menschen früher oder später auf den Scheiterhaufen gebracht hätte.

In *Narvalon*, schreiben die Erzmagier seitdem an den Chroniken über die Ereignisse des Inselreiches des *Kleinen Volkes*. Auf diese Weise formen sie das wilde Mana und erhalten die Insel und seine Bewohner am Leben.

Von Zeit zu Zeit entsenden *Lady Titania* und *Lord Oberon* Vertraute in die Welt der Menschen, um Kopien der Chroniken an die wenigen Menschen zu verteilen, die trotz aller Gefahren noch den *Alten Wegen* folgen: Geschichtenerzähler, Barden, Hexen, Magier und Druiden, sodass in ihren Werken und Taten, in ihren Träumen und Phantasien das Kleine Volk und das Reich *Narvalon* am Leben bleiben.

Die Inseln des Kleinen Volkes
In den Chroniken gibt es Geschichten von *Knockma*, der kleinen Insel der tierhaften Phooka, einer Elfenfamilie, deren Mitglieder so groß wie Kinder sind. Aber die Phooka sind mit dunklem Fell bedeckt und besitzen großen, katzenhafte Ohren, Augen und Zähne. Sie sind sehr kräftig und gewandt und manche von ihnen sollen sogar Schwänze haben. Knockma selbst ist eine kleine, dunkle und dicht bewaldete Insel im Norden *Narvalons*, in der es meistens kühl und für andere Elfen und Feen unfreundlich ist.

Ganz im Gegensatz dazu erzählen die Chroniken vom einer blühenden Insel namens *Tir Nan Og*, auf der immer Sommer ist. Zwischen grünen Hügel und weiten Graslandschaften mit bunten, blühenden Blumenfeldern leben die *Sidhe*, die edlen, hochgewachsenen Herrscher des *Kleinen Volkes*, aus deren Reihen *auch Lady Titania* und *Lord Oberon* stammen. Die *Sidhe* leben auf prächtigen Höfen mit großen Schlössern, umgeben von Gärten und Parks und kleinen Hütten, in denen viele *Brownies* leben, die die *Sidhe* bedienen.

Auch die zauberhafte Insel *Avalon* findet in *Narvalon* Schutz und Zuflucht. Der berühmte *Merlin* und die gefürchtete *Morgaine* herrschten dort und wachen über den Schlaf des sagenhaften *Königs Arthur*. Man weiß nicht viel über *Avalon*, nur dass die Insel immer in Nebel gehüllt ist, und dass auf ihr merkwürdige Gestalten leben, die keine Elfen und Feen sind. Die meisten vom *Kleinen Volk* meiden *Avalon* - obwohl sie sich vor der Insel nicht fürchteten. Denn Elfen fürchten sich vor Nichts und Niemandem ...

Auf der kleinen Insel *Lough Lean* sind die *Pixies* zu Hause - winzige, lustige Strolche mit libellenartigen Flügeln und einem großen Plappermaul. Pixies trifft man aber eigentlich auch überall und zu jeder Zeit in *Narvalon* an, denn sie sind neugierige Entdecker und ..., sagen wir - *Sammler*.

Ihre diebische Natur und ihr freches Plappermaul machen sie nicht unbedingt beliebt.

Eine besondere Unterfamilie der *Pixis* sind die *Irrlichte*. Sie sehen im Prinzip aus wie *Pixies*, sind meistens jedoch eher in Lumpen gehüllt und ein wenig schmutzig. Außerdem leuchten ihre Flügel, wenn sie fliegen wie der Abendstern. *Irrlichte* sind noch weniger gern gesehen als alle anderen *Pixies*. Vor allem sagt man ihnen nach, dass sie gerne Wanderer in die Irre führen.

In den Hügeln, Bergen, Wäldern und Seen der Insel *Lough Lean* fühlen sich aber auch viele *Brownies* und *Gwragedd Annwyn*, die Wasserelfen, zu Hause. Die winzigen *Brownies* sind die fleißigsten der Elfen, denn sie arbeiteten Tag und Nacht - schneller als jeder andere. Arbeit ist ihre Erfüllung, und nichts ist für sie schlimmer als die Untätigkeit und der Müßiggang. Die *Gwragged Annwyn* hingegen leben zurückgezogen in ihren Seen und sind für alle anderen Elfen und Feen stets etwas geheimnisvoll und unheimlich. Ihre Körper wirken, als wären sie ganz aus Wasser ...

Das mit dunklen Wäldern überwucherte Land *Tirn Aill* ist die Insel der *Fetches, die* auch *Alp-Luachra* genannt werden. Sie sehen den *Sidhe* recht ähnlich, sind aber im

Gegensatz zu den herrschenden Feen eher zwielichtig und durchtrieben. Sie leben in ihrer riesigen, düsteren und schmutzigen Stadt *Lorindil* mit einer weitverzweigten Kanalisation, in der finstere Geheimnisse lauern.

Im Zentrum *Narvalons* liegt die beinahe kreisrunde Insel *Hy Breasail*, die auch *Narvalon* genannt wird und die dem neuen Reich der Elfen seinen Namen verliehen hat. Auf *Narvalon* lebt das Hochkönigspaar, in der strahlendsten und größten Stadt des Reiches, die voller Zuversicht *Neu-Arkadien* genannt wird. Im Zentrum der Stadt steht ihr schlanker und schöner Palast, umgeben vom *Ewigen Markt*, auf dem sich alle Feen und Elfen aller Inseln jahrein und jahraus, tags und nachts treffen, um zu tratschen zu handeln, zu singen und zu tanzen.

Aber nicht nur das *Kleine Volk* ist in *Narvalon* zu Hause. Auch die *Trolle* haben ihre Reiche: *Bryn yr Ellyllon* ist eine kleine, felsige Insel im Norden, dicht bei *Knockma*. Und unter dem Reich *Narvalon* existierte *Plant Annwyn*, das große Labyrinth. In diesem dunklen, schmutzigen Gewirr aus Gängen und Unrat hausen die verschiedenen *Clans* der Trolle in ewiger Zwietracht. Niemand weiß so genau, warum *Lady Titania* und *Lord Oberon* die Anwesenheit der Trolle in ihrem Reich dulden, denn niemand mag die Trolle.

Aber keiner wagt, den Entscheidungen des Hochkönigpaars zu widersprechen.

Die Andere Welt und der Eine

Über die Jahrhunderte haben die Menschen ihre Fähigkeit, Mana zu formen, immer mehr vergessen. Noch lange vor der Ankunft des Römischen Reiches, zu einer Zeit, in der die Menschen Europas noch wilde, umherziehende Stämme waren, waren die *Andere Welt* und die materielle Welt eins. Mit der Zeit kamen die Römer der Fortschritt und schließlich die Christianisierung. Immer weiter wurde die Andere Welt ins Reich der Geschichten und der Lügen verbannt. Der Aberglaube wurde gegen den Glauben und schließlich auch viel zu schnell gegen den Unglauben eingetauscht.

Der Eine ist weder Satan noch Gott. Er ist auch keine andere Gottheit, die den Menschen bekannt ist. Der Eine besitzt keinen Namen und keine Gestalt - und niemand glaubt an ihn. Trotzdem tarnt er sich oft als Gott oder Satan, erscheint den Menschen in einer falschen Gestalt, um sie zu manipulieren. Auf diese Weise hat er viele Geistliche, aber auch Könige oder Soldaten auf seine Seite gezogen.

Der Eine nutzt ihren Glauben aus, um seine Ziele durchzusetzen. Er ist nichts weiter, als die versteckte Unmoral, der aufgestaute Hass und die vielen Lügen, eine Anhäufung aller schlechten Gefühle und Alpträume, die die Menschen je plagten. Er ist die Ausgeburt aller Verdrängungen, aller Gedanken, die die Menschen beiseite schieben und unterdrücken.

Unbewusst haben sie auf diese Weise ein düsteres, formloses Wesen in der anderen Welt erschaffen - langsam aber stetig. Jene, die die Gefahr erkannten wurden als Spinner oder Narren abgetan oder auf den Scheiterhaufen als Ketzer verbrannt. Schließlich kam es, wie es kommen musste. Der Eine wurde mächtiger und erlangte die Fähigkeit, Macht und Einfluss auf die Menschen zu üben. Er beeinflusst aus der Anderen Welt hinaus einige Menschen, macht sie zu Besessenen, die bedingungslos seiner Sache folgen.

Die Inquisition ist sein Werk, denn er will Furcht und Schrecken unter allen Menschen säen, sodass niemand mehr an die Alten Wege zu glauben wagt. Niemand soll mehr die überlieferten Märchen und Geschichten erzählen, sodass alle Fabelwe-

sen schließlich aussterben und nur noch der Eine über die Andere Welt herrschen kann.

Die Kreuzzüge sind sein Versuch, die Welt ins Chaos zu stürzen.

Der Eine hat viele Menschen der Kirche und viele weltliche Regenten manipuliert. Engel und Dömonen dienen ihm, denn er erscheint ihnen in der Gestalt ihrer wahren Herren und belügt und betrügt sie, genau wie die Menschen. Auf diese Weise hat er ein Netz von Spionen aufgebaut, dass ihn stets auf dem Laufenden hält und seine Macht weiter ausbaut.

Narvalon*-Regel-Optionen für *LIQUID

In *Narvalon* schlüpfst du in die Rolle eines Elfen oder einer Fee (das ist im Prinzip das gleiche) des Inselreiches. Eigentlich bietet dir ***LIQUID*** alle Regeln, die du dazu benötigst. Um jedoch die besondere Natur der Feen und Elfen darzustellen, gibt es ein paar Optionen, die du beachten kannst, wenn du möchtest:

Die Feen und Elfen *Narvalons* gliedern sich in Familien. Jede Familie besitzt eine besondere Eigenschaft, die sie von anderen Familien unterscheidet.

W10	Feen-Familie
1	Sidhe
2	Fetch
3-4	Brownie
5-7	Pixie
8	Irrlicht
9	Phooka
10	Gwragedd Annwyn

Sidhe
Die Sidhe sind mächtige Zauberer. Deswegen werden ihre Mana-Punkte bei der Charaktererschaffung verdoppelt. Berechne auf normalem Weg das Mana deines Sidhe-Charakters und multipliziere es anschließend mit zwei. Das Ergebnis stellt die maximalen Mana-Punkte deines Charakters dar, die er nach einer Meditation oder nach einer Nacht Schlaf regeneriert.

Brownies
Was auch immer es ist, wenn es per Handwerk erledigt werden, ist es innerhalb einer Nacht (nicht tagsüber!) erledigt. Auf diese Weise kann ein *Brownie* allein in einer Nacht einen Stall ausräumen, ein Feld abernten, die Scheune reparieren, den Wagen richten ..., was auch immer. Nachts braucht ein Brownie dazu auch kein Werkzeug oder andere Hilfsmittel. Tagsüber benötigt er jedoch genauso lange wie jede andere Fee und muss Werkzeuge verwenden.

Diese spezielle Eigenschaft der Brownies funktioniert allerdings auch nur, wenn ihnen niemand (auch kein anderer Brownie), bei der Arbeit zusieht. Deswegen weiß auch keiner, wie die Brownies es überhaupt schaffen, in so kurzer Zeit so viel Arbeit ganz alleine zu erledigen. Und selbstverständlich würde kein Brownie Narvalons dieses Geheimnis jemals verraten ...

Fetches
Die Alp-Luachra können einmal am Tag (oder besser: in der Nacht) mit den Schatten verschmelzen. Deswegen sagt man ihnen nach, dass sie sich unsichtbar ma-

chen könnten. Aber das stimmt nicht. Sie können nur vollkommen mit einem ausreichend großen Schatten verschmelzen, als würden sie aus einer schwarzen, öligen Flüssigkeit bestehen, die vollkommen mit der Schwärze verschwimmt. Dank dieser Eigenschaft besitzen die Fetches auch den Ruf, Geister zu sein, denn sie bewegen sich auf diese Weise in der Dunkelheit vollkomen lautlos und treten auf der einen Seite in die Schatten ein und treten irgendwo anders - ebenso lautlos - aus einem Schatten wieder heraus.

Natürlich benutzen die Fetches diese Eigenschaft niemals, um etwas zu stehlen oder einer anderen Fee irgendein Leid anzutun ...

Gwragedd Annwyn
Gwragedd Annwyn können einmal am Tag Wasser lebendig werden lassen, Formen und kleine Lebewesen daraus erschaffen, die man für eine Aufgabe benutzen oder einen Auftrag erfüllen lassen kann. Allerdings muss dazu stets genug Wasser für die Form und Größe des Wesen oder zur Bewältigung der Aufgabe in unmittelbarer Nähe sein.

Pixies
Pixies können sich einmal am Tag mit dem Wind unterhalten und ihm Informationen von jeglichem beliebigen Ort entlocken, an dem der Wind an diesem Tag bereits gewesen ist (wenn sie geschickt fragen).

Irrlichte
Irrlichte sind besonders anfällig für Streiche. Sie können einfach der Versuchung nicht widerstehen jeden, jederzeit reinzulegen. Am liebsten verwirren sie andere, indem sie sie in die Irre führen - wie ihr Name schon sagt. Dieser Hang zum Lügen und Betrügen und zum Schabernack ist nicht einfach nur eine Angewohnheit oder eine Schwäche der Irrlichte. Sie brauchen die Schadenfreude zum Überleben.

Wann immer einem Irrlicht ein Streich gelingt, regeneriert es 1W10 Punkte Mana. Es gibt für Irrlichte keinen anderen Weg, Mana zu regenerieren.

Phooka
Einmal am Tag kann ein Phooka, wenn er am Boden horcht, Geräusche hören oder Gespräche belauschen, die beliebig weit entfernt sind. Phooka müssen dazu nicht einmal einen Check würfeln. Diese Aktion gelingt ihnen automatisch mit einem optimalen Ergebnis.

Die Feen-Fertigkeiten

Mitglieder des Kleinen Volkes brauchen keine Zaubersprüche oder Magiefertigkeiten, wie sie Menschen und andere Sepzies brauchen, um zu zaubern. Immerhin sind sie selbst pure Magie. Für sie ist das Zaubern wie für uns das Atmen oder Gehen. Deswegen besitzen die Feen Narvalons keine Magie-Fertigkeiten, sondern so genannte Feen-Fertigkeiten: *Verklären, Gestaltwandlung* und *Glanz*. Feen-Fertigkeiten werden genauso angewandt, wie jede andere Fertigkeiten auch: Du beschreibst einen Effekt, den du mit einer der Fertigkeiten erzielen möchtest und dein Spielleiter bestimmt, welches Attribut mit der Fertigkeit kombiniert wrd, damit du einen Check würfeln kannst.

Das Anwenden einer Feen-Fertigkeit gleicht einer Spruchformel. Deswegen kostet jeder Check von einer Feen-Fertigkeit Mana in Höhe der Qualität des Checks

Verklären

Elfen können mit der Eigenschaft Verklären ihre Stofflichkeit reduzieren. Sie können auf diese Weise die Form einer Flüssigkeit, eines Gases, die Form von Nebel oder sogar Stein annehmen. Besonders erfahrene Feen können ihre Körper sogar einfach so durchlässig machen, dass sie zwar ihre Form bewahren, aber wie Geister durch Wände gehen können. Mit Verklären kann sich eine Fee auch unsichtbar machen.

Modifikator	Verklärung
+1	Unsichtbarkeit
0	**federleicht werden**
-1	in Feuer, Wasser, Erde oder Luft verwandeln
-3	in Nebel verwandeln
-5	durch Wände gehen

Gestaltenwandlung

Die meisten Feen haben Spaß daran, ihre Gestalt zu wechseln. Manche beherrschen diese Fähigkeit sogar so vollendet, dass man nicht genau sagen kann, welche Gestalt ihre wirkliche ist. Allerdings kann ein Elf stets nur die Form eines Gegenstandes oder eine Person annehmen, welche er gerade im Moment sieht oder erst vor kurzer Zeit gesehen hat. Je weiter die Begegnung mit der gewünschten Gestalt zurück liegt, umso schwieriger wird es für den Elf, seine Form anzunehmen. Deswegen können Elfen auch nicht einfach irgendein Angehöriger einer Rasse oder auch nur irgend ein Gegenstand werden.

Ein Elf kann beispielsweise nicht einfach zu *einem* Menschen werden. Er muss ein *bestimmter* Mensch werden, den er zuvor gesehen und beobachtet hat. Er kann nicht einfach ein Tisch werden, sondern vielleicht ein besonders alter Schreibtisch mit vielen Verzierungen und verzierten Messingknöpfen, wie er bei mir im Zimmer steht - wenn er ihn zuvor eingehend gemustert hat.

Modifikator	Verwandlung (Beispiele)
+3	Der Elf hat das Ding, in das er sich verwandeln will, vor Augen.
+1	Das Ding ist zwar nicht da, aber der Elf kennt es auswendig.
0	**Die Begegnung mit dem Ding liegt nur wenige Minuten zurück.**
-1	Die Begegnung mit dem Ding liegt einen Tag zurück.
-3	Die Begegnung mit dem Ding liegt höchstens eine Woche zurück.
-5	Die Begegnung mit dem Ding liegt länger als eine Woche zurück.

Glanz

Glanz umschreibt die Eigenschaft von Feen, Illusionen oder sogar Gegenstände oder Lebewesen zu erschaffen. Illusionen, Gegenstände oder Lebewesen, die ein Elf mit Glanz erschafft, halten für eine Dauer, die der Qualität des Checks von Glanz in Minuten entspricht. Alles, was eine Fee mit Glanz erzeugt, wird *Chimäre* genannt.

Gerüchteweise erzeugen Lady Titania und Lord Oberon nicht nur ihr eigenes Schloss permanent mit Glanz, sondern halten auch die Inseln *Narvalons*. Und das während sie ihre anderen Regierungsgeschäfte erledigen. Offenbar scheint dieser Eigenschaft also keinerlei Grenze gesetzt zu sein.

Modifikator	Chimäre (Beispiele)
+3	Schatten und Geräusche
+1	einfache Bilder von Personen, Gegenständen oder Ereignissen
0	**kleine, stoffliche Gegenstände oder Tiere**
-1	mittlere, stoffliche Gegenstände oder Tiere
-3	große, stoffliche Gegenstände, Tiere oder intelligente Wesen
-5	bestimmte Person nachbilden

Krits und Patzer beim Anwenden der Feenfertigkeiten
Wenn du für deinen Elfen beim Anwenden einer Feenfertigkeit einen Patzer würfelst, tritt der gewünschte Effekt nicht in Kraft. Trotzdem musst du einen Punkt Mana ausgeben. Bei einem Krit tritt genau das Gegenteil ein: Der Effekt kommt zustande, aber er kostet dich kein Mana. Auch Feen und Elfen können von Sphären-Parasiten heimgesucht werden.

Mana
Für Feen und Elfen = (Willenskraft + Intuition) ***x 2***
Elfen und Feen setzten Mana auf die gleiche Weise ein, wie jede andere Spezies auch: Sie setzen einen Punkt Mana ein, um Checks mit unerwünschtem Ergebnis zu wiederholen und müssen für jede Anwendung ihrer Feenfertigkeiten einen Punkt Mana ausgeben. Anders als Menschen nehmen die Mitglieder des Kleinen Volkes jedoch nicht das Mana ihrer Umgebung auf, um es dann in anderer Form wieder abzulassen. Sie sind bereits geformtes Mana, weswegen das Anwenden von den Feenfertigkeiten stets ein Stück ihres eigenen Manas, ihrer eigenen Magie kostet.

Das Mana einer Fee berechnest du bei der Charaktererschaffung, indem du *Willenskraft und Intuition addierst und das Ergebnis anschließend veroppelst!t*

Falls dir das jetzt besonders viel vorkommen sollte, musst du bedenken, dass Mana- und Treffer-Punkte für Feen und Elfen dasselbe sind. Wann immer eine Fee also schaden nimmt, wird dieser von ihren Mana-Punkten abgezogen. Feen besitzen keine Treffer-Punkte. Sie bestehen nur aus Mana.

Feen nehmen auch nicht auf normale Weise Schaden, wie die meisten anderen Spezies. Viele Waffen können ihn gar nichts anhaben. Nur anderen Bewohner Narvalons (wie zum Beispiel Trolle oder ander Sagengeszalten) magische Waffen, Chimären und Waffen aus reinem Eisen können Feen verletzten. Reines Eisen ist auch die einzige Möglichkeit, eine Fee in Ketten zu legen oder daran zu hindern, einen Raum zu betreten. Ja, Feen fürchten sich sogar vor reinem Eisen. Sie nehmen es nicht freiwillig in die Hand.

Ansonsten gelten für Feen die gleichen Schadens-Regeln wie für andere Spezies auch: Fallen die Mana-Punkte einer Fee auf null, kann sie für 3W10 Minuten bewusstlos werden, falls sie keinen Check von *Ausdauer + Selbstbeherrschung* schafft. Außerdem verliert sie ab 0 Mana-Punkten bei jeder weiteren Handlung einen Mana-Punkt. Besitzt eine Fee weniger Mana-Punkte als den negativen Wert ihres Maximums, löst sie sich auf und wird zu einem Sphären-Parasiten.

Übrigens: Auf der Website von *Blacknet Publishing* (www.blacknet-publishing.de) kannst du dir ein spezielles Charakterblatt für ***Narvalon*** herunterladen.

Sternenstaub

Ein Einführungsabenteuer für das märchenhafte Fantasy-Rollenspiel ***Narvalon*** von Markus Voht

Prolog

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen Dorf Folohir auf der Insel Tir-Nan-Og. Folohir liegt weit ab von den bekannten Adelshäusern und ist ringsherum von einem dichten und dunklen Kiefernwald umgeben. Das Dorf besteht aus einigen Pixie- und Browniegebäuden und dem Herrenhaus der Sidhe-Familie Folohir, sowie den Kristallgärten, für die Folohir in ganz Narvalon bekannt ist. Viele Kristalle, die Lord Oberon und Lady Titania oft als Geschenke zu besonderen Anlässen bekommen, stammen von den wundersamen Büschen, Sträuchern und Bäumen dieses zauberhaften Gartens.

Das Dorf liegt in einem kleinen Tal und schon hinter den nächsten Hügeln beginnt die wilde Ursprünglichkeit der Insel. Die nächste Ansiedlung ist etwa zwei Tagesmärsche entfern.

Eines Nachts werden die Charaktere von einem Rauschen und Tosen geweckt. Ein Sturm tobt draußen. Man kann beobachten, wie eine Sternschnuppe am Himmel erscheint und wenig später hinter den Hügeln zur Erde fällt. Zudem bemerken sie einen feinen weißen Staub, der plötzlich vom Himmel regent und sich auf die Gebäude und Gärten legt.

Am nächsten Morgen werden die Charaktere von dem wilden Geschrei geweckt, das sich schnell im Dorf verbreitet. Die Kristallgärten sind verwelkt und die Kristalle, die für ihre strahlende Klarheit berühmt sind, liegen trübe und stumpf auf der Erde. Schnell wird der Familienrat der Familie Folohir zusammengerufen und schließlich beschließt man, die Charaktere auf die Vorkommnisse anzusetzen. Das Abenteuer kann beginnen ...

Epiosde eins: Die Suche nach der Sternschnuppe

Da die Charaktere keine anderen Hinweise auf die Vorgänge haben als die Sternschnuppe, werden sie sich früher oder später auf den Weg machen, sie zu suchen.

Begeben sich die Charaktere dazu in den Wald, werden sie eine Weile ziellos durch das Unterholz streifen, bis ein Rascheln ihre Aufmerksamkeit erregt. Ein neugieriges Einhorn nähert sich den Charakteren und betrachtet sie eindringlich. Sollten die Charaktere schnelle Bewegungen oder Lärm machen, wird sich das Einhorn in den Wald zurückziehen und nicht mehr auftauchen. Sind sie jedoch ruhig und vorsichtig wird es sich einige Augenblicke später mißtrauisch nähern. Das Einhorn ist nur neugierig und hofft auf ein Stück Zucker oder eine ähnliche Leckerei. Freunden sich die Charaktere mit dem Einhorn an, führt es sie am nächsten Morgen auf einen kleinen verschlungenen Pfad, der sie direkt zur Hütte der Hexe bringt. Wenn nicht, müssen sie sich den Weg durch das Unterholz bahnen, gelangen schließlich auch zur Hütte.

Früher oder später treffen die Charaktere bei ihrer Suche nach der Sternschnuppe auf die Hütte der Hexe, diese ist jedoch nicht zu Hause. Die Hütte sieht aus, als sei sie aus dem Boden gewachsen (und das ist auch so), denn sie ist mit Wurzeln, Moos und Erdreich bedeckt. Durch Buzenglasfenster kann man den kleinen Innenraum betrachten, der mit einem Bett, vielen Kisten und Kästen, Tiegeln und Gläsern

zugestellt ist. Offensichtlich ist aber niemand zu Hause. An der Tür ist ein Schild, auf dem geschrieben steht:

Bitte dreimal klopfen!

Sollten die Charaktere versuchen die Tür zu öffnen, ohne Zuvor drei Mal zu klopfen, so erhält der, der die Tür öffnet, einen Blitzschlag, der schemrzhaft ist und einen Punkt Schaden verursacht. Sollten die Charaktere vor dem öffnen drei Mal an die Tür klopfen, so können sie ohne Probleme eintreten. In diesem Fall erhält die Hexe jedoch auf magischem Wege Kenntnis hiervon und macht sich auf den Weg nach Hause.

Wie auch immer die Charaktere sich verhalten, früher oder später werden sie auf Iana, die Hexe, treffen. Iana ist eine freundliche, hübsche, junge Menschenfrau und stammt aus Schottland. Durch ihre magischen Kräfte gelang es ihr vom Scheiterhaufen der Inquisition zu fliehen und es wurde ihr, von Lord Oberon persönlich, gestattet sich hier anzusiedeln.

Iana wirkt sichtlich nervös, wenn die Sternschnuppe zur Sprache kommt. Zunächst bestreitet sie, etwas damit zu tun zu haben, haken die Charaktere aber nach, so wird sie schnell in Tränen ausbrechen und gestehen, dass sie wahrscheinlich an allem schuld ist. Schweigen wollte sie nur, weil sie Angst hat, deswegen wieder zurück zu den Menschen geschickt zu werden, was ihren sicheren Tod bedeuten würde. Sie hat mit dem Zauber nichts Böses im Sinn gehabt und wollte auch ganz bestimmt nicht die Kristallgärten zerstören. Sie wollte nur den Spruch ausprobieren, den sie auf einer Schriftrolle fand, die sie aus der Welt der Menschen mitgenommen hatte.

Iana verspricht, sich um die Kristallgärten zu kümmern und sie wiederherzustellen, muß hierzu jedoch noch einige Vorbereitungen treffen. Zudem kann sie den Charakteren auch den Weg beschreiben, damit sie den Aufschlagpunkt der Sternschnuppe finden können. Sie selbst wird mit den Vorbereitungen fertig sein, wenn die Charaktere von dort wieder zurückgekehrt sind. Iana befürchtet, daß mehr hinter der Sternschnuppe steckt, als auf den ersten Blick zu erkennen war. Denn immerhin hat ihr Zauber nicht funktioniert, also muss es sich bei der vermeidlichen Sternschnuppe um etwas Anderes handeln ...

Episode zwei: Ein kurzer Besuch bei Lord Oberon

Die Absturzstelle ist schließlich nicht schwer zu finden. Ein tiefes Loch hat sich im Waldboden gebildet und es sind deutliche Spuren zu finden (Check von *Wahrnehmung* + *Suchen*), daß sich ein menschliches Wesen von der Absturzstelle entfernt hat. Die Spur endet jedoch nach einigen Metern an einer Klippe. Auf dem Boden des Kraters kann man etwas funkeln und blitzen sehen, was sich bei näherer Untersuchung als eine zerbrochene Kristallkugel identifizieren läßt.

Zudem finden sich Metallsplitter, die zu einer Kiste oder Truhe gehört haben müssen. Sollte die Stelle *genau* untersucht werden ist schließlich noch ein Messingschild zu finden:

Vorsicht zerbrechlich!
Nicht öffnen!
-- Lord Oberon

Die Charaktere kehren früher oder später zu Iana zurück. Diese ist noch nicht fertig mit ihren Vorbereitungen zur Regenration des Kristallgartens, bietet den Charakte-

ren aber an, sie mit Hilfe eines Ringes, den Lord Oberon ihr geschenkt hat, zum Hochkönig zu schicken, damit sie ihn um Rat fragen können.

Iana gibt den Charakteren eine Zauberformel "Im hellen Mondlicht, auf dunklen Pfaden, durch die Zeit - an deinen Ort!". Der Träger des Rings kann mit ihr einen Mondpfad öffnen, über den er durch die Grenze zwischen Nacht und Tag in wenigen Augenblicken an den Hof Lord Oberons gehen kann. Wenn die Charaktere die Zauberformel und den Ring benutzen, gelangen sie direkt in den Thronsaal des Palastes in Neu-Arkadien und platzen mitten in eine Audienz wichtiger Sidhe-Lords hinein. Nachdem sie von den Wachen verhaftet und schließlich vor Lord Oberon gezerrt werden, können sie ihn schließlich zu den Vorfällen befragen bzw. ihn davon in Kenntnis setzen.

Lord Oberon erzählt den Charakteren, dass es sich bei der Sternschnuppe in Wirklichkeit um ein magisches Behältnis gehandelt haben muss, in das er vor langer Zeit einen Erzengel eingeschlossen hatte - einen Agenten des *Einen*. Der Engel namens Akiel, kennt das Versteck Narvalons im Schleier, dem Zwischenreich, das die Andere Welt und die Welt der Menschen verbindet. Sollte der Engel entkommen, kann er *dem Einen* Bericht erstatten und die Existenz ganz Narvalons ist gefährdet. Wie auch schon viele Götter und andere Sagengestalten zuvor, würden dann auch die Feen von *dem Einen* vernichtet werden.

Lord Oberon gibt den Charakteren eine neue Kristallkugel. Sie müssen den Engel damit nur berühren und er wird in ihr gefangen sein. Natürlich müssen die Charaktere sich beeilen. Noch müsste der Engel von der langen Gefangenschaft zu geschwächt sein, um den Weg zurück zu seinem Herren zu finden. Eile ist geboten, denn der Erzengel muss gefunden werden, bevor er wieder zu Kräften kommt. Die Jagd kann beginnen...

Episode drei: Der gefallene Engel

Die Charaktere finden die Hütte Ianas verwüstet und leer vor. Allerdings lassen sich deutliche Spuren finden, die letztendlich vor einer Bärenhöhle enden. In der Höhle kauert Iana, gefesselt und geknebelt und vor ihr der Erzengel mit einem flammenden Schwert in der Hand! Er hat die Charaktere beobachtet, seit sie bei der Absturzstelle waren.

Da Engel nicht dumm sind, kann er sich denken, was die Charaktere vorhaben und weiß auch nur zu gut, wozu die Kristallkugel dient. Deswegen hält er Iana sein Flammenschwert an die Kehle und verlangt, dass die Charaltere die Kugel vor seinen Augen zerstören und dass sich eine der Feen für Iana opfert. Die Feen kommen dem Engel gerade recht. Mit seinem Flammenschwert kann er ihnen ihr Mana entziehen, um seine Kräfte zu regenerieren. Damit könnte er endlich einen Zauber wirken, der ihn aus Narvalon zu seinem Herren bringt.

Nun kommt es auf das Verhandlungsgeschick und (wahrscheinlich viel eher) auf die Kampfkraft der Charaktere an. Wenn es zum Kampf kommt, müssen die Charaktere natürlich erstens darauf achten, das Iana nichts geschieht, und dass die Kristallkugel intakt bleibt. Gelingt einem der Charaktere den Erzengel mit der Kristallkugel zu berühren, reicht das bereits, um ihn zu binden.

Akiel, Erzengel (Endgegner)	
Motiv	**Mana gewinnen, um Narvalon verlassen zu können**
Treffer-Punkte	**10**
Nahkampf	**6**
Verteidigung	**2**

Waffen	**Flammenschwert (3 Schadensschritte)**
Mana	**0**
Schicksals-Punkte	**3**
Intelligenz	**6**
Willenskraft	**8**
Wahrnehmung	**4**
Magie-Fertigkeiten:	
Materie	**3**
Elemente	**2**
Korrespondenz	**4**
Zeit	**3**

Akiel wird seine Magie-Fertigkeiten nicht einsetzen und keine Checks wiederholen, da Mana braucht, um Narvalon zu verlassen. Erst, wenn sein Leben bedroht ist, wird er verzweifelt zu diesem Mittel greifen. Entgegen seiner Drohung wird Akiel auch Iana nichts antun. Immerhin ist er ein Erzengel und Iana ist eindeutig ein Mensch. Da er von den Charakteren allerdings glaubt, dass sie Ausgeburten der Hölle sind, hat er keine Skrupel, gegen sie vorzugehen.

Jeder Schlag, dem der Engel mit seinem Flammenschwert gegen eine der Feen gelingt, gibt ihm den Schaden in Mana-Punkten zurück. Zieh den Schaden wie üblich von den Mana-Punkten der getroffenen Feen ab und addiere sie zu den Punkten des Erzengels. Wenn es zehn Punkte zusammen hat, ist es stark genug, um Naravlon zu verlassen. Es löst sich in gleißendes Licht auf und ist gleich darauf verschwunden. Narvalon würde in diesem Fall auf eine vernichtende Katastrophe zusteuern.

Epilog

Je nach dem, wie der Kampf ausgeht, gibt es einige Möglichkeiten, weitere Abenteuer zu entwickeln. Ist der Engel entkommen, wird ein entscheidender Krieg ausbrechen. *Der Eine* wird Herrscharen von Engeln entsenden, um *Narvalon* zu vernichten, so, wie er es zuvor bereits mit anderen sagenhaften Reichen tat. Hier bietet sich die Möglichkeit zu einer wahrhaft epischen Kampagne.

Aber auch, wenn es den Charakteren gelingt, den Engel am Entkommen zu hindern, gibt es genug offene Fragen, um weitere Abenteuer zu entwickeln. Woher hatte Iana beispielsweise den Zauberspruch, der die Kristallkugel mit dem Engel beschworen hat? Wurde er ihr vielleicht von einem Agenten des Einen untergeschummelt? Oder vielleicht ist Iana ja auch nicht das, wofür sie sich ausgibt? Vielleicht gibt es ja in Narvalon unter den Feen selbst eine Verschwörung, die Lord Oberon und Lady Titania stürzen will? Andererseits könnte das Ganze auch ein Anschlag auf die Kristallgärten Folohirs gewesen sein. Vielleicht gibt es ja Untimmigkeiten in der Familie Folohir?

Dramatis Personae

Iana MacGrowl

Iana ist eine kleine, schwarzhaarige und kindliche Frau. Sie besitzt ein schallendes, herzerfrischendes Lachen und ein sanftmütiges Wesen. Allerdings ist sie auch ein wenig naiv. Sie ahnt nichts von einem kosmischen Konflikt. Eigentlich ist sie auch eher eine Kräuterkundige, als eine wirkliche Magierin. Größere Magie ist ihr fremd. Aber sie ist freundlich und bedauert ihr Missgeschick zutiefst.

Sie wird die Charaktere anflehen, sie wegen ihres Fehlers nicht zurück in die Welt der Menschen zu schicken, da sie dort von der Inquisition gesucht wird. Es wäre ihr sicherer Tod.

Akiel, der Erzengel
Akiel besitzt die Gestalt eines jeden Erzengels: Er ist ein stattlicher, aber geschlechtsloser junger Mann mit einem athletischen Körperbau. Er ist nackt und besitzt ein großes paar weißer Flügel. Sein Haar ist dunkelblond, gelockt und hängt ihm bis auf die Schultern.

Akiel ist nicht böse. Er wurde nur vom *Einen* in die Irre geleitet. Er ist der festen Überzeugung, dass er in der Hölle gelandet ist. Alles, was er sieht, ist das Werk des Satans, der Trugbilder erschafft, um ihn in die Irre zu führen und in den Wahnsinn zu treiben.

Akiel kann - wie jeder Erzengel - in seiner rechten Hand eine Säule aus Feuer entstehen lassen, die die Form eines Schwertes besitzt. Mit ihm verursacht er keinen Brand und auch keine Wunden. Dafür entzieht dieses Feuer dem Ziel sein Mana.

Lord Oberon
Lord Oberon ist ein großer, schlanker Shidhe-Lord. Seine Gesichtszüge sind sehr männlich und trotzdem weich und fließend. Seine Haut ist sehr hell, fast weiß und seine Augen wirken wie Diamanten, die im Sonnenlicht blitzen und unaufhörlich ihre Farbe ändern. Er besitzt schwarzes, langes Haar.

Die Charaktere platzen in eine Audienz mit zwei Kriegsherren der Sidhe hinein. Die Trolle strömen im Norden Narvalons aus dem Labyrinth und Lord Oberon fürchtet, dass sie eine Invasion vorbereiten. Dies erfordert seine ganze Aufmerksamkeit, weswegen er auch der Mission der Charaktere keine weitere Unterstützung gewähren kann.

SCOUTZ!

Ein Science-Fiction-Rollenspiel von Markus Voht

An>>> Hoover, Oberkommandant der Scoutkompanie<<<
Von>>> Kommandant K. T. Siebert, Vorsitzender der A.K.I.M. (Abteilung für Kommunikation, Information und Medien) Raumflotte<<<
Status>>> Vertraulich<<<
Anfang Nachr.>>> Anbei finden Sie im Anhang den letzten Brief vom Capt. des 4. Batallions der Scoutkompanie, Stuart Blank, an seine Tochte Fähnrich Eleonore Blank, Journalistenanwärterin bei A.K.I.M. Wie Sie schnell feststellen werden, ist dieser umfangreiche Brief von geistiger Umnachtung gezeichnet, unter welcher der kürzlich verstorbene Capt. Blank aufgrund seiner schweren Verletzungen litt. Um seine Tochter nicht weiter zu beunruhigen, als es in dieser Situation naturgegebener Maßen der Fall ist, bitte ich Sie, den Text entsprechend zu bearbeiten. Meine Vorgesetzten und ich haben befunden, dass Sie als sein direkter Vorgesetzter und engerer Vertrauter dazu am besten in der Lage sein dürften.
Darüber hinaus kann das Oberkommando A.K.I.M.s nicht umhin, die Moral ihrer Kompanie wiederholt zu rügen. Briefe wie dieser stellen leider kaum noch eine Ausnahme dar. Es hat den Anschein, dass in der Scoutkompanie erhebliche Mängel an Disziplin und Fahnentreue herrschen. Wir fordern Sie in ihrm eigenen Interesse dazu auf, gegen diesen Missstand entschieden vorzugehen. Ansonsten sehen wir uns gezwungen, von außen zu intervenieren.<<<**Ende Nachr.**

FUTURE HISTORY

Meine Tochter,
Jetzt bist du 16 Jahre alt und wir haben uns seit deiner Geburt kaum gesehen. Bist du stolz auf deinen Vater? Auf den Captain des Geschwaders: Aufklärung der Scoutkomapnie der terranischen Föderation?

Warum?

Wir haben uns nicht mit Ruhm bekleckert, auch wenn das viele auf der Erde so sehen, auch wenn du dich, wie ich jetzt erfahren musste, dazu entschlossen hast in meine Fußstapfen zu treten. Sicherlich hast du recht, wenn du schreibst, dass es für eine junge Frau kaum andere Möglichkeiten gibt, Karriere zu machen, als sich auf Lebenszeit beim Militär zu verpflichten. Aber, und beachte nun, wer dir das sagt, meine Tochter, Karriere ist nicht alles! Sieh mich an! Ich liege hier im Militärlazaret auf dem Zerstörer "Rachmaninov" und habe kaum eine Chance auf Genesung. Die Torwas haben unsere Flotte überrannt.

Unsere stolze Flotte! 15 Zerstörer, 22 Fregatten, 10 Aufklärer der Scoutkompanie und mehr Jäger als ich zählen kann. Ich bin für den Verlust meines gesamten Geschwaders verantwortlich. Du siehst, meine Tochter, selbst wenn ich noch genesen, selbst wenn ich die nächste Woche noch erleben sollte, bin ich tot, denn die Regierung der terranischen Föderation versorgt nur ihre siegreichen Veteranen.

Ich habe ausgedient.

Ich habe dir und deinen jüngeren Geschwistern als Vater nur geben können, was mir mein alljährlicher Fronturlaub von 4 Wochen erlaubte. Ich fühle mich als Versager, Tochter, und sterbe als Verlierer auf der ganzen Linie. Aber ich werde nicht von meiner Dienstwaffe gebrauch machen, wie es mir so viele "Kameraden" empfohlen haben. Anders als sie denke ich nicht, dass dies ein ehrenhafter Ausweg ist. Für mich wäre es ein Zeichen der Feigheit. Ich habe vor, mich bereits in diesem Leben sämtlichen Konsequenzen meines Handelns zu stellen.

Nur eines noch kann ich dir geben. Das, was mir auch mein Vater gab und was ich hoffte, dir persönlich überreichen zu können. Aber dies wird nicht mehr geschehen. Zu viele Lichtjahre trennen uns. Ich bete, dass ich mich noch auf die Immunität, die mir mein Rang verleiht, verlassen kann. Hoffentlich erreicht dich dieser Brief unzensiert, denn er ist das Einzige, was ich dir zu vererben vermag.

Du sollst lernen, meine Tochter, dass wir Menschen nicht immer im Krieg gelebt haben. Du solltst dich an das *Goldene Zeitalter Des Friedens* erinnern können, wie es kaum ein Mensch heutzutage noch kann, weil sie die Geschichte fälschen und verkommen lassen. Sicher, wir leben schon seit 50 Jahren im Krieg, fast so lange, wie ich lebe. Aber es gab eine Zeit, in der die Menschen im Wohlstand und in einem kulturellen Reichtum gelebt haben. Nein, mein Kind, ich werde dir hier keine Märchen erzählen, sondern die Wahrheit über die Geschichte der Menschheit, die dein Vater von seinem Vater und dieser von dessem Vater erzählt bekommen hat.
Wozu du das wissen sollst?

Damit du dich erinnern kannst, dass es nicht immer so war, wie heute, dass wir nicht immer im Krieg waren und dass wir es vor allem auch nicht sein müssen, wie die Propaganda uns glauben lässt. Trage den Frieden in deinen Erinnerungen. Je mehr Menschen dies tun, umso mehr Hoffnungen gibt es für uns alle.

Die Geschichte

Viele verschiedenen Völker, viele Geschichtsschreiber und viele Philospohen und Theologen haben versucht, den Lauf der Geschichte zu beschreiben. Dabei lassen sich zwei grundverschiedene Auffassungen unterscheiden. Die eine besagt, dass die Geschichte linear verlaufe und der Mensch nach immer Höherem strebe. In dieses Bild passt auch die Überzeugung, das Universum dehne sich aus, nach einem mächtigen Urknall, der von einem schöpferischen Gott hervorgerufen wurde, so, wie es uns die Neoislamisten und die Neotheisten beschreiben. Alles Leben strebt demnach zum Jenseits, zum Tag der Abrechnung, den Offenabrungen des Johannes, wie du sie von den Neotheisten her kennst.

Nun ja, ich kann dieser Auffasung nicht viel abgewinnen, obwohl Manches dafür spricht. Mit jedem Krieg, der seit Menschengedenken stattfand, wurde das Schlachten und Mordern widerlicher, brutaler und technisch perfekter. Und jeder Frieden wurde länger und reicher an Kultur und Fortschritt. Wie du siehst, glaube ich nicht, dass der Krieg die Mutter aller Dinge ist. Der Frieden ist der Vater des Reichtums, meine Tochter, lass dir nichts anderes beibringen.

Die andere Auffassung, die eher von den Neobhuddisten vertreten wird, ist jene, dass das Universum schon immer existierte und alles in ihm und sogar der Kosmos selbst, stets auf neue wiedergeboren wird. Spiral- oder besser noch kreisförmig wiederholt sich alles, das existiert hat. Auf die Zeit des Friedens folgt unweigerlich der Krieg. Auf Hoffnung, Hoffnungslosigkeit, auf den Tod die Wiedergeburt.
Auch diese Auffassung von Geschichte gefällt mir nicht, auch wenn vieles dafür spricht, dass sie zutrifft. In diesem Falle würde ich aber vielmehr vom Rad des

Schicksals sprechen, dass sich unaufhörlich schneller und schneller dreht. Ich vertrete einen anderen, einen dritten Standpunkt, der sich von den ersten beiden unterscheidet, aber dazu später.

2000 A. D.

Die Zeit vor dem Jahr 2000 ist zu dunkel, zu sehr der Vergessenheit anheim gefallen. Im Zuge der Militarisierung wurden aus den Schulen und Universitäten langsam aber sicher alle Bücher verbannt, die nicht der Wehrfähigkeit der Bevölkerung und der Propaganda für die Militärregierung dienen. Die Archäologie ist eine Wissenschaft, die schon seit vielen Jahrhunderten keine Forscher mehr hat. In Geschichten und Märchen wird noch von den ägyptischen Reichen und den Pyramiden berichtet, die beim letzten Weltkrieg zerstört wurden, von napoleonischen Kriegen, von der Herrschaft des Römischen Imperiums, von der finsteren Zeit des Mittelalters und der Kreuzzüge, von großen chinesischen Dynastien ... Aber dies sind, wie du schnell an dir selbst bemerken wirst, nur noch leere Schlagworte, hinter denen keinerlei Wissen mehr steht. Selbst ich, der ich versucht habe, mir so viel Wissen wie nur möglich anzueignen, hat kaum etwas über diese Zeit in Erfahrung bringen können.

Die Zeit um die Jahrtausendwende hingegegn ist noch recht gut dokumentiert. Das Nazi-Regime und der Staatsmann Adolf Hitler werden wohl immer im Gedächtnis der Menschen haften bleiben. Seine Politik, sein Wahnsinn bleiben synonym für jedes erdenkliche Feindbild. Werden die Torwas von unserer Propaganda nicht mit Faschisten verglichen? Und? Frag in deinem Freundeskreis herum, frag dich selbst! Weist du überhaupt genau, was ein Nazi, ein Faschist ist?

Die Nazies stürtzten die Welt in der Mitte des 20. Jahrhunderts in einen Krieg, der wie kein anderer Menschenleben vernichtete und den weiteren Verlauf der Geschichte prägte. Ihm folgte der sogenannte kalte Krieg, der die Erde in zwei große Hälften spaltete und viele kleine Nationen zwischen seinen Fronten zerrieb. Keine Bombe wurde in diesem Krieg gezündet, aber an seinen Fronten starben trotzdem viele. Erst gegen Ende des 20. Jahrhunderts endete diese unterschwellige Schlacht.

Was folgte war eine merkwürdige Zeit, welche die Gegensätze Krieg und Frieden in sich vereinte. Einerseits lebte ein sehr großer Teil der Menschen in einem scheinbaren Frieden. Der amerikanische Kontinent bildetet eine Nation, die, ähnlich wie heutzutage die Erde, zwar eine große Kriegsmaschinerie unterhielt und auch an Kriegen beteilgt war, deren Menschen aber auf ihrem eigenen Land in einem Frieden lebten, der Rechtum, Wissenschaft und Kultur gedeihen ließ. Sicherlich gab es soziale Unruhen. Zum Beispiel einen uns heutztage völlig fremden Gegensatz zwischen den einzelnen Rassen der Menschen. Ich meine damit Menschen, die schwarze, gelbe, rote oder weiße Haut haben. Schwer zu glauben, aber in den verschiedenen Hautfarben und unterschiedlichen kulturellen Wurzeln sahen die Menschen untereinander unüberwindbare Differenzen, so, wie wir heute unsere Differenzen zwischen den Torwas nicht überwinden können.

Der europäische Kontinent war friedlich vereint. Südamerika, Japan, Indien und viele andere - damals voneinander getrennte - Nationen lebten in Frieden. Sie hatten andere Schwierigkeiten, aber die Waffen schwiegen. Die meisten Länder lebten jedoch in steter Unruhe und mit unmenschlicher Gewalt. In ihnen hungerten die Menschen und brachten sich gegenseitig um, weil sie unterschiedliche Religionen oder Hautfarben hatten. Die Vorläufer des Neobhuddismus, Neotheismus und der Neoislamismus waren zu dieser Zeit noch in viele kleine Glaubensrichtungen aufgeteilt. Heute kennst du vielleicht diese Erkenntnislehren als konkurrierende Philosophien. Damals waren es Dogmen, deretwegen sich die Menschen gegenseitig umbrachten.

Diese zweigeteilte Welt war blind für eine Macht, die langsam erstarkte und die Weltherrschaft an sich zu reißen drohte: China.
Abschließend zu dieser Zeitperiode kann man sagen, dass das ausgehnde 20. Jahrhundert sowohl Krieg als auch Frieden auf eine merkwürdige Art und Weise miteinander vereinte und gleichermaßen zu hoher Blüte trieb. Aber dieses Gleichgewicht sollte sich bald zu Gunsten des Krieges verschieben.

2100 A. D.
Zu Beginn des neuen Jahrtausends, in den ersten 100 Jahren des 21. Jahrhunderts gab es also vier Großmächte: Russland, Amerika, das immer mehr erstarkende und schließlich zur Dominanz gelangende China und das ehrgeizige Europa. Alle anderen, kleineren Nation versuchten händeringend Anschluss zu finden oder wurden zu Rebellen, die sich gegen die großen Blöcke zu wehren versuchten. Das 21. Jahrhundert sah entsprechend turbulent aus: Auf den Rücken der kleinen Nationen, die sich nicht eingliedern ließen (die meisten arabischen Länder, Jugoslawien, Länder Südostasiens, die Dritte Welt Länder und viele Nationen, deren Grenzen heute ebenfalls in Vergessenheit geraten sind), trugen die Großmächte ihre Konflikte hinterrücks aus.

Langsam aber sicher bildete sich China als führende Weltmacht heraus. Diese Nation besaß damals - wie du noch heute an den vielen Menschen mit gelber Haut, schwarzem, glatten Haar und mandelförmigen Augen merken kannst - einfach die größte Bevölkerung. Sie hatten einen unglaublich großen Teil der bewohnbaren Erdoberfläche und damit eine Menge Ressourcen, welche die totalitäre Regierung zu nutzen wusste. Hinzu kam, dass die Regierung Chinas sein Volk fest im Griff hatte. Ich meine damit etwas ironisch, dass die Regierung sein Volk unterdrückte und ausbluten ließ, was schlecht für das Individuum war. Aber schließlich war dies die beste Ressource des Landes: Menschen. China besaß unzählige Arbeitskräfte, ohne viele Rechte oder freien Willen.

China unternahm gegen Ende des 22 Jahrhunderts Mond- und Marsmissionen und gelangte schließlich auch noch zur Vorherrschaft im Weltraum mit den ersten Stationen auf diesen beiden Planeten, nachdem das Land bereits zur dominierenden Nation auf der Erde geworden war. Das ärgerte natürlich die anderen Großmächte, zumal sie die militärische Übermacht fürchteten, die alsbald auch internationale und sogar interplanetare Folgen hatte:

China weitete sich territorial in alle Richtungen auf der Erde und in den Weltraum aus, da es sich einfach in die kleinen Konflikte und Kriege im Umland einmischte. Natürlich hatten die umliegenden Nationen vor allem mit Russland und den USA eindeutige Pakte, was zu einer Ausweitung der Konflikte führte. Europa versuchte lange Zeit zu vermitteln, bis schließlich der globale Krieg ausbrach, der nun, am Ende des 22. Jahrhunderts, auch im Weltraum geführt wurde. Nachrichtensatelliten wurden bombardiert, die Stationen Chinas auf Mars und Mond wurden von den ersten Raumschiffen mit großem Aktionsradius angegriffen, da man vermutete, dass dort neue Geheimwaffen produziert wurden. Und im Gegenzug wurde die Orbitalstation der restlichen Großmächte schließlich von China vernichtet.

2200 A. D.
Es gab ein kurzen aber heftigen Weltkrieg, der fast den gesamten Globus und, wie ich bereits erwähnte, zum ersten Mal sogar den Weltraum umspannte. Zu Beginn des 22. Jahrhunderts hatte sich die Weltbevölkerung durch den Krieg bis auf ein Viertel ihrer Ursprünglichen Größe dezimiert. Ganze Nationen waren ausgestorben und Länder zur Wüste gemacht. Viele Kulturen, die noch vor 200 Jahren auf der Er-

de lebten, sind für uns heute nur noch im Museum zu besichtigen. Wenn wir denn Museen hätten. Einzig Afrika blieb von der globalen Zerstörung verschont. Das Land profitierte von seiner - verhältnismässigen - politischen Unabhängigkeit vom Weltgeschehen, von seiner Größe und von seinem Bevölkerungsreichtum und überlebte. Aus allen Himmelsirchtungen kamen nach dem Krieg aus den vernichteten Kontinenten Überlebende in das - bald blühende - Land. Die vielen verschiedenen Völker waren gezwungen, zusammenzuarbeiten, um Afrika zu kultivieren und sich eine gemeinsame Lebensgrundlage zu erschaffen. Ausgehend vom schwarzen Kontinent begann dann, einige Jahrzehtne später, die Rekolonialisierung der Welt. Inzwischen waren die Menschen zu einem friedlichen Zusammenleben gekommen und hatten Kunst, Philosophie und Kultur zur absoluten Blüte getrieben. Das 23. Jahrhundert ist das Jahruhundert des Friedens, der Einigkeit und einer neuen, kulturellen Revolution. Von nun waren Rassenunterschiede egal. Es gab keine Rüstungsindustrie, keine Waffen. Die Menschen hatten endgülitg genug vom Krieg und vom Morden. Die knappe Milliarde Menschen, die nach dem Krieg übriggeblieben war, hatte endlich wieder genug Ressourcen zur Verfügung und verteilte sich auf den weiträumigen Ländern der Erde.

In den Trümmern der restlichen, vom Krieg zerstörten Zivilisationen entdeckten die Menschen gegen Ende des 23. Jahrhunderts die alten Technologien wieder. Es entstanden vollkommen neue Länder, in föderalistischer Organisation, deren Repräsentanten demokratisch gewählt wurden. Aber die Regierungen hielten sich im Hintergrund, es gab kaum Polizei oder Gerichte. Die meisten Menschen lebten in Dörfern, die sich selbst verwalteten, in kleinen Kommunen und Familien. Das wissenschaftliche und kulturelle Interesse der Menschen führte zu neuen Technologien und schließlich zu einer Wiederentdeckung der Raumfahrt. Der Drang, in allen möglichen Bereichen der Wissenschaft zu Forschen, vereinte die Menschen, wie es Jahrhunderte, ja Jahrtausende zuvor keine Regierung und keine Religion vermochte. Zu Beginn des 24. Jahrhunderts begann der Mensch endgültig mit der Erschließung des Weltraums.

2300 A. D.
Auf allen wichtigen Planeten und Monden des Sonnensystems wurden Stationen errichtet, der Mensch kultivierten den Mars und entdeckte die Panax-Kristalle. Mit diesen Kristallen wurden sämtliche Energieprobleme der menschlichen Zivilisation auf einen Schlag gelöst. Wie sich heute zeigt, sind sie Segen und Fluch zugleich. Einerseits befähigen sie uns, die riesigen Sternenschiffe zu bauen und somit die astronomischen Distanzen zu überwinden. Andererseits wurden wir von ihnen abhängig, so dass wir jetzt gezwungen sind, um diese wertvolle Ressource Kriege zu führen. Vielleicht hätten wir nie nach den Sternen greifen sollen, vielleicht wird der Mensch moralisch nie reif für die Unendlichkeit sein.

Schließlich entdeckten die Expeditionen, über das gesamte Sonnenystem verteilt, Anzeichen für die Anwesenheit einer hochtechnisierten Rasse, die lange vor dem Menschen in unserem Solarsystem existiert hatte. Zunächst beschränkten sich diese Funde auf einfache kulturelle Gegenstände, welche man der roten Erde des Mars entlockte. Aber nach intensiveren Suchen fand man gigantische, unterirdische Anlagen, die einst der Energiegewinnung gedient haben mussten. Auch die Fremdrasse - du wirst längst erraten haben, dass es sich bei ihr um die Deraan handelte - schien also die Panax-Kristalle als Energiequelle genutzt zu haben.

Es dauerte nicht lange, bis man weitere Anzeichen längst verloren geglaubter Technologie auch auf den anderen Planeten des Sonnensystems fand. Der Gipfel dieser Entdeckungen war das Sprungtor, das sich weit hinter dem Pluto in einer Umlaufbahn um die Sonne befand. Aber wie auch alle anderen Fundstücke der Technologie

der Deraan, konnte man das Sprungtor zunächst keinem Zweck zuordnen, geschweige denn für eigene Zwecke nutzen. Die Deraan besitzen eine hochentwickelte Biotechnologie, die weit über unser Verständnis hinausgeht. Noch heute haben wir nicht die leiseste Ahnung, wie die Sprungtore funktionieren. Wir können nur vermuten, dass es sich bei ihnen weniger um eine Maschine, als vielmehr um ein, wenn auch künstliches, aber intelligentes und lebendes Wesen handelt.

Unsere Theorien gehen in die Richtung, dass die Deraan eine bereits existierende, im Weltraum lebende Lebensform unterwarfen und gentechnisch manipulierten, um so ihre Technologie weiterzuentwickeln, bis hin zur Fähigkeit, scheinbar unendliche Distanzen im Weltraum zu überwinden.

Wie ich bereits erwähnte, wissen wir nicht, wie die Sprungtore oder auch nur die Raumschiffe oder Waffen der Deraan funktionieren. Wir wissen nicht einmal so genau, wie ein Deraan überhaupt aussieht. Aber wir haben gelernt die Sprungtore zu nutzen, was nicht weiter schwer ist.

Und so endete das 24. Jahrhundert mit der Erschließung des interstellaren Raumes.

Gleichzeitig wurden in der menschlichen Bevölkerung wieder Stimmen laut, die - leise aber bestimmt - nach einer militärischen Aufrüstung verlangten, um sich vor eventuellen Feinden zu schützen. Die unendliche Größe und Weite des Weltraums, die scheinbar vollkommene Fremdartigkeit anderer Völker im All machten dem Menschen Angst, der sich schon immer vor Allem fürchtete, das er nicht verstand.
Schließlich behielten diese Pessimisten auch recht, nachdem die Menschen auf ihren Erforschungen der Sprungpfade in den Raum der Deraan eindrangnen. Nach anfänglichen Versuchen, mit dieser Rasse, von der man bald merkte, dass sie die Urrasse ist, welche unser Sonnensystem schon vor Jahrmillionen besucht und die Sprungtore entwickelt hatte, friedlich zu kommunizieren, brach ein fataler Krieg aus:

Es gelang den Menschen einfach nicht, mit den Deraan zu kommunizieren. Niemand bekam ein Mirtglied der Rasse je zu Gesicht, Funksprüche wurden nicht beantwortet. Und so griffen die Deraan jedes Schiff der Erde an, das sie finden konnten und vernichteten auch Planetarstationen. Menschliches Leben schien ihnen vollkommen gleichgültig zu sein. Mit unnachgiebiger Gewalt und überlegener Waffentechnologie verteidigten sie ihr Territorium, in das der Mensch eingedrungen war.

Die Menschen starben wie die Fliegen. Stimmen in der Bevölkerung wurden laut, dass man sich einfach von der interstellaren Raumfahrt zurückziehen und im eigenen Solsystem weiterleben sollte. Schließlich war der Mensch in den Lebensraum der Deraan, in eine seit Millionen Jahren etablierte Kultur eingedrungen. Vielleicht betrachteten die Deraan von ihrer Perspektive aus die Menschen nur als Ungeziefer, das sie nun entfernten. Immerhin hatte man die Menschen ja offensichtlich in ihrem eigenen Planetensystem Jahrtausende lang in Ruhe gelassen.

Aber andere Fraktionen konnten diese Einstellung nicht akzeptieren. Der Mensch war dazu gemacht, sich auszubreiten. Das eigene System wurde den Menschen zu klein. Man brauchte mehr Raum. Außerdem war das Sprungtor hinterm Pluto mehrere tausend Jahre lang defekt gewesen. Wahrscheinlich hatten die Deraan es einfach vergessen. Nachdem es nun aber wieder funktionstüchtig war, würden die Deraan nicht lange brauchen, bis sie zur Erde vordringen und alle Menschen vernichten würden.

Deswegen entschloss man sich zur Mobilmachung. Die mächtigen Zerstörer wurden konstruiert, Männer und Frauen zu Soldaten gemacht, das politische föderalistische System wurde durch ein zentralistisches Ersetzt, das dem neuen Zentralrat der terransichen Föderationen, der nun aus Offizieren bestand, eine schnellere Mobilmachung der Bevölkerung des Sonnensystems ermöglichte. Man hatte die Staatsgewalt dem Militär überlassen, denn man meinte, dass dieses die Situation besser beherrschen könne, als Zivilisten.

Nun waren die Menschen endgültig erneut aus dem Paradies vertrieben. Von der einst so reichen Kultur war kaum etwas übrig geblieben. Fast jeder Mann und jede Frau war ein Soldat, alle Raumschiffe, Raumstationen und planetaren Siedlungen waren bewaffnet und gerüstet, die parlamentarische Regierung der Menschheit war eine Militärregierung, der Zentralrat der terranischen Föderation bestand ausschließlich aus Offizieren.

Es folgte der Krieg gegen die Deraan, welcher über 20 Jahre dauerte. Es zeigte sich, dass die Deraan mächtig, uralt und weise waren. Aber sie waren mit der Zeit und ihrem Überlegenheitsgefühl auch dekadent geworden. Sie versuchten die Raumflotte der Menschen mit schierer Übermacht zu erdrücken, was ihnen auch beinahe gelang. Sie hatten jedoch unterschätzt, wie widerstandsfähig und erfindungsreich der Mensch angesichts seiner totalen Vernichtung werden konnte. Die Raumflotte erwies sich als strategisch und tatktisch wesentlich raffinierter, kämpfte mit dem Mut der Verzweiflung und gewann schließlich mit viel Raffinesse und dem starken Willen zu überleben.

Die Verluste waren astronomisch, die Heimatwelt der Deraan vernichtet. Kultutrelle Schätze, die älter waren als die Menschheit selbst, waren vernichtet worden. Viele moralische Fragen wurden erörtert. Hatten wir überhaupt das Recht dazu, eine derart überlegene und wertvolle Zivilisation zu vernichten? Der Mensch war ein Neugeborener in der interstellaren Kultur. Hatte man vielleicht eine Art interstellares Ökosystem gestört? Ein Gleichgewicht verändert, was viel schlimmere Folgen haben konnte, als die Vernichtung der menschlichen Rasse? Bislang hatte man keine Anzeichen dafür gefunden, dass es außer den Deraan und den Menschen Leben im Weltraum gab. Doch wer vermochte dies angesichts der Unendlichkeit schon mit Bestimmtheit zu sagen. Vielleicht hatten die Deraan ja eine schlimmere Bedrohung in Schach gehalten?

Die neuen philosphischen-relgiösen Strömungen, die Antworten auf diese Fragen suchten, entstanden. Die Glaubensgemeinschaften der Neotheisten, der Neobuddhisten und der Neoislamisten bilden seitdem den einzigen, geistig-kulturellen Gegenpol zur Propagandamaschinerie des Militärs.

2400 A. D.

Und so begann der Mensch, der nun seinen schlimmsten Feind überwunden zu haben glaubte, zu Beginn des 25. Jahrhunderts, sich zur herrschenden Rasse des Universums aufzuschwingen und den Rest der Welten, die hinter den Sprungtoren der Deraan liegen, Untertan zu machen. Die Deraan waren geschlagen aber nicht vernichtet. Noch immer stösst man auf vereinzelte Schiffe, die aber schnell die Flucht ergreifen. Irgendwo in den Weiten des Alls haben sie einen neuen Stützpunkt, ein Versteck. Und wir, meine Tochter, versuchen sie seitdem dort aufzuspüren, um eine Konfrontation mit einem noch mächtigeren Gegner in ferner Zukunft zu vermeiden. Aber das Universum ist einfach zu groß. Und die Deraan haben Millionen Jahre

mehr Erfahrung mit ihm als wir. Wenn sie nicht gefunden werden wollen, werden wir sie wohl auch nicht finden.

Langsam kommen wir, wie du merkst, in unserer Gegenwart an, meine liebe Tochter. Und dies ist gut so. Ich bin so müde, dass ich diese Aufzeichnung kaum noch diktieren kann. Vielleicht werde ich aber, nachdem ich meine Augen schließe, nicht mehr aufwachen. Mir bleibt in keinem Fall mehr viel Zeit. Also lass mich den Rest, den du auch leicht aus anderer Quelle in Erfahrung bringen kannst, nur kurz zusammenfassen:

Im Jahre 2435, 75 Jahre nach der Beendigung des I. Sternenkriegs gegen die Rasse der Deraan, trifft schließlich das terranische Schiff "Quasar" in einem unbewohnten Sternensystem auf eine, bis dorthin unbekannte raumfahrende Rasse. Das Raumschiff der Torwas, einer echsenähnlichen Rasse, eröffnete ohne eine Vorwarnung das Feuer auf den unbewaffneten Frachter. Die Quasar erreichte, wie durch ein Wunder, den Sprungpunkt und konnte schwer beschädigt zur Erde zurück kehren.

Zwei Monate später trifft der schwere Kreuzer "Einstein" auf vier Schiffe der Torwas. Obwohl die Schiffe winzig im Vergleich zur Einstein waren, eröffneten diese ohne Zögern das Feuer. Die Einstein vernichtete die Schiffe und setzte dann ein automatisches Funkfeuer aus, welches die offizielle Kriegserklärung der terranischen Föderation gegenüber den Torwas enthielt.

Die Antwort der Torwas ließ nicht lange auf sich warten. Die Vernichtung des Dritten Außenpostens erfolgte so schnell, daß die angreifenden Truppen der Torwas die 4,5 Millionen Menschen getötet oder verschleppt hatten, ehe die Reaktionskräfte der terranischen Föderation eingreifen konnten. Die 2. Raumflotte fand bei ihrem Eintreffen nur noch rauchende Ruinen ... Wir schreiben nun das Jahr 2451. Der anhaltende Krieg gegen die Torwas wendet sich gegen die terranischen Truppen. An mehreren Stellen sind die Torwas durch die Frontlinien gebrochen und die terranische Scoutkompanie jagt sie verzweifelt. Sie hinterlassen Verwüstung und Terror wo sie auch nur auftauchen.

Etwa zum gleichen Zeitpunkt erreicht eine weitere schlechte Nachricht die militärische Führung der Föderation. Unser Untergang scheint besiegelt: Die Vorkommen der Panax-Kristalle auf dem Mars, grundlegender Bestandteil für den Bau und den Antrieb unserer Sternenschiffe, ist nahezu erschöpft. Die letzte Hoffnung für die terranische Föderation, vielleicht für die gesamte Menschheit, besteht nun in dem Planeten Qua-Faral IV ein Planet in Qua-Faral Sternensystem, welcher reiche Vorkommen von Panax-Kristallen aufweist.

Abschied

Und jetzt, meine Tochter, liegt es an dir, das Wissen, das ich dir gab, zu hegen und zu vertiefen. Jetzt, endlich, werde ich schlafen. Vielleicht werde ich nie wieder erwachen. Aber in dich habe ich den Samen meines Lebenswerks gepflanzt. Es liegt nun in deiner Verantwortung, ihn zu neuer Blüte zu bringen. Mir ist es nicht gelungen, dem Frieden einen Weg zu bahnen. Zu spät habe ich erkannt, dass der Weg, den ich einschlug, eine Karriere im Militär zu wählen, nicht der beste ist, um das Überleben der Menschen zu gewährleisten. Ich glaube nicht mehr daran, dass der Krieg der Vater aller Dinge ist. Ich habe zu viel Leid gesehen - auf allen Seiten, auf allen Fronten. Aus diesem Leid kann nichts Gutes erwachsen. Ich bete darum, dass ein neues Zeitalter anbrechen wird, ein neuer Frieden und dass die Gedanken daran im Angesicht der Propaganda nicht sterben werden ...

Liebe Eleonore,
Ich habe dir im ersten Teil meines Briefes einen Einblick in die offiezielle Sicht der älteren und jüngsten Geschichte gegeben. Diese solltest du ersteinmal verdauen und überdenken. Was ich dir jetzt biete, sind die wahren Hintergründe unseres Schicksals. Leider ist dies ein Bereich, der wesentlich weniger gesichert ist als alles, was ich dir vorher mitteilen konnte. Vieles sind nur Spekulationen, Dinge, die ich mir zusammenreime. Aber mehr bleibt uns in diesen Tagen nicht ...

Vor langer Zeit stürzte ein Schiff der Deraan auf der Erde ab. Das biotechnologische Schiff zersetzte sich langsam und die einzelnen Teile bildeten den Grundstock für das Leben auf der Erde. Der nächste Kontakt der Menschen mit den Deraan fand lange Zeit danach statt. Die Deraan hatten ihren kulturellen und militärischen Zenit längst überschritten und sind seitdem Untergang geweiht, obwohl sie uns nach allem, was ich je vernommen habe, technologisch noch immer weit überlegen sind.
Weite Teile der Galaxie sind inzwischen aller Vorkommen an PANAX-Kristallen beraubt. Sie bilden, so weit wir vermuten können, die Grundlage für die Zucht der biotechnologischen Schiffe der Deraan. Die Deraan waren es auch aller Wahrscheinlichkeit nach, die die Sprungtore in der Galaxie verteilten. Für die Deraan waren wir Menschen, die mutmaßlich aus dem Abfall eines ihrer Schiffe entstanden, nicht mehr als Parasiten. Du kannst dir vorstellen, dass diese Erkenntnis unter Verschluss gehalten wird.

Entsprechende Versuche der Deraan, Jahrtausende später die Erde und vor allem den Mars mit seinem Vorkommen an PANAX-Kristallen in Besitz zu nehmen scheiterten und es kam zum ersten Krieg. Nachdem wir Menschen uns nicht nur zur Wehr gesetzt hatten, sondern dabei auch noch weite Teile des Reiches der Deraan eingenommen und sogar die Heimatwelt der Deraan zerstörten, zogen sich die überlebenden Deraan in ein weit entferntes System zurück (eines mit einem Vorkommen an PANAX-Kristallen) und begannen offenbar einen Wiederaufbau.
Die Deraan kamen zu dem Schluss, dass ihre in Jahrtausenden gezüchteten, biotechnologischen Schiffe und ihre ebenfalls Jahrtausende dauernden Leben zu kostbar waren um im Kampf riskiert zu werden. Die Deraan griffen auf ihre Form der Technologie zurück (Genmanipulationen und Biotechnologie) und manipulierten eine Rasse, welche unter ähnlichen Vorzeichen (Technik statt Biologie/Schneller Lebenszyklus/Vorkommen an PANAX-Kristallen usw.) den Kampf gegen die Menschen aufnehmen konnte.

Diese Rasse sind die Torwas. Die Deraan beaufsichtigten die rapide Entwicklung der Torwas und erschienen ihnen als Götter. Die Menschen wurden offenbar dem Teufel gleich dargestellt und es entwickelte sich ein religiöser Kult, mit dem Zweck die Menschen (die ja noch niemand kannte) zu vernichten. Eines der Spähschiffe dieses Kultes stellte dann auch den ersten Kontakt mit den Menschen her, deshalb auch der "herzliche" Empfang.

Wie ich eingangs bereits erwähnte, sind diese Zusammenhänge größten Teils pure Phantasie. Wir wissen so gut wie nichts über die Deraan und die Torwas und können uns nur wenig aus Informationsfetzen zusammenreimen. Aber diese Version der Hintergründe ist die beste, die ich dir zur Zeit liefern kann.
Da ich weiß, dass du von einer Karriere in der Scoutkomapnie träumst, halte ich es für meine Pflicht, dir hier einen Einblick zu geben. Liebe Eleonore, die Scoutz sind nicht unbedingt die angesehensten Soldaten in der terranischen Föderation, dessen musst du dir gewiss sein, wenn du in meine Fußstapfen treten willst.

Viele mögen die Scoutz nicht, halten sie für Spinner und keine richtigen Soldaten, weil wir selten in Kampfeinsätzen zu sehen sind, sondern eher die „speziellen" Missionen erfüllen: Aufklärung, Undercover-Einsätze, Diplomatie und ähnliches. Dabei ist die Scoutkompanie das eigentliche Rückrad der Militärstreitmacht der terranischen Föderation - so seh ich das jedenfalls. Und jeder Kommandant, der ein bisschen was im Kopf hat, schließt sich meiner Meinung an. Die Flotte hat zwar die Schlachtschiffe und Kreuzer und unzählige Raumjäger, doch ohne die Scoutz, die täglich ihr Leben riskieren, wäre auch die größte Flotte so gut wie blind. Und die Armee mit ihren schweren Waffen und Panzern landet doch auch nur dann auf einem Planeten, wenn die Scoutz vorher die Landezone freigekämpft haben.
Aber fangen wir am Anfang an. Die Scoutkompanie teilt sich zunächst in zwei große Blöcke. Der erste Block sind die Kundschafter im Dienst der Flotte und der Armee. Den zweiten, größeren Block bilden die unabhängig arbeitenden Scoutz. Mit Unabhängig meine ich hier natürlich nur von den Strukturen der anderen Waffengattungen und noch nicht die wirklich frei arbeitenden Scoutz, wie ich einer bin. Aber dazu komm ich später noch mal.

Die Scoutz bei Flotte und Heer arbeiten unter dem direkten Befehl der entsprechenden Einheiten denen sie zugeordnet sind. Sie überwachen die Peripherie, schaffen Landungs- und Nachschubzonen, führen Erkundungs- und Überfallmissionen aus und dienen als Pioniere (Minen legen und räumen, aufbauen und sprengen von Festungen und so etwas). Zudem stellen sie den größten Teil der Kommunikations- und Sanitätsteams.

Obwohl dieses alles wichtige Aufgaben sind, ist es doch der unbedeutendere Teil der Arbeit der Scoutz. Viel wichtiger noch sind die Aufgaben, die wir unabhängig Wahrnehmen. Neben den Reserveeinheiten, die wir zur Verstärkung der Armee- und Flotteneinheiten unterhalten, arbeiten die meisten Scoutz in verschiedenen Abteilungen. Jede Abteilung nimmt eine besondere Aufgabe wahr. So gibt es die Abteilung für Raumaufklärung, die Abteilung zur Piratenabwehr oder die Abteilung zur Kolonialisierung.

Die Abteilungen arbeiten eng zusammen, so dass Informationen über Einsatzorte und Ziele ausgetauscht und Aufgaben delegiert werden können. Deshalb nehmen die Abteilungen „Koordinierender Stab" und „Taktische und Strategische Planung" besondere Positionen in der Diensthierarchie ein. Nur zwei Abteilungen sind mit mehr Befugnissen ausgestattet: der Nachrichtendienst A.K.I.M. und die Abteilung für Sonderaufgaben die alle Aufgaben erfüllen, die schlecht in die Zuständigkeit der anderen Abteilungen passt (und man munkelt, dass diese Abteilungen *sehr* eng zusammen arbeiten).

Die Zuteilung zu den Abteilungen ist eher kurzfristig und zumeist auf eine oder einige wenige Missionen beschränkt. Ist dem Scout zur Zeit keine Aufgabe zugeteilt, wird er auf die nächstliegende Scoutbasis zurückgeschickt und dort mit Ausbildungs- und Trainingseinheiten versorgt. So stehen immer Scoutz zur Verfügung um flexibel auf neue Aufgaben reagieren zu können, die Fähigkeiten der Leute verbessern sich und die Sinne bleiben wach. Ja, meine Tochter, man könnte sagen – und ich sag sowas voller Stolz –, dass die Scoutz die Universalgenies der Armee sind.

Zu den wichtigen Aufgaben der Scoutz zählen aber nicht nur Einsätze an oder hinter der Front. So unterhält die Scoutkompanie das „Diplomatische Corps" der terranischen Föderation und die größten Forschungsstationen, sondern auch die Kommunikationsverbindungen zur Erde, die Wartung der Sprungtore (soweit möglich) und die Militärpolizei hinter der Front (einzige Ausnahme hier ist die Erde, wo sich

jede Waffengattung eine eigene Militärpolizei gönnt). Du siehst, Eleonore, wir sind überall. Keiner kann uns wegdenken und wir machen die ganze Drecksarbeit.

Meistens arbeiten wir Scouts in kleinen Trupps. Ein solcher Trupp besteht je nach Abteilung und Aufgabe zwischen fünf und fünfundzwanzig Scoutz. Geführt wird ein solcher Trupp dann von einem Feldwebel.
Werden mehr von uns an einer Stelle gebraucht, fasst man mehrere Trupps (zwischen zwei und fünf) zu einer Kompanie zusammen (dieses meint natürlich nicht die gesamte Scoutkompanie). Die Kompanie wird von einem Hauptmann und seinem Stab geführt.

Ein Scoutregiment wird nur selten zusammengerufen und nur für besondere Aufgaben. Ein solches Regiment besteht dann aus bis zu zehn Kompanien und wird von einem Oberst geführt. Auch ihm ist ein Stab zur Seite gestellt.
Mehr Scoutz kommen im Regelfall nur auf einer Scoutbasis zusammen. Es gibt noch die theoretische Möglichkeit eine Armee zusammenzurufen. Diese wird dann von einem der zehn Generäle der Scoutkompanie geführt und besteht aus beliebig vielen Regimentern. Bis heute ist das jedoch noch nie vorgekommen (wohl auch deshalb, weil die Gliederung sehr flexibel ist: ein Regiment besteht aus zwischen 25 und 1300 Mann, während eine einzelne Kompanie schon auf bis zu 130 Mann kommen kann).

Insgesamt sind unsere Gliederungen also sehr viel kleiner als in den anderen Waffengattungen. Ist bei unseren Aufgabenfeldern ist das auch sehr wichtig.
Es gibt noch einen kleinen Haufen von unabhängigen Scoutz. Neben Aufgaben die so unbedeutend sind oder größtmögliche Heimlichkeit verlangen (z.B. Einsätze hinter feindlichen Linien), dass nur ein Mann geschickt wird, hat die Scoutkompanie eine Anzahl von Scoutz von sonstigen Aufgaben freigestellt. Dieses wird jedoch nur mit sehr erfahrenen Mitgliedern der Scoutkompanie gemacht. Diese Scoutz halten die Augen offen, geben Hinweise auf nötige Missionen und beteiligen sich auch oft an Missionen, bei denen ihre Erfahrung gebraucht wird.

Gut so.

Um ein Scout zu werden musst du zunächst einmal die MGA (Militärische Grundausbildung) absolvieren. Diese beginnt für alle Bürger der terranischen Föderation, wie du ja vor Kurzem am eigenen Leib erfahren hast, mit dem zwölften Lebensjahr. Mit sechzehn Jahren dann nimmst du am Auswahltraining teil. Je nach Eignung, Bedarf und eigenem Wunsch wirst du dann einer der Waffengattungen zugeteilt. Wir nehmen mal an, du schaffst es zu den Scoutz. Dort nimmst du dann an der MFA (Militärischen Fachausbildung) teil. Mit achtzehn Jahren wirst du dann in den Dienst der Scoutkompanie übernommen.

Einige Mitglieder anderer Waffengattungen haben aber auch schon auf Antrag zur Scoutkompanie gewechselt, wie auch einige Scoutz zur Flotte und wenige auch zur Armee gewechselt haben.

Das ist in der Kürze alles, was ich dir zur Scoutkompanie sagen kann. Insgesamt kann ich dich nur zu deiner Entscheidung beglückwünschen. In einer dunklen und ausweglosen Welt ist die Scoutkompanie die einzige Nische, die ich sehe, um Keime für eine neue, gerechtere und friedlichere Ordnung zu sähen. Die Flexiblität und die Freiheiten, welche die Scoutz für ihre Arbeit brauchen, erzeugt viele kritische Geister, die sich gegen das System wenden - wenn auch noch im Verborgenen.

Dschungelpatrouille

Ein Einführungsabenteuer für das Science-Ficition-Rollenspiel ***SCOUTZ!***
von Markus Voht

Das vorliegende Abenteuer ist Teil einer Mini-Kampagne und hat sich als Einführungsabenteuer vor allem auf CONs bewährt. Es ist geradlinig und actionbetont, blendet viel vom politischen Hintergrund aus, stellt aber eine gute Gelegenheit dar, ersten Kontakt mit der Welt von ***SCOUTZ!*** aufzunehmen. Die weiteren Teile der Kampagne werden demnächst folgen.

Prolog

Die Charaktere sind Teil einer sogenannten Psychobrigade und als solche zum Patrouillendienst auf der umkämpften Welt Quantus eingesetzt. Das Lager der achtundzwanzigsten Raumlandedivision des Heeres befindet sich an einer Straße die von Sharandar, einer wichtigen Hafenstadt, zum Raumhafen Quantus führt. Östlich des Lagers befindet sich ein ausgedehntes Dschungelgebiet, welches in südlicher Richtung in eine dichte Sumpflandschaft übergeht. Eben dieses Gebiet sollen die Charaktere bestreifen. In dieser Gegend ist jedoch vorher eine Patrouille der Scoutkompanie spurlos verschwunden. Der Funkverkehr bricht auf der Patrouille zusammen und kurze Zeit später finden sich die Charaktere mit einer ausgewachsenen Invasion konfrontiert...

Die Charaktere sind als Ersatz für eine kürzlich in den Sümpfen verschollene Scoutpatrouille vorgesehen und soeben auf dem Raumhafen gelandet. Ein Schwebepanzer bringt sie nun zu ihrem neuen Einsatzgebiet, dem Außenposten VII, genannt "das Moskitoparadies". Die beiden Fahrer (Sergeant Rolf Schwerz/Soldat Hong Ban Dang) sind nicht nur gut informiert, über die Vorgänge und Gerüchte der Gegend, sie sind auch sehr gesprächig.

Diesen Gerüchten zur Folge ist die letzte Scoutpatrouille, nach einigen Störungen des Funkgeräts, plötzlich völlig verstummt. Eine zweite Patrouille, die aus den Angehörigen des Heeres erstellt wurde, fand jedoch keinerlei Hinweise auf den Verbleib des Trupps. Offiziell sind die Scouts in den Sümpfen umgekommen. Komisch hierbei ist nur das die letzte verstümmelte Nachricht, angeblich, von einer Position nordöstlich des Sumpfes kam.

Episode 1: Neue Vorgesetzte

Zunächst kommen die Charaktere, gegen Abend, mit dem Schwebepanzer an dem befestigten Kontrollpunkt an. Nach einem kurzen Check der Papiere darf der Panzer dann in die befestigte Innenanlage des Lagers. Beim Aussteigen erwartet sie schon ihr neuer Vorgesetzter, Major Thomas Blight der achtundzwanzigsten Raumlandedivision des Heeres. Dieser Herr hat überhaupt kein Verständnis dafür, daß ausgerechnet seine Eliteeinheit mit einer Psychobrigade der Scouts ausgestattet wird. Dieses läßt er die Charaktere auch sehr deutlich spüren (Anschreien, Liegestütz, usw.).

Nachdem der Major mit seinem Vortrag fertig ist (und die Charaktere so richtig müde sind), bekommen sie von dem netten, aber dienstbeflissenen Soldaten Emilio Dimar (Und wie war die Reise? Essen gibt es um 0700, 1200 und 1900 ...), dem Adjutanten des Majors, ihre Quartiere gezeigt. Die Küche hat bereits geschlossen und so wird eine kurze (aber erholsame) Nacht jetzt jedem gut tun (und wer sich dennoch auf den Weg macht um das Lager zu erkunden, sollte auf fleißige Wachen

(ziemlich dumm, wenn man das Codewort nicht weiß!), sadistische Offiziere (Wie sieht denn Ihre Uniform aus?) und kampflustige Elitesoldaten treffen).

Am nächsten Morgen (0600) erscheint Emilio wieder im Quartier der Charaktere. Er ist völlig durchgeweicht, den es regnet (wie fast jeden Morgen) fürchterlich. Er fordert sie auf, sich anzuziehen und in vollem Marschgepäck in einer halben Stunde auf dem Paradeplatz (vor dem Versorgungscontainer) anzutreten (Befehl des Majors). Pünktlich um 0630 erscheint Major Thomas Blight, um die Charaktere in Augenschein zu nehmen und mit neuen Befehlen zu versorgen. Mit seinem tiefsten Bedauern über die Tatsache, daß sie ihr Frühstück verpassen und einem höhnischen Grinsen, übergibt er die Karte und gibt den Befehl zur Patrouille (und bittet sie doch wieder zu kommen und nicht wie die faulen Trottel vor ihnen einfach zu verschwinden!).

Der Kontaktmann (besser: -frau) zu ihnen wird die Heeresfunkerin Soldatin Christa Zöller sein (sie hält nicht viel von Funkdisziplin, Schätzchen, es sei denn es ist ein Vorgesetzter in der Nähe). Sollten die Charaktere sie vorher (das heißt, vor dem Abrücken) noch Besuchen wollen, so ist sie im Stabscontainer zu finden (ca. 25 Jahre, attraktiv, nett).

Episode 2: Neuer Tag, neues Pech

Der Weg führt nach ca. drei Kilometern in ein dichtes Waldgebiet und nach einigen Metern oder Kilometern (und dem ersten Mißglückten Wahrnehmungscheck) steckt der Führungsmann auch schon knietief im Schlammloch (und versinkt schnell weiter). Einige Zeit später (oder auch sofort, wenn das Schlammloch kein Problem darstellt) wird die Gruppe von einem Rudel Skrazz, einem einheimischen Raubtier, angegriffen. Das Rudel besteht aus acht Tieren und stößt plötzlich aus dem Unterholz hervor.

Zum Abschluß des Tages steht dann noch die Überquerung des Flusses und die Errichtung eines Lagerplatzes (natürlich erst, wenn die Charaktere den Sumpf verlassen haben) an. Der Funkkontakt zu Soldatin Christa Zöller ist hier gestört, aber noch vorhanden.

Etwa zwei Stunden, nachdem die Charaktere das Lager abgebrochen und den Marsch wieder aufgenommen haben) bricht der Funkkontakt mit dem Hauptquartier völlig zusammen und auch die Verbindung zwischen den Charakteren wird schlechter. Nach weiteren zwei Stunden bricht der Funkkontakt zwischen den Charakteren dann auch noch zusammen. Als nächstes steht ihnen wieder eine Flußüberquerung bevor.

Nach einer weiteren Stunde, springen ihnen dann plötzlich einige harmlose Tier (Nagetiere, könnten gefährlich werden, wenn man sie an der Flucht hindert) entgegen und stürzen an ihnen vorbei (das sollte genug Warnung sein, oder?). Nun hängt alles von den Charakteren ab. Vor ihnen schiebt sich eine Patrouille der Torwas durch den Wald!

Die Patrouille besteht aus fünf Torwas mit Lasergewehren und Hitzegranaten. Eine Konfrontation läßt sich kaum vermeiden.

Episode 3: Selbstmordkommando

Nachdem die Charaktere die Patrouille überstanden haben, können sie von einem Hügel aus die militärische Lage begutachten. Die Torwas sind mit ca. einem Dutzend Schwebepanzern (Truppentransporter, zwanzig Mann Kapazität), etwa zweihundertfünfzig Mann (bzw. Echsen) Fußtruppen und einer schweren Artilleriebatte-

rie (drei Geschütze, ca. 10 km Reichweite, ebenfalls auf Schwebelafetten) gelandet und machen sich soeben marschbereit. Der Zug wird von einer Vorhut aus ca. vierzig Torwas geführt, so daß die Charaktere dem Konvoi ohne Probleme folgen können. Ohne eine entsprechende Vorwarnung, hat der Außenposten kaum eine Chance, erst recht nicht, wenn die Artillerie in Schußposition gebracht werden kann. Soweit zur militärischen Lage.

Schnell sollte klar werden, daß das nächste Ziel der Charaktere, das Ausschalten der Artillerie sein muß. Diese fällt in der Marschordnung dann auch schnell zurück und wird bald nur noch von einem zehn Torwas starken Trupp (und den neun Besatzungsmitgliedern natürlich) bewacht. Jetzt müssen die Charaktere zuschlagen (und einen verdammt guten Plan präsentieren!).

Epilog

Egal, wie die Charaktere es anstellen, das Ausschalten der Artillerie bleibt nicht unbemerkt. Die Torwas stellen daraufhin zwei Panzer und die dazugehörigen vierzig Echsen dazu ab, die Charaktere auszuschalten. Ein Wettlauf zur Basis beginnt ...

Thyria Steamfantasy

Steampunk-Rollenspiel von Thomas W. Waßmann und Ann-Dorothee Schlüter

Was ist Steamfantasy ?
Eine Einleitung von Philipp Nebell, weitgereister, weltgewandter Herr.
Gentlemen, was Steampunk ist, haben sie ihnen ja bereits im Abschnitt über Genres gehört. Thyria ist ein solches Steampunk Rollenspiel. Allerdings spielt es nicht - wie herkömmliche Steampunk Rollenspiele - auf unserer guten, alten Erde. Also keine arroganten Engländer, bösen Preußen oder froschfressenden Franzosen!

Bei den Göttern, was für eine Erleichterung!

Nein! Thyria versucht vielmehr, das typische Flair der viktorianischen Zeit auf die imaginäre Welt Yarthe zu übertragen. Hier haben sie, die Spieler vieles Neues zu entdecken, jenseits von typischen Genreklischees.

Und das Beste: Sie brauchen keine historischen Vorkenntnisse!

Nur einen ruhigen Arm, etwas Glück, und eine Ausgabe des Boedickes Illustrierten Reiseführers *Unsere Welt*. Hier ein paar Auszüge aus der 3 Auflage die mein treuer Diener Nachschlüssel, für sie, zusammengefasst hat:

Der Planet Yarthe, der Kontinent und die Inseln
Fantastisch, die Welt Yarthe ist fast so wie unsere! Allerdings ist die Natur noch sehr urwüchsig. Hier gibt es viele große Echsenarten und auch die Insekten spielen eine dominantere Rolle als sie dies bei uns tun. Was würde wohl dieser Pfuscher Darwin dazu sagen! Es gibt nur einen (bisher entdeckten) großen Kontinent. Er erstreckt sich vom Nordpol bis weit unter den Äquator. *Der Kontinent,* wie ihn alle seinen Bewohner einfach nennen, wird von einer zentralen Steppe regiert, und besitzt um den Äquator herum riesige Regenwälder. Eine Bergkette, "die Große Wand", trennt die Regionen des ewigen Eises von den milderen Klimazonen. Westlich des Kontinents liegt eine lange Kette vulkanischer Inseln. Die jüngeren, näher am Kontinent gelegenen, werden Brüder genannt und sind noch aktiv, die älteren heißen Schwestern. Jede Schwester ist umringt von Korallenbänken. Die Inselgruppe erstreckt sich von den temperierten bis in die heißen Regionen der Welt. Also den Tropenhelm nicht vergessen!

Eine Kurze Geschichte des Kontinents
Vor langer, langer Zeit regierte ein Land den ganzen Kontinent, das Alte Reich, damals Tyria genannt (ohne h). Es hatte sich in den Jahrhunderten von einem kleinen Stadtstaat am Südwestlichen Äquatormeer zu einem Kontinent-umspannenden Weltreich gemausert.

Die überlegene Technik, sowie der lange Konkurrenzkampf mit anderen Stadtstaaten, hatten das Alte Reich mit der besten Armee der Welt ausgestattet. Und diese war ausgezogen die Welt zu erobern.

Sogar die mit übermenschlichen Begabungen ausgestatteten Faidin hatte man bis hinter die Große Wand verdrängt. Doch dem Reich ging es zu gut, die Republik wandelte sich in der Zeit der Eroberungen in eine Militärmonarchie.

Nun, als alle Feinde besiegt waren, wurden die Generäle faul. Auf ihren riesigen, von Sklaven bewirtschafteten Gütern, gaben sie sich den Ausschweifungen hin, welche die vielen Götter annektierter Kulturen befürworteten.

Das Ende des korrumpierten Reiches dauerte zwar lange, aber es kam. Es kam mit den Maras.

Die Maras waren ein Volk von Nomaden. Stolze Reiter aus der Wüste, die schon lange die freien Städte im Osten der großen Einöde verwüstet hatten. Eines Tages fingen sie an, die Grenzen des Alten Reiches zu verheeren. Doch man wehrte sie nicht wirklich ab. Die ehemaligen Generäle waren viel zu sehr mit ihrem eigenen Vergnügen beschäftigt.

Die Maras rochen den Verwesungsgestank, der über dem alten Tyria hing. Über die Jahre eroberten sie mehr und mehr Grenzstädte und, forderten Tribut und Soldaten. Als die Oberen in der Hauptstadt endlich begriffen, war es bereits zu spät. Die Maras waren so mächtig, daß keine Tyrianische Armee sie mehr aufhalten konnte. So nahmen die Reiter im Jahre null NMI (Nach Marasischer Invasion) die Hauptstadt Tyria, Perle unter allen Städten. Die Maras wussten nun nicht mehr, wohin sie ziehen sollten, nachdem das mächtigste Reich der Welt unter ihren Hufen zu Staub zerfallen war. So beschloss ihr Anführer, in Tyria zu bleiben. Doch die Maras waren ungebildet in Staatsdingen. Daher schonte man einige der adeligen Tyrianer und viele der Verwaltungsbeamten, um das Reich wieder zu festigen. Über die Jahrhunderte entstand eine seltsame Mischkultur aus den Bräuchen der Reiter und der Bildung der Tyrianer.

Besonders jener Gott, der nur der Eine, genannt wird, sorgte anfangs für Aufregung. Der Glaube an ihn verdrängte langsam die alten Mächte.

Über die Zeit entstand das Imperium von Tyree, die Barbaren der Wüste waren einfach nicht in der Lage den alten Namen des Reiches über ihre Zungen zu bringen. Nun mehr seit über tausend Jahren die Geschicke des Kontinents gelenkt hat.

Doch die Söhne und Töchter der Maras sollten bald einen Fluch aus alter Zeit erleben.....

Die Thyrianer kehren zurück
Vor 50 Jahren, fing es an. Das Unheil nahm seinen Lauf. Die Thyrianer, wie sie sich nannten, kehrten auf den Kontinent zurück. Sie waren damals auf das Meer geflohen und hatten auf den Inseln, die man Brüder und Schwestern nennt, überlebt. Doch nicht nur das: Ihre Anzahl war gewachsen. Und nun, tausend Jahre nach ihrer Flucht, als sich niemand mehr an sie erinnerte, kehrten sie zurück, um das Land ihrer Väter zu befreien.

"Sie waren schrecklich. Männer und Frauen kämpften Seite an Seite! Mit modernsten Geschützen bewaffnet, in Schiffen aus Stahl, die keine Segel hatten. Sie konnten Stein gießen, und damit gewaltige Festungen bauen, und sie flogen sogar durch die Luft."

Die Thyrianische Luftschifffflotte patrouillierte mit ihren Panzer, Bomber und Trägerluftschiffen über dem alten Reich und verhinderte mit Bomben und Flugzeugen die Entwickelung der Tyreeischen Militärkraft.

Die Welt heute, 50 Jahre nach der Rückkehr der Thyrianer
Zur Zeit herrscht ein wackeliger Frieden zwischen Tyree und der T.hyrianischen I.nsel A.llianz. Die TIA musste ihren Versuch, den Kontinent zu unterwerfen, aufgeben. Dazu sind die Inseln nicht bevölkerungsreich genug. Zu viele Thyrianische Männer und Frauen starben in den ersten Kriegsjahren trotz völliger technischer Überlegenheit. Man beschränkt sich auf die Ausbeutung der Enklave, eines großen Küstengebietes an der Gebirgskette, das sehr reich an Rohstoffen ist. Hier haben sich die Thyrianer hinter Gusssteinforts eingegraben.

Der Kaiser von Tyree mußte die Enklave schließlich anerkennen, doch er hatte auch andere Sorgen: Das Imperium war bereits in einer Zeit der Industrialisierung, als die TIA auftauchte. Die Kriegslast wurde den großen Reichstädten im Norden schließlich zu viel. Zu grausam waren die Stahlbarone mit der Arbeiterschaft umgesprungen.

Die Bauern und Fabriksklaven dort stürzten ihre Adeligen und gründeten die Republik Verania, eine (noch) sehr zerstrittene Basisdemokratie. Aber der Funke der Revolution wartet schon darauf, auf die anderen Städte des Reiches überzuspringen.

Im Süden Tyree's liegt das Königreich Cramm. Es hatte sich schon vor vielen Jahrhunderten abgespalten. Die Königsdynastie von Cramm entstammt ebenfalls den Marasischen Invasoren. Cramm ist unterentwickelt, aber durch Handel und seine Goldminen konnten sich die Könige immer ausreichend vor ihren starken Vettern im Norden schützen. Nun hat es die effizienteste Armee der Welt. Letztendlich vorallem durch Thyrianische Hilfe.

Schließlich und letztendlich sind da auch noch die Unabhängigen Fürstentümer. Im Norden gleich östlich, in den Bergen neben der Enklave gelegen. Dieses sind, zur Zeitenwende (0NMI) bei der Invasion durch die Maras von diesen wohl "übersehen" worden. So konnte sich dort eine großartige Kultur von dutzenden von Kleinstaaten bilden. Nach innen sind sie zerstritten, nach außen hin aber zu stark, um sie einfach im Handstreich zu nehmen. Der Kaiser fürchtet, dass sich einige der großen Tyreeischen Fürsten im Norden entscheiden könnten, sich ebenfalls unabhängig zu erklären, um den Unabhängigen Fürstentümern anzugliedern.

Technik & Fortschritt
Die Technik auf Yarthe ist relativ weit entwickelt. Es gibt beinahe alles, was es am Anfang des ersten Weltkrieges auf unserer Erde auch gab. Mit einer Ausnahme: Elektrizität. Die Wissenschaftler auf Yarthe haben das Phänomen zwar begriffen, doch konnten sie bislang keine sinnvollen Anwendungen finden. Vom Elektromotor und Dynamo ist man noch Lichtjahre entfernt. Auch der Verbrennungsmotor ist unbekannt. Man nutzt aber aufwendige mechanische Öleinspritzer für Luftdruckmotoren, die Flugzeuge und Sportwagen antreiben. .Auf anderen Gebieten ist man aber weiter, als auf der Erde damals. Vorallem weiß man um die Bedeutung der Hygiene, besonders in Operationssälen und Krankenhäusern. Die Tthyrianische Medizin ist sehr weit fortgeschritten. Dies kommt sicherlich von den vielen seltsamen und potenten Pflanzen, die auf den Inseln gedeihen.

Magie & Begabung
Magiebegabte Menschen waren schon immer selten. Nur einer von 1000 hat die Gabe, den geheimen Fluß zu lenken. Dafür ist Magie äußerst Potent. Besonders die Faidin, welche alle starke Magier sind, basieren ihre ganze Kultur darauf. Leider wurden die magischen Ströme, welche die Faidin aus der Natur anzapfen, von den ersten Menschen, die in dieses Gebiet kamen, zum versiegen gebracht. Die Faidin mußten hinter die große Mauer fliehen. Dort lebt die einzige nichtmenschliche Spe-

zies nun schon gut 1000 Jahre in Frieden. Also noch einmal kurz: Magie ist selten, sehr selten und ihre Anwender haben meist Probleme mit der Interferenz, die Technik in der magischen Umgebung erzeugt.

Warum die Götter sind...
Diese Fragen überlassen wir den Philosophen. Tatsache ist, daß es sie gibt. Manchmal treten sie über Wunder in Erscheinung, ganz selten sogar einmal persönlich. Auf dem Kontinent glaubt man entweder an den Einen (Tyree und Cramm), oder an einen Polytheismus der auf der großen Schmiede des Lebens basiert. Die Esse und der Hammer sind dabei von großer Bedeutung, Abschreckbecken, Zange und Blasebalg von kleinerer.

Die Republik hingegen versucht sich im Atheismus, genauso wie die TIA. Die Einwohner der Allianz können auch keine Wunder herbeiwünschen und sind auch nicht magisch begabt. Bei der großen Flucht auf die Inseln gingen die meisten Kleriker und Magier des Establishments, ebenso wie die meisten Adeligen über Bord ....

Atmosphäre
Nun ja, das Flair ist einfach viktorianisch: So verschieden die Kulturen auch sein mögen, eines ist allen klar: Die Dreieinigkeit aus EHRE, TUGEND und WAHRHEIT ist das große Prinzip, nach dem die Bewohner zu leben versuchen. Dies mag etwas verstockt klingen, aber man will zivilisierter sein als in früherer Zeit. Man bricht ein gegebenes Wort nicht, auch wenn es die Karriere kostet, man lügt nicht, man schützt die Schwachen und man fühlt sich verantwortlich für seine Mitmenschen. Man sucht nach der Wahrheit. Dies alles tut man, weil man weiß, das es zum Wohl der Menschheit ist. Für ein höheres Bewußtsein des Guten.

Denke daran: Dies ist die Weltanschauung einer ganzen Epoche. Nicht, daß sich alle daran hielten Ganz im Gegenteil. Aber man akzeptierte es als den richtigen Weg. Genau wie heute eher die Aktienbeteiligung und der Porsche akzeptierte Lebensinhalte sind .... ;-)

Regeloptionen für *LIQUID*

Im Prinzip kannst du die Bewohner dieser Welt mit allen Regeln, die du im in ***LIQUID*** findest, spielen. Um jedoch der besonderen Natur der Steamfantasy gerecht zu werden, gibt es ein paar Optionen, die du beachten kannst, wenn du möchtest:

Magie
Magie funktioniert ein wenig anders in der Steamfantasy, als du es bereits im Grundregelwerk gelesen hast. Zwar ist auch hier die ganze Welt mit magischer Energie, also Mana durchsetzt, doch sammelt es ein Magier nicht vor der Anwendung. Vielmehr steckt ein magisches Potential in *allen Dingen*. Dieses Potential für Veränderung zu sehen, ist die Fähigkeit eines magiebegabten Menschen. Ein Magier "zapft" die Energie eines passenden Gegenstandes oder eines Lebewesens an, um sie für seine Anwendung zu nutzen. Mit anderen Worten: Will ein Magier einen Feuerball werfen, dann ist es effizienter, die Energie aus einem Feuer zu beziehen, oder doch zumindest aus einem brennbaren Gegenstand. Es ist um Längen wirkungsvoller, die Energie auf dieselbe Art zu benutzten, wie sie in der Natur vorkommt, als aspektremde Energie "umzuwidmen". Dieses umwidmen können erst sehr, sehr geübte und willensstarke Magier (entsprechende Magiefertigkeit mind. 4).

Magier, die einem Objekt oder Lebewesen soviel Energie entziehen, daß es Schaden nimmt, werden in allen großen Kulturen verfolgt und als Nekromanten bezeichnet. Das Anzapfen gestaltet sich für Magier allgemein als eine sehr schwierige Angelegenheit. Saugt ein Magier zu viel Mana ab, kommt der Rest quasi ganz von selbst. Es ist so, als würde ein Damm brechen, weil man das Loch darin zu groß gemacht hat.

Nun denkt man vielleicht: *Was soll so schlimm daran sein, seine Spruchzutaten auszusaugen, bis sie zu Staub zerfallen ?* Ein Magier, der einmal angefangen hat, die Macht zu spüren, die beim Zerfall des Opfers auftritt, kann ihr leicht verfallen. Hat er einmal erlebt, wie der Damm bricht, dann findet er meist Gefallen an der unglaublichen Stärke der Energie, die ihn durchfließt. Er wird sich beim nächsten mal vermutlich weniger beherrschen als zuvor. Kann der Nekromant sein Verlangen nach ungezügeltem Energieentzug gar nicht mehr unter Kontrolle bringen, dann verfällt er auf Dauer dem Wahnsinn.

Anwendung von Magie im Spiel
In der TSF können nur wenige Personen zaubern. Dafür ist die Zauberei aber auch viel potenter. Zudem gibt es ein paar Eigenheiten die wir hier vorstellen:
Auf Yarthe gibt es nicht so große Unterschiede zwischen Materie und Elementen. Beides gehört zur Elementarmagie. Dieses ist aber in ihre Aspekte geteilt. Daher trennt man in der TSF folgende Magiearten:

Feuer, Wasser, Luft, Erde

Diese bildet die vier Lehren von der Manipulation des Stoffes, die erste große Magieschule:

Dann folgen die Lehren von der Manipulation des Seins, der zweiten großen Magieschule:

Also die Magiearten: Geist, Leben, Korrespondenz und Zeit

Magier lernen selten beide Magierschulen kennen, da sie elementar verschiedene Ansätze an ihre Lehren verfolgen..

Gezaubert wird prinzipiell wie auch in den ***LIQUID***-Regeln beschreiben. Es gibt aber noch ein paar Änderungen:

Bevor du Zaubern kannst mußt du dir eine passende Quelle für deinen Spruch suchen. du mußt die Quelle berühren und sie muß größentechnisch an den Spruch angepaßt sein.

Was passiert sagen wir dir gleich.

Für die Auswahl nutze folgende Übersicht

Quellengröße	
Strahlensprüche	**mind. ein kleines Objekt, etwas was man in einer Hand halten kann**
Spruchformeln	**mind. ein großes Objekt, etwas an das man sich anlehnen könnte**
Rituale	**mind. ein sehr großes Objekt, etwas wie einen Teich, eine alte Eiche, ein Haus Größer sein, darf sie immer.**
Quellenart	

Elemente	
Feuer:	**Ein brennbares Objekt z.B. Holz**
Wasser:	**Ein Objekt mit hohem Feuchtigkeitsgehalt z.B. Fluß, Lebewesen**
Luft:	**Ein Objekt das möglichst leicht ist z.B. Federn, Blätter Erde**
	Ein Objekt das möglichst schwer ist z.B. Steine
Geist:	**Alles was lebt besonders für Potente „Geist„ Zauber: Alle mystischen Wesen**
Korrespondenz:	**Alles was einmal gelebt hat.**
Leben:	**Alles was lebt.**
Zeit:	**Soll der Spruch die Zeit verlangsamen: Alles was Tod ist**
	Soll der Spruch die Zeit beschleunigen: Alles was schnell wächst

Die Auswahl sollte eigentlich keine Schwierigkeiten machen. Ein Fachwerkhaus z.B. enthält sowohl Holz (Feuer), als auch Steine (Erde, Korrespondenz, Zeit verlangsamen).

Wenn du dir eine Quelle ausgesucht hast machst du einen Check wie du ihn auch den Grundregeln entsprechend machen müßtest. Sollte dieser gelingen, so zauberst du drauflos.

Mißlingt der Wurf hingegen, so machst du einen Check auf Willenskraft+Selbstbeherrschung. Dieser wird genauso wie der Zaubercheck selbst modifiziert. Hat also die gleiche Schwierigkeit.

Geht auch der Check auf Willenskraft und Selbstbeherrschung daneben, so machst du dir einen Vermerk.

Außerdem passiert etwas spektakuläres:

Der Zauber wird eine Nummer zu groß! Schließlich hat das mit der Manadosierung ja nicht geklappt. Statt eines Dämons beschwörst du eine ganze Horde (die dann vielleicht nicht mehr alle in den Bannkreis passen), statt eine Kerze anzuzünden brennt gleich der ganze Tisch, usw. usw.

Und außerdem geschieht etwas schlimmes mit der Mana-Quelle: Sie zerfällt ! Bäume verdorren, Steine erodieren, Lebewesen sterben usw...

Du hast einfach zu viel des lebenswichtigen Mana entzogen! Zudem bist du einen Schritt näher daran ein echter Nekromant zu werden. Denn genau wenn dir DREI MAL ein solcher Willenskraft + Selbstbeherrschung Check mißlingt, dann hat dein Charakter soviel gefallen an der ungebremsten Energiezufuhr gefunden, daß er die nächsten male gar nicht erst den Check macht ob er zu viel Mana entnimmt.

Mit wahnsinnigem Glanz in den Augen zieht er gleich das ganze Mana aus seiner Quelle. Ihm ist dann auch relativ egal wer oder was die Quelle ist. Erst nach dem „zu groß geratenen„ Zauber darf er wieder einen Check auf Willenskraft + Selbstbeherrschung machen. Funktioniert dieser, so ist alles wieder normal und der Zauberer verliert einen Vermerk. Geht allerdings auch dieser Check DREI MAL schief, so wird der Zauberer zu einem wahnsinnigen Nekromanten und kann seinen Spielerbogen dem Spielleiter überreichen. Zur Weiterverwendung als wahnsinniger Nekromanten-NPC.

Man kann Vermerke aber auch durch durch eine Zauberpause wieder streichen. Für jeden Vermerk den der Magier verlieren will, darf er eine Woche lang nicht Zaubern.

Ach ja, und sollte bei dem Check ein Krit oder ein Patzer gewürfelt werden, dann

wird beim Krit der Spruch doch immerhin so wie der Magier ihn geplant hatte. Wird es dagegen ein Patzer, dann funktioniert der Spruch gar nicht, und die ganze Energie bleibt im Magier „hängen„. Die nächsten Stunden (W10) glänzt dieser sehr auffällig und ist sehr hektisch. Zaubern kann er dann aber nicht, die Konzentration fehlt ihm einfach.

Meistens reicht schon ein mißlungener Spruch um vor Hexenjägern oder anderen Magierhassern unangenehm aufzufallen. Da sich der Magier ja sofort als solch einer, und als potentieller Nekromant zu erkennen gibt.

Jetzt denken auf der anderen Seite bestimmt alle Powergamer: Hey, toll das ist ja gar nicht mein Mana was ich da ausgebe! Da kann ich ja soviel Zaubern wie ich will. Das stimmt (leider) nicht. Auch ein Magier auf Yarthe ist eingeschränkt durch die Menge Mana die durch ihn „hindurchfließen„ kann. Diese Menge entspricht wie auch sonst (Willenskraft+Selbstbeherrschung)/2. Allerdings braucht ein Magier auf Yarthe nur halb solange bevor er diesen Wert regeneriert. Also nur 30 Minuten.
Ach ja, und ein Magier würde nie auf die Idee kommen sein eigenes Mana als Quelle zu benutzen. Tut man es, so regeneriert es erst nach über einem Jahr. Außerdem macht man sich gleich einen Vermerk. Der Check dazu entfällt aber.

Die Anwendung noch einmal in Stichworten:

1. Zauberspruch festlegen:
Der Spielleiter modifiziert entsprechend der Schwierigkeit und legt einen Manawert fest. Er gibt an, welche Objekte in der Umgebung zu dem Spruch passen. Gibt es keine, die der Magier berühren könnte, so kann der Zauber nicht gewirkt werden.

2. Die Ausführung des Spruches:
Der Spieler würfelt: (MAGIEWERT > Würfelwert) *Check geschafft, weiter geht's zu 3 ODER*
Der Spieler würfelt: (MAGIEWERT < Würfelwert) *Check verhauen, der Spruch funk tioniert nicht dafür muß auch nicht gesaugt werde.*

3. Das Saugen an der Quelle:
Der Spieler würfelt: (Willenskraft + Selbstbeherrschung > Würfelwert)
Der Check ist bestanden, der Zauber funktioniert ohne Probleme!
(Ein Krit läßt den Zauber zumindest normal ausfallen, beschädigt dennoch die Quelle. Ein Patzer läßt den Magier W10 Stunden leuchten und zauberunfähig werden. Zudem mißlingt der Spruch.) *Der Spielleiter beschreibt die Wirkung des Spruches.*

Der Spieler würfelt: (Willenskraft + Selbstbeherrschung < Würfelwert)
Check misslungen. Der Spruch wird zu groß! Und die Quelle wird beschädigt. Der Spielleiter beschreibt den Effekt.
Der Spieler macht sich einen Vermerk. Nach dem dritten Vermerk zaubert der Spieler ohne den Willenskraft + Selbstbeherrschung Check. Dieser geht dann stets schief. Erst nach dem Spruch darf der Spieler einen Check auf Willenskraft + Selbstbeherrschung machen, gelingt dieser verliert er einen Vermerk. Mißlingt er, so macht sich der Spieler erneut einen Vermerk. Bei weiteren 3 (insgesamt also 6) Vermerken ist der Magier ein Nekromant geworden!
Der Spielleiter beschreibt die Wirkung des Spruches.

Mana für Nicht-Magier
Natürlich kann dieses Mana aber von allen Charaktern normal genutzt werden. Also zum Beispiel zur Wiederholung von Checks, wie in den Grundregeln beschrieben.

Sozialer Status und Ansehen
Auf Yarthe ist es wichtig, von welchem Stand man ist. Je nach Land und Sitte hängt der soziale Status mehr oder weniger von der Familiengeschichte, den Besitztümern, oder den persönlichen Leistungen ab.

Sozialer Status ist eine besondere Eigenschaft, die mit den Bonus Punkten bei der Charaktererschaffung gekauft wird (1/1). Je höher er ist, desto leichter kann man Einlaß in exklusive Häuser erlangen, oder bei seinem Händler "anschreiben" lassen. Und letztendlich werden Personen mit hohem Sozialstatus von denen mit einem niedrigen respektvoller behandelt. Auf Yarthe gibt man noch sehr viel auf das Familienansehen und die "hohe" Geburt des Einzelnen. Genauso wichtig ist aber auch ein dementsprechendes Verhalten.

ANMERKUNG: Mit sozialem Status ist das Ansehen einer Person in der gesamten Gesellschaft gemeint, nicht sein Ansehen in einer Gruppe oder Subkultur. Ein Bettler mit Status 0 kann durchaus der angesehenste Bettler der Bettlergilde sein.

Willst du als Spieler also mit dem Sozialstatus deines Charakters etwas entsprechendes bewirken, wie z.B. beim Händler anschreiben lassen, so checkst du gegen Sozialstatus und Überzeugen. Nach der Menge der Erfolge kann der Spielleiter dann bestimmen ob du einen Rabatt erhälst, oder die Ware gar "Es ist uns eine Ehre..." umsonst überlassen bekommst. Auch das man dich vor einer Gerichtsverhandlung auf freien Fuß setzt, auf Ehrenwort oder gegen Kaution, ist sehr stark von deinem Ansehen abhängig.

Viele Dinge, wie zum Beispiel Einladungen zu Festivitäten, erhält man nur, wenn der Status entsprechend hoch ist.

Nun aber eine Liste, die dir helfen soll zu verstehen, was mit sozialem Status gemeint ist:

Höchstes Ansehen (5)
In Tyree, den Unabhänigen Fürstentümern oder Cramm wärst du der geliebte Bruder des Kaisers, Fürsten oder der Königin, oder einer der wichtigsten Berater. Verärgere ihn oder sie besser nicht.

In der TIA wärst du einer der ganz großen Industriemogule oder gar ein Inselgouverneur. Dein Volk, deine Arbeiter sind sehr wichtig für dich, verärgere sie nicht!

In der Republik einer der Arbeiter, Bauern oder Soldatenführer, die im Rat der Freiheit sitzten. Das Volk hat die in den Rat gewählt, es kann dich auch zum Fallbeil bringen!

Sehr gutes Ansehen (4)
In Tyree, den Unabhänigen Fürstentümern oder Cramm wärst du mit diesem Wert sicherlich ein Mann des Adels. Perfekte Etikette und gute Umgangsformen sind genauso selbstverständlich wie tadellose Kleidung.

In der TIA wärst du einer der bekannteren Ingenieure, Doktoren oder Militärs. Deine Leistung in dem entsprechenden Gebiet zählt.

In der Republik einer der mittleren Funktionäre, vom Rat erwählt die Entscheidungen des Volkes zu organisieren und auszuführen. Der Rat kann sehr ungehalten sein, wenn man dies nicht tut.

Mittleres Ansehen (2-3)
Jeder Bürger, egal wo besitzt normalerweise diesen Wert.
In Tyree wäre man vermutlich ein Krieger eines Lehensfürsten oder ein Verwaltungsbeamter des Kaisers.

In Cramm oder den Fürstentümern einfach aus dem besseren Bürgertum.
In der TIA ein geschulter Arbeiter und Stütze seines Betriebes, ein angesehner Dienstleister oder ein guter Soldat.

In Verania schließlich wäre man ein Bauer, Arbeiter oder Soldat, der "die Dinge in die Hand genommen hat" und daher politisch sehr aktiv ist.

Niedriges Ansehen (1)
In Tyree hält die breite, arme (Land)Bevölkerung meist diesen Wert inne. Man sollte besser seinem Herren gefallen und tun was er sagt, in Cramm oder den Fürstentümern, wer ein Bauer oder ungelernter Arbeiter ist, genauso wie in der TIA.

kein Ansehen (0)
Abschaum, Verbrecher, Unreine....

Was würde dein Ansehen verringern oder steigern?
Erst einmal verlierst du Ansehen, wenn du etwas "unstandesgemäßes" tust. Ist dein Charakter ein Adeliger in den Unabhängigen Fürstentümern, wird man ihn selten bei einer Prügelei mit Bauernpack im Schweinestall erleben. Die Leute würden sich den Mund zerreißen. In der Liste der einzelnen Stufen zum Ansehen sind bereits generelle Richtlinien genannt worden.
In Tyree, den Unabhänigen Fürstentümern oder Cramm würde es dir sicherlich schaden, zu viel (intimen) Umgang mit den niederen Ständen zu pflegen. Zu viel "anschreiben" zu lassen würde genauso schaden, wie ständig zu versuchen, über seinen Status Vergünstigungen herauszuschlagen.

In der TIA wäre dies ganz ähnlich, nur das hier die Behandlung, die jemand Untergebenen zuteil werden läßt, eine viel größere Rolle spielt. Man ist gut zu einander, egal wer den höheren Stand genießt. Schließlich saßen damals alle in einem Boot. Dieses Siedlergefühl nimmt man auch heute noch sehr ernst.
In der Republik Verania sind alle gleich. Also sollte man nicht zu oft öffentlich heraushängen lassen, das man besser ist als der Rest, nur weil man Parteifunktionär im Zentralkomitee ist.

Um Ansehen zu gewinnen, hilft es auch, wenn man stets korrekt, tugendhaft und bekannt für seine Ehre ist.

Als Untergebener schließlich hilft es, immer einen guten Dienst zu verrichten und das Wohl seines Herren zu schützen, um gut angesehen zu sein.

Zur Benutzung der Eigenschaft im Spiel:
Treibt es nicht zu bunt! Das Ansehen steigt und fällt nicht mit jeder kleinen Tat. Der Spielleiter sollte erst nach wiederholten Missetaten oder Glanzleistungen dem Spieler nahe legen den Wert um einen Punkt herauf oder herunter zu setzen.
Über das normale ***LIQUID*** Steigerungssystem kann Sozialer Status nicht verändert werden. Man kauft seinen Status der Charakterbeschreibung entsprechend, bei der

Erschaffung, ein und verändert werden kann er nur noch durch die Begebenheiten und Aktionen während der Spielrunden.

Wilde Erfindungen
Mit den Erfinderfertigkeiten, welche du über die Bonuspunkte bezahlst, kannst du dir wilde Maschinen und Konstruktionen ausdenken, die das Leben auf Yarthe revolutionieren. Ganz in der Tradition des Steampunks kann das alles von Metallgewebe, über einen kanonenbewaffneten Tripod bis hin zum radiumgetriebenen Unterseeboot sein. Angemerkt sei aber nocheinmal, daß den Wissenschaftlern auf Yarthe jegliches Wissen, um Elektrizität nutzbar zu machen, abgeht! Außerdem sind verrückte Wissenschaftler sehr selten. Und das ihre Erfindungen auch funktionieren ist noch viel seltener. Man wird also nicht in jeder Stadt des Kontinents den patentierten Uhrwerkdiener und die Ätherreisekanone finden.

Dein Charakter braucht die Erfinderfertigkeiten, um wilde Maschinerien zu entwikkeln. Diese kann er über Bonuspunkte erwerben.
Hierbei spezialisieren sich die meisten Wissenschaftler auf ein oder zwei der folgenden Fachgebiete: (mit typischen Steampunk-Beispielen und deren Schwierigkeit)

- Biochemie: Schlafgas (5), Wahrheitsdroge (6), Astronautennahrung (6), Stärkeelexier (4) und vieles mehr
- Energieerzeugung: Eine bessere Dampfmaschine (6), eine Gasturbine (6), ein Hitzestrahl (7) oder vielleicht sogar der Radiumantrieb (9) ?
- Metallurgie und Geologie: Alles vom gewobenen Stahl (4), über einen Mineralsucher (4) bis zu transparentem Aluminium (6) oder einer Erdbebenmaschine (9)
- Optik: Entfernungsmesser (4), Panzerglas (7), Lichtbündelheliograph (8) und Lichtbündelkanone (9)
- Transport: Taucheranzug (4), Tripod (6), Bohrfahrzeug (8) und Helicopter (9) gehören sicherlich zu den begehrenswerten Kreationen.
- Uhrwerke und Feinmechanik: Alarmchronograph (3), Gyroskop (4), Lenktorpedo (5), Mechanischer Mann (9)
- Verbrennung: Eine verbesserte Sterlingmaschine für Flugzeuge (4), stärkeres Dynamit (5) oder auch griechisches (tyrianisches) Feuer (6)

Wie bekomme ich eine Erfindung zustande ?
- Rede mit dem Spielleiter, was du gerne erfinden würdest, ist die Erfindung nicht in den Beispielen enthalten, so wird er dir die Schwierigkeit der entsprechenden Erfindung mitteilen.
- Nachdem die Schwierigkeit festliegt, wird der Spieleiter weiterhin definieren, was für Opfer dein Erfindercharakter bringen muß, um die Erfindung zu erhalten. Dies kann Geld oder eine andere Resource sein. Die Kosten werden dabei für jeden Wurf bezahlt.
- Um nun eine Erfindung aus dem entsprechenden Bereich zu bauen bedarf es 3 Checks. Jeder Check, ob gelungen oder nicht, verbraucht einen Monat Zeit für jeweils zwei Schwierigkeitsstufen der Erfindung (aufrunden).

Was bei den einzelnen Checks passiert sei nun erläutert:

1. Der Projektcheck:
Hier muß dir die Eingebung kommen, was du entwerfen willst. du sitzt in deinem Labor und es werden Pläne gemacht. Hierfür machst du einen Check auf Intelligenz und Kreativität.

- Ist dein Check gelungen, kannst du zur Ausführungsphase schreiten.

- Ist dein Check mißglückt, kannst du es nach der entsprechenden Zeit erneut versuchen.
- Ist es ein Krit, ist der Entwurf geradezu genial. du benötigst für die Ausführung 3 Erfolge weniger.
- Ist es ein Patzer, so kommt dir keine Idee zu dem Thema, du darfst für ein Jahr nicht weiter an dieser Idee (Erfindung) arbeiten.

2. Der Ausführungscheck:
Deine Erfindung entsteht jetzt in der realen Welt. Wochenlang wird gebaut und gebastelt. Dann steht die Erfindung hoffentlich vor dir. Mache hierfür einen Check auf Intelligenz und die entsprechende Erfinderfertigkeit.

- Ist dein Check gelungen, so wartet die fertige Erfindung auf ihren Feldtest.
- Ist dein Check mißglückt, kannst du es nach der entsprechenden Zeit erneut versuchen.
- Ist es ein Krit, so ist die Ausführung derart gelungen, das die Erfindung vermutlich gut funktionieren wird. du benötigst für den Feldtest 3 Erfolge weniger.
- Ist es ein Patzer, so fliegt dir das Ding vermutlich um die Ohren, du darfst für ein Jahr nicht weiter an der Erfindung arbeiten. Schade! Was das Unheil mit deiner Werkstatt anrichtet, klärt der Spielleiter.

3. Der Feldtestcheck:
Deine Erfindung ist bereit für den großen Tag des ersten Einsatzes. Mache nun den dritten Check auf Willenskraft und Überleben.

- Ist dein Check gelungen, so wartet die fertige Erfindung auf ihren ersten Einsatz. Heureka !
- Ist dein Check mißglückt, kannst du es nach der entsprechenden Zeit erneut versuchen. Schade !
- Ist es ein Krit, so ist die Ausführung derart gelungen, das die Erfindung viel besser läuft als gedacht. Der Spielleiter wird sich dazu sicherlich gerne etwas einfallen lassen. Heureka !
- Ist es ein Patzer, so fliegt dir das Ding vermutlich um die Ohren, du darfst für ein Jahr nicht weiter an der Erfindung arbeiten. Schade ! Was das Unheil mit deiner Werkstatt anrichtet, klärt der Spielleiter.

Geld und Ausrüstung
Glücklicherweise ist das Währungssystem auf Yarthe sehr einfach gestrickt. Zwar hat Cramm seine Dublone und die Republik Verania den Stern, sowie die Unabhängigen Fürstentümer fast alle ihre eigene Währung, dennoch akzeptieren alle Nationen des Kontinents den Kaisertaler Tyrees.

Auch große Transaktionen können mit dieser schweren Goldmünzer leicht durchgeführt werden.

Einzig und allein die TIA nutzt eine eigene Währung die auf nicht all zuviel Gegenliebe bei den anderen Nationen stößt. Den Conchi. Der Conchi ist eine moderne Währung bei der der Gegenwert nicht mehr in der Münze steckt. Er ist aus Keramik. Das ist für Bewohner des Kontinents nur schwer zu akzeptieren. Dennoch tauschen Banken den Conchi 1/2 auf den Taler. Ein Charakter hat bei Erschaffung Sozialstatus * 50 Conchis an Bargeld bei sich. Ein Fabrikarbeiter verdient z.B. 100 Conchis im Monat.

Eine richtig ausführlich Ausrüstungsliste findet ihr in jedem Reprint eines Kaufhauskataloges aus dem vorherigen Jahrhundert. Hier ist nur einmal eine kurze Auswahl, damit es eurem Spielleiter leichter fällt andere Ausrüstung selbst zu definieren:

Kleidung:
- Alltagskleidung vom Kontinent: Frack und Kopfbedeckung für den Herren, Kleid mit Tournure für die Damen 50-200 C
- Praktische Abenteuererkleidung im Colonialstil: Stiefel, Hose oder Rock, Hemd und Jacket mit vielen Taschen, Tropenhelm 100 C
- Modische Abendaustattung: Frack und Zylinder für den Herren, Thyrianisches Kleid mit hoher Taille für die Dame. Spinnenseide aus der TIA 90-200 C

Waffen:
- Säbel: Schwere Reiterausführung aus den Fürstentümern 20-30 C
- Revolver: vom 10mm Selbstspanner aus der TIA mit 8 Schuß bis zum 8mm "Sechsschüsser" mit zusätzlichem Schrotlauf aus dem Imperium 15-50 C
- Gewehr: Selbstspanner mit Revolverkammer 10mm aus der TIA oder Bolt Action a 15 Schuß im Kaliber 8mm lang. 20-75 C
- Leus Gewehr: 10mm TIA Kaliber selbstspannendes leichtes MG mit 75 Schuß Trommel 500 C

Fahrzeuge:
- Pferd, beste Qualität, gut zugeritten in den Fürstentümern 200-1000 C
- Kutsche, Zweispännern aus Tyree 600-2000 C
- Ipso(Auto)mobil mit gutem 2 Zylinder Sterling Motor und 4 Sitzen 5000 C
- Flugzeug, Scheepemaker S2 flammender Brummkreisel, Doppeldecker mit hochleistungs Sterlingmotor, Druckschraube, Leus Gewehr. 7000 C
- Küstensegelboot, 20m Sloop aus Cramm 12000 C

Sonstiges:
- Verbands und Arzttasche 50-75 C
- Taschenheliograph mit Hohlspiegel und Linse 20 C
- Patenttaschenmesser mit 15 Funktionen 5 C
- Gehstock mit Geheimfach 4 C

Eine gefährliche Lage

Ein Einführungsabenteuer für Thyria Steamfantasy von Tom Waßmann

"Hart Backbord ! Die Achtergeschütze auf das neue Ziel.", Vierzellenkapitän Roberts rollte die Augen als der Ausguck die Ankunft eines dritten Piratenluftschiffes meldete.

"Es hilft nichts, Kapitän ! Wir müssen ihn nehmen !" Vier Lufttorpedos hatte das graugesprenkelte neue Schiff auf sie abgefeuert, bösartig schnaufende Kleinstzeppeline mit Uhrwerksteuerung und einem 200 Pfund Gefechtskopf.

Das graue Piratenschiff war plötzlich achteraus aus einer der tiefhängenden Wolkenbanken über der westlichen Inselkette getreten. Offenbar hatte der Pirat nur sehen wollen, wie gut die TLS FELICIA mit ihren Freibeuterkollegen fertig würde. Nun beschrieb das Kreuzfahrtschiff zwischen den drei Piratenblimbs einen Bogen, der es zumindest aus dem Explosionsradius der vier raketengetriebenen Bomben bringen würde. Leider nur drei. Das vierte Torpedo, und glücklicherweise waren die Piraten nur mit alten Modellen ohne Kabelfernsteuerung oder gepanzerte Tragezelle armiert, traf die leichte Panzerhülle des Thyrianers. Ein Ruck ging durch die Brücke, Roberts mußte sich an den Haltegriffen aus Messing festhalten, mit denen der Kommandantenstehplatz versehen war. "Warum schiessen die Schweine uns ab ?" schrie Hilfssignalgast Andersen. Er hatte die Kapitulation bereits dreimal mit dem Heliographen gesendet. Der Kapitän schaute starr nach vorn. Er wußte sehr genau, warum man die Felicia nicht gefangennahm ...

Der Einschlag war verhallt, die meisten Mitglieder der Brückenbesatzung standen noch.

"Einschlag bei Zelle 3, Druckabfall 85 %" meldete die breite Ingenieurin, die die Schadensstation besetzte, noch bevor das Geräusch der Explosion richtig aus den Ohren der Brückenbesatzung verschwunden war.

"Wieviel Zeit gibt uns das noch ?" Roberts richtete seine Frage an den Steuermann Kraken, der breitbeinig hinter dem großen, hölzernen Schiffssteuer stand.

"Wir haben allen Ballast abgeworfen, Sir. Dennoch fallen wir mit mehr als einem Meter in der Sekunde. "

"Halten sie uns solange, wie es geh,t Malbert, und Eins-O, ich möchte, das die Reperaturcrews die Kanzelpanzerung abwerfen. Das gibt uns noch etwas Operationszeit...Navigation, ich brauche....." Eine zweite Explosion unterbrach jäh die Befehle Roberts.....Sofort blickte er durch das dicke Glas seiner Aussichtsplattform. Es gab auch noch gute Nachrichten! Die Flakbesatzung in Turm 3 hatte sich ihren Sold gerade verdient. Man sah nur noch ein schwarzes Wölkchen von dem zweiten Piratenblimp.

Als der kurze Jubel auf der Brücke verebbt war sprach Roberts weiter. "Machen sie unseren VIPs klar, das sie jetzt besser von Bord müssen."

Dies ist ein Einführungsabenteuer für Thyria Steamfantasy. Die Helden sind vorgefertigt. Wenn du als Spielleiter deine Spieler eigene Helden spielen lassen willst, dann orientiere dich ein wenig an dem Hintergrund und den Fertigkeiten der hier

vorgestellten. Zum Lösen des Abenteuers ist Teamarbeit und die Anwendung verschiedenster Fertigkeiten gefragt. Das Abenteuer ist in der hier vorliegenden Form recht kurz. Aber die geheime Basis, auf der es stattfindet, kann vom Spielleiter natürlich beliebig erweitert werden.

Der Spielleiter kann zudem die Texte in "-" als Einleitung eines jeweiligen Kapitels vorlesen und mit seiner eigenen Vorstellung der Situation verknüpfen. Nach den Texten kommen noch Beschreibungen von Details des entsprechenden Raumes. Danach folgenen Hinweise für den Spielleiter, was passieren kann, und was passieren wird. Hierbei werden entsprechende Orte auf der Karte (am Ende des Abenteuers) mit arabischen Zahlen und Zufallsbegegnungen mit lateinischen Zahlen beziffert.

Prolog

Ein Luftschiff der Cubert Linie wurde auf der gefährlichen Nordroute zum Kontinent von Piraten angegriffen. Seltsamerweise wurde die Kapitulation durch die Piraten nicht angenommen. Das führte dazu, daß die Felicia, der 300m lange Stolz der Reederei, abgeschossen wurde. Der Kapitain ließ daraufhin alle Passagiere der ersten Klasse in die Lastsegler bringen und so evakuieren. Fähnrich Meiser, dem Piloten des Seglers, gelang die Flucht zu einer kargen Insel mit Namen Bruder John. Die Piraten haben scheinbar zur Zeit die Spur verloren. Aber Passagiere der ersten Klasse sind sehr lukrativ. Sowohl ihre Regierung als auch ihre Familien erfüllen meist mit Freude jede Lösegeldforderung.

Was die Charaktere zunächst nicht ahnen ist, daß sie in eine Geheime Operationsbasis eines Feindes gerutscht sind. Die ganze Insel ist untertunnelt und in dem Vulkanschacht ist in Wirklichkeit die neue Wunderwaffe des Feindes versteckt, eine mächtige (nicht fertige) Städtevernichter-Rakete mit Radiumantrieb.

Die Charaktere

Die komplette Besatzung des Landegleiters 2, einem der beiden Rettungboote ohne eigenen Antrieb.

Der Fähnrich, der den Landegleiter nach unten brachte, auf diese häßliche kleine Vulkaninsel, verstarb, als der Gleiter bei der Landung gegen einen Felsen prallte.

Bruno Bösig

du bist der Schläger und der Leibwächter deines Chefs, Hans Scheepemaker. Dein Chef war immer gut zu dir. Vor 5 Jahren, als du beim großen Preis des Superschwergewichts in der achten Runde KO gingst, da dachten alle deine Karriere als Preisboxer wäre beendet. Das stimmt nicht. Heute boxt du für Herrn Scheepemaker. Das tust du zwar nicht mehr im Ring, aber da sind dir die Kämpfe eh zu weich geworden. Heute Tragen die Profis Handschuhe. Jetzt wollte dein Chef mit dir nach Neue Hoffnung, der Hauptstadt der Thyrianischen Enklave fliegen und dort für die Organisation nach dem rechten sehen. Das Schutzgeldgeschäft des dortigen Unterchefs wirft kaum noch was ab. Es mußte also schnell gehen. Nur deshalb hab ihr ein Luftschiff über die gefährliche Route genommen. Was solls, das Essen ist gut. Und diese Schauspielerin sieht ganz schön kess aus.

Aussehen: Groß, breit, platte Boxernase und Blumenkohlohren. Trägt immer ein paar Arbeitshosen und ein Holzfällerhemd. Dazu eine Schlägermütze und ein altes braunes Sakko aus Tweed.

Attribute/Fertigkeiten:

Physisch 7/15 mit Stärke/Ausdauer auf mind. 4 und Handgemenge und Kraftakt auf mind. 3
Mental 4/12 mit Wachsamkeit mind. 3 und Selbstbeherrschung nicht über 2
Sozial 6/9 mit Einschüchtern mind. 4 und Durchtriebenheit nicht über 2.

Soziales Ansehen von 2 durch den früheren Beruf als Preisboxer
Vor und Nachteile: Atheist

Hans Scheepemaker
Als armer Verwandter des reichen und ultrabedeutenen Scheepemaker Clans hast du in deiner Jugend nicht viel zu lachen. Zwar zeigte man auch dir und deiner Familie überall den Respekt der einem Scheepemaker gebührt, doch konntest du dir davon im wahrsten Sinne des Wortes nur selten etwas kaufen. Das liegt aber nun schon eine Weile zurück. In alter Familientradition, nur dein Vater schien da ja eine Ausnahme gewesen zu sein, wurdest du reich. Sehr reich. Die Möglichkeit dazu gab dir eine Bande in einem der Ghettoviertel von NeuThyria. Deine Bande. In den Tiefen der Straßenschluchten kontrolliertet ihr in eurem Bezirk alles was geschäftlich so passierte. Nur warst du nie so kurzsichtig wie die anderen Bandenmitglieder. Später verlagertest du dein Geschäft auf Schmuggel, Drogen und Prostitution. Nicht, daß man dir das je beweisen könnte. Deine Familie würde solch ein schwarzes Schaf viel schneller zur Schlachtbank bringen, als die Polizei eine Ermittlung anstrengen könnte. Leider haßt du Flugreisen, und vor allem, wenn sie lange dauern. Aber es muß sein. Der Untergebene, der die Geschäfte in NeueHoffnung kontrolliert, schickt immer weniger Geld. Die ganze Überfahrt hast du nicht einmal aus dem Fenster geblickt. Und als der Befehl von Bord zu gehen kam, da mußte Bruno dich tragen. Im Lastensegler warst du glücklicherweise bewußtlos.

Aussehen: schlank, klein, drahtig. Stets fein gekleidet, in meist hellem Anzug und mit einem Stockdegen bewaffnet.

Fertigkeiten
Physisch 4/12 mit Geschick auf mind. 3 und Handwaffen und Überleben auf mind. 3
Mental 7/15 mit Logik mind. 2 und Selbstbeherrschung mind. 2
Sozial 6/9 mit Einschüchtern mind. 3 und Durchtriebenheit mind. 4 und Coolness mind. 3.

Soziales Ansehen von 3 durch Verwandtschaft zum Scheepemaker Klan
Vor und Nachteile: Atheist

Luisa von Hellstedt
du bist eine der bekanntesten Theatherdarstellerinnen der Unabhängigen Fürstentümer. Als dich ein reicher Thyrianer auf einer der Vorstellungen in deinem Heimatland Dunkelwald sah, war es um ihn geschehen. Er nahm dich kurzerhand mit. Überhäuft mit Geschenken wie teuren Pelzen, Schmuck und vielem mehr, seiltest du dich aber schnell wieder ab, als herauskam, daß dieser Herr bereits den heiligen Stand der Ehe eingegangen war. Frechheit ! Nunja, aber vor der Rückreise konntest du zumindest ein paar Auftritte in den großen Theatern der TIA geben. Schließlich nahmst du in den Fürstentümern die Theater stets im Sturm. Auch deine Gastspielzeit in der TIA war von glänzenden Erfolgen begleitet. Nun wird es Zeit, in die Heimat zurückzukehren. Dein Publikum wartet bereits. Und auch deine geliebten Pferde in den Stallungen deines Anwesen.

Aussehen: Wunderschön, dein Aussehen ist genauso blendend wie deine Persönlichkeit oder der Schick der neuesten Kreationen von Wurss (berühmter crammonischer Modeschöpfer), die du stets vor allen anderen bevorzugst.

Fertigkeiten
Physisch 4/9 mit Geschick auf mind. 3, Fahrzeug mind. 2 und Handwaffen und Überleben nicht mehr als 2
Mental 6/12 mit Okkultismus 2 und Wachsamkeit 4, sowie Selbstbeherschung mind. 3
Sozial 7/15 mit Überzeugen, Etikette und Intuition mind. 3, Tiere bändigen mind 2

Soziales Ansehen von 4 als berühmte Schönheit und Schauspielerin
Vor und Nachteile: Wahrer Glauben

Marius Lachsfänger
Diese Reise sollte eine Überraschung für deine Frau werden, sie ist doch noch so jung. Es ist eure Hochzeitsreise und sie hätte schön und romantisch werden sollen. Dafür hast du dich schließlich gezwungen, einmal eine Woche Pause bei der Arbeit einzulegen. Auch wenn der patentierte Ätherische Fluxkompensator für Hochräder nicht länger warten darf. Am Ende kommt dir noch jemand zuvor ! Auf der anderen Seite hast du bereits einen 15-jährigen Forschungsvorsprung auf diesem Gebiet. Dein halbes Leben hast du damit verbracht, den Flux zu meistern. Und du hast niemals Notizen gemacht. Aufschreiben ! Das müßen nur Kleingeistige und Zwergenhirne .

Aussehen: Ja, du hast es getan. Der alten Laborkittel, den du immer so gerne anhattest, deine zweite Haut sozusagen, die hast du im Labor gelassen und begnügst dich daher mit einem einfachen dunklen Anzug.

Fertigkeiten
Physisch 4/12 alle Attribute auf 2, Handgemenge nicht mehr als 1, und Fingerfertigkeit und Überleben mind. 4
Mental 7/15 mit Kreativität 3 und Wachsamkeit 2, sowie Selbstbeherrschung mind. 4
Sozial 6/9 keine Fertigkeit über 2

Soziales Ansehen von 2 als verschrobener, und vorallem unbekannter, Wissenschaftler
Vor und Nachteile: Erfinder,
Erfinderfertigkeiten:
Bastler 4, Energieerzeugung 4, Metallurgie 1

Stefania Lachsfänger
Als junges Kind warst du schon in Marius verliebt gewesen. Deine Eltern hatten es nicht verstanden, wie du für ihren etwas verschrobenen Erfinderfreund etwas derartiges empfinden konntest. Aber du bist deinen Weg gegangen und hast deinen Willen bekommen. So wie meistens. Gut, Marius ist zwar doppelt so alt wie du, aber er scheint für dich immer die einzige Person gewesen zu sein, die dir intellektuell das Wasser reichen kann. Nach deinem Pflichtjahr beim Militär suchtest du dir dann einen Beruf, der es dir ermöglichte, immer an der Seite von Marius zu verweilen. du wurdest Reporterin für das Wissenschaftsressort einer der großen Thyrianischen Zeitungen. So konntest du zufällig immer auf die selben Kongresse und Versammlungen fahren, die auch Marius besuchte. Naja, und jetzt hat er endlich ja gesagt, und das ist eure Hochzeitsreise.

Aussehen: Für die 20 Jahre, die du alt bist, noch sehr jung. Zudem trägst du immer den neuesten Schick und siehst so gar nicht wie die junge Reporterin aus. Eher wie das Mädchen aus wohl behüteten Verhältnissen.

Fertigkeiten
Physisch 4/9 Handgemenge 1, Handwaffen 3, Fernkampf 3 und Akrobatik 3
Mental 6/15 mit Kreativität 2 und Logik 2, Recherchieren mind. 4 und Wissenschaft 2
Sozial 7/12 Charisma 4 und Überzeugen 4

Soziales Ansehen von 3 als bekannte Reporterin einer großen Zeitung
Vor und Nachteile: Atheist

1. Das Abenteuer beginnt an dem geborstenen Lastensegler:
"Nun seit ihr unten, der letzte Ruck, es muß ein Felsen gewesen sein, machte die Landung richtig unangenehm. Der Rumpf des Segler knickte am Ende sogar zur Seite, es wurde aber niemand verletzt. Bis auf den armen Fähnrich, er liegt irgendwo in den Trümmern begraben. Und Bruno, dem wie immer kein Gurt gepasst hat, ist bewußtlos. Ihr krabbelt aus dem Wrack und schaut euch um. Eine der kleineren, jüngeren Vulkaninseln. Vermutlich hat das verdammte Eiland noch nicht einmal einen Namen. Nur eine Nummer ! Gelber Rauch steigt aus dem Vulkankegel in der Mitte der Insel und wird gemächlich mit dem Wind davongetragen. Sonst seht ihr nur eines: Kargen Fels !"

Die Charaktere stecken ganz schön tief drin. Hier werden sie höchstens von den Piraten gefunden, die sind aber auch nicht mehr zu sehen... Was also tun ? Lass du als Spielleiter sie ein wenig baumeln. Die Charaktere können die Insel erkunden, eine Hütte bauen, und was auch immer alles tun, was ihrer Lage entspricht (Ich denke da an das Hochzeitspärchen ;-). Nur sollten sie schon bald herausfinden, daß das Eiland wirklich nicht zum längeren Aufenthalt anregt. Nirgendswo sieht man Tiere oder Pflanzen. Die einzige Wasserquelle, die circa 2 km nördlich aus einer Felsspalte entspringt schmeckt ungesund stark schwefelig.
Gelingt einem der Charaktere ein Check gegen Wahrnehmung und Suchen, so wird er auf dem Weg zur Quelle mehrere Fußabdrücke bemerken. Diese führen alle zu dem 2. Höhleneingang.
Finden die Charaktere hingegen nichts, so bekommen sie Besuch von der I. Patrouille

2. Der Höhleneingang
"Eigentlich sieht es aus wie kein ganz normaler Höhleneingang. Wären da nicht die vielen Fußspuren von schweren Stiefeln und der kleine Berg ausgetretener Zigarrillostummel. Als ihr genauer hinblickt, seht ihr, daß kurz hinter dem Eingang ein Spalt in der Felswand ist. In dem Spalt ist eine Eisenplatte eingelassen, die anscheinend den Berg nach außen verschließen soll. Was lauert dort drin wohl ?"

Die Insel ist offensichtlich unbelebt, und bietet keine Lebensgrundlage. Dennoch scheint in dem Berg eine Festung verborgen zu sein. Keine Thyrianische, wie du sie schon bald merken läßt. Schlendern die Charaktere nämlich mehr oder weniger vorsichtig in den Felsgang, fällt erstens jedem geologisch gebildeten (Check auf Wahrnehmung und Wissenschaft) Charakter sofort auf, daß der Gang ebenso wie der Eingangsverschluß künstlichen Ursprungs ist.
Zweitens liegen auch hier mehrere Zigarillostummel.

Am Ende des Ganges kommen die Charaktere an ein genietetes Eisenschott mit drei Hebeln und einer Gravur "A53". Wie jedem sofort auffällt ist die Gravur spiegelverkehrt ! Jeder Thyrianer weiß, was das bedeutet (also sag es den Spielern)! Es

muß ein ausländischer Stützpunkt sein. Denn obwohl Thyria noch immer das selbe Alphabet und eine ähnliche Sprache nutzen wie der vom Imperium dominierte Kontinent, so schreiben die Bewohner der TIA seit nunmehr 1000 Jahren von rechts nach links !

Was aber nun tun ? Laß den Spielern ein wenig Zeit, den Ernst der Lage zu begreifen: Hier auf dem Territorium die Thyrianischen Insel Allianz hat eindeutig das befeindete Großreich Tyree eine Basis errichtet. Jeder gute Thyrianer muß da etwas tun! Also in die Höhle des Löwens ! Zum Kasernierungsbereich.

Die Charaktere haben drei Versuche, die Hebel in die richtige Position zu bringen, sonst wird der stumme Alarm ausgelöst und die I Patrouille erscheint. (oben-oben-unten)

3. Der Kasernierungsbereich
"Gleich hinter dem Eingang befindet sich die Unterbringung des Basispersonals. Tiefe Quergänge und viele, viele Räume voller dreistöckiger Betten. Zum Glück seht ihr zur Zeit noch keine Menschenseele." Die Charaktere werden sich vermutlich schnell entscheiden, einen der Räume zu untersuchen. Spätestens wenn eine Patrouille um die Gangecke biegt. In dem Raum, den sie als erstes betreten, schnarcht im obersten der Betten noch ein Soldat. Sonst liegt überall genug Ausrüstung herum, als das sich die Charaktere bewaffnen und als Basispersonal verkleiden könnten. Allerdings brauchst du die Charaktere nicht daran zu erinnern, daß in der imperialen Armee keine Frauen dienen.

3.1 Was passiert wenn die Charaktere verkleidet sind ?
Solange wie die Charaktere auch die Frauen so verkleiden, daß diese nicht wie Frauen aussehen, können sie sich ungehindert auf der Basis bewegen. Allerdings sollten sie bei jedem Schott auch die 3 Öffnungshebel richtig benutzen, sonst fallen sie doch als Fremde auf.
Nehmen sie hingegen die Frauen als "Gefangene" mit, so wird ihnen die nächst beste I. Patrouille die Damen abnehmen und in den Kerker verbringen.

4. Der Versorgungstunnel
"Dieser Tunnel hier ist Schnurgerade. Und er ist seltsamerweise diesmal doch mit Gußstein armiert. Eine Technik, die das Kaisereich nicht beherrscht. An der glatten Decke verläuft ein Schiene, und man sieht einen kleinen Wagen daran, mit Haken. Sonst bietet der Gang keinerlei Deckung. Er führt weit in die Tiefe, in circa hundert Meter Entfernung seht ihr eine Abzweigung."
Hier gibt es nicht viel zu sehen. Die Charaktere sollten sich ohne große Diskussion schnell hindurch bewegen. Sind sie verkleidet, gelingt ihnen das auch ohne großen Aufwand (Check auf Empathie und Selbstbeherrschung), sonst werden sie zumindest seltsam von den Technikern, die weiter unten im Gang arbeiten, gemustert. Brauchen die Spieler zu lange (1 Minute) um zu entscheiden was sie nun tun, so schick ihnen die I. Patrouille.

5 Die Raketenrampe
"Ein Gang genauso langweilig wie alle anderen. Nach gut 20m macht er eine scharfen Knick"
Er führt dann steil nach oben. Kommen die Charaktere vom Versorgungstunnel, so ist auch hier in der Decke eine Kranschiene eingelassen. Hinter dem Knick, am Ende des Tunnel befindet sich aber ein großes Schott. Hier stehen zwei Soldaten mit Karabinern und unterhalten sich gelangweilt. Gelingt einem Charakter ein Check auf Geschicklichkeit und Heimlichkeit kann er sich sicherlich anschleichen und zumin-

dest einen der beiden sofort erledigen. Sind die Charaktere in Uniform, dürfen sie passieren.
Wie auch schon am Eingang befinden sich am Schott drei Hebel mit dem selben stummen Alarm (unten-oben-unten).

6. Der Forschungbereich
"Hinter dem Schott seht ihr eine großen runden Raum voll mit Maschinen. Eine großer Differenzierapperat dominiert die Mitte und Männer in weißen Kitteln arbeiten an den verschiedensten Apperaturen. Überall glänzt frischpoliertes Messing und weißer Dampf steigt aus Antriebsaggregaten. Die ganze Halle ist von leisem Maschinengeklacker und dem Murmeln der Wissenschaftler erfüllt. Auf einer Galerie an der Wand entlang stehen ungefähr 12 Soldaten mit Karabinern."

Hier wird an dem Radiumantrieb und den einzelnen Raketenbauteilen geforscht. Es gibt vorallem für den Wissenschaftler unter den Charakteren viel zu bewundern. Laß ihn einfach einen Check auf Kreativität und Basteln machen. Gelingt dieser mit mind. 2 Erfolgen, kann er sofort drei bis vier kleinere Bauteile entdecken, die sich wunderbar zu einem Hochleistungsheliographen, einem Sprengsatz oder einer kleinen Feststoffrakete zum Starten des Landegleiters zusammenschustern ließen. Wie der Charakter, als einfacher Soldat verkleidet, nun aber an die Objekte herankommt, sei ihm überlassen. Höhr dir seinen Versuch an, und nutze dann deinen Gesunden Menschenverstand um ihm Checks aufzuerlegen, oder es gelingen zu lassen.

7. Die Gefängnisse
"Der Gang wird schmaler. Die Kranschiene ist auch nicht mehr an der Decke. Er biegt jetzt mehrmals scharf ab, und sieht natürlicher aus. Als ihr um die letzt Ecke biegt seht ihr vier Soldaten. Zwei vor einem Eisengitter und zwei dahinter. Der Gang führt hinter dem Gitter tiefer in den Berg."

Die Soldaten vor dem Gitter haben jeweils einen Schlüssel. Hinter dem Gitter sind viele leere Gefängnisszellen. Nur in einer, da sitzt Prof. Halmer (Begenung III) auf einem Feldbett. Ein kleiner Tisch mit Bücher befindet sich daneben.

Werden die Charaktere gefangen genommen, so landen sie hier. Jeder in einer einzelnen leeren Zelle. Nach einem halben Tag ohne Brot, Wasser oder Hygiene kommt der Baron den Prof. besuchen. Er fordert ihn mit strenger Stimme auf, sich wieder an die Arbeit zu machen. Man hat sein Sabotagegerät nun gefunden. Halmer weigert sich aber. Dann tritt der Baron zu den Charakteren und stellt ihnen seinen Teuflischen Plan vor. Ganz so, wie das viktorianische Bösewichter tun. Schließlich werden die Charaktere niemals jemandem davon berichten können...
Um zu entkommen gibt es folgende Möglichkeiten: 1. Die Wachen überwältigen. Dabei muß man allerdings sehr schnell sein. Man holt die beiden Wachen, die Innen am Hauptgitter stehen, durch einen Bluff heran (1 Erfolg auf Charisma und Überzeugen). Die Wachen Außen brauchen, wenn der Ausbruch losgeht, mind. 2 Kampfrunden, bis sie aufgeschlossen haben. Dann stürmen auch sie hinein. Dauert der Kampf insgesamt länger als 6 Runden, kommt erneut eine I.Patroullie.
2. Der Charakter, der die Zelle gegenüber der von Prof. Halmer hat, Freundet sich (sehr leise) mit diesem an. Halmer wird dann seine Chance zur Flucht erkennen, die Charaktere vorwarnen, das gleich etwas passiert einen Infarkt vortäuschen und dann mit einem KO-Spray die Wachen neutralisieren. Die Charaktere müssen dann nur noch an die Schlüssel kommen.

8. Der Fahrzeughangar
"Der Gang, den ihr vom Versorgungstunnel aus genommen habt, geht leicht schräg nach unten. Er scheint endlos lang. Auch hier sind Carbidlampen in die Gußsteinwand gesetzt. Am Ende des Weges von gut 10 Minuten könnt ihr 4 Soldaten im Gang stehen sehen.

Diese Soldaten bewachen den Fahrzeughangar. Hinter ihnen erstreckt sich eine große natürliche Höhle, in der sich ein See befindet. Drei etwa 20m lange, schlanke zigarrenförmige Objekte schwimmen darin. Ein Steg führt zu jedem von ihnen. "
Im Hangar bietet sich den Charakteren endlich die Möglichkeit zur Flucht. Hier können die Charaktere eines der Tauchboote entführen und fliehen.

9. Das Tauchboot
"Da Boot ist fantastisch, wie euer Wissenschaftler immer wieder anmerkt. Schicke Messingarmaturen, Ledersitze, ein sauerstoffverbrauchsarmer Niedrigtemperatur-Brenner mit Meerwasserumflutung usw, usw. Dieses Boot ist definitv state-of-the-art."

Einer der Charaktere muß das Steuerrad bedienen, während ein anderer den Brenner und die Schnorchelanlage, sowie ein dritter das Höhenruder überwacht. Entsprechende Checks auf Intelligenz, Wahrnehmung, Geschick und Wissenschaft, Logik, Fahrzeuge usw., sollten folgen.

11. WIE ENDET ALLES ?
Die Charaktere werden vermutlich schon froh sein, wenn sie mit dem Tauchboot entkommen sind und das Verfolgerboot abgeschüttelt haben. Sie werden dann schon nach wenigen Tagen, sobald ihr sehr begrenzter Treibstoff alle ist, von einem TIA Kreuzer, der das verschwundene Luftschiff sucht, aufgefischt. Egal ob sie Prof. Halmer gerettet, oder die Insel gesprengt, oder was auch immer erreicht haben. Allein für das Tauchboot werden sie von der Thyrianischen Marine reich belohnt. Das Prisengeld wird dann vom Spielleiter festgelegt, sollte sich aber so im 5000 C Bereich, für jeden, bewegen. Prof. Halmer wird natürlich sofort vom Marinegeheimdienst beansprucht.

Listen und Daten

Begegnung I: Die Patrouille/Wachen:
Die Patrouille begegnet einem immer dann, wenn man sie es am wenigsten gebrauchen können. Wenn sie den Höhleneingang nicht finden oder beim Beobachten der Raketenstartrampe zum Beispiel. Die Patrouille besteht aus bis zu 6 Soldaten, in unmarkierten schwarzen Overalls, mit Rollblockkarabinern und einem Sergeanten mit einem Revolver.
Wie alle Soldaten auf der Basis haben sie einen Actioncheck von 7 und beherrschen ihre Waffen mit Geschick + Waffe = 15 sowie Handgemenge + Stärke mit 13. Wehren sich die Charaktere nicht, so werden sie gefangen gesetzt und dem General vorgeführt. Wehren sie sich, so entbricht ein Gefecht. Sollten sich die Charaktere erst ergeben, nachdem sie sich zur Wehr gesetzt haben, werden sie brutal zusammengeschlagen und die Lichter gehen aus. Sie erwachen im Gefängnis. In völlig kahlen Zellen. Nach gut einem Tag sehen sie, wie Prof. Halmer in seine Zelle gebracht wird.

Begegnung II: Baron von Grozz
"Ihr seht einen kleinen dicken Mann in einer imponierenden weißen Uniform. Leider läßt sich keinerlei Landesmerkmal daran festmachen. Er trägt einen gezwirbelten

Schnauzer und hat stechende grüne Auge. Links und rechts von ihm stehen zwei bärenartige Soldaten mit Revolvermagazinkarabinern."

Der Baron ist, je nachdem unter welchen Umständen er den Charakteren begegnet, arrogant und widerlich oder fies und arrogant. Dennoch sollten die Charaktere spüren, daß sie es mit einem gebildeten Adeligen zu tun haben, der persöhnliche Gewalt verabscheut. Dafür hat er Hans und Franz.

Begegnung III: Professor Halmer
"Ein hagerer, ausgezehrter Mann steht euch gegenüber. Er trägt eine weißen Kittel mit aufgesetzten Taschen. Ein grauer Bart ziert sein verhärmtes Gesicht."

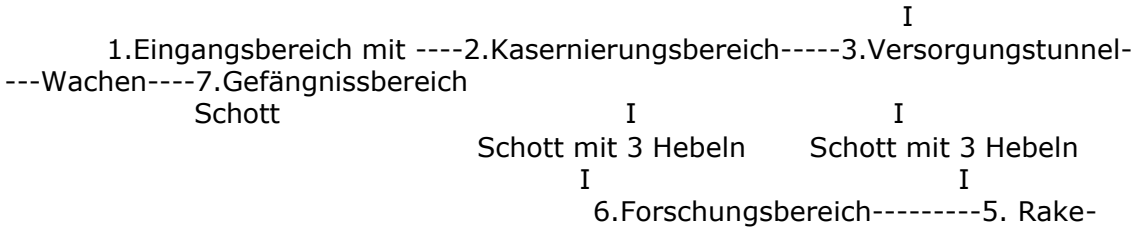
Vermutlich begegnen die Charaktere Prof. Halmer im Gefängnis. Er wird ihnen, wenn sie sich als "potentielle Fluchthilfe" enttarnen, sicherlich gerne zur Seite stehen. Sonst könnten sie ihn auch zusammen mit dem Baron bei der Raktenrampe sehen. Der Baron wird ihm dort die selbe Standpauke halten wie er es täte, wenn die Charaktere im Gefängnis wären.

Hintergrund: Die Piraten
Ja was ist aus den Piraten geworden ? Um genau zu sein kamen sie der Insel zu nahe, als sie nachdem Landegleiter gesucht haben. Die Napalmrakete die den ersten Pirartenblimp vernichtete, überzeugte die anderen schnell zu verschwinden und keine Fragen zu stellen. Dennoch verkauften sie die Geschichte der geheimen Basis schnell an die Thyrianische Admiralität.

Hintergrund: Die Radiumrakete, Baron von Grozz und Prof. Halmer
Professor Halmer ist ein berühmter Tyreeischer Wissenschaftler. Allerdings wurde er wegen seiner allzu verrückten Experimente mit Radium und anderen Substanzen, die photographischen Platten belichten, des Landes verwiesen. Zudem mochten die Kohlenbarone seine Forschung zur "ewigen Energiequelle" nicht sonderlich. Das Königreich Cramm bot ihm Unterschlupf, und dort kam der Chef des Geheimdienstes, Baron von Crozz, auf eine Idee. Sollte die Erfindung des Professors tatsächlich soviel Energie freisetzen können wie die Berechnungen versprachen, so konnte man diese als Antrieb für die neue große Artillerierakete benutzen, welche sich der Baron ausgedacht hatte. Bis jetzt war das stählerne Ungetüm nie höher als einen halben Meter gestiegen und hatte schon drei Techniker erschlagen. Mit der neuen ballistischen Langstreckenwaffe würde man aber zu gegebener Zeit die Hauptstadt der Thyrianischen Insel Allianz beschießen und somit die TIA und das Imperium von Tyree in einen Krieg verwickeln. Cramm könnte neutral bleiben, am Handel verdienen und vor allem würden die kaiserlichen Regimenter nicht mehr die Grenze des Königreichs bedrohen. Tyree würde sie brauchen, um die Rache der Thyrianer zu dämpfen. Als der Professor davon erfuhr, was man mit seiner Erfindung vor hat, sabotierte er sie sofort, damit der teuflische Plan des Barons nicht gelingen kann. Was er nicht weiß, ist das der Baron dieses falsche Spiel längst entdeckt hat. Die Rakete ist abschussbereit. Auch wenn sie nicht funktionieren wird. Sollte der Baron sie tatsächlich zünden, fliegt höchstens die Basis in die Luft. Bedauerlicherweise,wird der Baron, wenn er den Erfolg seiner Mission als gefährdet ansieht, die Rakete lieber starten.

Hintergrund: Der Basisaufbau

8. Fahrzeughangar



Andere Abenteuer

Auf Thyria kann man so ziemlich alles erleben, hier ein paar Vorschläge für Abenteuer.

Für den entsprechenden Spielhintergrund und noch mehr Infos rund um THYRIA schaut doch im Internet unter WWW.THYRIA.ONLINEHOME.DE

Militärabenteuer:
-In den Unabhänigen Fürstentümern hat immer irgendwer Krieg mit jemand anderem. Diesmal sind es das heroische Fürstentum Lilienwald und die bösen Städtebunder Überau-Hupfingen. Das Fürstentum hat die beste Kavallerie in den Unabhängigen Fürstentümer und die Charaktere dienen unter dem berühmten Rittmeister Mirai von Roseneck. Aber werden die Lanzenreiter und Husaren der Herzogs gegen die Veranischen Dampfpanzer bestehen, die Überau heimlich erstanden hat ?

-Ihr seit Guerillias im Crammonischen Bürgerkrieg. Die reichen Hafenstädte des Südens haben die Unabhängigkeit erklärt, da sie nicht länger die Melkkuh der Königin sein wollen. Nur haben die Städte keine eigene Armee ausser euch. Nun hat das Imperium von Tyree Freiwillige mit Waffen versorgt. In den Bergen vor der Stadt lauert ihr der "besten Armee von Yarthe" auf. In der Schlucht der weinenden Schreie. Wird der Crammonische Heereszug das überleben ?

Gesellschaftsrollenspiel:
-Die Saison in Lilienwald ist nicht so grandios wie in den großen Nationen wie z.B. Cramm, aber auch hier gibt es unzählige Bälle und Feste. Besonders berühmt ist der Ball im Gedenken an den Sieg über die Grafschaft Güldenähr. Auch das Volk wird mit einem großen Rummel auf den Wiesen vor der Stadt unterhalten. Hier gibt es unzählige Möglichkeiten, vorallem als Zugereister, die wichtigen Persöhnlichkeiten des Landes näher kennenzulernen. Und wer weiß ? Vielleicht verliebt sich einer von euch in eine der vielen blutjungen Debütantinnen, die jedes Jahr ihr gesellschaftliches Leben mit diesem Ball beginnen.

Mystery:
-Graf Razz Chienzu ist ermordet worden. Er war der wichtigste getreue des Kaisers in den Nordprovinzen. War dies ein Mord von Hand seiner vielen politischen Gegner im Kaiserreich, oder war es der Thyrianische Geheimdienst, der die Lage an den Grenzen destabilisieren will ? Oder ist der für seine Ausschweifungen bis nach Cramm berühmte Graf tatsächlich im Rausch benebelt die Treppe eines Hurenhauses herabgestürzt? Diese Untersuchung könnte so delikat sein, daß der Kaiser seine getreusten Spione einsetzt. Während der Stadtherr im Norden versuchen könnte,

den Fall mit ausländischen Arbeitskräften anzugehen, denen man leicht die Schuld zuschieben kann.

-Bei der jährlichen Grippewelle in der Haupstadt der Enklave sterben viele, viele Menschen. Besonders die Thyrianer von den Inseln sind gegen den Erreger nicht besonders Widerstandsfähig. Doch diesmal sterben erstaunlich viele VIPs. Sonst ist die reiche Bevölkerungsgruppe meist von der "Pest" verschont geblieben. Nun findet ihr aber heraus, daß dieses Personen alle zur Grippe dazu noch an Husten litten. Was aber, abgesehen von ihrem Reichtum, erst einmal die einzige Verbindung zu sein scheint. Und Husten gehört wahrlich nicht zu den Symptomen der Kontinentalgrippe...

www.liquid-rsp.de

© ***LIQUID* - flexibles Rollenspiel** 2001 by Marcus Johanus, Jakob Schillinger und Markus Voht

PDF-Konversion von Peer Schaefer (www.wolldingwacht.de/rsp)