



WUNDERWERK

Ausgabe 6
Juli 2010

Online

Inhalt dieser Ausgabe:

Editorial	Seite 2
Freelancer Reenact 2332	Seite 3
Vorstellung & die Henshin Form „Ritter“	
Hollow Earth Expedition	Seite 7
Wege in die Hohlwelt	
Das Schwarze Auge	Seite 17
Das Herthstein-Komplott	
John Sinclair	Seite 22
Anjenka „Mutter des Feuers“ & Der Würger	
Deadlands	Seite 25
Dr. van Schiecks Kuriositäten-Kabinett	
Pathfinder	Seite 27
der Feendrache & der Drachenlöwe	
Infinity	Seite 30
Die Geheimnisse von Kajoban	
Der kleine Dämonenbeschwörer	Seite 34
Impressum	Seite 35

Editorial

Hello again!

Mit ca. zwei Wochen Verspätung (geschuldet der Fußball Weltmeisterschaft, der Hitze und der sonstigen Arbeit die ich so auf dem Schreibtisch liegen habe), blicken eure Augen nun schon auf die sechste Ausgabe der WunderWerk Online.

Die Nummer sieben sollte wieder pünktlich Ende August erscheinen, da ich schon so viele Artikel habe, dass ich frühzeitig mit der Layout anfangen kann.

Aber nun zu etwas völlig anderem:

Wir befinden uns mitten in der Consaison und würden uns natürlich freuen, wenn ihr uns auf einer der nächsten Cons besuchen würdet.

Übernächstes Wochenende (24. & 25. Juli) ist bereits der Feencon, wo wir mit Ständen und Supportteams antreten werden, um euch unsere Spiele näherzubringen.

Darauf folgt dann der Ratcon (10. - 12. September), für den wir ein GROSSES DSA-Rahmenprogramm geplant haben.

Genauere und ausführlichere Infos dazu gibt es im nächsten Aventurischen Boten sowie in der nächsten Ausgabe der WWO, ab der wir mit einem Con-Kalender anfangen werden.

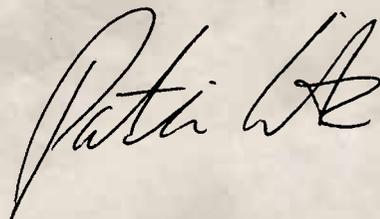
Wer seine Con hier präsentiert haben möchte, kann mir die relevanten Infos an:

wwo@ulisses-spiele.de

schicken. Wir werden eure Con dann gerne mit aufnehmen.

Und das war's erstmal wieder - bis zum nächsten Mal nicht von der Hitze fertig machen lassen!

Patric „Silent Pat“ Götz



DIE HELDIN DES MONATS

BELIA MYRCADIS VON GREIFENFURT

Adepta minor des Informationsinstituts zu Rommilys



©Verena Schneider 2010
Mehr Illustrationen unter www.illucity.de

Ich suche einen ambitionierten Magus, der sich vorrangig mit den Künsten der Invokation siebtsphäriger Wesenheiten beschäftigt, zwecks Interroga... äh Gespräche in vertrauter Zweisamkeit. Mehrjährige Praxiserfahrung gewünscht. Interessenten melden sich bitte umgehend beim Informationsinstitut zu Rommilys.

REENACT 2332

Das Ende der Welt

Tokio, morgen in einem Jahr. Was die Freelancer hierher verschlagen hat, wissen sie selbst nicht so genau. Sie wissen nur, dass sie die einzigen sind, die das Ende der Welt aufhalten können. Die



◀ FREELANCER ▶

Stadt wird von Maschinen bedroht, die sich von einem Moment auf den anderen in zerstörerische Monster verwandeln. Sind diese Maschinen die Bedrohung, die das Ende der Welt heraufbeschwören wird? Oder sind sie nur das Symptom einer Krankheit, die sich unaufhaltsam auszubreiten

beginnt, um allem Leben ein Ende zu setzen?

Bei ihrem Kampf stehen den Freelancern neue, mysteriöse Henshin-Formen zur Verfügung, mit denen sie einen Teil ihres eigenen Körpers in eine kraftstrotzende Maschine verwandeln können. Wie immer stehen diese neuen Kräfte in einem unübersehbaren Zusammenhang mit den Feinden, denen sich die Freelancer gegenübersehen. Und wie immer müssen sie versuchen, diesem Zusammenhang so schnell wie möglich auf den Grund zu gehen, denn zweifellos wird er ein wichtiger Schlüssel für die Lösung ihres Problems sein.

Aber das ist noch nicht alles,

denn die Freelancer selbst, ihre Wünsche und Träume und deren Erfüllung, sind ebenfalls ein Schlüssel zum Ziel. Jeder von ihnen hat ein besonderes Kunstwerk im Sinn, dessen Verwirklichung er mit aller Entschlossenheit vorantreibt, um damit ein Zeichen zu setzen. Vielleicht auch, um seinem Leben einen Sinn zu verleihen, bevor es vielleicht zu spät ist?

Was ist drin?

Das Freelancer Reenact 2332 Spielerbuch ist wieder randvoll gefüllt mit neuen Henshin-Formen und den dazugehörigen Sonderregeln. Thematisch dreht es sich diesmal um Cybersysteme, wie wir sie aus den einschlägigen Cyberpunk-Welten kennen. Das verspricht ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten

und vielleicht auch die eine oder andere Neuheit, die man anderswo noch nicht gesehen hat. Die einzelnen Cybersysteme sind nach Themengruppen sortiert, und jede Themengruppe ist stellvertretend für eine Cyber-

Henshin-Form. Über die Möglichkeit, auf hohen Charakterstufen mehrere solcher Cyber-Formen zu wählen, kann man seinen Freelancer mit einer extremen Menge an Cyber vollstopfen.

Braucht er den Cyber? Natürlich braucht er den Cyber! Quasi von der ersten Sekunde an wird er von Monstern heimgesucht, die nur darauf zu warten scheinen, unter Einsatz perfidester Technologien vom ihm auseinander genommen zu werden. Nein, eigentlich verhält es sich genau umgekehrt, aber soweit wird es unser Freelancer hoffentlich nicht kommen lassen. Auch weniger kampfbetonte Cybersysteme werden auf die Probe gestellt, zum Beispiel bei Infiltrationseinsätzen.



Das Spielerbuch wird voraussichtlich im September diesen Jahres erscheinen. Neben den oben beschriebenen Regeln enthält es noch eine ausführliche Einleitung in die Ausgangslage der Kampagne, damit die Spieler eine Ahnung haben, wo sie sich befinden und was auf sie zukommt, und wenn der Platz noch reicht, auch das erste Abenteuer für den Spieleinstieg.

Die Kampagne

Das im Herbst erscheinende Kampagnenbuch enthält die komplette Cyberspace-Kampagne für Reenact 2332. Wie schon bei den beiden vorangegangenen Freelancer-Hintergründen stellt auch sie die Spielercharaktere ins Zentrum des Geschehens. Die Welt von Reenact 2332 ist kein unbeweglicher Bühnenhintergrund, vor dem die Freelancer ihren Auftritt haben, sondern sie wird durch die Handlungen der Spieler und ihrer Charaktere maßgeblich beeinflusst.

Etwas über den Inhalt einer Kampagne zu erzählen, ohne zu viel zu verraten, ist natürlich etwas schwierig. Was als detektivische Schnitzeljagd in Tokio beginnt, entpuppt sich schnell als eine Reise in die tiefsten Mysterien zwischen den Welten, und wie Alice im Wunderland werden die Freelancer tiefer und tiefer in den

Kaninchenbau vordringen, bis zum Zentrum und darüber hinaus. Zu Beginn haben sie viele Fragen, diese werden beantwortet, dafür werden sich neue Fragen auftun, doch am Ende werden alle entscheidenden Fragen beantwortet sein – aber dazu muss es den Freelancern natürlich gelingen, bis dahin am Leben zu bleiben. Und vielleicht gelingt es ihnen dann sogar, das Ende der Welt aufzuhalten. Sie sind die einzigen mit der dazu erforderlichen Macht und Entschlossenheit.

Echte Freelancer eben.

REENACT 2332 HENSHIN-FORM

DER RITTER

Der Ritter ist ein zuverlässiger Krieger und Pilot. Auf seiner Suche nach Perfektion verbindet er sich mit seinen Waffen und Fahrzeugen zu einer unzertrennlichen Einheit. Seine Nanitenfabriken verleihen ihm darüber hinaus die Hände eines Heilers ebenso wie die eines Zerstörers.

Präzisionsgelenke (aktiv)

Die Handgelenke des Benutzers werden gegen mechanische Versionen ersetzt, die jeden Bewegungsimpuls über einen hochpräzisen Steuercomputer abgleichen und dem Benutzer eine geradezu überirdische Eleganz verleihen. Die künstlichen Gelenke bestehen zudem aus einem flexiblen Polymer, so dass der Benutzer seine Hände auch in einer beengten Umgebung effizient einsetzen kann.

Der Freelancer erhält einen Bonus von **Grad x 3** auf seinen HW- und Entfesseln-Wert. Wenn er bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investiert, erhöht sich dieser Bonus bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 4**.

Fahrzeug-Symbiolink (passiv)

In den Handgelenken des Benutzers sind Kabel untergebracht, die auf Kommando hervorschnellen, um sich mit der Steuerkonsole eines beliebigen Fahrzeugs zu verbinden. Der Benutzer „verschmilzt“ dadurch mit dem Fahrzeug zu einer Einheit und kann es mit derselben Effizienz lenken wie seinen eigenen Körper.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Wenn der Freelancer am Steuer eines Fahrzeugs sitzt, darf er eine Handlung oder 1 Energiemarke einsetzen, um mit diesem zu verschmelzen. Solange er in Kontakt mit der Steuerkonsole des Fahrzeugs bleibt, erhält er einen Bonus von +10 auf alle Fahrzeugproben, ist jederzeit über alle Fahrzeugparameter (Geschwindigkeit, Bewegungsrichtung, Flughöhe, etc.) und Beschädigungen des Fahrzeugs informiert und besitzt einen Rundumblick um das Fahrzeug. Immer wenn das Fahrzeug einen Verteidigungswurf durchführen muss, darf er nach dem Würfeln eine beliebige Anzahl von Energiemarken investieren, um das Ergebnis des Verteidigungswurfs um diese Anzahl x 10 zu erhöhen.

Der Freelancer behält während der Verschmelzung die völlige Kontrolle über seinen Körper und kann die Verschmelzung jederzeit beenden – dies erfordert keine Handlung. Sobald der Freelancer die Steuerkonsole des Fahrzeugs loslässt, endet die Verschmelzung ebenfalls augenblicklich. Während er verschmolzen ist, kann er mit anderen Personen reden und andere einfache Tätigkeiten durchführen, seine Handlung in jeder Runde muss er jedoch für die Steuerung des Fahrzeugs einsetzen. Zusätzlich zu dieser Steuerungshandlung darf er eine am Fahrzeug montierte Waffe einsetzen. Diese Waffe muss fest am Fahrzeug installiert sein, muss jedoch nicht zwingend über eine Fernsteuerung verfügen.

Der Fahrzeug-Symbiolink funktioniert bei beliebigen Fahrzeugen (inklusive Flugzeugen und Schiffen), die elektronisch und/oder über eine maschinelle

Mechanik gesteuert werden – bei einem Oldtimer würde sie funktionieren, bei einem Segelschiff nicht. Bei Fahrzeugen, die von mehreren Personen gesteuert werden, muss der Freelancer der Hauptpilot sein, damit er die Vorteile des Symbiolinks nutzen kann.

Waffen-Symbiolink (passiv)

Der Benutzer kann aus jedem seiner beiden Handgelenke Kabel ausfahren, die sich mit einer in der Hand gehaltenen Schußwaffe verbinden und ihm eine erheblich größere Kontrolle über die Waffe erlauben.

Die Verschmelzung funktioniert bei beliebigen Fernkampfaffen (außer Wurfaffen). Um sie durchzuführen, muss der Freelancer die Waffe in Händen halten und eine Handlung oder 1 Energiemarke investieren. Der Freelancer darf gleichzeitig mit bis zu zwei Fernkampfaffen verschmelzen, eine in jeder Hand, dies kostet für beide Waffen nur eine Handlung oder 1 Energiemarke. Wenn er eine Handlung zum Verschmelzen einsetzt, kann er diese mit der Handlung zum Ziehen der Waffe kombinieren.

Solange die Verschmelzung anhält, bekommt der Freelancer einen Bonus von **Grad x 5** auf den Präzisionswert der mit ihm verbundenen Waffe. Außerdem darf er zu Beginn seiner Aktivierung 1 Energiemarke investieren, um die Präzision bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 7** zu steigern.

Eine Verschmelzung ist auch mit Cyberfernkampfaffen möglich, in diesem Fall beträgt der Bonus allerdings nur **Grad x 2** bzw. **Grad x 3** beim Einsatz

einer Energiemarke. Der Freelancer kann die Verschmelzung jederzeit beenden, dies erfordert keine Handlung.

Bio-Autoreparatursystem (passiv)

Dieses Cybersystem produziert Naniten, die sich auf die Reparatur biologischer Organismen spezialisiert haben und sowohl dem Benutzer als auch von ihm berührten Wesen nutzen können.

Der Freelancer erleidet keine schweren Wunden (kann also auch nicht umgehauen werden) und wird automatisch stabilisiert, wenn er ins Koma fällt. Am Ende jeder Aktivierung baut er automatisch bis zu **Grad x 2** Zustandsmarken ab. Diese Wirkung gilt kumulativ mit anderen Methoden zum Abbau von Zustandsmarken. Schwere Erschöpfungsmarken und Giftmarken können auf diese Weise nicht abgebaut werden, wohl aber Naniten-Giftmarken.

Mit einer Handlung und 1 Energiemarke kann der Freelancer entweder bei sich selbst oder bei einem angrenzenden Lebewesen bis zu **Grad x 3** Lebenspunkte heilen. Mit einer Handlung und 1 Energiemarke kann er stattdessen auch bei einem angrenzenden Lebewesen oder Objekt bis zu **Grad** Naniten-Giftmarken entfernen (das Bio-Autoreparatursystem ist die einzige Möglichkeit, Maschinen von Naniten-Giftmarken zu befreien).

Offensivnaniten (aktiv)

Eine Nanitenfabrik im Torso des Benutzers produziert Naniten, die darauf programmiert wur-



den, in biologische ebenso wie in mechanische Feindsysteme einzudringen und diese von innen heraus zu zerstören. Diese Naniten sind so aggressiv, dass sie außer dem Körper und dem am Körper getragenen Besitz des Benutzers alles angreifen, was in ihre Reichweite kommt, so dass sich der Benutzer bei eingeschaltetem Offensivnaniten-System vorsehen muss, was er berührt.

Der Freelancer kann die Offensivnaniten bei seiner Aktivierung einschalten, indem er 1 Energiemarke investiert. Die Naniten bleiben wahlweise bis zum Ende der Aktivierung des Freelancers oder bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung eingeschaltet. In diesem Zeitraum erhalten Nahkampfangriffe des Freelancers den Zusatz „Naniten-Gift(Grad+1)“. Wird er von einem anderen Kämpfer erfolgreich angegriffen oder berührt (das gilt auch für verbündete Charaktere), so erleidet dieser automatisch **Grad ÷ 2** (aufrunden) Naniten-Giftmarken.

Naniten-Giftmarken funktionieren wie normale Giftmarken, wirken aber auch bei technischen und mechanischen Objekten. Erleidet ein solches Objekt Naniten-Giftmarken in Höhe seiner KK, so stellt es seine Funktion ein. Naniten-Giftmarken in Objekten können nur mit den externen Naniten des Bio-Autoreparatursystems (siehe oben) entfernt werden. In einem Lebewesen können sie dagegen mit allen Methoden entfernt werden, die auch bei normalen Giftmarken wirken.

Rückstoßkompensator (aktiv)

In den Oberarmen des Benutzers sind massive Gyrostabilisatoren untergebracht, die speziell dafür konstruiert wurden, den Rückstoß von Feuerwaffen zu neutralisieren.

Dieses Cybersystem kann bis zu zweimal erworben werden. Jeder Grad dieses Systems verleiht dem Freelancer eine Stufe *Rückstoßkompensation*.

Schlaganker (aktiv)

In beiden Füßen des Benutzers sind Bolzen integriert, die mit hohem Druck in den Boden gerammt werden können und so seine Standfestigkeit erhöhen.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Der Freelancer kann die Schlaganker bei seiner Aktivierung ein- oder ausschalten (in einer Laufenden Runde kann das System nur entweder ein- oder ausgeschaltet werden). Im eingeschalteten Zustand wird der Freelancer bewegungsunfähig und immun gegen Schleudern (Immunität gegen Schleudern entspricht einer Stufe *Rückstoßkompensation*). Der Schlaganker kann auf allen Böden mit einer Härte unterhalb der von Stahl eingesetzt werden.

Fahrzeughöhne (Drohnen-Option)

Fahrzeughöhne: Die Fahrzeughöhne verwendet die Regeln für Fahrzeuge (*Freelancer Dynamics Spielerbuch*, Seite 18ff.). Die Fahrzeughöhne entsprechen dem Fahrzeug, das verwandelt wurde.

Fahrzeug: Der Ritter kann ausschließlich Landfahrzeuge in Drohnen verwandeln, er darf sich jedoch für ein beliebige

Landfahrzeug mit bis zu 3 Tonnen Gewicht entscheiden.

Sehr hohe Reichweite: Der Funkbereich der Fahrzeughöhne beträgt draußen bis zu 15 Kilometer (5000 Felder). Die Drohne verwandelt sich nicht zurück, wenn der Freelancer seine Form beendet.

Datenübertragung: Die Fahrzeughöhne übermittelt dem Freelancer jederzeit ihre Sensordaten. Sie verfügt über eine Kamera mit Nachtsicht.

Drohnensteuerung: Der Freelancer kann die Fahrzeughöhne wie üblich fernsteuern oder sich hinter das Steuer setzen. Tut er letzteres, so erhält er durch die größere Übersicht einen zusätzlichen Bonus von +5 auf alle Fahrzeugproben. Dieser Bonus kann mit dem eines Fahrzeug-Symbiolinks kombiniert werden.

Bewaffnung: Die Fahrzeughöhne verfügt über eine frei schwenkbare Bordwaffe mit den folgenden Werten: Rw 40, Sch 5+Grad, Pr HW+10, Munition (200). Wenn die Drohne eigenständig feuert, verfügt sie dazu über einen HW-Wert in Höhe der Formstufe. Die Bordwaffe schießt immer im Salvenmodus. Um die Munition wieder aufzuladen, muss der Freelancer an die Drohne angrenzen oder sich darin befinden und eine Handlung oder 1 Energiemarke investieren. Die Bordwaffe kann ein- und ausgefahren werden, was jeweils eine Runde dauert, aber keine Handlung verbraucht. Im eingefahrenen Zustand ist die Waffe nur mit einer gründlichen Suche zu entdecken.

DER RITTER

Stufe Cybersysteme

1	Fahrzeug-Symbiolink (1), Waffen-Symbiolink (1)
2	Präzisionsgelenke (1), Fahrzeughöhne (1)
3	Bio-Autoreparatursystem (1), Rückstoßkompensator (1)
4	Waffen-Symbiolink (2), Offensivnaniten (1)
5	Präzisionsgelenke (2), Schlaganker
6	Bio-Autoreparatursystem (2), Fahrzeughöhne (2)
7	Offensivnaniten (2), Rückstoßkompensator (2)
8	Präzisionsgelenke (3), Waffen-Symbiolink (3)
9	Bio-Autoreparatursystem (3), Fahrzeughöhne (3)
10	Präzisionsgelenke (4), Waffen-Symbiolink (4)
11	Bio-Autoreparatursystem (4), Offensivnaniten (3)
12	Präzisionsgelenke (5), Waffen-Symbiolink (5)
13	Bio-Autoreparatursystem (5), Fahrzeughöhne (4)
14	Präzisionsgelenke (6), Waffen-Symbiolink (6)
15	Bio-Autoreparatursystem (6), Offensivnaniten (4)

WEGE IN DIE HOHLWELT

Eine Spielhilfe für Hollow Earth Expedition von Alex Spohr

Um von der Oberfläche in die Hohlwelt zu gelangen muss man zunächst einen Weg dorthin finden. Es existieren zahlreiche Möglichkeiten wie man in die dorthin gelangen kann, doch nur wenige sind den Menschen der Gegenwart bekannt. In früheren Zeiten hatten durchaus einige Priester oder Gelehrte Kenntnisse von Wegen und Pfaden, doch heutzutage ist darüber nur noch wenigen Eingeweihten etwas bekannt. Es gab niemals eine große Ansammlung von Wissenden, so dass die Hohlwelt stets ein Mysterium blieb und auch zukünftig wird sich daran nichts ändern. Einige dieser Übergänge sind verhältnismäßig leicht zu finden, andere wiederum sind sehr gut verborgen. Die klassischen Pfade in die Hohlwelt sind *Grotten* und *Vulkane* (z.B. auf Island, der Ätna oder Vesuvs), die Zugänge an den *Polarkappen*, einige mystische Ort wie das *Bermuda-Dreieck* oder *El Dorado*. Einige Eingänge jedoch sind selbst unter den Spezialisten für die

HOLLOW EARTH EXPEDITION

Hohlwelttheorie kaum bekannt. Viele Anlagen alter Völker markieren Portale oder Zugänge, doch ist kaum noch jemand in der Lage die Zeichen die dorthin führen zu deuten. Hinzu kommt, dass viele dieser Orte auch nicht leicht zugänglich sind oder über besondere Schutzvorkehrungen verfügen, damit nicht jeder in die Hohlwelt gelangen kann. Manchmal ist es schon ein Abenteuer für sich überhaupt dorthin zu gelangen. Andererseits kann es auch passieren, dass der Zugang nicht nach einer aufwendigen Suche entdeckt wird, sondern die Erforscher eher durch Zufall darüber stolpern (und möglicherweise ziemlich unvorbereitet auch über die Hohlwelt). Diese Spielhilfe beschreibt einige dieser Eingänge detaillierter. Sie können um die Orte kleine Szenarien spinnen oder ganze Kampagnen

aufbereiten und die Entdecker sowohl an der Oberfläche, als auch in der unterirdischen Welt Abenteuer erleben lassen. Dabei wird jedoch das eigentliche Mysterium der Ort nur umrissen, jedoch nicht wirklich gelüftet.

Die hier nun präsentierten Übergänge sind zu einem die *Cairn-Hügelgräber* der Kelten, die mysteriöse Schatzinsel *Oak Island* und der berühmte *Ayers Rock* in Australien (von den Eingeborenen auch *Uluru* genannt).

DIE KELTISCHEN CAIRNS

Was ist ein Cairn?

Das Wort *Cairn* (Mehrzahl: Cairns) stammt aus der schottisch-gälischen Sprache und beschreibt die Hügelgräber Britanniens, Irlands und dem Norden Frankreichs (wobei diese Grabanlagen fast überall zu finden sind, wo es keltische Besiedlung gab, z.B. auch in Deutschland). Wissenschaftliche Untersuchungen

gehen davon aus, dass die Cairns neolithische (also steinzeitliche) Grabanlagen sind. Die hügelartigen Gräber sind von Größe und Ausstattung her sehr unterschiedlich, so dass man keine allgemeingültigen Aussagen über ihr Aussehen treffen kann. Häufig wurden den Toten persönliche Gegenstände wie Waffen, Schmuck oder Hausrat beigelegt, aber es kam auch schon vor, dass ein ganzer goldener Pferdewagen in einem Cairn zu finden war.

Geographische Lage

Cairns sind überall in Europa verstreut, doch man findet sie hauptsächlich in Schottland und Irland. Aber auch in England, der Bretagne und sogar in Deutschland gibt es sie.

Ihren Verbreitungsschwerpunkt haben sie jedoch meistens in den zentralen Siedlungsgebieten der Kelten. Allerdings scheint es sowohl Cairns in der Nähe von Ortschaften, als auch Cairns mitten in der Wildnis zu geben. Wo das Cairn errichtet werden sollte hing vermutlich von der Bedeutung des Verstorbenen und der Eignung des Gebietes ab. Gebaut wurde es meist nach bestimmten geologischen und geometrischen Eigenheiten.

Geschichte

Nach dem Stand der Forschung wurden die Anlagen als Grabstätten der keltischen Bevölkerung Europas errichtet. Man bestattete dort wichtige Persönlichkeiten und gab ihnen Grabbeigaben mit, die sie in der *Anderswelt* (dem Ort an den sie nach ihrem Tod erwachen sollten) gebrauchen konnten.

Cairns wurden bereits in der Jungsteinzeit gebaut und scheinen auch eine spirituelle Bedeutung für die Menschen in jener Zeit gehabt zu haben. Es gilt als sehr wahrscheinlich, dass jene Kulturen, die auch Bauwerke wie Stonehenge errichtet haben verantwortlich für den Bau vieler Cairns waren.

Berühmte Cairns

Cairns finden sich überall in den Siedlungsgebieten der Kelten, manchmal mehr, manchmal weniger gut erhalten. Hier finden Sie nun einige der bekanntesten und interessantesten Cairns mit einigen dazugehörigen Informationen. Die Liste ist jedoch keineswegs vollständig.

—**Blackhammer Chambered Cairn:** Blackhammer ist ein leicht erreichbares kleines Hügelgrab auf Rousay. Das Grab entstand vor etwa 4.500 Jahren. Der Eingang ist durch

eine lange und schmale Passage von dem Hauptraum abgetrennt. Der Hauptraum, der über mehrere hundert Jahre genutzt wurde, bis er schließlich verschlossen wurde, ist durch aufrechte Steine unterteilt. Möglicherweise ist es die Grabstelle verschiedener Clans.

—**Cairn Holy:** Zwei Kilometer östlich von Carluith Castle, bei Galloway (diese Steinansammlungen wird offiziell erst 1949 entdeckt). Vor dem eigentlichen Grab steht eine geschwungene Fassade weiterer Steine. Eine kleine innere Grabkammer, die mehr wie ein in den Boden eingelassener Futtertrog aussieht, war jeweils von einer äußeren Kammer nicht zugänglich.

—**Clava Cairns:** Zehn Kilometer östlich von Inverness, Schottland. Sie sind die Überreste dreier Grabstätten von vor 2.000 bis 1.500 v. Chr. Die Mauern stehen fast bis zur Kopfhöhe. Weiterhin finden sich viele Menhire, unter anderem ein rechteckiger, offenbar behauener Stein. Einige Steine sind mit schwer zu findenden Markierungen versehen. Dies sind Steinverzierungen der Pikten.

—**Der Horn-Cairn bei Pforzheim-Blötzingen:** Dieser Cairn besteht eigentlich aus vier unterschiedlichen Cairns, die allesamt benachbart sind. Eine Seite sieht ähnlich gewunden

aus wie ein Horn, deshalb der Name. Der Ort war schon zur Bronzezeit ein nicht unwichtiger Handelsknotenpunkt der Kelten, jedoch wurde er aus ungeklärten Gründen aufgegeben.

—**Der Cairn de Barnenez bei Morlaix:** Dieses einzigartige Monument erhebt sich auf dem höchsten Punkt der in die Bucht von Morlaix hineinragenden Halbinsel Kernelehen, im Norden der Bretagne. Die Cairns bedecken elf Grabkammern, deren Gänge zur Südfassade führen. Ihre Länge variiert zwischen fünf und vierzehn Metern.

Aufbau eines Cairns

Das Aussehen der Grabmäler ist teilweise sehr unterschiedlich vom Aufbau her. Regionale Unterschiede gibt es ebenfalls. Allgemein haben Cairn jedoch runde oder ovale Formen (soweit dies möglich ist). Meist sind es künstlich aufgeschüttete Hügel, die mit Balken aufrecht gehalten werden. Im Inneren können sich sowohl nur einzelne Grabkammern finden, als auch komplexere Anlagen mit mehreren Nebenräumen. Dabei ist ein Raum meist die zentrale Grabkammer, die übrigen Kammern dienen den Grabbeigaben.

Grabbeigaben

In den meisten Gräbern waren Schätze der Verstorbenen und Grabbeigaben der Hinterbliebenen zu finden. Einige dieser Gegenstände hat der Zahn der Zeit zerstört, so etwa Nahrungsmittel oder auch wertvolle Stoffe. Besser erging es da Grabbeigaben, die aus Metall oder anderen gut haltbaren Materialien bestanden.

Es folgen nun einige Beispiele, was ein Entdecker in einem ungeöffneten Cairn so alles finden kann:

- 3W6 Silbermünzen in kleinen Tontöpfen (diese symbolisieren Reichtum in der anderen Welt)
- Schwerter aus Bronze oder Eisen, meist eher mit etwas kürzerer Klinge
- ein Stahlschwert (absoluter High-Tech für die Zeit, eventuell atlantischen Ursprungs!)
- Gemmen aus Bronze und Edelsteinen
- vergoldete Kelche, Teller und Pokale
- Statue aus Holz oder einfachen Steinen (meist zeigt sie den Hauptgott des Stammes, z.B. *Dagda* oder *Llud*)
- versilberte Hirschgeweihe

Die magische Natur der Cairns

In einer HEX-Kampagne spielen die Cairns jedoch nicht nur unter dem archäologischen Aspekt eine Rolle. Sie wurden einst an Stellen platziert, die einen Ort des Übergangs in die keltische Anderswelt darstellen. Was die keltischen Völker sich früher unter Anderswelt vorgestellt haben ist in diesem Fall aber nichts anderes als die Hohlwelt. Zumindest kann es so sein, dass einige die Hohlwelt für ihr Totenreich gehalten haben mochten (und die Atlanter beispielsweise als Feen, sogenannte *Sidhe* – betrachten). Ähnlich wie an anderen Orten der Oberfläche ist es möglich von einigen der Cairn aus in die Hohlwelt zu wechseln. Meistens waren die Priester oder Druiden dafür verantwortlich wo ein Cairn errichtet wurde. Ob sie dabei genau wussten, dass sich hier ein Übergang befunden hatte, oder sie tatsächlich Magie wirkten oder gar die Atlanter gewisse Kontakte zu den Gelehrten hatten und für die Übergänge verantwortlich

waren, kann man nicht mehr genau nachprüfen (und mag auch unterschiedliche Quellen haben).

Aktivierung

Die Aktivierung der Cairn ist im Grund denkbar einfach, jedoch fehlt in der Neuzeit das Wissen um den Wechsel zwischen den Welten in Kraft treten zu lassen. Im Normalfall reicht ein einfaches Ritual aus, um in die Hohlwelt zu gelangen. Meist spielt dabei die Umrundung des Cairns zu einer *bestimmten Zeit* (zwischen Sonnenauf- bzw. Untergang) eine entscheidende Rolle. Andere Cairns benötigten *Worte der Macht* um sie zu aktivieren. Da die

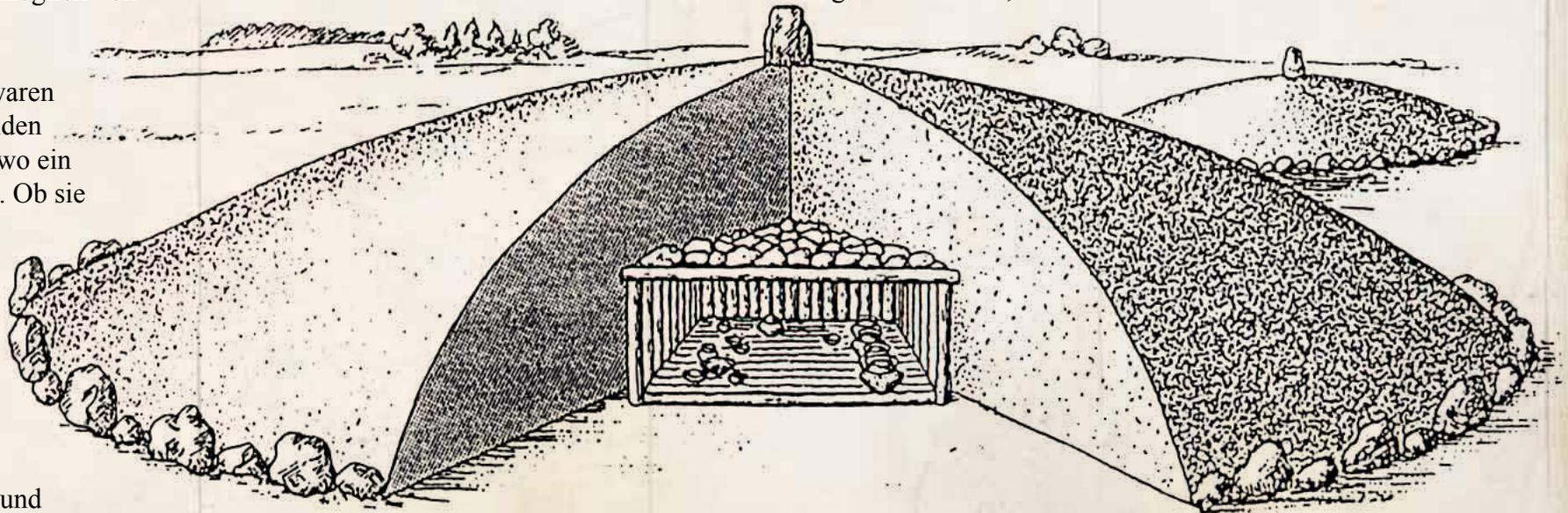
Kelten jedoch kaum schriftliche Erzeugnisse produziert haben, fehlt es meist an dieser Möglichkeit und nur selten gelingt es, die Worte der Macht wieder aufzutreiben.

Der Übergang

Der Wechsel zwischen der Oberfläche und der Hohlwelt geschieht meist auf eine unterschwellige Art. Hat man die richtigen Rituale ausgeführt kann es passieren dass man das Bewusstsein verliert und erst wieder in der Hohlwelt aufwacht. Oder man befand sich im Inneren des Cairn und beim Verlassen steht man plötzlich an einem anderen Ort. Auch geschieht es oft,

dass Nebel aufzieht und sobald er sich lichtet ist man an seinem Ziel angekommen.

Auf der anderen Seite, in der Hohlwelt, befindet sich ebenfalls ein baugleicher Cairn, jedoch ohne die Utensilien wie die Grabbeigaben oder die Überreste des Verstorbenen. Manchmal kann es jedoch vorkommen, dass es sich in einem weit besseren Zustand befindet, als an der Oberfläche und so muss man sich gegebenenfalls erst einmal aus der Anlage befreien. Es scheint so, als ob die Hohlwelt-Cairn eine Voraussetzung für das Portal dorthin ist und oftmals von den Hohlwelt-Kelten gepflegt wird.



Wo landet man nach dem Übergang?

Der Teil der Hohlwelt ähnelt sehr stark an Britannien zur Zeit der Antike oder der Jungsteinzeit. Viele Wiesen, Auen und Wälder, dazu eher weniger Dinosaurier, dafür aber durchaus urzeitliche Wesen, die auch in den Mythen der Kelten eine Rolle gespielt haben könnten, prägen hier das Bild der Flora und Fauna. Ab und an trifft man hier auch auf Dörfer und Wehranlagen, die sehr stark an die der Gallier oder Pikten erinnern, denn es gibt durchaus einige Kelten die den Übergang in die „Anderswelt“ lebendig überstanden haben oder gar exilierten. Die Menschen hier leben sehr abgeschottet vom Rest der Hohlwelt und leben ganz so wie vor etwa 2500 Jahren (und früher). Fremden gegenüber ist man misstrauisch, aber nicht unfreundlich, so fern sie sich zu benehmen wissen und ehrenvolle Menschen sind.

Szenarioideen

—Ein Freund oder Verwandter einer der Abenteurer ist verschwunden. Die Spur führt zu einem Cairn. Er hat sich dort näher umgeschaut, da die Forschung an den Cairns für ihn von großem wissenschaftlichem Interesse

war (vielleicht ist der Student oder Professor der Geschichte oder Archäologie). Durch Zufall oder durch Nachforschungen gelingt es der Gruppe herauszufinden, dass der Vermisste durch das Cairn in die Anderswelt (bzw. die Hohlwelt) gelangte. Nun müssen sie ebenfalls dorthin, um den Gesuchten zu retten. Nur ob der Rückweg so einfach ist wie der Eintritt in die andere Welt, wird sich erst später zeigen. Sie landen bei einem keltischen Hohlweltvolk und müssen sich hier eventuell erst beweisen und sich einigen kriegerischen Prüfungen unterziehen lassen, genauso wie bereits vorher der Vermisste. Dabei kann es gut sein, dass die Entdecker den Hohlweltkelten gegen eine große Gefahr beistehen müssen, welche die ganze Gemeinschaft bedroht. Es könnte z.B. passieren, dass ein großer Dinosaurier sich in die Gegend verirrt hat, oder aber ein Volk von Dämonen (wobei es sich hier nur um Affenmenschen handeln könnte, die von den Hohlweltkelten eben für Dämonen gehalten werden). —Als archäologisches Team kann es sein, dass sich die ganze Gruppe mit einem Cairn befasst. Bei ihren Forschungen könnten sie die Aktivierung aus Versehen in die

Wege leiten und so in die Hohlwelt gelangen.

Aber auch die Begutachtung des Fundes an sich könnte ganz interessant sein. So muss das Cairn zunächst erforscht werden, Konkurrenten aus einem anderen archäologischen Team könnten die Ausgrabungen behindern oder gar sabotieren.

Es bietet sich an, dass es zu einem Wettstreit um das Cairn kommt, bis schlussendlich der Mechanismus für den Übergang aktiviert wird. Nun mag das Forschungsteam der Charaktere erst mal festsitzen und muss gegebenenfalls mit ihren Konkurrenten zusammenarbeiten.

—Was in der Hohlwelt ist, kann auch an die Oberfläche: ein Wesen oder ein Mensch aus der Hohlwelt ist durch einen Cairn-Pfad an die Oberfläche gelangt und ist immens verwirrt durch die neue Umgebung. Die Charaktere erfahren durch Zeitungsartikel von den Gerüchten über *Monster in Schottland* und wollen dies aus Neugier überprüfen. Und bei der Lösung des Problems kann es passieren, dass sie bald selbst in der Hohlwelt landen werden. Denkbar wäre, dass dieser Effekt auch der Grund für manche Sichtung von übernatürlichen Wesen in Europa ist.

—Abseits dieser direkten Kontakte zur Hohlwelt kann es an der Oberfläche auch interessante werden, indem die Entdecker nach einem Wort der Macht suchen, einer Rune aus der Zeit der Kelten, welche das Portal aktiviert. Sie geraten jedoch in das Blickfeld von *Terra Arcanum*. Die Organisation will verhindern, dass die Gruppe Erfolg hat und setzt einige ihrer Agenten darauf an, die Rune vor der Gruppe zu finden. Ein Wettlauf beginnt, an dessen Ende nur eine Seite siegen kann.

OAK ISLAND

Was ist Oak Island?

Oak Island ist eine berühmte Schatzinsel bei Kanada. Schon seit einigen Jahrhunderten haben sich Leute auf die Insel begeben um nach einem dort vermuteten Schatz zu suchen, jedoch blieben alle Grabungen bislang erfolglos. Es gibt zahlreiche Ausgrabungen auf der Insel, seltsame Zeichnungen und Symbole und Anzeichen dafür, dass große Baumeister hier vor langer Zeit ihre Finger im Spiel hatten. Freimaurer, Templer oder gar antike Kulturen sollen hier etwas verborgen haben. Doch es

wird auch von einem Fluch von Oak Island gesprochen. Erst wenn sieben Menschen gestorben sind, wird sich das Geheimnis der Insel offenbaren.

Geographische Lage

Oak Island liegt in der *Mahone Bay* und ist eine von etwa 350 Inseln in dem Gebiet. Die Bucht ist an der Ostküste von *Neuschottland*, Kanada gelegen. Die etwa 1,5 Kilometer lange Insel hat ihren Namen von den großen Eichen, die einst dort überall wuchsen. Die einzig größere Stadt in der Nähe ist *Lunenburg*, ein Ort mit sehr vielen deutschen Einwanderern. Aber auch *Halifax* befindet sich noch in der Nähe, wobei es schon deutlich länger dauert, von dort aus die Insel zu erreichen.

Geschichte

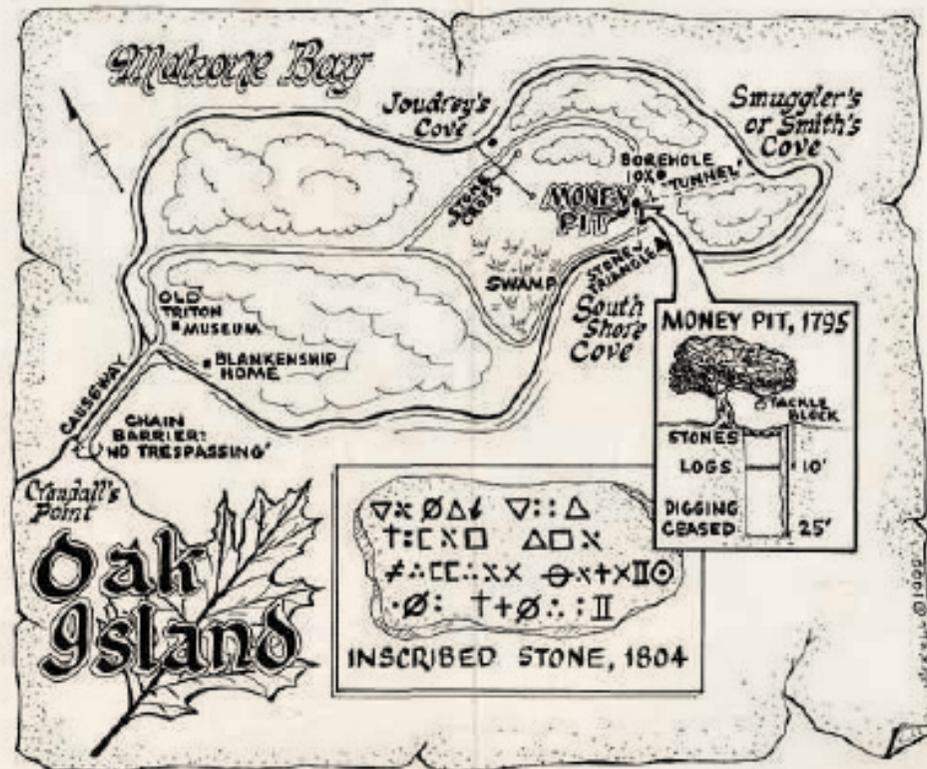
Das Gebiet wurde ursprünglich von den *MicMac-Indianern* bewohnt. Für sie hatte die Insel vermutlich eine Art religiöse Bedeutung. Mit der Kolonisierung durch die Europäer wurden die Indianer jedoch von dort vertrieben. Sie leisteten erheblichen Widerstand und verblieben noch mehrere Jahrhunderte, bis sie gänzlich durch die Siedler vertrieben wurden.

1605 hatten sich die ersten Europäer

in dem Gebiet um Oak Island angesiedelt. Die Insel wurde immer wieder aufgesucht, weil dort eine besonders gute Qualität von Eichenholz geschlagen werden konnte (daher der Name Oak Island). 1795 geschah dann etwas, was der Anfang des Mythos über Oak Island war. Der jugendliche Holzfäller

nicht natürlichen Ursprungs. An einem Baum in der Nähe entdeckte er zudem seltsame Einkerbungen, offenbar Zeichen einer ihm unbekanntes Schrift, und Seilketten, die von den Ästen hinunter baumelten. Er kehrte wieder zum Festland zurück, jedoch nur, um zwei seiner

Vaughan zu der der Insel. Die drei jungen Abenteurer begannen an der seltsamen Stelle zu graben. Zunächst fanden sie eine Schicht Schieferplatten, die offenbar nicht von der Insel stammen konnten, da es hier keinen Schiefer gab. Als sie weitergruben fanden sie in einigen Metern Tiefe eine weitere Schicht, dieses Mal Baumstämme, die systematisch angeordnet waren. In gleichen Tiefenabständen fanden sie zwei weitere Schichten Stämme. Mittlerweile waren sie fast zehn Meter tief und konnten ohne weitere Hilfsmittel nicht weitergraben. 1805 starteten die nun erwachsenen Männer einen weiteren Versuch. *Smith* hatte das Grundstück um die Ausgrabungsstelle gekauft und sie bekamen zudem Hilfe von der *Onslow Company*, welche ihnen die besten technischen Hilfsmittel der damaligen Zeit zur Verfügung stellte. Wieder entdeckten sie Baumstämme und zudem Kokosfasern, die nicht aus der Gegend, ja nicht einmal aus Kanada stammen konnten. Sie glaubten auf ein Schatzversteck eines Südseepiraten gestoßen zu sein und gruben immer weiter. Nach jeweils drei Metern trafen sie wieder auf Baumstämme. Schließlich waren sie bei dreißig Metern angekommen. Dort fanden sie eine weitere



Daniel McInnis entdeckte bei einem Besuch auf der Insel eine runde Vertiefung im Boden, offenbar

Freunde von dem Fund zu erzählen und sie mitzunehmen. So gelangten auch *John Smith* und *Anthony*

Schieferplatte, diesmal jedoch mit ungewöhnlichen Zeichen darauf (die Platte nahm John Smith mit und hängte sie über seinen Kamin. Später verschwand sie jedoch bei Renovierungsarbeiten spurlos). Unter der Platte ging es noch weiter, jedoch war es bereits spät und die Männer legten sich zur Nachtruhe. Am nächsten Tag mussten sie mit Entsetzen feststellen, dass der Schacht mit Wasser vollgelaufen war. Auch eine Pumpe konnte das Wasser nicht absaugen. Selbst ein zweiter angelegter Schacht füllte sich mit Wasser. Der Schatzgrabung war damit ein jähes Ende beschert, denn auch der Onslow Company ging das Geld aus. Erst 1849 wagte sich die neugegründete *Truro Company* erneut zu graben. Als Berater fungierte der einzige noch lebende Entdecker, Anthony Vaughan. Eine wichtige Erkenntnis war, dass das Wasser wohl Meerwasser war und mit den Gezeiten stieg bzw. sich senkte. Bei weiteren Arbeiten bemerkte man seltsame, künstlich erschaffene Kanäle um die Insel herum. Diese waren im Meer gelegen und scheinbar sorgten diese Kanäle für die Überflutung der Schächte. Auch der Truro Company war kein Glück beschieden. Ihr ging ebenfalls

das Geld aus und man musste aufgeben. In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts versuchten sich weitere 3 Unternehmen an der Lösung des Geheimnisses, doch alle scheiterten. Überall wurden Löcher auf der Insel gegraben. Leider mit dem Ergebnis, dass man bald nicht mehr wusste, wo der Originalschacht war. Auch der spätere US-Präsident Franklin D. Roosevelt kam 1909 mit einer Gruppe Schatzsucher auf die Insel, jedoch ebenfalls ohne nennenswerte Ergebnisse. Nach weiteren Versuchen vor und kurz nach dem *1. Weltkrieg* gelang es *Gilbert Hedden* den Schacht bis zu 30 Metern trocken zu legen.

Zukünftige Entwicklung

1939 entdeckte einer von Heddens Arbeitern Zeichen der Freimaurer auf einem Stein am Strand. Hedden muss jedoch wie alle anderen wegen Geldmangels im gleichen Jahr aufgeben, ohne das Geheimnis gelüftet zu haben. 1960 zieht die vierköpfige *Restall-Familie* auf die Insel, jedoch kommen der Vater, der Sohn und zwei Arbeiter ums Leben, als Gas aus einem Schacht ausströmt, sie das Bewusstsein verlieren und ertrinken.

1965 wird ein Damm zum Festland gebaut, damit leichter schweres Arbeitsgerät herangeschafft werden kann. Verantwortlich dafür ist die *Triton-Allianz*, ein weiteres Unternehmen, welches das Geheimnis endlich lüften will. Sie lässt eine Kamera in einen der Schächte hinunter, doch die Aufnahmen sind sehr unscharf. Dennoch scheint man eine Ort Höhle gefunden zu haben und man erkennt undeutlich das vermeintliche Gesicht einer gut erhaltenen Leiche. *Fred Nolan*, ein weiterer Schatzsucher, kauft ein Stück Land auf der Insel. Es kommt zu einem jahrelangen Streit um Grabungs- und Benutzungsrechte mit der Triton-Allianz, was das weitere Vorankommen aufhält. 2006 versuchte es die *Center Road Ventures Company*. Diese besaß jedoch kein Grabungsrecht in der Nähe des Originalschachtes. Die Lizenz dazu besaß immer noch ein Mitarbeiter der Triton-Allianz, der sich jedoch weigerte sie herauszurücken. So musste die Company bis zum Ablauf im Jahre 2008 warten. Aktuell gibt es gerade einen weiteren Versuch, da man nun die Lizenz erworben hat, der Ausgang bleibt jedoch noch abzuwarten.

Mysterien von Oak Island

Mittlerweile haben sich weitere Legenden um Oak Island gebildet. Eine davon besagt, dass erst sieben Menschen sterben müssen, bis die Insel ihr Geheimnis preisgibt. Bisher kamen bei den Arbeiten sechs Menschen ums Leben ... Die seltsamen Artefakte die bislang gefunden wurden, werden teilweise den Freimaurern, den Templern, Piraten oder noch seltsameren Gruppen zugesprochen. Leider ist es teilweise völlig unmöglich zu beantworten von woher sie wirklich stammen, da sie größtenteils verschwunden sind.

Der Schatz von Oak Island

Es gibt ein gutes Dutzend von Theorien, was sich unter Oak Island befindet. Die meisten Mutmaßungen gehen von einem verborgenen Schatz aus. Hier ein Blick auf die berüchtigtsten Vermutungen: —Die älteste Legende ist die von Captain Kidds Schatz. Insbesondere Daniel McInnis vertrat diese These. Kidd war einer der gefürchtesten Freibeuter, dessen Überfälle sich von Afrika bis hin zur Karibik und Neuschottland hinzogen. 1699 wurde er festgenommen. Er wollte den Briten verraten wo sein Schatz

versteckt war, damit sie ihn am Leben ließen. Die Briten ließen jedoch nicht mit sich verhandeln und hängten Kidd auf. Einen winzigen Teil fand seines Schatzes man später an der Küste Nordamerikas, der Rest blieb jedoch bislang verschollen.

—Eine weitere Mutmaßung: auf Oak Island liegt das Versteck von Sir Francis Drake, dem es gelungen war die spanische Armada zu versenken und somit Königin Elizabeths England von einer drohenden Invasion gerettet hatte. Drake soll mit einigen Sklaven Neuschottland angesteuert und hier das seltsame Bauwerk angelegt haben. Seine Logbücher aus jener Zeit gelten als verschollen, so dass sich der Mythos darum noch verstärkt hat.

—Theoretisch könnte sich hier auch der Schatz der Templer verbergen. 1207 hatte Philipp der Schöne von Frankreich den Orden zerschlagen lassen. Das ungeheure Vermögen der Templer soll nach Amerika verfrachtet worden sein (über 100 Jahre bevor Kolumbus Amerika erreichte). Gemehrt werden die Spekulationen darüber deshalb, weil 1314 aus La Rochelle in Frankreich mehrere Tempelerschiffe flohen und spurlos verschwanden.

—Auch von den Maya und Azteken heißt es, dass sie hier gewesen

sein könnten. Dafür sprechen die Kokosfasern. Man geht davon aus, dass ein gewaltiger Schatz der alten Hochkulturen hier verborgen sein könnte.

—Recht wundersam klingt die Behauptung, dass auf Oak Island die Originalmanuskripte von Shakespeares Werken liegen sollen – und zwar mit Verweisen auf die wahre Identität des Meisterschreibers. Es soll nämlich nie einen echten Shakespeare gegeben haben, sondern nur eine Art Ghostwriter.

—Nur die Verrücktesten der Verrückten sagen der Insel einen Zusammenhang mit Atlantis nach. Für sie ist Oak Island nichts anders als ein kleines Überbleibsel, ein Vorposten der großen atlantischen Zivilisation.

Szenarioideen

—In den 30er Jahren könnten die Entdecker von Hedden oder jemand anderem angeworben werden, um an den weiteren Grabungsarbeiten teilzunehmen. Die Abenteurer schaffen es dabei einen neuen Schacht zu graben, werden jedoch verschüttet. In der Tiefe bemerken sie jedoch alte Katakomben und Gänge. Das System ist ziemlich

weitläufig, so dass es ein kleines Abenteuer für sich ist, dort zu überleben. Überall lauern bereits einige Gefahren wie Höhlenspinnen oder weitere Steinschläge.

Schlussendlich gelangen die Entdecker aber so in die Hohlwelt und müssen sich nun auf die Reise machen, um einen neuen Weg an die Oberfläche zu finden.

—Oak Island könnte ein Ort sein, für den sich geheime Gruppierungen wie die *Thule-Gesellschaft* oder *Terra Arcanum* interessieren.

Die Thule-Gesellschaft vermutet vielleicht einen wertvollen Schatz im Untergrund und glaubt, dass Oak Island eine Art Vorposten der Kultur von Thule darstellt. Terra Arcanum könnte für das seltsame Freimaurer-Zeichen verantwortlich sein. Für sie ist es eine Art Markierung um den Weg in die Hohlwelt zu kennzeichnen. Agenten beider Seiten könnten die Grabungen versuchen zu sabotieren, damit das Geheimnis nicht in die falschen Hände fällt.

—Die Erbauer der Anlage von Oak Island könnten frühere Völker wie die *Amazonen* gewesen sein. Aber auch die *Hohlwelt-Piraten* oder gar das *Volk von Atlantis* kommen in Frage. Wie und warum der seltsame Schacht gebaut wurde, ob dort wirklich ein Piratenschatz oder ein

anderes Geheimnis vergraben liegen, wird an dieser Stelle nicht festgelegt und steht zur eigenen Verwendung offen.

—Natürlich liegt es auch nahe, dass die Erbauer der Anlage die Atlanter gewesen sein könnten. Vielleicht gibt es gar noch Relikte auf der Insel verborgen, die dies bestätigen können. Vielleicht sogar außerordentlich gefährliche Relikte ...

Einige Steine auf der Insel sollen die Zeichen der Freimaurer tragen. Es könnte gut und gerne sein, dass es eine Art Wegweiser ist, der zu einem noch unbekanntem Bereich der Insel (vielleicht ebenfalls unterirdisch gelegen) führt und dort eines jener machtvollen atlantischen Artefaktes lagert.

DER AYERS ROCK

Was ist der Ayers Rock?

Der Ayers Rock ist ein großer Sandsteinberg in der zentralaustralischen Wüste. Von den Ureinwohnern Australiens, den Aborigines, wird er auch *Uluru* genannt, was so viel bedeutet wie *Schatten spendender Platz*. Der Ort ist eine Sehenswürdigkeit und den Aborigines heilig. Es ranken

sich zahlreiche Legenden um den Uluru, insbesondere wird er oft im Zusammenhang mit den Sagen der Traumzeit in Verbindung gebracht.

Geographische Lage

Der Uluru ist etwa 3 km lang, bis zu 2,0 km breit und hat einen Umfang von rund 9 km. Der Gipfel befindet sich auf einer Höhe 348 Meter und hebt sich somit deutlich vom dem Rest der Dünenlandschaft ab. Er ist der größte Inselberg der Erde. Der Berg liegt etwa 340 km südwestlich von Alice Springs im *Northern Territory* von Australien. Er ist ausgesprochen schwer zu erreichen, ohne einen Aborigine-Führer kann man ihn leicht in der Wüste verfehlen (allerdings sagt man den Aborigines manchmal nach, sehr unzuverlässig zu sein – was daran liegen mag, dass sie eigentlich nicht wollen, dass ein Fremder den Berg betritt).

Geschichte

Der Uluru ist vor ca. 500 Mio. Jahren entstanden. Geröll und Schlamm sammelten sich in einer Senke und verklumpten sich unter hohem Druck. Ein Teil der Verklumpungen trat infolge von Erdbewegungen wieder an die Oberfläche. Auf der

Rückseite des Berges befinden sich Becken mit Wasser, die von den Aborigines für besonders heilig gehalten werden. Die rötliche Farbe rührt von dem hohen Eisengehalt her. Der Uluru ist ein zentraler Bestandteil vieler Traumzeit-Mythen der Aborigines und gilt für sie als ein Sitz ihrer Regenbogenschlange und somit als heiliger Ort.

Im Gebiet des Berges leben seit mehr als 10.000 Jahren die Anangu. 1873 entdeckte ihn William Gosse als erster Europäer auf einer Expedition mit Peter Warburton und benannte ihn nach dem seinerzeitigen südaustralischer Premierminister „Ayers Rock“. 1920 wurden Teile des heutigen Nationalparks zu einem Reservat für Aborigines.

Die Traumzeit

Die Traumzeit (eng.: *Dreamtime*) ist in der Mythologie der Aborigines eine Art Schöpfungsgeschichte (wobei die Traumzeit noch mehr als nur die Geschichte der Schöpfung der Welt und der Menschen behandelt). Die Legenden der Traumzeit liegen zwar in der Vergangenheit, sind jedoch mit der Gegenwart und Zukunft verbunden. Das wichtigste Wesen der Traumzeit ist die *Regenbogenschlange*, die großen Anteil an der Erschaffung der

Welt hat. Sie ist jedoch kein Gott. Götter findet man in der Religion der Aborigines überhaupt nicht, nur bestimmte Prinzipien, die durch Naturgewalten verkörpert werden. Die Traumzeit-Legenden legen Recht und Gesetz der Aborigines fest, regeln den sozialen Umgang miteinander usw.

Wichtige Aspekte der Traumzeit sind:

—Jeder Mensch nimmt die Traumzeit anders wahr. Es gibt mehrere persönliche Traumzeiten, die alle jedoch den gleichen Ursprung besitzen. Jeder Mensch kann nur einen dieser Traumzeitpfade (*songlines*) bestreiten und verfügt somit nie über das gesamte Wissen der Traumzeit.

—Die Aborigines stellen die Traumzeit nicht in Frage. Es gibt unter ihnen so gut wie keine Zweifler.

—Die Traumzeit ist gottlos, sie handelt stets von der Erschaffung der Welt und des Landes. Das Prinzip von Göttern ist regelrecht unbekannt.

Das Heiligtum der Aborigines

Für die am Uluru lebenden Aborigines ist der Berg ein Heiligtum. Der Uluru darf eigentlich nicht betreten werden, sie hindern Fremde jedoch auch nicht daran.

Allerdings wird es nicht gerne gesehen und man danach nicht mehr erwarten können, dass die Ureinwohner freundlich gesinnt sein werden.

Am Berg selbst und in einigen seiner Höhlen befinden sich selbst für Touristen und Reisende gesperrte heilige Stätten. Dort befinden sich Felszeichnungen der Aborigines. Viele heilige Orte sind für eines der Geschlechter tabuisiert.

Das Emu-Mahl von Mita und Lungkata

Eine der zahlreichen Legenden des Ayers Rock und der Traumzeit handelt von einem Verweis auf die Echsenmenschen der Hohlwelt, die offenbar auch den Aborigines bekannt sind:

Die Glockenvogel-Brüder pirschten sich an einen Emu heran, doch das aufgescheuchte Tier lief nordwärts zum Uluru. Zwei blauzüngige Echsenmänner, Mita und Lungkata, töteten es und zerlegten es mit einer Steinaxt. Große Fleischstücke von ihm finden sich auf der Südostseite des Uluru als Bruchstücke von Sandsteinplatten.

Als die Glockenvogel-Brüder ankamen, reichten die Echsen ihnen nur ein kleines Stückchen des Emus

und behaupteten, mehr sei nicht da. Aus Rache setzten die Glockenvogel-Brüder den Unterstand der Echsen in Brand. Die Männer versuchten zu entkommen, indem sie die Felswand hinaufkletterten, aber stürzten ab und verbrannten. Die graue Flechte an der Felswand ist der Rauch des Feuers, und die Echsenmänner sind zwei halb im Boden liegende Felsbrocken.

Das Geheimnis unter dem Uluru

Was selbst nur die wenigstens der Aborigines ahnen: In ferner Vergangenheit hatten die Atlanter und andere Hohlweltbewohner wie Echsenmenschen sie besucht und Überbleibsel dieser Erinnerung befinden sich auch noch in den Legenden über die Traumzeit und die Verbote am Ayers Rock. Der Felsen birgt in sich eine Höhle, die wiederum einen Zugang zur Hohlwelt enthält. Die Höhle liegt gut verborgen in einem heiligen Bereich der Ureinwohner. Im Inneren befinden sich zahlreiche Felszeichnungen, die von der Ankunft der Atlanter berichten, die offenbar den Aborigines mit friedlichen Absichten

begegneten und Freunde der Regenbogenschlange oder wichtige Personen und Landerschaffer der Traumzeit gehalten wurden. In der Höhle befindet sich auch ein kleiner See. Dort lauert ein Bunyip, ein sagenhaftes Wesen aus der Mythologie der Aborigines auf Eindringlinge. Es schützt die Höhle und ihre Tunnel, die Wege in die Hohlwelt darstellen.



Das Bunyip

Das Bunyip ist eine Art Beuteltier, sehr groß, pelzig und mit großen

Klauen bewaffnet. Es ist ein Verwandter des ausgestorbenen *Diprotodon* (eines urzeitlichen Tieres, welches vor etwa 25.000 Jahren in Australien lebte), jedoch kann es sein, dass es durch Experimente der Atlanter oder

gar eine Art von Magie verändert wurde. Es ist ein Einzelgänger und kommt selten in Australien vor) allerdings nicht nur am Ayers Rock), jedoch wesentlich zahlreicher in der Hohlwelt. Es lebt meist in Flüssen und Seen und lauert dort auf seine

Bunyip

Archetyp: Tier Motivation: Überleben
Stil: 0 Gesundheit: 9

Primäre Attribute

Konstitution: 5 Charisma: 0
Geschicklichkeit: 4 Intelligenz: 1
Stärke: 5 Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 1 Initiative: 5
Bewegung: 9 (18)* Abwehr: 8
Wahrnehmung: 4 Betäubt: 5

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Waffenlos	5	5	10	(5)
Heimlichkeit	5	1	5**	(2+)
Überleben	0	4	6	(3)

Talente

Begabung (+2 Überleben)

Ressourcen

keine

Schwächen

Tier (Charakter kann nicht kommunizieren oder Werkzeuge benutzen)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Biss	3 L	-1	12 L	(6) L
------	-----	----	------	-------

* Wesen mit vier oder mehr Beinen verdoppeln ihren Bewegungswert, wenn sie rennen.

** Bunyips erleiden eine -1 Größenerschweris für Proben auf Heimlichkeit.

Beute. Es ist ein Allesfresser, bevorzugt jedoch Fleisch und greift alles an, was kleiner ist als es selbst. Sollten die Entdecker das Bunyip töten, so wird vermutlich über kurz oder lang ein neues dieser Ungeheuer aus der Hohlwelt im Uluru-Höhle system einziehen, da das Revier freigeworden ist.

Szenarioideen

—In Europa oder Amerika werden die Entdecker von der *National Geographic Society* oder der *Royal Geographic Society* angeworben, um an einer Expedition zum Ayers Rock teilzunehmen. Von Alice Spring aus geht es durch die australische Wüste und den Busch, was schon ein Reiseabenteuer für sich darstellt. Hier kann es auch zu Begegnungen mit Aborigines kommen, die den Fremden gegenüber misstrauisch sind, sich aber nicht feindselig benehmen. Einer der Expeditionsteilnehmer, ein Großwildjäger namens *Everett Burns*, zeigt sich jedoch von seiner unangenehmste Seite und sorgt immer wieder für Ärger mit den Charakteren und auch gegenüber den Aborigines. Schlussendlich wird die Expedition von den Aborigines angegriffen und sie können mit knapper Not in den Ayers Rock und

die Bunyip-Höhle entkommen. Dort verschwindet Burns in die Hohlwelt und erst nachdem die Entdecker sich mit dem Bunyip angelegt haben können sie sich auf die Suche nach ihm machen. In der Hohlwelt selbst wird Burns versuchen auf Bunyip-Jagd zu gehen und so weiteren Ärger anziehen.

—Die Abenteurer sind auf einer Reise durch Australien und fast am verhungern, bis sie von Aborigines gerettet werden. Der Mediziner des Stammes berichtet ihnen von einer Traumzeit-Legende, die Anspielungen auf die Hohlwelt, die Atlanter, das Bunyip oder andere Mythen aus dem Erdinneren bereithält. Somit erhalten die Charaktere Hinweise auf den Ayers Rock und werden von sich aus eine Untersuchung starten, die sie ebenfalls in die Hohlwelt führen mag.

—Da die Bunyips Raubtiere sind, kann es sein, dass sie das Tor zur Hohlwelt ab und an durchbrechen und im australischen Hinterland die Rede von einer Bestie ist, die sowohl Aborigines, Rinder und andere Tiere, wie auch Farmer angreift und tötet. Die australische Regierung will der Sache auf den Grund gehen und entsendet Leute. Oder die Abenteurer stoßen eher auf Zufall auf das

Bunyip. Auf jeden Fall sind sie in der australischen Wildnis die Gejagten und können eventuell durch Zufall auch auf das Geheimnis des Zugangs zur Hohlwelt stoße.

—Eine Frau unter den Entdeckern betritt eine für Frauen verbotene Tabuzone und wird von den Aborigines zur Opferung unter den Uluru zu dem Bunyip gebracht. Die übrigen Abenteurer müssen ihr beistehen und gelangen auf der Flucht vor der Bestie in die Unterwelt.

—Wie in den Traumzeitlegenden kehren die Echsenmenschen oder andere an die Oberfläche zurück und versuchen hier ihre seltsamen Ziele (vielleicht Erkundung oder Nahrungssuche?) voranzutreiben. Die Gruppe der Entdecker beobachtet sie und verfolgt sie bis in die Hohlwelt.

LITERATUR

Cairns

Stephan Lawhead: *Das Lied von Albion*, 1991 (eine Roman-Trilogie, die sich mit der Magie der Cairns und der Anderswelt befasst)

Oak Island

Douglas Preston/Lincoln Child:

Riptide, 2001 (ein Roman, der sich der Schatzsuche auf Oak Island widmet und das Mysterium im Verlauf der Handlung auflöst)
Robert Linnell: *Der Fluch von Oak Island* in Gottfried Kirchner (HG): *Terra X: Von der Via Mal zu den Diamantenbergen*, 1997
Lionel Fanthorpe/Patricia Fanthorpe: *The Oak Island Mystery: The Secret of the World's*

Ayers Rock

Robert Holden, *Bunyips: Australia's folklore of fear*, 2001 (Informationen über Bunyips) <http://de.wikipedia.org/wiki/Spezial:ISBN-Suche/0642197327>
Arno H. Müller, *Lehrbuch der Paläozoologie*, 1989 (Informationen über das Diprotodon und Kryptozoologie)
Gerhard Leitner, *Die Aborigines Australiens*, 2006 (Informationen über Aborigines und die Traumzeit)

DAS HERTHSTEIN-KOMPLOTT

*ein detektivisches Abenteuer für 3-5 Helden niedriger Erfahrung
Wegabenteuer zwischen Greifenfurt und Baliho nach der Schlacht um Wehrheim*

Ein Hinweis an den Spielleiter:

Es gibt bestimmte Zauber und Liturgien, die das Abenteuer erstaunlich schnell beenden können. Ein Objectovoco auf den Weidenbegrenzungspfahl gewirkt mag den Mörder schnell identifizieren. Hierbei ist zu beachten, dass magisch hervorgerufene Informationen eher kritisch gesehen werden.

Ein Blick durch Ymras Augen:

In Herthstein eskaliert der Familienstreit der Oxners und der Berengards schon seit langem. Im zweiten Orkensturm verschuldete sich Ailfir Oxner, um für sich Waffen und Rüstung zu kaufen, mit denen er seiner Familie zu Ehren an der Seite der Baronin kämpfte. In einer Schlacht kam Ailfir ums Leben und nur seine Waffen blieben der Familie. Ebelried, Ailfirs Vater, verkaufte vor einem Jahr diese Waffen an einen

Das Schwarze Auge

Händler, der jedes Jahr durchzog, um die Schulden zu begleichen. Hargord, Ailfirs jüngerer Bruder, konnte diesen Schritt nicht nachvollziehen und stritt häufiger mit seinem Vater. Die angespannte Situation im Hause Oxner führte häufig dazu, dass dieser Streit nach außen an das Haus Berengard getragen wurde. Diese wurden immer wieder wegen Ailfirs Tod beschuldigt, da Gille unbeschadet aus dieser Schlacht zurückgekehrt war.

Bis hierhin

Ein Blick durch Fatas Augen:

3. Firun zur Abenddämmerung – Die Helden treffen als Begleitung des Händlers Gerwulf Meeltheuer in Herthstein ein – starkes Schneetreiben macht ein Weiterreisen unmöglich

4. Firun mitten in der Nacht: Ein Schrei weckt die Helden – Dylga, die Schankmaid der Ulmenwachts, hat die Leiche von Ebelried Oxner entdeckt, dieser liegt auf dem Dorfplatz mit einer gewaltigen

Kopfwunde – tot (Hargord hat Ebelried nach einem Streit erschlagen. Den Pfahl hat er vom Grundstück der Wiesenbaums genommen und anschließend im Brunnen entsorgt.)

4. Firun: im Laufe des Tages eskaliert die Situation. Die Familie Oxner beschuldigt diverse Mitglieder der Familie Berengard, während einige Dorfbewohner die Fremden im Verdacht haben.

Der Vogt bittet die Helden, den Fall aufzuklären und ihm zur Hand zu gehen, die Dorfbewohner unter Kontrolle zu halten.

6. Firun: Das Schneetreiben lässt nach und der Händler zieht weiter.

Die Reise:

Die Reise beginnt in Greifenfurt. Der Händler Gerwulf Meeltheuer sucht Begleitung für eine letzte Fahrt vor dem Winter zurück in seine Heimat Baliho. Die Helden können nun als bezahlte Begleiter arbeiten oder sich

aus eigenen Stücken entscheiden, den Händler zu begleiten. Durch die Bedrohungen ist ein Reisen in größerer Gruppe anzuraten. Die Beweggründe, die die Helden nach Weiden führen, sind nicht von Belang, dieses Abenteuer kann auch als Wegabenteuer eingestuft werden. Der Händler hat zwei Planwagen, die mit einfachen Waren vollgepackt sind.

Gerwulf entscheidet sich für den Weg über Rhodenstein, da er Wehrheim meidet. Es ist „eine Entscheidung, ob man von Orks überfallen oder von Geistern und Dämonen zerrissen wird. Und mit Orks kann man wenigstens versuchen zu verhandeln!“, wie er immer wieder betont.

Wann genau der Aufbruch ist, sei nicht festgelegt, aber am 2. Firun beginnt es stark zu schneien und am Abend des 3. Firun erreicht die Reisegruppe Herthstein. Gerwulf freut sich bereits auf hervorragende Speisen, denn er ist dort immer gut bewirtet worden.

Auf dem Weg nach Herthstein bleibt genug Zeit, die anderen Reisebegleiter kennenzulernen. Diese sind Alrik, ein Söldner aus Gashok, den ein unbändiger Hass auf Orks antreibt, und die beiden Kutscher Travigunde und Arbolf

aus Baliho. Travigunde und Aarling sind bereits über 40 und seit fast 25 Jahren miteinander verheiratet. Außerdem reist Gerwulfs Neffe Pagol mit.

Die Ankunft:

Zum Vorlesen: Praios Antlitz hat den Horizont bereits erreicht, als in dem dichten Schneetreiben vor euch etwas eure Herzen erhellt: dünne Rauchsäulen schrauben sich in den Himmel, deuten auf warme Kamine hin, die eure müden und frostigen Glieder wieder auftauen

mögen. „Herthstein, hier komme ich immer gern unter.“ sagt Giselherr sehnsüchtig, „Bester Most und hervorragendes Rindfleisch. Travia und Firun zeigen doch noch Gnade mit uns.“

Als ihr am Tor ankommt, findet ihr dieses verschlossen vor, doch ein kleiner Riegel wird beiseite geschoben und eine tiefe Stimme donnert euch entgegen: „Heda! Wer reist zu so später Stund noch umher? Wollt ihr den Wölfen oder den Orks als Futter dienen? Seid ihr das, Gerwulf?“



Dann öffnet sich das Tor und ein wahrer Hüne von Mann steht vor euch. Bald zwei Schritt groß mit rotem Bart und dicker Kleidung. Ihr werdet euch doch nicht ins Thorwalsche verirrt haben? Der Hüne stellt sich als Tjark Riesländer vor und lässt euch durch, um in die Herberge zu gelangen. Von einer hohen Feldsteinmauer umringt, wirkt das Dorf sehr wehrhaft und auch nach innen grenzen sich die Höfe durch fast mannshohe Mauern voneinander ab. Die Wagen halten auf das einzige höhere Gebäude zu, dessen weißgetünchte Mauern mit dem Schild, das einen Krug zeigt, einen einladenden Eindruck machen. Während Arbolf und Travigunde die Wagen abspannen, schreitet ihr bereits mit Gerwulf in die warme Stube.

In der Taverne sitzen gerade mehrere Männer und Frauen an einem langen Tisch. Auffällig sind die Blicke, die von einem Ende immer wieder zum anderen geworfen werden. Die Diskussion wird im breiten Weidener Dialekt geführt, so dass es für Helden aus anderen Regionen schwierig sein wird, ihr länger zu folgen. Es geht um versetzte Weidenbegrenzungspfähle, was dem Ton nach nicht das erste Mal

gemacht wurde. Andere Inhalte sind die Bewirtschaftung der Allmende, wobei auch da immer eine Seite die andere beschuldigt, ihrem Teil nicht nachzukommen.

Auffällig ist, dass die eine Seite eher blonde Haare hat, während auf der anderen Seite eher Schwarzhaarige den Tisch dominieren.

Nach einem späten Essen können die Helden noch ein wenig sitzenbleiben und dem Treiben zusehen oder zu Bett gehen. Dylga, die Magd, und Marbert, der Sohn des Vogts und Schankwirt, zeigen den Helden gern angemessene Schlafgelegenheiten. Auf den Konflikt angesprochen werden beide eher abwinken und anmerken, dass dies schon seit Generationen so ginge.

Der Dorfrat ist noch bis Mitternacht dort, nur Ebelried verlässt den Raum schon eine Stunde vorher wutentbrannt.

Schreie in der Nacht

Mitten in der Nacht erwachen die Helden (oder zumindest einer) durch einen schrillen Schrei und lautes Reden in der Schankstube. Wenn sie dort hineilen, können sie noch mithören, dass Dylga, die Schankmaid, noch Wasser holen wollte und dort Ebelried leblos im Schnee entdeckt hatte. Sie hatte

geschrien und sei sofort ins Haus gelaufen, um Hilfe zu holen. Doch Ebelried war sofort tot.

Auf dem Dorfplatz neben dem Brunnen ist bereits einiges los. Wenn die Helden eintreffen, stehen sich bereits Mitglieder der verfeindeten Familien gegenüber und beschimpfen sich. Kurz nach den Helden trifft eine ältere Frau (Peranka Oxner) ein und nimmt Ebelried in den Arm. Sie stellt fest, dass er tot ist und weint bitterlich. Darüber streiten sich immer lauter die Familien, während ein großer Kerl, der dem Mann vom Tor sehr ähnlich sieht, versucht, den Streit zu schlichten.

Dann entbrennt eine Keilerei, als Hargord auf eine Beleidigung Gilles reagiert und diesem mit der Faust ins Gesicht schlägt.

Wenn die Helden eingreifen, haben sie den Dank und die Hilfe der Riesländer auf ihrer Seite. Auch einige Oxners und Berengards halten sich aus dem Streit heraus und ziehen nur die Verletzten aus dem Feld. Waffen werden keine gezogen, sollten sich die Helden entscheiden, diesen Konflikt mit Waffen zu beenden, werden viele entsetzt reagieren. So lange jedoch nur gedroht wird, wird niemand einen Bewaffneten angreifen.

Durch die Keilerei und dadurch,

dass sämtliche Dorfbewohner angelaufen kamen, sind alle verwertbaren Spuren vor Ort nicht mehr nutzbar. Eine Mordwaffe lässt sich auf Anhieb nicht finden. Nur eine genaue Suche bringt einen Weidenbegrenzungspfahl zu Tage, der jedoch am Grund des Brunnens auf dem Eis liegt. Nur eine mutige Kletterpartie (Klettern +0 mit Seil, +7 ohne) kann diesen an die Oberfläche bringen. An einem Ende klebt Blut.

Mögliche Spuren: Durch den starken Schneefall dürften alle Spuren recht bald nicht mehr sichtbar sein. Die einzige verwertbare Spur wird sein, dass der Pfahl vom Hof der Wiesenbaums stammt, und dass sich jemand dort den Pfahl über die Mauer geholt hat (an der Stelle ist der Schnee sehr flach).

Marbert bittet die Helden in den Schankraum, da sein Vater gern mit ihnen reden möchte.

Eorlan Ulmenwacht, der Vogt des Dorfes, sitzt in dicke Decken gehüllt im Schankraum. Da er an einer Grasse leidet, geht es ihm nicht sehr gut, und seine Frau Tammina steht hinter ihm.

In einem kurzen Gespräch bittet der Vogt die Helden, sich um den

Vorfall zu kümmern, da er spätestens in zwei Tagen einen Schuldigen haben will, um die Situation nicht weiter eskalieren zu lassen. Als Außenstehende sollten die Helden nicht in den Verdacht der Parteilichkeit gelangen und daher bessere Chancen haben als alle anderen. Als kleinen Anreiz bietet er gegebenenfalls einige Silbertaler als Belohnung an sowie freie Kost und Logis. Aber vorerst sollten alle zu Bett gehen und die Wahrheit unter Praios Antlitz suchen.

Den Schuldigen zu suchen:

Das Schneetreiben hält noch an und deckt das Dorf unter einen weißen Schleier der Unschuld. Nach einem ausgedehnten Frühstück sollten die Helden mit den Befragungen beginnen.

Nur durch Befragungen lässt sich der Mord klären. Familie Oxner ist sich recht einig, dass es nur ein Berengard gewesen sein kann, während dort natürlich alles abgestritten wird.

Bei den Oxners:

Eine Untersuchung der Leiche wird verwehrt, da man die Totenruhe nicht stören möchte. Nur ein Borongeweihter würde zur Leiche gelassen. Hargord ist sehr erbost,

wenn die Helden Fragen stellen, da er sich und seiner Familie Zeit zur Trauer erbittet. Die einzige Person aus dem Haushalt, die Fragen beantwortet, ist Hargords Frau Jadwina. Sie kann berichten, dass Hargord und Ebelried sich am Abend gestritten hatten, worum es ging, hat sie jedoch nicht mitbekommen. Daraufhin ist Ebelried, immer noch wütend, rausgegangen „um es diesen elenden Berengards zu zeigen.“ Hargord hat dann hinter dem Haus Holz gehackt, was er häufiger macht, um sich abzuregen.

Peranka weiß, dass Hargord und Ebelried wegen Ailfirs Tod zerstritten waren, besonders da Ebelried die Waffen verkauft hatte, um nicht noch einen Sohn zu verlieren. Ebelried hat seinen Sohn sehr geliebt, was dieser jedoch nicht verstand. Voller Zorn wollte er immer in den Dienst der Baronin treten, um Schwarzpelze zu erlegen und die Ehre der Familie wieder herzustellen.

Sehr vorsichtiges Erfragen im Nachbarhaus Ebelrieds, das auch von Oxners bewohnt wird, bringt zutage, dass die Tochter Perainhold, eine burschikose junge Frau, einem jungen Berengard nicht abgeneigt ist (es handelt sich um Eberwarts Sohn Alrik, der genau wie sein Vater auf Gilles Hof als Knecht arbeitet).

Perainhold und Alrik wollten sich eigentlich hinter Perainholds Haus treffen, doch Alrik kam nicht, da dieser von seinem Vater zur Wache gezwungen wurde. Sie hat Hargord nicht beim Holzhacken gehört. (Dies erzählt sie nur Helden, denen sie wirklich vertrauen kann.)

Bei den Berengards:

Gille und seine Familie lassen die Helden nur auf ihr Gelände, wenn diese einen Geweihten dabei haben, sonst muss das Gespräch über den Gartenzaun geführt werden. Der grobschlächtige Gille führt dabei das Wort, während der Rest schweigt. Jeglichen Vorwurf weist das Oberhaupt von sich, erwähnt jedoch, dass der alte Hitzkopf ja eh schon alt war. Sollte es den Helden gelingen, einzelne Familienmitglieder zu befragen, ohne dass Gille da ist, werden sie erfahren, dass dieser geschlafen hat, während sein jüngerer Bruder Eberwart die Mauerwache hielt. Dieser hatte Gille dann geweckt, als Dylga auf dem Platz geschrien hat. Als die Beiden dort eintrafen, waren bereits Peraintreu Orkentodt und Tjalf Riesländer vor Ort. Kurz danach füllte sich der Platz. Alram Berengard ist sich sicher, dass es nicht sein Bruder war. Auch wenn

dieser ein Hitzkopf ist und stur wie ein Esel, würde er Ebelried nicht ermorden.

Alrik Berengard wird, auf Perainhold angesprochen, eher abweisend reagieren und darauf achten, dass seine Familie diese Hinweise nicht mitbekommt.

Bei den Orkentodts:

Peraintreu Orkentodt war als erster vor Ort. Er hatte den Schrei gehört, als er im Hühnerstall noch mal nach dem Rechten sah, und war sofort hingeeilt. Immerhin drohe ja immer die Gefahr eines Orküberfalls. Bei genauerer Befragung ist ihm nichts aufgefallen, außer dass definitiv keine Spuren aus Richtung der Berengards kamen. Als er ankam, war Ebelried bereits tot. Die anderen Familienmitglieder haben nichts mitbekommen.

Bei den Wiesenbaums:

Die Wiesenbaums sind erst sehr spät dazugekommen, da ihr Hof am Ende des Dorfs liegt und die Kunde erst sehr spät zu ihnen drang. Auf den Weidenbegrenzungspfahl angesprochen werden sie feststellen, dass dieser tatsächlich von ihnen stammt. Sollte bekannt sein, dass dieser von außen genommen wurde, wird Fenia anmerken, dass bei so

etwas der Hofhund gebellt hätte. Bei näherer Nachfrage ergibt sich, dass dieser von Fenia (geborene Oxner) mitgebracht wurde. Fenia ist Hargords jüngere Schwester.

Bei den Grünfinks:

Die Grünfinks haben von dem ganzen Vorfall gar nichts mitbekommen und sind erst am nächsten Morgen darüber informiert worden. Zwielftigere Gestalten unter den Helden könnte die Aufmerksamkeit Lingmar Grünfinks zuteil werden, dem missratenen Sohn der Familie. Dieser könnte versuchen, diese bei einem Würfelspiel auszunehmen, oder diesen hinterherlaufen, um sich ein paar Tricks abzuschauen. Dabei wirkt er jedoch nicht unsympathisch, sondern kann sogar hilfreich sein, denn er ist mit Perainhold Oxner und Alrik Berengard sehr gut befreundet und weiß auch um ihr kleines Geheimnis.

Bei den Riesländern:

Tjalf Riesländer hatte Wachdienst in der Nacht des Mordes. Er traf direkt nach Peraintreu Orkentodt bei der Leiche ein. Aufgefallen ist ihm dort nicht sehr viel. Auch er kann bezeugen, dass keine Spuren aus Richtung der Berengards zur Leiche

führten. Die einzigen, die er sah, waren von Ebelried und Peraintreu, wobei er da nicht sicher war, ob nicht auch dritte Spuren aus dieser Richtung kamen. Thoralf, Tjark und Tjalf sind sehr beschäftigt, den Platz zu bewachen, auf dass kein Berengard oder Oxner auf falsche Ideen komme. Auch Tjalf weiß von der Liebelei zwischen Alrik Berengard und Perainhold Oxner, wird den Helden dies aber nicht erzählen.

Nachdem die Fakten zusammengetragen wurden, sollten die Helden auf die Idee kommen, dass nur Hargord selbst in Frage kommt, seinen Vater erschlagen zu haben. Nur wird dieser natürlich abstreiten, dies getan zu haben. Sollten die Helden ihn zur Rede stellen, wird er sie notfalls mit einem Schwert vom Hof jagen. Dieses hat er von Gerwulf erworben, weswegen er sich mit seinem Vater stritt. Wenn Hargord damit konfrontiert wird, dass sein Vater ihn nicht gehen ließ, da er ihn nicht verlieren wollte, bricht Hargord zusammen. Wie der Konflikt gelöst wird, ist sehr stark von dem vorherigen Verhalten der Helden abhängig. Einem Geweihten (außer vielleicht Tsä,

Rahja oder Phex) wird Hargord sich nicht entgegenstellen.

Die Folgen:

Wenn Hargord noch lebt, wird er vom Vogt verurteilt. Auf Mord steht die Strafarbeit im Steinbruch. Am folgenden Morgen wird Hargord in seinem Gefängnis in der Schänke tot aufgefunden, er hat sich das Leben genommen.

Für ihre Hilfe ist der Vogt den Helden sehr dankbar und er schenkt jedem von ihnen eine Flasche besten Apfelschnaps. Sollten die Helden die Liebelei zwischen den jungen Familienmitgliedern aufdecken, wird er einer Hochzeit der beiden zustimmen, um den Frieden im Dorf zu stärken.

Belohnung:

Für die Aufklärung des Falls sollten 80 AP angemessen sein. Individuelle AP können für besonders subtiles Vorgehen oder eine besonders gute Konfrontationsstrategie vergeben werden.

Besondere Erfahrungen sollten nach eingesetzten Talenten vergeben werden, aber denkbar wären z.B. Fährtenlesen, Überreden und Wildnisleben (für die Reise).

Dramatis Personae:

Eorlan Ulmenwacht ist der Vogt des Dorfes. Er ist hager und hat ob seiner 60 Jahre nur noch einen weißen Haarkranz. Bekannt ist er für seine Strenge aber auch Gerechtigkeit, denn der Vogt ist ein sehr praiostreuer Mann. Er residiert seit der Zerstörung des Gutshofes im Norden des Dorfes im Gasthaus, das ebenfalls der Familie Ulmenwacht gehört. Dieses wird von seiner zweiten Frau **Tammina** (40) und seinem Sohn **Marbert** (17) geleitet. Die Tochter des Vogtes, **Praida** (21), ist zur Erziehung bei Ihrer Tante in Baliho.

Auch der Schmied des Dorfes, **Thoralf Riesländer** (41) ist ein Mann, der sofort auffällt. Genau wie seinem Bruder **Tjark** (36) sieht man ihm das thorwalsche Erbe deutlich an. Beide sind breit wie hoch und tragen ihre roten Bärte mit gebührendem Stolz. Thoralfs Sohn **Tjalf** (18) sieht man bereits an, dass er seinem Vater dereinst in nichts nachstehen wird.

Viel Zeit im Wirtshaus verbringt in letzter Zeit das Oberhaupt der Oxnersippe, **Ebelried Oxner** (58), dem man sein Alter mehr als

deutlich ansieht. Oft liegt er über seine Abwesenheit im Streit mit seinem Sohn **Hargord** (35), der seinem Vater vorhält, dass er seinen älteren Bruder **Ailfir** in die Dienste der Baronin hat treten lassen, wo dieser im Kampf verstarb. Ebelrieds Schwester **Peranka** (51) ist die gute Seele des Dorfes und die Hebamme, die sowohl den Menschen als auch den Tieren des Dorfes bei der Geburt zur Seite steht. Ihre uneheliche Tochter **Walpurga** (19) folgt ihr in den Aufgaben würdig nach.

Die Sippe der Berengards wird von **Gille Berengard** (49) streng geführt. Der jähzornige Mann wird nur von seinem Bruder **Alram** (38) zurückgehalten, der von dem Konflikt nichts hält.

Ein weiterer Dauergast ist der Müller **Nolle Grünfink** (44), der wohl im Dorfkrug schlafen würde, wenn seine Frau **Herdling** (48) ihn nicht an seinen abstehenden Ohren zur Mühle schleifte. Auch der Sohn des Müllers, **Lingmar** (16) ist nicht gerade ein Ausmaß der Moral, wenn er Durchreisende im Dorfkrug beim Boltan von ihrer schweren Geldlast befreit.

Die Familien **Orkentodt** und **Wiesenbaum** führen eher ein Leben

am Rande der Dorfgemeinschaft, auch wenn sie mit ihren Apfelhainen einen wichtigen Bestandteil zum Dorfleben beitragen. Traditionell ist die Familie Wiesenbaum mit der Pflege des Schreines und die Familie Orkentodt mit der Reinigung des Brunnens beauftragt.

Anjenka

„Mutter des Feuers“

Im Jahre 1478 soll es gewesen sein, dass Anjenka den Sohn eines Dämons zur Welt brachte und diesen an Ihrer Brust stillte. Der Handel war einfach, Anjenka erlangte die Macht über das Feuer und gebar der Hölle einen Sohn auf Erden.

Doch diese Macht war Ihr nicht genug, sie wollte die Unsterblichkeit und so verwob sie das Lebensband ihres Kindes mit ihrem eigenen.

Solange ihr Sohn lebte, würde auch sie leben und sollte sie sterben, würde auch ihr Sohn sterben.

In dem Glauben, der Hölle und dem Leben ein Schnippchen geschlagen zu haben, zog sie sich auf eine der kleinen Inseln Englands zurück und unterwarf dort die guten Menschen des Ortes Grods Isle ihrem Willen. Doch die Hölle ließ sich nicht betrügen und so ließ sie die gesamte Insel während einer Sturmflut im Meer versinken. Doch Jahre später, tauchte die Insel plötzlich wieder auf und alle Bewohner waren noch am Leben, nur die Burg lag verlassen da. Seit dieser Zeit wurden die Menschen von Grods Isle gemieden und man munkelte, dass sie mit dem Teufel im Bunde seien. Doch

GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

Das Abenteuerspiel

im Laufe der Jahrhunderte geriet die Geschichte in Vergessenheit und nur wenige Aufzeichnungen oder mündliche Überlieferungen existieren.

Heute gehört die Burg einer Hotel Gesellschaft, die das kleine Eiland für den Tourismus erschließen will. Vor 8 Jahren begannen die Bauarbeiten an der erstaunlich gut erhaltenen Burg. Nur die tief liegenden Kerker mussten ausgepumpt werden, da dort das Wasser bis an die Decke stand. Das Wasser war tief schwarz, stank faulig kochte, als wäre es gerade erst erhitzt

worden. Als die Pumpen das Wasser schon 5 Tage ununterbrochen gearbeitet hatten, schossen plötzlich



Flammen aus der Burg, bis sie komplett vom Feuer umhüllt war. Da die örtliche Polizei mit dem Fall überfordert war, schaltete man Scotland Yard ein. Und Superintendent Powell schick sofort ein ganzes Team zum Ort des Geschehens.

Keiner der Bauarbeiter hat den Unfall überlebt, doch die Burg ist ohne Schaden geblieben.

Die Untersuchungen bringen keine Ergebnisse. Es gibt weder

Rußspuren, Brandstellen, Trümmer oder irgendwelche anderen Anhaltspunkte.

Die Burg sieht aus wie an dem Tag, an dem die Hotelgesellschaft sie gekauft hat.

Aber Menschen des Ortes entpuppen sich schon bald als überaus feindselig. Kein Wunder, denn die Mutter des Feuers ist zurück und mit ihr, ihr Kult des Feuers.

Anjenka „Mutter des Feuers“, Dämonenmutter

Schwächen: Geweiht, Magisch

Angriff 3 (gegen Geist+Reflexe). **Schaden** 1 (Feuerstrahl). **Verteidigung** 3. **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger +1), **Okkult** 4

Besondere Eigenschaften

Flammenrüstung (Aura)

Anjenka umgibt sich mit dem Feuer aus Ihrem Inneren.

Alle nicht-magischen Angriffe gegen sie erleiden einen Malus von -1. Ein Geisterjäger muss nach jedem Nahkampfangriff eine Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) bestehen, oder er erleidet einen Schadenspunkt.

Schwächen:

Wasser (Schwäche)

Siehe Grundbuch Seite 210

Verwobenes Lebensband (Schwäche)

Die Lebensbänder von Anjenka und ihrem Sohn sind untrennbar miteinander verwoben.

Sobald Anjenka stirbt, stirbt auch ihr Sohn und umgekehrt.

Führung (Speziell)

Solange Anjenka bei ihnen ist, verlieren die Kultisten der Mutter des Feuers ihre besondere Eigenschaft „Fanatismus“.

Erzähleraktionen:

Feuerwalze (Zauber -1ESP)

Anjenka ist in der Lage eine große Feuerwalze zu erschaffen, die über jeden in ihrem Sichtfeld hinweg rollt.

Jeder Geisterjäger muss sich sofort der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist+Reflexe (3)

Erfolg: Du lässt gerade noch rechtzeitig fallen, ehe die Feuerwalze dich erfasst.

Misserfolg: Zu spät! Ehe du dich zur Seite werfen kannst, hat die Feuerwalze dich schon erreicht.

Der Geisterjäger erleiden einen Schadenspunkt.

Der Einsatz dieser Erzähleraktion gilt für Anjenka als Handlung.

Feuerwand (Zauber -1ESP)

Anjenka ist in der Lage zwischen sich und den Geisterjägern eine Feuerwand zu erschaffen.

Jeder Geisterjäger der Anjenka oder ihren Sohn im Nahkampf angreifen möchte, muss zunächst die Feuerwand durchschreiten.

Wenn er dies tut, muss er sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper+Widerstand (3)

Erfolg: Mit einem Satz durchquerst du das knisternde Inferno.

Misserfolg: Deine Kleidung fängt Feuer und deine Haare knistern. Die Schmerzen sind grauenhafte.

Der Geisterjäger erleidet einen Schadenspunkt und kann in dieser Runde nicht mehr angreifen.

Auf Fernkampfangriffe gegen Anjenka oder ihren Sohn erleidet jeder Geisterjäger einen zusätzlichen Malus von -1.

Der Einsatz dieser Erzähleraktion gilt für Anjenka als Handlung.

Anjenkas Sohn, Dämonensohn

Werte siehe Grundbuch Seite 210, allerdings besitzt er Ausdauer in Höhe der Anzahl der Geisterjäger.

Kultisten der Mutter des Feuers

Werte siehe Grundbuch Seite 208, allerdings sind die Kultisten der Mutter des Feuers immun gegen Feuer.

Der Würger

Er verkaufte seine Seele an die Hölle.

Er schwor, der Hölle jeden Monat ein Opfer zu bringen.

Getötet durch seine eigenen Hände.

Sein erstes Opfer war seine Frau.

Sein zweites seine Tochter.

Sein drittes eine Frau aus der Bar.

Er fährt mit seinem Truck durch das Land.

Von Ort zu Ort.

Von Frau zu Frau.

Und die Hölle dankt es ihm auf ihre Weise.

Sie macht ihn zu einem noch besseren Killer...

Abenteueridee:

Die Geisterjäger werden auf einen Serienkiller angesetzt, mit dem die normale Polizei überfordert ist. Sie stellen schon bald fest, dass die Frauen nicht nur erwürgt wurden, sondern dass Ihnen mit übermenschlicher Kraft die Kehle zerdrückt und dabei sogar das Rückgrat gebrochen wurde.

Die Jagd kann durch ganz England oder sogar Europa gehen. Bei einem seiner Morde, kann ein Zeuge den LKW gesehen haben. An einer

anderen Stelle wird eine ganze Rockerbande zerlegt, aber vielleicht hat ja einer der Jungs überlebt. Er kann den Geisterjäger bestimmt eine interessante Geschichte erzählen...

John „Der Würger“ Parker

Schwächen: Geweiht, Magisch

Angriff 3 (gegen Körper+Widerstand). **Schaden** 2 (mit Nägeln gespickter Baseballschläger). **Verteidigung** 4, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger +2), **Okkult** 4

Besondere Eigenschaften:

Der Würger besitzt keine besonderen Eigenschaften, die Hölle hat ihn stark und zäh gemacht.



Dr. van Schriecks Kuriositäten-Kabinett

Eine Reisebegegnung für Deadlands, auch als Setup für ein ganzes Abenteuer verwendbar

WELCOME IN WELCOME!

Es ist ein sonniger und verdammt staubiger Tag, als das Aufgebot sich mal wieder auf dem Weg befindet, den Schrecken zu bekämpfen. Es wird Abend und eine kleine Siedlung namens „Welcome“ rückt als mögliche Unterkunft für die Nacht in erreichbare Nähe. Das Schild, das direkt vor dem Boot Hill hängt ist sauber und gut gepflegt, genau das richtige für eine ruhige Nacht.

Als ihr euch der kleinen Stadt aus einem dutzend Häuser und einem Saloon (namens The Hub) nähert, kommt ein großes buntes Zirkuszelt in euer Blickfeld. Als ihr näher heranreitet bemerkt ihr ein Schild mit der Aufschrift: „Dr. van Schrieck – Circus – Greatest Show on Earth! - Come and see the freaks!“.



Das Zelt gehört zu Dr. van Schriecks Kuriositäten-Kabinett, mit dem der verschrobene Niederländer durch den Westen zieht. Hinter dem Zelt sind allerlei Wagen abgestellt, aber der Bereich ist durch große Planen abgespannt. Ein großes Plakat bewirbt die ausgestellten Kuriositäten, so soll es Zwerge, eine Frau mit Bart, einen echten Wolfsmenschen und einen Bienenmann geben. Die Vorstellung beginnt eine Stunde nach Ankunft des Aufgebotes und soll nur einen Quarter kosten (und 25 Cent kann ein echter Cowboy für eine solche Show wohl noch aufbieten!).

Ausgestellte Kuriositäten:

- Die Zwerge: Einfach drei kleinwüchsige Menschen, Martha und Jason Bridgeworth, ein junges Ehepaar mit ihrem dreijährigen

Sohn Robert. Die drei sind in einer übergroßen Wohnküche zu begutachten, in der sie ihre Probleme zur Schau stellen.

- Die Frau mit Bart: Ist in Wirklichkeit John Porter, ein sehr femininer Mann Anfang 20 in einem Kleid

- Der Wolfsmensch: Martin Joshua Bell, mit sehr viel Fell ins Gesicht geklebt

- Der Bienenmann: Samuel Delaware starb vor drei Jahren, als er einen Huckster im Poker betrügen wollte. Als Untoter (was Schrieck nicht weiß) spürt er keine Bienenstiche. Er sitzt in einem großen Moskitonetz mit einem Schwarm Bienen, die ihn umschwirren. Wenn Zuschauer vorbeikommen streckt er manchmal die Zunge raus, auf der auch Bienen sitzen.

- Der Wolpertinger: Der ist tatsächlich echt! (Deadlands S. 201)

- Für weiter Kuriositäten einfach mal schauen, was P.T. Barnum so im Angebot hatte. Genau wie dieser ist bei Schrieck das meiste nicht echt... bis auf den Wolpertinger und den Bienenmann, die noch für Furore sorgen werden...

Die Vorstellung ist keine klassische Vorstellung wie man sie aus einem Circus kennt. Es ist mehr eine Ausstellung der Freaks, die links und rechts eines Rundganges im Zelt aufgebaut werden. Schrieck und seine Schwester Eva führen die Zuschauer durch den Circus und erklären die Wunder, die sie ausstellen. Dabei erzählen sie sehr wunderliche Geschichten, wie sie an die Freaks gekommen sind. Die beiden Kraftprotze Luke und Pete kassieren am Eingang und machen klar, dass Ärger unerwünscht ist.

**DER SCHRECKEN
BEGINNT**

Die Bewohner von „Welcome“ (allesamt Viehhirten) kehren aufgeregt in ihre Stadt zurück. Viele kehren noch im Saloon ein um dort

gesellig beisammen zu sitzen und ein bisschen Whiskey zu genießen, soll ja ein anstrengender Tag werden. Die Leute unterhalten sich über das Gesehene und amüsieren sich, nur der Pfarrer Walters findet den Circus unnatürlich und abstoßend.

Wenn das Aufgebot schläft (mitten in der Nacht) werden sie durch einen schrillen Frauenschrei geweckt. Dieser kommt aus einem Nachbarzimmer. Dort liegt ein Mann schwer verwundet am Boden in seinem Long John in einer großen Blutlache. Auf dem Bett sitzt eine Frau und schreit. Sie sagt, dass der Bienenmann in das Fenster geklettert sei und den Mann (einen Reisenden, der mit der Postkutsche gestern ankam) mehrfach mit einem Messer gestochen habe.

Was ist wirklich passiert: Sam Delaware hat den Fremden erkannt, es war der Huckster, der ihn vor drei Jahren umgebracht hat. Nachts hat er sich daher in das Zimmer geschlichen und wollte diesen zur Rede stellen. Doch der Wolpertinger ist ebenfalls entflohen und sich Delaware angeschlossen. Dieser stolperte als er durch das Fenster kletterte und hielt sich aus Versehen am Messer des Hucksters fest, das

auf dem Nachttisch lag. Eines kam zum anderen und am Ende lag der Huckster blutend am Boden und Delaware entflohen in die Nacht.

Delaware ist nun geflohen, kam aber nicht weit, dank des Wolpertingers. Nun will der Huckster Rache für den hinterhältigen Angriff und bittet das Aufgebot den Bienenmann zu finden. Dieser sitzt in einem Kaninchenloch hinter dem Saloon. Tötet das Aufgebot Delaware einfach, so ist das Abenteuer hier nicht zu Ende, denn der Wolpertinger sieht dankbare neue Opfer im Aufgebot... sollten sie jedoch mit ihm reden, so kann er die Sache aufklären, doch der Huckster wird das nicht auf sich sitzen lassen und verlangt den Tod des Angreifers (der vom Sheriff ins Gefängnis gesteckt wird). Seine Freunde wohnen auf einer Farm in der Nähe und die wird er dann zu Hilfe holen. Kopfgeld, wenn das Aufgebot hilft: 1 blauer Chip!

DIE RACHE DES HUCKSTERS

Der Huckster kehrt mit seinen Freunden nach Welcome zurück. Da

die Bewohner großen Respekt vor Mr. Winter haben (dem Farmer) wird sich ihm keiner in den Weg stellen. Wollen wir nur für Delaware hoffen, dass das Aufgebot ihm hilft...

Weder die Farmer noch der Huckster sind besonders zimperlich.

Wenn das Aufgebot Delaware hilft, gibt er ihnen zum Dank sein gespartes Geld. Immerhin ganze 200 \$! Außerdem wird Welcome ein bisschen sicherer sein... denn der Wolpertinger folgt ja dem Aufgebot... Van Schriek bietet übrigens auch gute Preise für Kuriositäten, so sie denn lebend gebracht werden...

BOOT HILL:

Sam Delaware: Körperlich: Gs: 2W6, Gw: 3W6, St: 1W8, Re: 3W4, Ko: 2W8
Schießen: Pistole: 3W6, Schleichen: 2W6, Kämpfen: Raufen: 1W6
Geistig: Wa: 2W10, Wi: 3W6, Ch: 2W8, Sc: 2W12, Ge: 2W6
Bluffen: 3W12, Glücksspiel: 2W12, Organisieren: 4W12, Mumm: 2W6
Vorteile: Untot, Hübsch, Große Ohren
Nachteile: Verdammtes Pech, Feigling

Ausrüstung: Bowiemesser, Bienenhonig

„Der Huckster“:

Körperlich: Gs: 2W8, Gw: 3W6, St: 3W4, Re: 2W10, Ko: 2W6
Schießen: Fingerfertigkeit: 3W8, Pistole: 4W8, Reiten: 2W6, Schleichen: 2W6, Schnellziehen: 3W10
Geistig: Wa: 3W6, Wi: 2W8, Ch: 1W6, Sc: 4W12, Ge: 3W8
Bildung: Okkultismus: 4W8, Sprache: Französisch: 2W8, Darbietung: Klavier: 4W6, Einschüchtern: 3W6, Überreden: 2W6, Bluffen: 4W12, Glücksspiel: 4W12, Verspotten: 3W12, Mumm: 4W8
Vorteile: Hübsch, „Die Stimme“ (Überreden), Einflussreiche Freunde (Farmer)
Nachteile: Geizhals, Selbstgerecht

Die Cowboys: (insgesamt Aufgebot +2)

Angriff: Gewehr: 3W8
Pistole: 3W8
Kämpfen: Raufen: 3W6
Verteidigung: Raufen (8)
Trefferpunkte: 30

DRACHE, FEEN-

Vom Rücken dieses Miniaturdrachen sprießt ein Paar bunter Schmetterlingsflügel. Ein schelmisches Lächeln spielt um seine mit Reißzähnen bewehrte Schnauze, während er mit unglaublicher Anmut umherflattert.

**FEENDRACHE HG 2
EP 600**

CG Winziger Drache
INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Größe, +2 natürlich)
TP 22 (3W12+3)
REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +4
Immunitäten Lähmung, Schlaf; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; **Fliegen** 18 m (perfekt); **Schwimmen** 9 m
Nahkampf Biss +4 (1W3-1)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Odemwaffe (1,50 m-Kegel, Euphorie, ZÄH SG 12)

WITZFINDER

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS)
3)

3/Tag – *Mächtige Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

Bekannte Hexenmeister Zauber (ZS 3)

1. Grad (6/Tag) – *Schlaf, Schmieren* (SG 14), *Stilles Trugbild*
Grad 0 – *Aufblitzen* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 16
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 14 (18 gegen Zu-Fall-Bringen)
Talente Akrobat, Ausweichen
Fertigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +9, Diplomatie +9, Fliegen +23, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +9, Motiv erkennen +8, Schwimmen +13, **Wahrnehmung** +8
Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch; **Telepathie** 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte und warme Wälder

Organisation

Einzelgänger oder Clan (2-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Odemwaffe (ÜF) 1,50 m-Kegel, Euphorie für 1W6 Runden, ZÄH SG 12 keine Wirkung.

Betroffene Kreaturen sind wankend, kränkelnd und während der Dauer der Euphorie immun gegen Furcht-Effekte. Ein Feendrache kann seine Odemwaffe alle 1W4 Runden einmal einsetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Die Feendrachen sind mit den Pseudodrachen verwandt. Sie sind wunderliche, verspielte Witzbolde, die stets zu Scherzen aufgelegt sind und die meiste Zeit damit verbringen,

anderen Streiche zu spielen. Meistens sind sie spontan, aber von manchen Feendrachen ist bekannt, dass sie Monate oder gar Jahre damit verbrachten, einen besonders spektakulären Schabernack vorzubereiten. Wer seine Reisen durch Gebiete plant, die von diesen gutartigen, aber manchmal lästigen Witzbolden bewohnt



sind, ist gut damit beraten, auf der Hut zu sein, um nicht Opfer allerlei kreativer Streiche zu werden, wie z.B. mit Beerensaft bemalte Pferde, Ameisen im Schlafsack, oder Kleidungsstücke, die die höchsten Äste eines Baums verzieren.

Im Gegensatz zu den wahren Drachen, werden Feendrachen nicht mit fortschreitendem Alter größer, stattdessen ändern ihre Schuppen die Farbe. Dies beginnt bei Rot und geht durch die Farben des Regenbogens bis hin zu Dunkelviolett in hohem Alter. Feendrachen gewinnen mit dem Alter jedoch an Macht als Zauberkundiger, üblicherweise steigen sie als Hexenmeister auf. Dabei lernen sie oft mächtige Zauber, die ihre zauberähnlichen Fähigkeiten ergänzen. Die Zauber eines Feendrachen konzentrieren sich meist darauf, bei Streichen nützlich zu sein. Auch Illusions- und Verzauberungszauber sind bei ihnen beliebt.

Feendrachen meiden den Kampf, außer es gibt keine andere Möglichkeit oder sie sehen ihre Gemeinschaft in den Baumwipfeln bedroht. Wenn sie jedoch dazu gezwungen sind, versuchen Feendrachen eher, ihre Gegner zu verwirren anstatt sie zu töten. Dabei

verwenden sie Zauber und Odemwaffen, um ihre Gegner zu schwächen und zu zerstreuen, bevor sie selbst die Flucht ergreifen.

Feendrachen als Vertraute

Feendrachen sind zwar schwer unter Kontrolle zu halten, können aber mächtige

Vertraute sein. Zauberkundige, die einen Feendrachen als Vertrauten wünschen, müssen das Talent Verbessertes Vertrauten nehmen und eine Gesinnung haben, die höchstens eine Stufe von Chaotisch Gut entfernt ist. Der Charakter muss eine arkane Zauberstufe von mindestens 7 haben, bevor er einen Feendrachen als Vertrauten nehmen kann.



DRACHENLÖWE

Diese Kreatur hat die Gesichtszüge eines Löwen aber die Flügel und Schuppen eines Drachen. Ihre wilde Mähne ist bronzefarben so wie die Schuppen an ihrer Flanke.

DRACHENLÖWE HG 7 EP 3.200

N Große magische Bestie
INI +6; **Sinne** Dämmerlicht,
Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;
Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, -1 Größe, +8 natürlich)
TP 76 (9W10+27)
REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 9 m (ausreichend)

Nahkampf Biss +12 (2W6+4), 2 Klauen +12 (2W4+4)

ANGRIFFSFLÄCHE 3 M; **REICHWEITE** 1,50 M

Besondere Angriffe Anspringen, Brüllen

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 12

GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 26 (30 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative

FERTIGKEITEN FLIEGEN

+4, **WAHRNEHMUNG** +12;

VOLKSMODIFIKATOREN WAHRNEHMUNG +4

Sprachen Drakonisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (5-10)

SCHÄTZE STANDARD

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brüllen (AF) Ein Drachenlöwe kann alle 1W4 Runden als Standardaktion ein verheerendes Brüllen von sich geben. Alle

Kreaturen außer Drachenlöwen innerhalb von 36 m müssen einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 17) schaffen oder sie sind erschöpft. Alle innerhalb von 9 m, die den Rettungswurf nicht schaffen, sind außerdem 2W4 Runden lang taub. Diese Fähigkeit ist ein Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Der Drachenlöwe ist ein geschicktes Raubtier mit dem kämpferischen Instinkt eines Löwen und der List eines Drachen. Obwohl diese wilden Jäger zurecht gefürchtet werden, sind nur wenige Drachenlöwen offenkundig böse. Die meisten dieser Wesen zeigen einfach nur ein starkes Revierverhalten, ignorieren aber jeden, der sich nicht ihren Höhlen und Jagdgründen nähert. Wer aber zu nahe kommt, auf den wartet unweigerlich das furchterregende Brüllen des Drachenlöwen. Sollte dies nicht Warnung genug sein, werden die Angriffe des Drachenlöwen schon gefährlicher. Wer sich gar im Gebiet eines Drachenlöwen niederlassen will, muss mit ständigen Bedrohungen rechnen, bis er sich entscheidet, das Gebiet wieder zu verlassen, oder bis der Drachenlöwe getötet wird.

Im Kampf bevorzugt es ein Drachenlöwe, seine Gegner einzeln anzugreifen. Dabei benutzt er seine Flugfähigkeit, um in vorteilhafte Position zu gelangen. Da ihre Flügel einigermaßen un gelenk sind, verbringen diese beeindruckenden Raubtiere dennoch die meiste Zeit auf dem Boden.

Drachenlöwen als Reittier

Ein Charakter mit dem Talent Anführen kann einen Drachenlöwen als Reittier gemäß den Regeln für Tiergefährten einsetzen. Der Charakter muss dafür eine effektive Druidenstufe von mindestens 10 haben. Er zählt als 4 Stufen niedriger zur Bestimmung der Fähigkeiten und Werte des Drachenlöwen. Dies bedeutet, dass der Charakter für die Bestimmung der Fähigkeiten eine effektive Druidenstufe von 6 hat, wenn er erstmalig einen Drachenlöwen als Tiergefährten nehmen kann. Der Drachenlöwe zählt als Gefolgsmann.

Drachenlöwen als Tiergefährten

Start-Spielwerte: **Größe** Groß; **RK** +7 natürliche Rüstung; **Bewegungsrate** 12 m, fliegen 9 m (ausreichend); **Angriff** Biss (2W6), 2 Klauen (2W4); **Attributswerte** ST 19, GE 15, KO 17, IN 6, WE 12, CH

12; **Besondere Angriffe** Anspringen; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Dunkelsicht (18 m), Geruchssinn.

Aufstieg auf die 10. Stufe: **Attributswerte** ST +2, KO +2; **Besondere Angriffe** Brüllen.

Die Geheimnisse von Kajoban

Irgendwo in den Weiten des Weltalls...

...als Leiter eines militärischen Spähtrupps durchforsten Sie einen noch unbekanntem Sektor nach neuen besiedelbaren oder rohstoffreichen Planeten und Monden...

...Sie haben noch keine Ahnung, was Sie in diesem Sektor erwartet - eines aber ist gewiss: Sie sind nicht allein!

Wochenlang treiben Sie nun schon erfolglos in diesem Sektor umher. Die Wissenschaftler an Bord Ihres Schiffes reden zwar von einer systematischen Analyse, doch für den Rest Ihrer Crew und Sie erscheint es wie zielloses Umherirren auf der Suche nach einer Nadel in einem Haufen von Himmelskörpern. Nichts von Relevanz ist bisher bei den Untersuchungen entdeckt worden, rein gar nichts - bis auf Signaturen auf den Sensoren, die darauf schließen lassen, dass in diesem Sektor noch weitere Schiffe tätig sind. Nicht, dass Sie auch nur einen bestätigten Kontakt gehabt hätten, doch das Gefühl, dass es nur eine Frage der Zeit ist bis es zu einer Konfrontation mit Truppen anderer Nationen kommt, ist allgegenwärtig. Zudem empfangen Sie immer wieder Signale, welche auf eine Botschaft hinweisen. Doch entweder ist die Qualität der Signale zu schlecht oder sie sind zu gut verschlüsselt für Ihre Leute vom Nachrichtendienst.

Vier weitere endlos erscheinende Tage sind vergangen. Immer noch kein Planet mit nennenswerten Eigenschaften gefunden, immer noch das Versteckspiel mit Signaturen anderer Schiffe...

INFINITY

...doch was ist das?! Die Signale, welche Sie schon seit Wochen empfangen, werden endlich für Sie verständlich! Es sind zwar nur wenige Fetzen von der Nachricht verständlich – irgendetwas von „... exzellenten biologischen Eigenschaften...“, „außergewöhnlicher Zerstörungskraft...“ – doch endlich haben Sie ein greifbares Ziel!

Zwei weitere Tage sind vergangen. Ihre Mitarbeiter vom Nachrichtendienst haben die Nachricht inzwischen soweit hergestellt, dass Sie wissen, um was es geht: anscheinend hat ein Team von Wissenschaftlern einer anderen Nation auf einem bewohnbarem Planeten an zwei Projekten gearbeitet. Das eine –ursprüngliche- Projekt beschäftigt sich mit einer neuen stationären Waffe, welche die Zerstörungskraft bisheriger Waffen dieses Typs weit übertreffen soll. Das andere Projekt scheint eher ein Zufallsprodukt zu sein: eine Lebensform des Planeten weist unglaubliche regenerative Eigenschaften auf. Wenn man den bruchstückhaften Aufzeichnungen glauben schenken kann, soll diese Regerationsfähigkeit sogar noch besser sein als die einiger haqqislamischer Truppen, den Djanbazan...

Ihre Mission steht damit fest: landen Sie auf diesem Planeten und entreißen Sie dem Forschungsteam die bisherigen Ergebnisse!

Die folgenden Missionen wurden als Teil einer Turnierkampagne für das SciFi-Skirmish-Tabletop Infinity konzipiert. Die Beschreibungen sind dabei gegliedert in:

- Hintergrund/Fluff
- Missionstypus
- Missionsziele
- szenariospezifische Sonderregeln
- Siegpunktschlüssel

Alle Missionen sind für eine Armeegröße von 250 Punkten und 1 Kampfgruppe ausgelegt.

Eine Mission gilt automatisch als beendet, sobald

- die 6. Spielrunde von beiden Spielern abgeschlossen ist
- oder 90 Minuten (inkl. Aufstellung) verstrichen sind
- oder eine Armee die 2. aufeinander folgende Runde im Rückzug ist.

Viel Spaß beim Spielen!

Mission 1: Erstschlag

Zwei weitere Wochen sind vergangen. Der Planet liegt direkt vor Ihnen - Kajoban, wie ihn die Wissenschaftler des unbekanntem Forschungsteams genannt haben.

Die Vorbereitungen für eine Landung auf dem Planeten sind nahezu abgeschlossen. Von Ihren eigenen Wissenschaftlern abgesetzte Sonden haben ergeben, dass eine nahezu gleiche Gravitation wie auf Terra besteht und die Luft zum Atmen geeignet ist. Das Klima und Terrain schwanken regional bedingt - Wüsten, Dschungel, Steppen, Polarkappen, fast wie auf Terra. Ihre optischen Sensoren haben auf dem Planeten auch eine größere Siedlung entdeckt, teilweise jedoch zerstört.

Auch die Kontrollstationen, die noch immer die gleichen Signale des unbekanntem Forschungsteams aussenden - beunruhigend, wenn man bedenkt, wie lange schon genau die selbe Botschaft ohne jegliche Änderung ausgestrahlt wird - konnten Sie orten. Diese werden Ihr erstes Ziel sein, um neue Information zu gewinnen - und um die Signale endlich abzustellen, damit kein Anderer auf den Planeten aufmerksam wird. Eine Landung direkt bei den Kontrollstationen ist zwar nicht möglich, aber ein kleiner Fußmarsch sollte für Ihre Truppen, die körperliche Ertüchtigung seit den letzten Monaten nur noch aus den Fitnessräumen kennen, ganz gut tun.

Sie lächeln, während Sie Ihre Kaffetasse an die Lippen setzen: so langsam entwickelt sich die Sache doch zum Positiven - wer weiß, vielleicht werden Sie als ranghöchster Offizier in diesem Sektor dem Planeten sogar einen neuen Namen geben...

...Ihren zum Beispiel.

Plötzlich ertönen die Alarmsignale. Ihr Lächeln ist wie weggewischt - und mit Ihrem verschütteten Kaffee müssen Sie das wohl auch gleich machen. Ein feindliches Schiff ist in Sensorenreichweite gekommen - wie Sie direkt am Planeten zum absetzen von Landungsschiffen bereit. Verdammte, wie konnten die unbemerkt so nahe an Sie herankommen?
Egal, Ihr Landungstruppen sind bereit und die wenigen Vorkehrungen für eine Landung, die noch hätten durchgeführt werden müssen, sind vernachlässigbar - schneller können die feindlich Truppen auch nicht sein.

Missionsziel: Lassen Sie Ihre Truppen auf dem Planeten in der Nähe der Kontrollstationen landen und verhindern Sie, dass gegnerische Einheiten zu den Kontrollstationen durchkommen. Oder nein, am besten fegen Sie sie gleich von der Oberfläche des Planeten und nehmen dabei ein paar Gefangene - schließlich ist das Ihr Planet!

Klartext: Vernichte so viele gegnerische Einheiten wie möglich. Zwingen den Gegner in den Rückzug, nehme dabei einen Gefangenen und bringe diesen zurück an die Spielfeldkante Deiner Aufstellungszone - wenn dies der gegnerische Leutnant ist, umso besser.

Sonderregeln:

- um eine gegnerische Einheit als Gefangenen zu nehmen, muss diese

a) bewusstlos oder bewegungsunfähig sein. In dem Fall kann diese mit einem kurzen Befehl aufgenommen werden (Zitat aus

dem Regelbuch: „Eine Figur mit einem höheren K Wert als eine Andere kann diese auf ihren Schultern tragen.“) und mit halber Bewegungsreichweite transportiert werden. Ist der Körperwert nicht ausreichend, so kann auch zu zweit angepackt werden. Sollte dabei der Körperwert des/der Träger mindestens das 1,5-fache des Gefangenen betragen, so kann pro (koordinierten) Befehl auch mit normaler Bewegungsreichweite agiert werden. Bei Beschuss durch Dritte werden alle Einheiten als „im Nahkampf befindlich“ behandelt. Erwacht eine durch lähmende Spezialmunition niedergestreckte Einheit aus der Bewusstlosigkeit, so wird sie als überwältigt behandelt (siehe b)). Camo-Einheiten können während des Tragens nicht als Marker dargestellt werden.

b) im Nahkampf überwältigt worden sein (mit Monofilamentwaffen ist diese Option nicht möglich, da das Opfer automatisch getötet wird). Hierzu wird ein regulärer Nahkampfangriff durchgeführt. Besteht der Verlierer des Angriffs den Rüstungswurf nicht (AP- und EXP-Waffen behalten dabei ihre normale Wirkung), so kann der Gewinner das Opfer als überwältigt definieren. Das Opfer verliert dabei keine Lebenspunkte und kann im Basekontakt bei normaler Bewegung widerstandslos vom Träger mitgeschleift werden. Bei Beschuss durch Dritte werden beide Einheiten als „im Nahkampf befindlich“ behandelt. Wird der Träger bewusstlos oder getötet, erhält das Opfer seinen normalen Status zurück. Camo-Einheiten können während des Tragens nicht als Marker dargestellt werden.

c) alle Strukturpunkte verloren haben (=> nur bei T.A.G.s und Drohnen gültig). Mittels eines kurzen Befehls im Basekontakt mit

den Überresten kann die Zentraleinheit ausgeschlachtet werden (der Ausschlachter muss hierzu kein Ingenieur oder Hacker sein) und mit normaler Bewegungsreichweite abtransportiert werden.

- der Zustand „Verlust des Leutnants“ wird für diese Mission ignoriert

- wenn der auf der Liste genannte Leutnant verloren geht, wird kein neuer gewählt

- die Fähigkeit „Ghost Stufe X: Mnemotechnik“ kann in dieser Mission nicht eingesetzt werden

- die Status „Exrah“ wird in dieser Mission ignoriert

- benutzt ein Leutnant seinen Leutnantsbefehl, muss der Spieler dies explizit Ansagen

- wird der Leutnant bewusstlos oder getötet, muss der Spieler dies sofort explizit Ansagen

Siegepunkte:

- 1 SP für den Spieler, der als erstes den Gegner in den Rückzug gezwungen hat

- 1 SP für den Spieler, der als erstes einen Gefangenen zu der Spielfeldkante der eigenen Aufstellungszone gebracht hat

- 1 SP für den Spieler, der als erstes den gegnerischen Leutnant als Gefangenen zu der Spielfeldkante der eigenen Aufstellungszone gebracht hat (wirkt ggf. kumulativ zum SP für den „normalen“ Gefangenen)

Mission 2: Kontrollstationen

Drei Stunden sind seit dem Abkoppeln der Landungsschiffe vergangen. Auf der Brücke herrscht Stille. Die einzigen Unterbrechungen sind die Meldungen Ihres Einsatzteams auf dem Planeten - alle anderen wagen es nicht etwas zu sagen, weil sie die Zornesfalten in Ihrem Gesicht sehen können. Die verdammten Truppen des fremden Schiffs haben Ihren Leuten schmerzhaft Verluste zugefügt und liefern sich zur Zeit ein Wettrennen mit Ihren Truppen zu den Kontrollstationen, um als erste - und einzige - an weitere Informationen zu gelangen.

Das einzige, was Sie derzeit ruhig hält, ist das Wissen, dass unter den Verlusten auch Ihr (jetzt ehemaliger) Stellvertreter ist. Sie haben schon immer vermutet, dass er an Ihren Stuhlbeinen sägt und die Mannschaft mochte ihn auch nicht - zugegeben, für letzteres haben Sie gesorgt, dadurch standen Sie einfach besser da. Zudem haben Sie aus den gegnerischen Lager einen Gefangenen nehmen können. Noch ist dieser zwar bewusstlos, aber bald werden Sie Gewissheit darüber haben, mit wem Sie es zu tun haben. Nur Schade, dass dieser noch im Landungsschiff auf der Planetenoberfläche ist, sonst könnten Sie Ihre schlechte Laune an jemanden auslassen - obwohl, Sie haben ja noch Ihre unfähigen Techniker an den Sensoren, die das gegnerische Schiff erst im letzten Moment entdeckt haben...

...apropos gegnerisches Schiff, um das müssen Sie sich auch noch kümmern. Noch verweilt es in respektvollen Abstand weit außerhalb der Ihrer Waffenreichweite - und das ist Ihnen bei Ihrer mageren

Schiffsbewaffnung offengestanden auch ganz recht - aber eine direkte Konfrontation scheint nur eine Frage der Zeit zu sein. Nichts desto trotz müssen Sie sich erst einmal wichtigeren Dingen zuwenden: dem aktuellen Scharmützel auf der Planetenoberfläche. Ihre Wissenschaftler haben Ihre Truppen vor dem Abflug mit Datentransfergeräten ausgestattet, um die Kontrollstationen anzapfen zu können. Ihre Wissenschaftler weisen zwar darauf hin, dass sie aufgrund mangelnder Informationen über die verwendete Technologie am Boden und dem enormen Zeitdruck, unter dem sie angeblich standen, keine 100%ige Sicherheit bezüglich der Kompatibilität der verwendeten Geräte gewährleisten können, aber das sagen Ihnen diese Eierköpfe immer, um sich Ihrer Verantwortung entziehen zu können.

Außerdem müssen Sie sich mit der Wahl eines neuen Stellvertreters beschäftigen - Sie haben da auch schon jemanden im Sinn. Jemanden, der genauso unbeliebt ist, wie Ihr vorheriger Stellvertreter...

Missionsziel: Verschaffen Sie sich durch Ihre Truppen als erster - und möglichst auch einziger - Zugang zu den weiteren Daten in den Kontrollstationen. Von diesen Daten hängt die Effizienz Ihrer weiteren Planung und die des Gegners ab.

Typus: Besetzen und Halten

Klartext: Gelange zu den 3 Kontrollstationen und halte gegnerische Einheiten solange von diesen fern, bis Du die Daten heruntergeladen und die Kontrollstationen sabotiert hast.

Sonderregeln:

- die drei Kontrollstationen sind vor dem Spiel in möglichst gleichen Abständen auf der Spielfeldmittellinie zu positionieren

- eine Kontrollstation bietet regulär Deckung und kann nicht durch Schadenseinfluss zerstört werden

- um eine Kontrollstation anzuzapfen, muss eine Einheit Basekontakt mit dieser herstellen und einen kurzen Befehl aufwenden (eine Probe ist hierfür nicht erforderlich)

- die Dauer des Runterladens der Informationen und der Sabotage der Kontrollstationen beträgt 3 aktive und passive Phasen. In dieser Zeit muss durch mindestens eine eigene Einheit ununterbrochen der Basekontakt zur Kontrollstation aufrechterhalten werden (tarnen, hinlegen und ARB sind dabei erlaubt).

- wenn ein Hacker oder Ingenieur eine Kontrollstation anzapft, kann er mit dem erforderlichen kurzen Befehl gleichzeitig einen Willenskraftwurf, modifiziert um -6, durchführen. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Dauer des Runterladens der Informationen und der Sabotage durch Korrekturen an dem verwendeten Datentransfergerät auf 2 aktive und passive Phasen reduziert. Die Anwesenheit des Ingenieurs/Hackers ist nur für das Anzapfen notwendig, der weitere Basekontakt kann auch über andere eigene Einheiten aufrechterhalten werden.

- wir der Basekontakt während des Runterladens/Sabotierens unterbrochen, muss erneut angezapft werden. Die Dauer des Runterladens/Sabotierens wird von vorn gezählt.

- nach Ablauf der Dauer zählt die entsprechende Kontrollstation als defekt, keine weiteren Daten können mehr runtergeladen werden

- endet das Spiel durch Ablauf der Spielzeit oder durch Flucht einer Partei (alle Einheiten einer Partei haben das Feld verlassen oder 2 hintereinander folgende aktive Phasen im Rückzug verbraucht), werden alle angezapften und unter Basekontakt stehenden Kontrollstationen als vollständig sabotiert gewertet sofern die vierte Phase noch nicht vollendet ist

Siegpunkte:

- 1 SP pro vollständig runtergeladener Daten und sabotierter Kontrollstation

Mission 3: Genjagd - der Rohstoff

Zwei weitere Stunden sind vergangen. Auf der Brücke ist es immer noch bedrückend still, was vor allem daran liegt, dass Sie inzwischen Dampf an den Technikern abgelassen haben und diese jetzt lieber nichts mehr sagen. Ihr wichtigste Aufgabe besteht derzeit darin, Ihre Stirn zu massieren, damit die Zornesfalten der letzten Stunden keine bleibenden Spuren auf Ihrem Gesicht hinterlassen. Ihre Wissenschaftler und Mitglieder vom Nachrichtendienst werten derweil die Daten aus, welche Ihre Bodentruppen erbeutet haben. Letztere sind bei Ihrem Landungsschiff auf dem Boden und lecken gerade ihre Wunden. Natürlich haben es Ihre Truppen nicht geschafft, den Gegner davon abzuhalten, auch an Daten zu gelangen - das nehmen Sie ihnen jedoch nicht sonderlich übel, schließlich haben die Unfähigsten von ihnen das Schlachtfeld gar nicht erst verlassen.

Das gegnerische Schiff hat inzwischen seine Position auf die andere Seite des Planeten gewechselt. Wissen die etwas, was Sie noch nicht wissen? Wenn doch nur der Gefangene schon auf dem Schiff wäre, dann könnten sich mit etwas Konkretem beschäftigen...

...ah, endlich! Die Wissenschaftler sind zwar bei weitem noch nicht fertig mit dem Auswerten der Daten aber Ihr Nachrichtendienst ist der Meinung, genügend Informationen zusammen zu haben, um die nächsten Schritte einleiten zu können. Gute Jungs! Sie wussten schon immer, dass es sich lohnt bei denen einzuschmeicheln, allein schon deswegen,

um über die Moral Ihrer Crew genau Bescheid zu wissen und „Störfaktoren“ sofort beseitigen zu können.

Wie bereits durch die ursprünglich empfangenen Signale vor einigen Wochen bekannt, existiert auf dem Planeten eine Spezies, die über exzellente regenerative Eigenschaften verfügt. Warum das so ist, müssen Ihre Wissenschaftler erst noch weiter aus den gewonnenen Daten entschlüsseln. Fakt ist jedoch: Sie benötigen dringend Gewebeproben, um die Ergebnisse der fremden Wissenschaftler reproduzieren zu können - am besten aus allen Bereichen des Körpers. Oder in Kurzform: Sie brauchen so ein Viech lebend. Letzteres sollte dank der Regenerationsfähigkeit dieser Spezies keine Probleme bereiten, zudem wissen Sie jetzt auch, wo Sie nach den Dingen suchen müssen. Allerdings warnen Sie Ihre Wissenschaftler (und was noch wichtiger ist, der Nachrichtendienst stimmt mit ihnen in dem Punkt überein): die Spezies soll extrem schreckhaft sein und sich leicht bedroht fühlen. Zur Verteidigung sollen sie großflächig mit einer äußerst aggressiven Säure spucken können - das Einfangen dieser kleinen Biester wird also alles andere als eine Spazierfahrt ins Grüne...

...nichts desto trotz, Sie brauchen des Gewebematerial und Ihre Soldaten sind schließlich nicht umsonst Soldaten geworden!

Missionsziel: Schnappen Sie sich ein paar dieser Kreaturen! Falls Sie dabei wieder auf gegnerische Truppen stoßen, machen Sie kurzen Prozess mit ihnen.

Typus: Extrahieren und sichern

Klartext: Fange so viel Kreaturen wie möglich und bringe diese zu einem Sammelpunkt an der Spielfeldkante Deiner Aufstellungszone.

Sonderregeln:

- die drei Kreaturen sind vor dem Spiel in möglichst gleichen Abständen auf der Spielfeldmittellinie zu positionieren
- während der Aufstellungsphase wählt jeder Spieler einen Sammelpunkt an der Spielfeldkante in der eigenen Aufstellungszone
- keine Miniatur darf während der Aufstellungsphase innerhalb des Kontrollbereiches an eine Kreatur herangestellt werden
- um eine Kreatur zu fangen, muss man in Basekontakt mit jener gelangen und einen kurzen Befehl einsetzen
- die Kreaturen besitzen die Fähigkeit Multispektralvisor Stufe 3 und 360°-Visor sowie einen Rüstungswert von 0
- betritt eine Einheit nur den Kontrollbereich (also nicht den Sichtbereich) einer Kreatur, so dreht diese sich automatisch zu der Einheit um.
- bewegt sich eine Einheit erstmals in einer Phase auf eine Kreatur zu und gerät dabei sowohl in ihren Kontroll- als auch Sichtbereich, so flüchtet diese als ARB in (möglichst) gerader Linie um 10 cm in die entgegen gesetzte Richtung (gesehen von dem ersten sicht- und Kontrollbereichkontakt).
- bewegt sich eine Einheit, welche bereits

innerhalb des Kontrollbereiches der Kreatur ist, erstmals in einer Phase auf eine Kreatur zu und gerät dabei in den Sichtbereich, so führt die Kreatur keinen ARB durch und verharret kampfbereit auf der Stelle. Gelangt die Einheit dabei in Basekontakt zu der Kreatur, so kann die Kreatur widerstandslos mitgenommen werden (maximale Bewegungsreichweite 10-10 cm).

- bewegt sich eine Einheit bereits das zweite mal in einer Phase auf eine Kreatur zu und ist dabei sowohl in ihren Kontroll- als auch Sichtbereich, so spritzt die Kreatur Säure auf die Einheit (kleine Tropfenschablone von Basemitte der Kreatur, Stärke 13, Schockmunition, BTS-Wert wird zum Widerstehen genutzt). Gelangt die Einheit dabei in Basekontakt zu der Kreatur, so kann die Kreatur danach widerstandslos mitgenommen werden (maximale Bewegungsreichweite 10-10 cm).

- wird auf den Bändiger einer Kreatur geschossen, so gelten die gleichen Regeln wie für im Nahkampf befindliche Einheiten. Wird dabei die Kreatur getroffen, so muss ein kurzer Befehl des aktiven Spielers investiert werden, damit die Kreatur ihre Regenerationsfähigkeit einsetzen kann (es ist kein Wurf erforderlich, die Kreatur stirbt unter keinen Umständen (auch nicht bei Monofilamentwaffen oder Viralmunition)). Anzuwenden ist der kurze Befehl jedoch nur dann, wenn man die Kreatur weiterschleifen möchte.

- wird auf die Kreatur verletzt, ohne das sie geführt wird, so regeneriert sie sofort mit einem eigenen Befehl. Dabei ist sie für

die Dauer des nächsten, vom aktiven Spieler geführten, Befehl Bewusstlos.
- wird eine Kreatur zu diesem Sammelpunkt gebracht, so zählt sie für den Rest des Spiels als in eigenem Besitz

Siegpunkte:

- 1 SP pro Kreatur in eigenem Besitz



KLEINE HELDEN

Der kleine Dämonenbeschwörer

Galottas Hobby

ICH SEIN
GROSSA OGAR!
ICH JETZT
ZERSCHMETTERN
BÖSE KAISER
HAL !!!



NEIN,
GNADE!
ARG ...



He Galotta,
spielst du
schon wieder
mit deinen
Oger-Action
Figuren ?!

ÖHM...



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems

Redaktion: Patric Götz

Cover: Jon Hodgson

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Laura Balzer, Markus Plötz, Frank Sauer, Verena Schneider, Malte aus dem Siepen, Dominik Werner

Satz & Layout: Patric Götz mit bestem Dank an Ralf Berszuck

Die Wunderwerk Online erscheint ungefähr zweimonatlich in Kooperation von Ulisses Spiele und dem Uhrwerk Verlag. © 2010 by Ulisses Spiele GmbH, Germany und Uhrwerk Verlag, Germany. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie des jeweiligen Autoren.

Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Die Wunderwerk Online kann auf www.ulisses-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

Fragen zur Mitarbeit bitte an folgende Emailadresse richten:

ww@ulisses-spiele.de

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute,

copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity

used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wunderwerk Online Ausgabe 6, Copyright 2010, Ulisses Spiele GmbH & Uhrwerk Verlag, www.ulisses-spiele.de. Alle Rechte vorbehalten.