

REISESEGEN

1

DAS FANZINE AUS DER LURCH & LAMA COMMUNITY

VORWORT
VON BERNHARD HENNEN

DIE HÖHLE
DER ALTEN

NSC
SKURILLIX

KULT-
COMIC

ABENTEUER
DIE SCHÖNHEIT DER SEE



IMPRESSUM

Herausgeber: Saskia Steltner und Jens Ballerstädt-Koch Lurch und Lama GbR (V.i.s.d.P.)
Vogelsbergstr. 9
65520 Bad Camberg
Telefon: 0176 63809157
E-Mail: kontakt@lurchundlama.de
www.lurchundlama.de

Redaktion: Dennis „SoylentBob“ Reichenberg, Marco „DeadOperator“ Barretto-Bittner, Nadja „Kooky Kingfisher“ Durong, Paul „koueki“ Engler

Illustrationen: Stephanie "Schiraki" Bünger, Nadja „Kooky Kingfisher“ Durong, Knurrkater

Layout: Jens „Algor“ Bergmann

Autoren: Bernhard Hennen, Knurrkater, Scarva, Saskia „Der Lurch“ Steltner, Der Spielpädagoge, Nadja „Kooky Kingfisher“ Durong, Kreggen, SoylentBob, Kirgam, Christian „Caradayn“ von Cramer,

Druck: Seltersdruck & Verlag Lehn GmbH & Co. KG
Emsstraße 14
65618 Niederselters

Bildnachweis:

Illustrationen der Marke „Lurch und Lama“ von Stephanie „Schiraki“ Bünger, Rechte bei Lurch und Lama GbR

Weitere Bilder unter creative commons:

- Stockfootage Pixabay (<https://pixabay.com/de/>),
- Stockfootage Pexels (<https://www.pexels.com/de-de/>)

Die jeweiligen Abrufe erfolgten zur Fertigstellung der Ausgabe.

Seite 6 Bild mit freundlicher Genehmigung von Bernhard Hennen

Alle anderen Bilder sind Eigentum der jeweiligen Artikelverfasser.

Sofern die Bildschaffenden vom jeweiligen Autor abweichen, ist dies im Artikel erwähnt.

Erschienen 2021

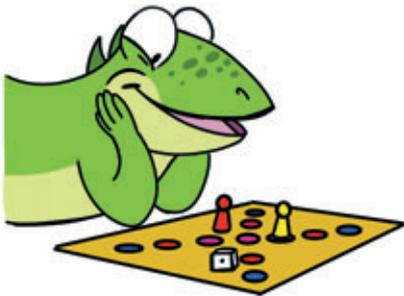
INHALT DIESER AUSGABE

GUTE REISE!	4
Grüße von Lurch und vom Lama	
VORWORT	5
Eine Ode an das Nerd sein	
ABENTEUERSCHAUPLATZ	8
Die Höhle der Alten	
EIN LULA-WEIHNACHTSGEDICHT	12
Ein gar festliches Gereim	
WÜRFEL SUCHEN EIN ZUHAUSE	14
Community-Notfall	
DAS LULA-RÄTSEL	17
Türenrätsel	
NSC-WERKSTATT	21
Skurillix Pechbringer	
ALTE SCHÄTZCHEN	23
Abenteuerspielbücher	
COMIC	27
KULT-urschock	
DIE SCHÖNHEIT DER SEE	29
Ein Abenteuer für Vaesen	
KREATIVITÄSTECHNIK	39
Event Storming	
TIPPS FÜRS ROLLENSPIEL	42
Wie tauche ich tiefer ein ins Rollenspiel?	
COMMUNITY- KUNST	46
LuLaFanart	
FEAR NOT THIS NIGHT	49
Worte zum Jahreswechsel	



GUTE REISE!

Grüße von Lurch und vom Lama



Willkommen beim Reisesegen!

Wer uns vor einem Jahr gesagt hätte, wohin das alles hier führt, den hätten wir für verrückt erklärt. Eigentlich war da nur irgendein Typ aus der Rollenspielszene, der ein paar Streams macht. Und nun? Nun haltet ihr die erste Ausgabe des Lurch- und-Lama-Fanzines in der Hand. Den Reisesegen.

In der ersten Ausgabe dieses neuen Rollenspiel-Fanzines findet ihr Bilder und Artikel, die alle aus der Community heraus entstanden sind. Fantastische Zeichnungen, Abenteuer, NSC-Skizzen, Rätsel und alles was ein gutes Fanzine so braucht.

Ohne euch alle, also die Patreons, Fans, Zuschauer, Kunden und Spielrundeilnehmer wäre das alles nicht denkbar gewesen. Also ist dieses Magazin hier am Ende euer aller Werk.

Ein ganz besonderer Dank gilt an dieser Stelle Bernhard Hennen, der uns das Vorwort dieses Fanzines geschrieben hat. Mit seiner Ode an das Nerd-sein spricht er uns allen aus der Seele.

Außerdem danken wir auch der Redaktion die Unmengen an Arbeitsstunden und Herzblut in dieses Projekt hier gesteckt hat. Ihr seid die Besten.

Und so beenden wir also dieses Vorwort mit unserem guten, alten irischen Reisesegen:

Möge der Wind in eurem Rücken niemals euer eigener sein. Gehabt euch wohl, In schä' Alläh und nun viel Spaß mit diesem Fanzine.

Eure

Lurch und Lama – Saskia und Jens



VORWORT

Eine Ode an das Nerd sein



Autor: Bernhard Hennen

Es ist schon einige Jahre her, dass meine Kids mich überredet haben, mit ihnen „Big Bang Theory“ zu sehen. Nach drei oder vier Folgen fiel dann der Satz: „Boah Papa, du bist ja genau wie Leonard.“ Ich habe mich zurückgehalten, hab gar nichts gesagt und an dem Abend nicht recht gewusst, ob ich beleidigt sein sollte. Es war weder ganz falsch noch richtig wahr. Trotz einiger Versuche ist es mir nicht gelungen meine Kids zu meinen großen Hobbies Rollenspiel und Table Top zu bekehren, sie lesen nicht einmal meine Comics, geschweige denn die Bücher, die ich schreibe. Je älter sie werden, desto skeptischer betrachteten sie mich.

Nach rund einem Dutzend Folgen „Big Bang Theory“ habe ich für mich entschieden, wie Leonard zu sein, als eine Art Ritterschlag zu nehmen, denn ich

weiche ab von der Norm und liebe es. Ich strande auf Partys manchmal in einer Ecke mit Freunden und wir unterhalten uns darüber, wie es war vor über dreißig Jahren an Phileassons Seite den Himmelsturm zu erkunden, wie dämlich es war auf den Gong dort zu schlagen, wie wir die Hexe über dem Perlenmeer verloren haben, als ihr Besen im Flug Feuer fing und sie sich, während sie abstürzte, statt wie geplant in einen Vogel, stattdessen in eine Kuh verwandelte und ertrank. Solche Sachen geschehen bei DSA (Das Schwarze Auge) wenn man mehrere Male eine 20 würfelt.

Wir sind uns in unserer Ecke der Blicke bewusst, die uns manchmal aus dem „seriösen“ Teil der Party zugeworfen werden, wenn wir viel ausgelassener Lachen, oder die anderen Worte wie Dämonenzirkel, Geisterwald oder Königsgräber aufschnappen und uns mit misstrauischem Stirnrunzeln betrachten. Wir sind in unserer Fantasie an Orte gereist, die sich die Anderen nicht einmal vorstellen können. Und wir haben damit am Ende unserer Studentenzeit nicht aufgehört.

Ich habe das Glück, dass mich mein Leben reich beschenkt hat. Auch wenn es anders klingen mag, verstehe ich mich mit meinen Kids sehr gut, wir haben halt nur nicht dieselben Hobbies. Ich hatte abenteuerliche Reisen im wirklichen Leben, bin vielen außergewöhnlichen Menschen begegnet, darf in meinem Traumberuf arbeiten und habe sogar noch Erfolg dabei. In DSA-Termini gekleidet könnte ich also sagen: Der W20 hat mich mit vielen Einsen beschenkt.

Bei den Auf's und Abs in meinem Leben, sind meine Spielabende der rote Faden. In der einen oder anderen Form hat es sie immer gegeben. Sie waren meine Inseln, in stürmischer See, auch wenn sie meist einige Arbeit machen, denn es ist seit Jahrzehnten mein „Schicksal“ Spielleiter zu sein. Es mag daran liegen, dass ich in dieser Rolle meine Neigung Geschichten zu erzählen am besten ausleben kann.

Auch wenn meine große Liebe „Das Schwarze Auge“ ist, habe ich in den letzten Jahrzehnten viele Spielwelten besucht. „Cthulhu“ in verschiedenen

Versionen, „Castle Falkenstein“, „Power, Plüsch & Plunder“ oder das „Mittel-erde-Rollenspiel“ waren nur einige der Stationen auf dem langen Weg.

Als nächstes freue ich mich auf einen Abend kurz vor Weihnachten, der unter den verschworenen Nerds meiner Spielerunde im Moment unter dem Titel Aliens und Spekulatorius, das große WhatsApp-Thema ist. Dann werde ich als Spielleiter eine Gruppe Colonial Marines auf einem abgelegenen Dschungelplaneten in ein geheimnisvolles Raumschiffwrack führen und sie werden dort nicht allein sein ...

Und wenn ich auf einer Party in der Ecke mit Freunden seltsam angesehen werde, lächle ich freundlich zurück, denn ich weiß, um wie viel reicher mein Leben, dank der unzähligen Spielabende mit Gleichgesinnten geworden ist.

In den letzten vierzig Jahren habe ich immer wieder gehört, wie das Rollenspiel totgesagt wurde. Die Gemeinde mag geschrumpft sein, aber wen dieses Virus einmal richtig gepackt hat, der bleibt seinem Hobby ein Leben lang treu und es freut mich, dass es nun ein neues, unabhängiges Magazin zu unserer großen Leidenschaft gibt. Ich drücke dem Lurch und Lama-Team die Daumen für den Weg, den es hier beschreitet und buche schon jetzt ein paar Zeilen in Ausgabe fünfzig, um noch einmal über Rollenspiele schreiben zu dürfen.

Bernhard Hennen
(November 2021)



ABENTEUERSCHAUPLATZ

Die Höhle der Alten

Autor: Knurrkater

„Nur Dunkel kann er sich an seine Kindheit in der alten Heimat erinnern. Vor allem der Hunger, die Kälte und das Gefühl der Ohnmacht gegenüber Wind und Wasser haben sich eingeprägt. Noch heute hat er Alpträume von den Stürmen und den Wellen. Nicht er hat das Schicksal in seiner Hand sondern der Sturm und das Meer.

Seine Eltern flohen von ihrer Heimatinsel um dem Hunger und der Armut zu entkommen. Heute kehrt er als Suchender und Professor der Geschichte zurück, denn nicht immer beherrschte Armut diese Insel. Die Geschichten, die ihm seine Eltern erzählten, beschreiben ein einstmals reiches und einflussreiches Reich, das alle umliegenden Inseln unter seiner Herrschaft vereinte. Nur was ist der Grund für seinen Untergang vor schätzungsweise 200 Jahren?

Die ersten Wochen nach seiner Ankunft ist er damit beschäftigt seine Verwandten zu besuchen. Eifrig notiert er ihre Geschichten und Legenden, die sie abends erzählen. Sie erzählen von Riesen, fliegenden Wesen und einem unfassbaren Reichtum und Wohlstand.

Auch wenn die Erzählungen stellenweise wirr und widersprüchlich sind, bestätigen die riesigen Steinstatuen, die über der kargen Insellandschaft verstreut sind, die Geschichte einer untergegangenen Hochkultur.

Auf der Suche nach weiteren Beweisen, die die mündlichen Geschichten bestätigen, folgt er Hinweisen und begibt sich tiefer in das Landesinnere. Zwischen überwucherten Felsen findet er schließlich einen Höhleneingang, der mit einem riesigen Gesicht geschmückt ist. Er betritt eine Höhle, die teilweise natürlichen Ursprungs ist, aber auch mit großem handwerklichen Ge-



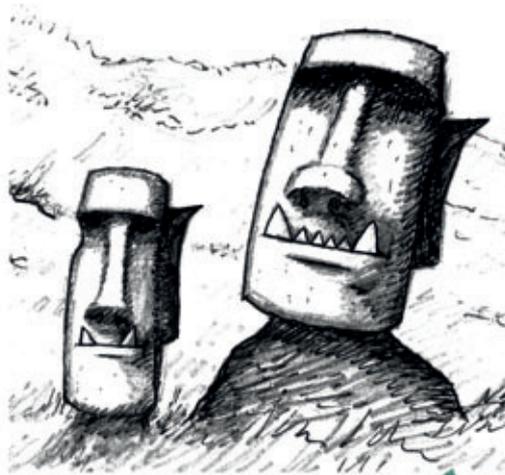
schick verarbeitet und vergrößert wurde. Im ersten Raum steht mittig ein steinerner Block, der Verzierungen an den Seiten und eine Vertiefung oben aufweist. Die Wände weisen Reste von farbigen Zeichnungen auf, die aber durch die Witterung bereits stark verblasst sind. Durch einen schmalen Durchgang geht es weiter in die Tiefe. Es folgt ein länglicher Saal, noch größer und höher als der vorherige Raum. Die Holzstelen, die dort aufgestellt wurden, zerfallen bei der kleinsten Berührung in modrige Holzfasern. Die Art der Schnitzkunst an diesen Stelen kommt ihm aber vertraut vor, denn die seltsam verzerrten Tiergesichter kennt er aus seinem Heimatdorf, nur dass sie hier viel detaillierter ausgearbeitet sind. Die Tiergesichter erinnern ihn an einen Kinderreim, den sie als Kinder aufgesagt hatten ohne sich mit der Bedeutung auseinanderzusetzen.

Am Ende des Saals geht es tiefer hinab. Die Luft ist feucht und es riecht mehr nach Erde als nach Meeresluft. In der nächste Höhle sind die Wände übersät mit bunten Zeichnungen, die hier unten kaum von der Witterung angegriffen wurden. Seltsame geflügelte Wesen und riesenhafte Fratzen werden im Schein der Fackel sichtbar.

Im letzten Raum findet er etwas, das ihm noch mehr Rätsel aufgibt: eine riesige Palme, die tief unten wurzelt und durch ein kleines Loch zur Oberfläche Licht bekommt. Er hat noch nie von solch einer Baumart gehört oder gelesen, geschweige denn eine so große Palme gesehen. Auf der ganzen Insel wachsen kaum Bäume, höchstens ein paar vergleichsweise kümmerliche Kokospalmen, die in der Nähe des Hafens gepflanzt wurden.

Allerdings wurde in den Legenden berichtet, dass die Hauptstadt von einem

Urwald umgeben war. Das hatte er zunächst für eine märchenhafte Übertreibung gehalten, aber mit Blick auf dieses riesenhafte Exemplar formt sich der Gedanke, dass die Insel vielleicht früher von dieser Palmenart bewaldet war. Immerhin mussten die riesigen Überseeboote, mit denen Inselreich auf Eroberungszüge ging, auch aus entsprechendem Holz angefertigt worden sein."



Was ist der Grund für den früheren Wohlstand der Insel bzw. ihren Untergang?

Ein heute verschollener Kristall, der auf dem Steinblock im 1. Raum platziert wurde, schützte die Insel vor Stürmen und Seebeben. So konnte die Insel florieren.

Mit einem magischen Ritual wurden magische Wesen beschworen, die den Insulanern halfen: Steingolems/ fliegende Wesen/ Riesen ... Das Ritual fand im 2. Raum statt mit Hilfe der Holzstatuen und dem Kinderreim. Allerdings darf die Hilfe dieser Wesen nicht überstrapaziert werden.

Der Erfolg der Insel hing vor allem am Bau von hochseetauglichen Booten, die aus der Riesenpalmenart gefertigt wurden, die im letzten Raum steht. Allerdings scheiterten die Nachforstungsversuche an einer Rattenplage.

PLOTHOOKS:

Unterstützt den Forscher bei der Höhlenexpedition!

Der Forscher ist bei der Höhlenexpedition verschwunden und seitdem gibt es seltsame Vorkommnisse auf der Insel. Die Versuche, des Forschers die Insel bei einem magischen Ritual wieder zu altem Glanz zu verhelfen, haben dramatische Folgen: die riesigen Steinköpfe erwachen/ Vogelmenschen attackieren den Hafen/ ein Sturm droht.

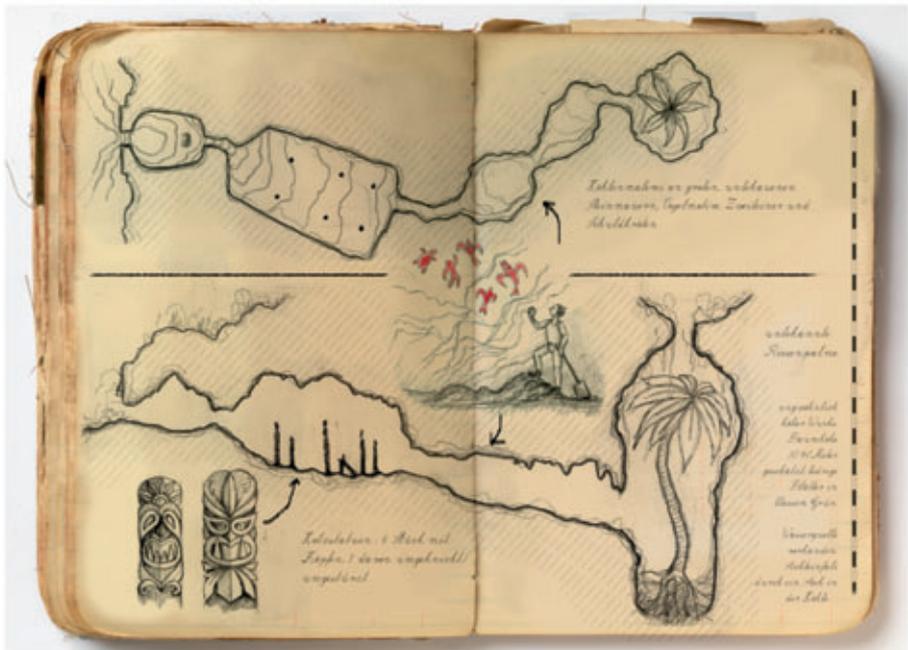
Ein rivalisierendes Forscherteam versucht die Geheimnisse der Insel zu ihrem Vorteil auszunutzen und muss aufgehalten werden um nicht eine noch größere Katastrophe auszulösen.

Name der Insel: z.B. Isla della Sangrini, Isle of Saint Niclas, Parina Island, l'Île de l'Épiris

Name des Forschers: z.B. Balouk de Toluguera, Isumuel Caratschi, Aolani Makaio, Luckner Gaspard, Jean Bernard Vixamar



Handout 1: Die Gegend außerhalb der Höhle



Handout 2: Die Höhle



EIN LULA-WEIHNACHTSGEDICHT

Ein gar festliches Gereim

Autor: Scarva

Zwischen Würfeln und Karton,
macht es leise „pong, pong, pong“.
Ein erschreckter Lurch der ruft:
„Lama, erwarten wir Besuch?“
Das Lama grinst und geht zur Tür.
„Ja, wen haben wir denn hier?“
Eine Schar Wichtel tobt draußen im Hof
und einer spricht ganz rigoros:
„Ich weiß hier gibt es den besten Shop,
drum packt schneller, hopp, hopp, hopp.“
Das Lama beschwichtigt, „Das ist richtig.
Doch warum diese Eile?
Es dauert doch noch eine Weile,
erst dann ist das Weihnachtsfest ganz nah.“
Der Wichtel guckt das Lama an:
„Das wäre schön, du alter Mann.
Das Weihnachtsfest es ist schon da.
Darum müssen wir uns sputen,
sonst gibt es LuLas mit Herzchenbluten.“
Das Lama ist noch etwas verwirrt,
da kommt der Lurch, völlig unbeirrt.
„Ihr lieben Wichtel, ich bin soweit.
Dort drüben stehen alle Päckchen bereit.“
Daraufhin sind freudig die Wichtel ausgezogen
um liebe LuLas zu belohnen.



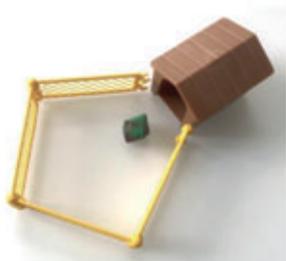
Und die Moral vor der Geschicht',
ein Lama kann lesen den Kalender nicht.



WÜRFEL SUCHEN EIN ZUHAUSE

Community-Notfall

Autor: Der Lurch



Unser heutiger Notfall ist Bernd.

Bernd ist ein wirklich liebenswerter Würfelschatz. Leider ist Bernds Leben nicht leicht, denn ihm fehlt eine Ecke. Ob Bernd von Geburt an die Ecke fehlt oder ob er sie bei einem Unfall verloren hat, ist uns leider nicht bekannt. Viel zu lange sitzt Bernd nun schon im Würfelauffangglas weil ihn

keiner kaufen wollte. Langsam verlässt ihn der Mut auf ein eigenes Zuhause wo er sein eigenes Plätzchen hat. Ein Würfelsammelglas als Haltungsort kommt für Bernd aufgrund seines Handicaps leider nicht in Frage.

Es versteht sich von alleine, dass Bernd keine großen Würfelwürfe mehr machen kann, aber der liebenswerte Bursche wird seinem zukünftigen Besitzer jede Zuneigung durch seine freundliche und anhängliche Art danken. Wir suchen für Bernd nun auf diesem Weg ein gutes Zuhause bei einem echten Würfelliebhaber in einem ruhigen Spielerhaushalt, der ihn so nimmt, wie er ist. Kleine Kinder sollten dem Haushalt nicht angehören, da sie zu wildem Würfeln neigen und dies zu viel wäre für Bernd.

Wer hat ein großes Herz und gibt diesem außergewöhnlichen Würfel eine Chance auf ein gutes Leben?

Bitte nur ernst gemeinte Adoptionsangebote unter Chiffre LuLa12345Bernd an lurch@lurchundlama.de



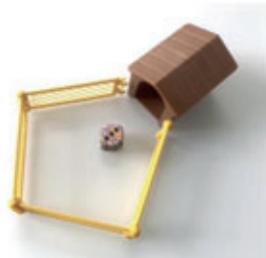
Unser zweiter Fall für heute ist Trulla.

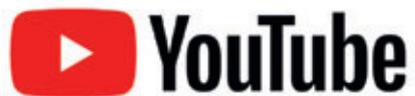
Trulla ist eine junge hübsche Mischlingswürfelin, die bisher auf der Straße lebte. Für Trulla suchen wir eine sympathische Familie, gerne auch mit Kindern, wo sie so richtig gefordert und geliebt wird. Allerdings muss Trulla dringend noch die Würfelschule besuchen, denn sie hat bisher noch keine große Würfelerfahrung.

Aber mit einer ruhigen Würfelhand wird Trulla sicherlich bald ein zuverlässiger Familienwürfel am Spieltisch werden.

Wer Trulla adoptiert, wird immer Spaß in der Bude haben. Eine Haltung in einem Würfelsammelglas ist möglich, da Trulla Artgenossen liebt. Es muss bitte nur gewährleistet sein, dass sie öfter herausgelassen und mit ihr gespielt wird.

Wer der Meinung ist, dass Trulla die perfekte Ergänzung seiner Familie ist und diesen quirligen Wirbelwind adoptieren möchte, melde sich bitte unter Chiffre Lu-La2233Trulla an lurch@lurchundlama.de





BEI LURCH UND LAMA GIBT ES REGELMÄSSIG NEUE VIDEOS ZU ALLEM RUND UM ROLLEN- UND BRETTSPIELE. HOWTO'S, LET'S PLAYS, SPIELVORSTELLUNGEN UND JEDE MENGE NEWS AUS DER SPIELSZENE. KOMM VORBEI AUF:

**[YOUTUBE.COM/LURCHUNDLAMA](https://www.youtube.com/lurchundlama)
[TWITCH.TV/LURCHUNDLAMA](https://www.twitch.tv/lurchundlama)**



DAS LULA-RÄTSEL

TÜRENRÄTSEL

Autor: Knurrkater

Die 6 Wandbilder sind nacheinander an einer Wand oder einem Rundgang angebracht. Die Symbole im Hintergrund (auf Blättern, Sternen etc) wechseln zufällig durch, entweder nach einem bestimmten Ereignis (Türen wurden einmal geöffnet und geschlossen) oder einmal täglich.

Hinweis 1

Die Symbole stellen gespiegelte Zahlen dar.

Hinweis 2

Die Knöpfe rechts am Rahmen mit den Symbolen sind drückbar und rasten ein, wenn die Zahl richtig ist.

Hinweis 3

Das schwarz-weiße Muster unter den Wandbildern deutet Pfeile an, in welcher Reihenfolge die Knöpfe zu drücken sind. Die Pfeile zeigen von links nach rechts.

Hinweis 4

Die rechte Pfote bzw. Krallen ist gelb und zeigt auf ein bestimmtes Symbol.

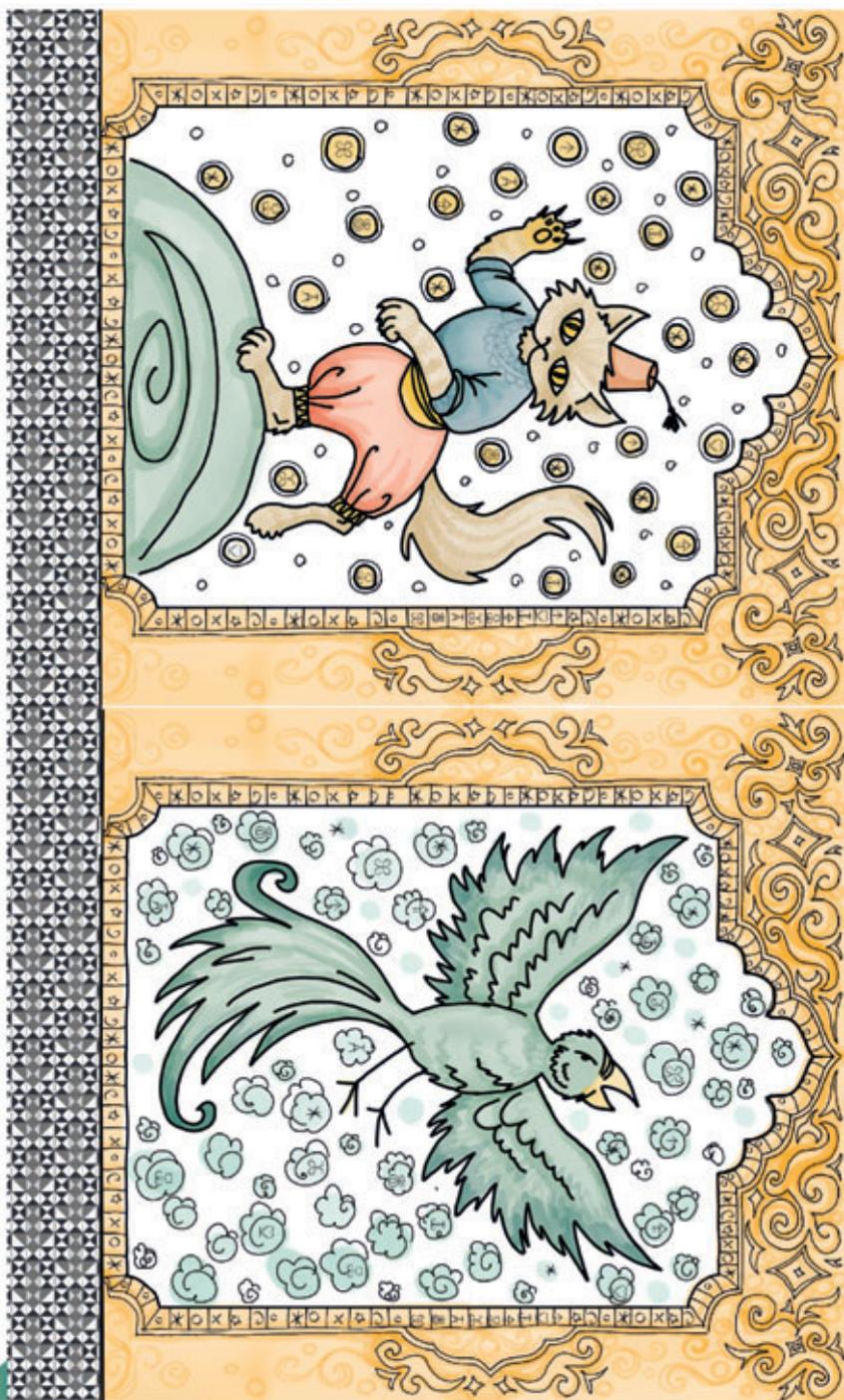
Hinweis von einem Zeugen

Das Türenrätsel soll möglichst einfach zu bedienen sein. Man muss sich keine Kombination merken, man muss nur wissen, wo man hinschauen soll.









NSC-WERKSTATT

Skurillix Pechbringer

Autor: Der Spielpädagoge

Hintergrund: Skurillix war schon als kleines Kind ein komischer Kauz. Er hatte ein Talent dafür die ungewöhnlichsten Sachen zu finden und sie an Leute zu verkaufen. Schnell stellte sich heraus, dass er wesentlich schlauer als die Leute in seinem Umfeld war. Da er schon immer einen Hang zur Exzentrizität, dem Reisen und dem Handel hatte, versuchte er als Jugendlicher sein Glück als fahrender Händler. Auf seinen Reisen traf er den sprechenden Raben Krahto, der sein Leben nachhaltig prägte.

Rolle: Anbieter zwielichtiger Dienste und Waren

Ziel: Krahto's Frau finden und befreien

Hilfreich durch: Magische Waren, Informationen, Magische Rätsel & Codes entschlüsseln

Persönlichkeit: manisch, fanatische Züge, redet gern mit sich selbst, feilscht knallhart, ehrlich

Geheimnis: Er gibt sich als Mann aus, hat sein biologisches Geschlecht aber verloren. Vorlieben: Gesellschaft von Außenseitern, Knochenschmuck

Fähigkeiten: Experte für Illusionsmagie, Verzauberung von Schmuckgegenständen, gute Intuition.



ZAUBERBUCHGENERATOR

IMPROVISIERTE BEUTE

Würfle 2w4 und einen w6, um ein besonderes Zauberbuch mit Ideen für seinen Inhalt und eine Falle zu erhalten.

W4 EINBAND

- 1 — Lose verleimtes Pergament
- 2 — Grün leuchtendes Metall
- 3 — Leder golden bestickt
- 4 — Holz mit rauer, dunkler Rinde

W6 FALLE BEIM ÖFFNEN

- 1 — Der Öffnende fängt Feuer
- 2 — Wasser flutet den Raum
- 3 — Blut kocht in den Adern der Leute im Raum
- 4 — Der Öffnende erblindet
- 5 — Das Buch schreit um Hilfe
- 6 — Ungläubige erhalten ein schändliches Mal

W4 INHALT DES BUCHES

- 1 — Steckbriefe von Adligen
- 2 — Eine versiegelte Gefängnisebene dunkler Zauberer
- 3 — Formel zur Fluchheilung
- 4 — Ein Flachmann heiliger Schnaps



ALTE SCHÄTZCHEN

Abenteuerspielbücher

Autor: Kooky Kingfisher

Mitte / Ende der 80er Jahre des letzten Jahrtausends war das Angebot an Rollenspielen, gerade in Deutschland, noch sehr übersichtlich. Wenn man, wie ich, auf dem Land groß geworden ist, brauchte es schon sehr glückliche Zufälle, um mit diesem wunderbaren Hobby in Berührung zu kommen. Bei mir war es der große Bruder eines Freundes, der uns Knirpse als seine Gruppe und Versuchskaninchen rekrutierte. Wir waren gerade mal 8 oder 9 Jahre alt, als wir unser erstes Abenteuer mit DSA1 bestritten. Dem Unverständnis meiner Eltern zum Trotz war dadurch das Feuer entfacht, das viele Jahre nur auf kleiner Flamme vor sich hin glimmen konnte. Es gab ja nichts...

Durch Zufall erhielt ich eins der Spielbücher von Ian Livingstone und Steve Jackson. Heute kann ich nicht mehr sagen, welches von meinen Vieren ich als erstes bekam. Aber mein Favorit war für lange Zeit "Die Stadt der Diebe" von Ian Livingstone.

Das Buch hat 169 Seiten und ist, wie alle anderen auch, im Taschenbuchformat von Goldmann. Es erschien 1988 dort in der 1. Auflage. Die deutsche Erstausgabe aus dem Thienemanns Verlag ist von 1985.

Um zu spielen benötigt man lediglich einen Bleistift. In den unteren Ecken jeder Buchseite ab Seite 24 ist jeweils ein W6 abgedruckt, mit denen man mit dem Daumenkinoprinzip einen Würfelwurf simulieren kann. Ideal für unterwegs also, wenn man keinen Würfel zur Hand hat. Für zuhause empfehle ich jedoch, auf einen oder zwei echte W6 zurückzugreifen und auch das kleine Charakterdatenblatt vorher zu kopieren.

Die Regeln sind zügig auf neun Seiten erklärt und man würfelt zu Beginn seine Charakterwerte aus. Die Charakterwerte beschränken sich auf Gewandtheit, Stärke und Glück. Zudem gibt es zu Beginn des Abenteuers noch einen Zaubertrank, mit dem man im Verlauf des Spiels die Maximalpunktzahl wiedergewinnen kann. Und schon kann man sich ins Abenteuer stürzen.

Nach der Vorgeschichte sind die Seiten nicht mehr nummeriert. Wie in jedem Solo-Abenteuer gibt es kleine Abschnitte, die die Geschichte weiter erzählen und an deren Ende man eine Entscheidung treffen oder einen Kampf be-



So sahen sie damals aus, die spannenden Abenteuer-Spielbücher.



Und dies war unsere Art, sie zu erleben.

stehen muss. Je nach Ausgang bzw. Entscheidung erhält man die Zahl des nächsten Abschnittes zu dem man blättern muss und wo die Geschichte fortgeführt wird. So blättert man sich quer durch das Buch, anstatt es linear zu lesen, bis man hoffentlich irgendwann auf den Abschnitt trifft, der das positive Ende des Abenteuers erzählt.

Obwohl das Cover sehr futuristisch anmutet, spielt "Die Stadt der Diebe" in einer mittelalterlich-fantasyhaften Umgebung: Silverton und Port Blacksand. Wahrscheinlich war dieses Abenteuer-Spielbuch deshalb mein Favorit, weil es DSA1 noch am nächsten kam.

Da man diese Solo-Abenteuer nicht beim ersten Durchgang löst, oder gar überlebt, habe ich damals schon angefangen, mir eine Karte zu zeichnen. Aus welchem Grund ich damals sogar jedes Monster mit den dazugehörigen Werten in einer Liste notiert habe, bleibt mir jedoch bis heute ein Rätsel.

Die Geschichte ist solide geschrieben, Szenen werden anschaulich geschildert und wer leichte Fantasy-Literatur mag, wird schnell in ihren Bann gezogen. Natürlich, wie soll es auch zur Zeit ihrer Entstehung gewesen sein, stolpert man von einem Klischee in das nächste. Da gibt es Monster wie Orks, Höhlentrolle, Schlangen, Wachen... Aber auch die Quoten-Hexe darf nicht fehlen, ebensowenig wie diverse Tavernen, in denen man sich rumtreibt, und Zombies und Piraten. Und natürlich den ewig geführten Kampf zwischen „Gut und Böse“: Man nimmt die Rolle eines Söldners ein, der in Silverton angeheuert wird, um einen weisen, alten Zauberer in Port Blacksand ausfindig zu machen. Dieser Zauberer soll gegen den mächtigen Prinzen der Dunkelheit antreten, um den Fluch zu nehmen, den er über das Städtchen Silverton gelegt hatte.

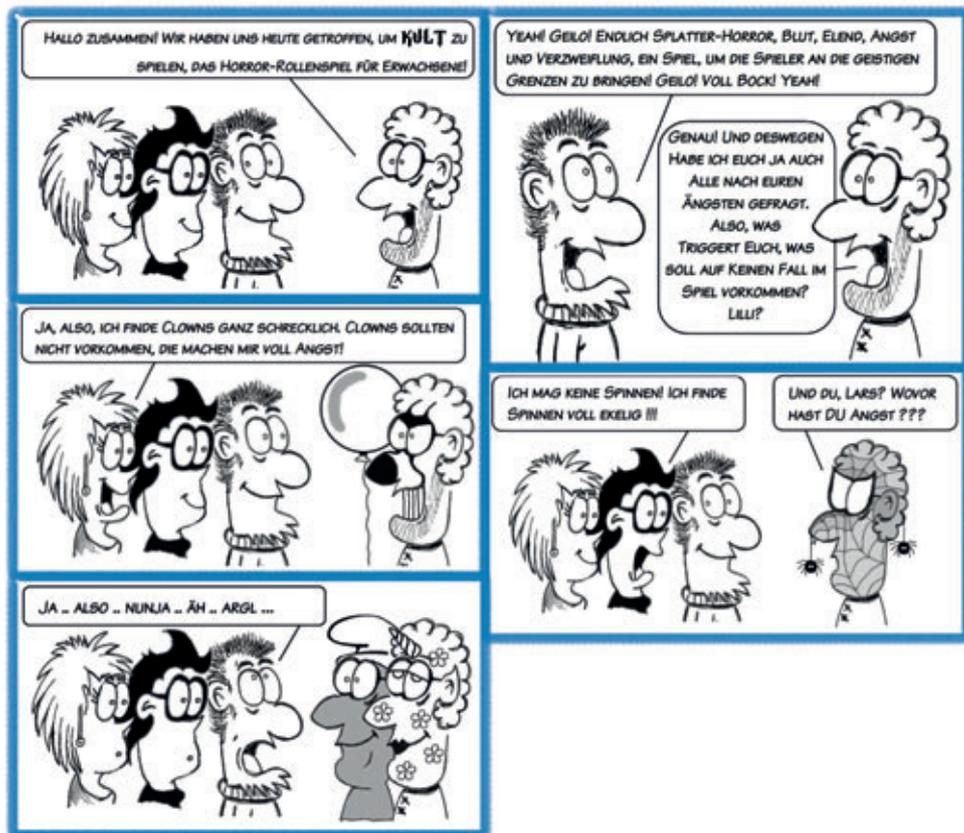
Auch nach 30 Jahren hat dieses kleine Taschenbüchlein nichts an seinem Charme eingebüßt, wenn man sich drauf einlassen kann, dass zu jener Zeit alles etwas mehr Schwarz und Weiß geschildert wurde - und damit meine ich nicht die Zeichnungen, die die Texte an mehreren Stellen auflockern. Um das Gefühl aus der Anfangszeit der Rollenspiele (wieder) zu spüren und eine kleine Reise in die Vergangenheit zu unternehmen, sind sie es auf jeden Fall wert mal wieder aus dem Regal genommen und entstaubt zu werden.



KULT URSEHOEK

Der KULT Cartoon mit Lars, Kevin, Lilli und Simoone

Autor: Kreggen



WIR SIND LURCH UND LAMA



LURCH UND LAMA IST MEHR ALS NUR EIN STREAM, ODER EIN SHOP. LURCH UND LAMA SIND DIE MENSCHEN IN UNSERER **COMMUNITY**.

INZWISCHEN HABEN SICH HUNDERTE SPIELFREUNDE AUF UNSEREM DISCORD VERSAMMELT, UM **ÜBER SPIELE ZU REDEN** UND NATÜRLICH AUCH **MITEINANDER ZU ZOCKEN**.

WENN DU GLEICHGESINNTE SUCHST, KOMM DOCH AUF DEM LURCH UND LAMA DISCORD VORBEI:

<https://discord.gg/MmMm7NreUZ>



UM FÜR EUCH WEITER COOLE **COMMUNITY - AKTIONEN** UND **STREAMS** MACHEN ZU KÖNNEN, BRAUCHEN WIR **EURE UNTERSTÜTZUNG**.



AUF UNSERER PATREON-SEITE KÖNNT IHR UNS NICHT NUR SUPPORTEN, SONDERN AUCH **TOLLE PRÄMIEN** EINSAMMELN.
SCHAUT VORBEI AUF:

www.patreon.com/lurchundlama



DIE SCHÖNHEIT DER SEE

Ein Abenteuer für Vaesen

Autor: SoylentBob

Das Abenteuer basiert auf der Geschichte Ekke Nekkepenn von Hans Christian Andersen. [1]

EINLEITUNG

HINTERGRUND

Der Seefahrer Godelef Volquartz war vor 18 Jahren zusammen mit seiner Frau und seiner Crew auf der Rückfahrt von England nach Sylt in einen heftigen Sturm geraten. Im Auge des Sturms erblickten die Seefahrer einen riesigen, bis zur Hüfte menschlichen Körper im Wasser, der sein Wort an sie wandte. Es war der Meermann Ekke Nekkepenn, der von ihnen verlangte, dass sie seiner Frau Ran helfen ihr Kind zur Welt zu bringen. Wenn sie dies nicht tun würden, würde sie vor Schmerzen weiter Salz am Grunde des Meeres mahlen und damit den Sturm noch weiter verschlimmern, auf dass die Wellen ihr Schiff letztlich verschlingen sollte. Als Godelefs Frau Enna dies hörte, sprang sie mutig in die kalte, stürmische See und half Ran bei der Entbindung des Kindes. Kurze Zeit später beruhigte sich die See und der Meermann brachte Enna zurück an die Wasseroberfläche und beschenkte sie und ihren Mann mit schier unzählbaren antiken Gold-, Silber- und Kupfermünzen.

Doch obwohl Ran ihrem Mann einen gesunden Sohn schenkte, sehnte sich Ekke von diesem Zeitpunkt an Enna wieder in sein Schloß am Meeresboden zu bringen und zu seiner Frau zu machen.

Aber so heiß die Flamme der Sehnsucht in Ekke auch brannte, so vergesslich war der Meermann auch und so verblieb er viele Jahre untätig am Boden der See, bis eines Tages der Schriftsteller Hans Christian Andersen auf die Insel kam um ihre Geschichten und Sagen aufzuschreiben. Als Andersen sich an Godelef wandte, der mittlerweile zum Bürgermeister von Rantum geworden war, schaffte er es ihm diese Geschichte und den Namen des Meeremannes zu entlocken. Durch die Nennung seines Namens angezogen ging Ekke auf die

[1] <http://www.sagen.at/texte/sagen/deutschland/schleswig-holstein/ingevonrantum.html>

Insel und begann in seiner menschlichen Form junge Frauen an ihren Nordseestränden zu entführen, weil er sie mit Enna verwechselte.

Als er schließlich Ennas Tochter Inge fand, war er sich sicher sie nun endlich wieder gefunden zu haben, denn sie ist ihrer Mutter wie aus dem Gesicht geschnitten. Deshalb brachte er sie unmittelbar unter seinen Bann und verfolgt seitdem das Ziel sie in einer Kirche an Land zu ehelichen.

CHRONIK DER EREIGNISSE

- 21.02.1855 - Ankunft der Charaktere auf Sylt. Am Abend findet das alljährliche Biikebrennen statt.
- 13.02.1855 - Inge nimmt den Antrag von Ekke an und opfert sich damit, um die entführten Frauen zu retten und die Serie der Entführungen zu beenden. Zu diesem Zeitpunkt hat Ekke bereits über ein Dutzend Frauen in seine Gewalt gebracht.
- 28.01.1855 - Jesine Madsen schreibt ihren Brief an die Gesellschaft
- 13.01.1855 - Ekke beginnt im unregelmäßigen Abstand von wenigen Tagen junge Frauen an den Nordseestränden der Insel zu entführen und sie in sein Schloß zu bringen.
- 12.01.1855 - Hans Christian Andersen entlockt Godelef die Geschichte über seine schicksalhafte Begegnung mit dem Meermann Ekke Nekkepenn.
- 07.01.1855 - Hans Christian Andersen kommt auf Sylt an
- 05.01.1855 - Hans Christian Andersen reist von Kopenhagen aus nach Sylt

EINLADUNG

Sehr geehrte Damen und Herren der Gesellschaft, ich bin mit meiner Weisheit am Ende. Seit Wochen verschwinden junge Frauen scheinbar spurlos von unserer schönen Heimatinsel Sylt und die Stimmung hier beginnt langsam, aber sicher, zu kippen.

Die anderen Bauern sind alles andere als offen gegenüber Fremden und schotten sich jetzt noch mehr von den anderen Bewohnern der Insel ab. Selbst die Hemmschwelle für Gewalt scheint langsam abgebaut zu werden und ich weiß nicht, wozu das noch führen wird. Vielleicht hat es auch mit diesem unerbittlich harten Winter zu tun, der uns alle über die letzten Monate ausgezehrt hat, aber mir fehlt noch die Hoffnung, dass es mit dem Biikebrennen besser wird. Die größte meiner

Sorgen ist allerdings, dass meine Stella, die nächste sein könnte, die verschwindet.

Bitte helfen Sie uns! Bringen Sie unsere verschwundenen Töchter zurück und legen sie diese unsäglichen Streitigkeiten bei.

Gez. Jesine Madsen

P.S. Ich habe ihnen Zimmer im Gasthaus "Friesenstube" reserviert, wenden Sie sich hierzu bitte direkt an Ayk, den Wirt, sobald Sie auf der Insel angekommen sind.

SYLT

Bei der Überfahrt nach Sylt weht den Charakteren ein eisiger Westwind entgegen.

Im Norden der Insel werden sie als erstes von der Kirche St. Jürgen begrüßt, die den Seefahrern bei Nacht auch als Leuchfeuer dient. Das Schiff fährt durch das Wattenmeer und legt an der Ostküste am Hafen



Munkmarsch an. Der Hafen wirkt wie im Winterschlaf, nur wenige Seemänner verladen dort die Waren, die für den Alltag auf der Insel benötigt werden.

Auf der Insel leben derzeit ca. 3000 Menschen, die ihr täglich Brot mit der Fischerei und Arbeit auf den landwirtschaftlichen Betrieben verdienen. Hierbei klafft die Schere zwischen dem armen und reichen Teil der Bevölkerung weit auseinander. Während die Landwirte jeden Tag ums Überleben kämpfen, leben die Fischer in relativem Wohlstand.

COUNTDOWN UND KATASTROPHE

COUNTDOWN

1. Hans Christian Andersen entlockt Godelef den Namen Ekke Nekkepenn und lockt den Meermann damit auf die Insel, wo er im Anschluss beginnt junge Frauen zu entführen, weil er sie für Enna hält.

2. Wenn die Charaktere es schaffen die Hochzeit zwischen Inge und Ekke zu verhindern, dann wird er an den Boden des Meeres zurückkehren und mit

seiner Frau Ran einen großen Sturm heraufbeschwören, der das Biikebrennen in Gefahr bringt.

3. Während des Biikebrennens wird er Stella entführen und an den Boden der See bringen.

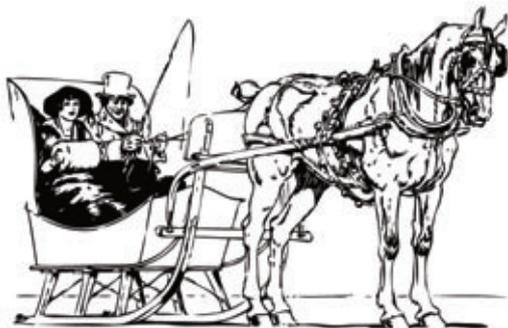
KATASTROPHE

Wenn die Charaktere es nicht schaffen die verlorenen Kinder aus dem Schloß des Meermannes zu befreien, dann werden ihre Leichen einige Wochen später an den Nordseestränden der Insel angespült. Nachdem Frau Madsen bereits ihren Mann verloren hat, bringt sie der Fund des leblosen Leichnams ihrer Tochter am Strand von List zur Verzweiflung. Sie wird versuchen sich in den Fluten der Nordsee das Leben zu nehmen, um wieder bei ihrer Familie zu sein.

SCHAUPLÄTZE

GASTHAUS FRIESENSTUBE IN WESTERLAND

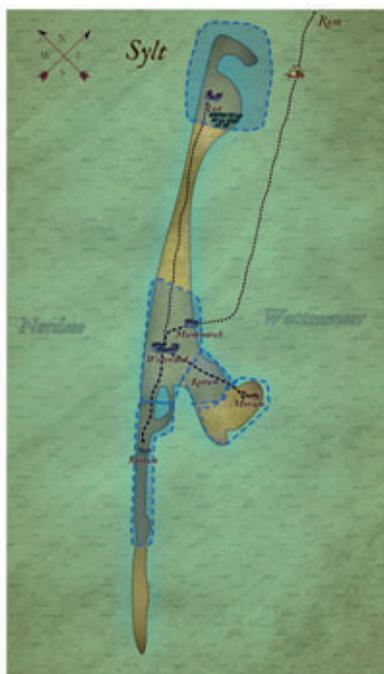
Das Gasthaus befindet sich im Kern des Orts Westerland. Es ist eines der größten Reetdachhäuser in der Nachbarschaft. Über der Tür prangt ein eiserner Schriftzug "Friesenstube", in geschwungenen Lettern darüber steht das Baujahr 1626.



Bei Ankunft laufen sie in den Schriftsteller H.C. Andersen hinein, der gerade in einen Streit mit dem Gastwirt vertieft zu sein scheint. Er trägt langes Haar, welches ihm in leicht schmierigen Locken über die Ohren fällt. Er ruft dem Gastwirt beim Hinausgehen zu: "Es ist eine alte dänische Tradition, dass einer der Söhne des

Hauses den männlichen Gast rasiert!" Als er sich anschließend umdreht und das Gasthaus fluchtartig verlassen will, rempelt er ungeschickt einen der Spielercharaktere an, stolpert und lässt dabei zahlreiche Notizen fallen. Versuchen die Spieler ihn in ein Gespräch zu verwickeln, so lehnt er dies mit der Begründung ab, dass er einen wichtigen Termin mit dem Bürgermeister hat.

Im Innern des Gasthauses finden die Charaktere einen kargen provisorisch eingerichteten Schankraum. Hinter einem Tresen steht ein Mann, dessen Schnurrbart beim Reden über seine Oberlippe läuft, wie eine kleine haarige



Die Insel Sylt, wie die Charaktere sie bereisen

eine schlechte Kritik über eines seiner Werke liest, er sich auch mal wutentbrannt mit dem Gesicht nach unten ins Gras wirft und mit den Fäusten jähzornig auf den Boden trommelt.

Wenn die Charaktere sich in das zweite Stockwerk begeben um ihre Quartiere zu inspizieren, so finden sie an der ersten Tür auf der rechten Seite einen Zettel, auf dem geschrieben steht: "Es sieht nur so aus, als wäre ich tot!" Auf Nachfrage wird der Wirt ihnen erklären, dass der Schriftsteller einen unnatürlich tiefen Schlaf hat und sich davor fürchtet lebendig begraben zu werden.

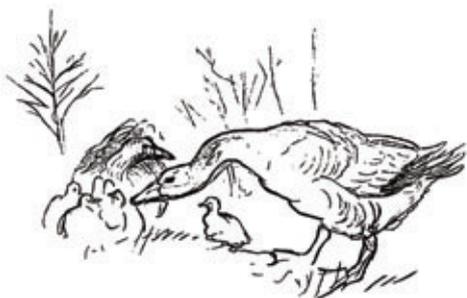
Zu einem späteren Tageszeitpunkt können die Charaktere hier mit Andersen sprechen oder in der Nacht in sein Zimmer eindringen, um dessen Notizen zu stehlen und Godelefs Geschichte in Erfahrung bringen.

CHARAKTERE

Ayk, Hans Christian Andersen

Raupe. An den etwas in die Jahre gekommenen Holzwänden finden sich eingravierte Nixen und Meerjungfrauen. Vermutlich jede davon ein Zeichen, welches auf die Vergangenheit des Gastwirts hindeuten könnte. Bei Nachfragen zur Ausstattung erklärt der Gastwirt den Neuankömmlingen, dass Westerland erst im vergangenen Jahr (1855) zum Seebad erklärt wurde und seit dieser hoheitlichen Erklärung des Königs viele Leute auf das Eiland kamen und sich für ihn so eine Chance geboten hat die Seefahrt aufzugeben und seinen Lebensunterhalt als Gastwirt zu verdienen.

Auf den merkwürdigen Herren angesprochen, der ihnen gerade entgegen gekommen ist, wird der Gastwirt ihnen erläutern, dass jede Menge komische Käuze seit der königlichen Erklärung auf der Insel ein- und ausgehen. Wenn die Charaktere hier weiter nachhaken, dann erzählt er ihnen, dass der Schriftsteller kein Schweinefleisch isst, immer ein Seil dabei hat und dass, wenn er



BAUERNHÖFE IN LIST

Die Charaktere sollten nach ihrer Ankunft in Westerland möglichst bald die Bauernhöfe im Norden der Insel besuchen. Auf den Straßen in der kleinen Ortschaft treiben sich Unmengen an Schafen in Scharen herum und hindern immer wieder das Fortkommen der Gruppe. Auf einem Hof im Orts-

kern angekommen finden sie ihre Auftraggeberin Jesine Madsen. Sie lebt dort in einfachen Verhältnissen und kümmert sich dort größtenteils alleine um ihren Hof, seit ihr Mann vor einigen Jahren verstorben ist. Ihre Tochter Stella fasst so gut es geht mit an, hat ihrer Meinung nach aber noch zu viele Flausen im Kopf, denn sie will ihren eigenen Weg gehen und den Hof der Eltern nicht weiter führen. Gerade ist die Tochter unterwegs zu den Nachbarn. Sie soll dort eine Kanne Milch abholen.

Frau Madsen wird den Charakteren ans Herz legen sich nicht mit den Bauern anzulegen. Diese radikalisieren sich schon seit einigen Wochen immer weiter und versuchen mittlerweile nicht mal mehr ihre Fremdenfeindlichkeit zu verbergen.

Wenn die Charaktere den Ort List näher erkunden möchten, dann wird ihnen auffallen, dass sie auf Schritt und Tritt von einer griesgrämig dreinschauenden Gruppe von ärmlich gekleideten Bauern beobachtet werden. Sprechen die Charaktere sie auf ihr Verhalten an, so reagieren diese aggressiv und werden versuchen sie in einen Kampf zu verwickeln. Der Grund für ihr Handeln ist, dass sie vermuten, dass eine Gruppe von Fremden versucht ihre Kinder in ihre Fänge zu bekommen. Dies wollen sie mit allen Mitteln verhindern.

Frau Madsen wird ihnen erzählen, dass bisher das Hauptziel der Wut der komische Schriftsteller ist, der seit einigen Wochen auf der Insel verweilt und scheinbar überall seine Nase reinsteckt. Die Bauern hätten beobachtet, wie der Schriftsteller mit einigen der verschwundenen Kindern geredet hat. Er hätte behauptet, er wolle nur die Geschichten der Insel sammeln und für sein nächstes Buch aufschreiben, aber das glaubten sie ihm nicht.

Wenn die Charaktere die siebzehnjährige Tochter Stella fragen, ob sie etwas komisches beobachtet hat, dann wird sie ihnen davon erzählen, dass sie vor einigen Wochen einen jungen Mann am Strand gesehen hat, den sie noch nie

gesehen hat. Er hat sie mit seinen strahlend blauen Augen angesehen und sie konnte nur durch den Ruf ihrer Mutter den Blickkontakt brechen. Danach hat sie den Mann allerdings nie wieder gesehen. Aus Angst davor, dass sie noch mehr Ärger von ihrer Mutter bekommen würde, hat sie ihr nichts von dieser Begegnung erzählt, denn alle verschwundenen Frauen waren auch zuletzt an den Nordseestränden gesehen worden.

CHARAKTERE

Jesine Madsen, Stella Madsen, besorgte Bauern

BIIKEHAUFEN AM STRAND

Die Charaktere werden die vorbereiteten Biikehaufen untersuchen wollen, weil sie dort die verschwundenen Frauen vermuten. Die Haufen können sie überall an den Stränden der Nordseeküste finden. Sie bestehen aus aufgehäuften Ästen, Gestrüpp und kleinen Bäumen, die die Anwohner über Wochen dort sammeln. Sie sind von innen hohl, mit Stroh ausgelegt und bergen keine nennenswerten Hinweise auf den Verbleib der Frauen.

Wenn die Charaktere vom Strand auf die See schauen oder der Wind von Westen ihnen am Strand besonders stark um die Ohren weht, dann können sie hier einen Hinweis auf die Verbindung zum Meer erlangen. Unter dem Wind in ihren Ohren hören sie dann die Stimme von Ran, die leise klagt: "Gebt ihm was er will und er wird eure Kinder gehen lassen!" und auf dem Wasser sehen sie einen riesigen menschenähnlichen Körper, der farblich kaum von den Wellen zu unterscheiden ist und im nächsten Augenblick verschwunden zu sein scheint.



HAUS DES BÜRGERMEISTERS IN RANTUM

Die Aussagen von Frau Madsen und die Begegnung vor dem Gasthaus sollten die Charaktere auf der Suche nach dem Schriftsteller zum Haus des Bürgermeisters von Rantum führen.

Vor dem Haus hat sich eine Gruppe aus Anwohnern versammelt. In ihren Händen halten sie Haushaltsgegenstände, mit denen sie Krach machen. Mit Kochlöffeln hauen sie auf Kochtöpfe und mit Schaufeln auf Eimer ein, bis eine junge Frau und ein junger Mann ihnen die Tür des Hauses öffnen. Sie gehen von Anwohner zu Anwohner und geben diesen aus einem großen Beutel eine scheinbar großzügige Anzahl Münzen. Das Brautpaar besteht aus Inge Volquartz und Marius Ibsen, der menschlichen Form von Ekke. Wenn die Charak-

tere einen genaueren Blick auf die Münzen erhaschen können, dann stellen sie fest, dass einige der Münzen sehr alt zu sein scheinen. Die Münzen, die nicht aus Edelmetall bestehen, sind sogar schon ganz grün angelaufen, als hätten sie über eine lange Zeit im Wasser gelegen. Die Münzen sind aus Ekkes Schatz und wurden vom Bräutigam mitgebracht um die Hochzeitstraditionen aufrecht zu erhalten. Wenn die Charaktere sich das Brautpaar genauer ansehen, dann werden sie feststellen, dass beide auffällige blaue Augen haben, so wie die Augen, von denen Stella ihnen erzählt hat. Zudem wirkt die Braut leicht abwesend auf sie. Hierbei handelt es sich um Anzeichen auf den Bann, den Ekke auf Inge gelegt hat. Den Spielenden muss an dieser Stelle klar werden, dass Gefahr im Verzug ist und sie diese Hochzeit unbedingt aufhalten müssen.

Von dem Krach der Anwohner aufgeschreckt, versucht sich der Schriftsteller unbemerkt aus dem Haus abzuseilen.

Nachdem die Anwohner den Eingang des Hauses nicht mehr belagern, können die Charaktere um ein Gespräch mit Godelef bitten. Das Innere des Hauses zeugt davon, dass man die Bewohner durchaus als reich bezeichnen könnte. Es finden sich scheinbar teure orientalische Teppiche, meisterlich gefertigte Flaschenschiffe und Ölgemälde von Schiffen in Mitten eines Sturms. Godelef



ist sehr stolz auf das, was er erreicht hat und freut sich darauf seine Tochter am morgigen Tag endlich in gute Hände abzugeben. Die Charaktere müssen ihn davon überzeugen, dass seine Tochter in Wirklichkeit in höchster Gefahr ist. Schaffen sie dies, dann wird er Marius mit Gewalt aus seinem Haus werfen und die Hochzeit annullieren. Vor der Tür verziehen sich anschließend die Gesichtszüge des geschassten Bräutigams und verraten damit den Meeremann. Auf frischer Tat ertappt wird er jähzornig reagieren, einen tödlichen Fluch auf Godelef legen und danach ins Meer flüchten.

Nachdem Ekkes Bann auf Inge gebrochen wurde, wird sie den Charakteren angsterfüllt erzählen, dass er ihr gesagt hat, wenn er nur bekommen würde was er will, dann würde er die anderen Frauen gehen lassen. Sie war bereits mit ihm in seinem Schloß am Meeresgrund und hat dort gesehen, wie die anderen Frauen gefangen gehalten werden und hat sich deshalb bereit erklärt seine Frau zu werden.

Sollten die Charaktere es nicht schaffen zu Godelef durchzudringen, dann kann ihnen auch Enna einen Tipp mit auf den Weg geben.

CHARAKTERE

H.C. Andersen, Godelef Volquartzen, Enna Volquartzen, Inge Volquartzen, Marius Ibsen, Anwohner

BIIKEBRENNEN

Das alljährliche Biikebrennen findet traditionell am Abend des 21. Februars statt. Dies ist der heutige Abend.

Mit dem Abbrennen des Biikehaufens wird von den Inselbewohnern das Ende des Winters eingeläutet. Deshalb sind sie auch davon überzeugt, dass es niemals ausfallen darf, weil sonst der Winter niemals enden wird. Am Abend des Biikebrennens versammeln sich so die einzelnen Gemeinden. Jede Person erhält eine eigene Fackel und auf das Kommando "Tjen di Biiki ön" werfen sie diese auf den Haufen und entzünden damit gemeinsam das Feuer.



Biikebrennen

Während das Ritual in vollem Gang ist wird Stella, die Tochter von Frau Madsen entführt. Hierdurch angestachelt werden die besorgten Bauern während oder nach den Feierlichkeiten einen Angriff auf die Spielergruppe durchführen. Die Bauern sind mittlerweile so verzweifelt, dass sie wie religiöse Fanatiker bis zum Tod kämpfen werden ohne einen Funken Einsicht zu zeigen.

Sollten die Charaktere sich entscheiden nicht zum Biiekbrennen zu erscheinen, dann werden die Bauern stattdessen das Gasthaus überfallen und versuchen sie und den Schriftsteller anzugreifen.

KONFRONTATION

Ekke Nekkepen ist ein Meermann nach dem Grundregelwerk (Siehe S. 140 "Vaesen - Nordic Horror Roleplaying")

Die Charaktere können Ekke nur auf hoher See konfrontieren. Ein Kampf dort ist allerdings fast aussichtslos, denn er findet in einem von Ran heraufbeschwörten Sturm statt. Der Meermann wird weitere Bewohner der See zu seiner Hilfe rufen und so das Schiff, auf dem sich die Charaktere befinden, weiter gefährden.

Im Tausch gegen die von ihm entführten Frauen wird er nur Enna akzeptieren. Sollten die Charaktere es schaffen Ekke im Kampf zu besiegen, dann vernehmen sie bei seinem Ableben den markerschütternden Schrei von Ran aus den Tiefen des Meeres und spüren, wie das Meer immer unkontrollierbarer wird. Nach einiger Zeit wird ihr Schiff schlussendlich kentern und die See wird die Charaktere verschlingen. Die Charaktere wachen am nächsten Morgen, neben all den angespülten Körpern der verschwundenen Töchter an einem der Strände der Insel auf.

- Die Sylt Karte wurde in Wonderdraft erstellt.
- Die Battlemap Biiekbrennen wurde in Dungeondraft erstellt.

Mein Dank gebührt an dieser Stelle der tapferen Abenteurergruppe, die an der Spieltest Runde teilgenommen und das Abenteuer mit ihrem Feedback und Ideen verbessert hat:

- Alessa als: Charlie, die Jägerin
- Knurrkaterchen als: Katarina Hammarberg, die Akademikerin
- Diego als: Benka Tjorven, der Vagabund
- Nyox als: Viggo Mattson, der Okkultist

Alle Handouts können auch vom Autor bezogen werden.

KREATIVITÄTSTECHNIK

Event Storming

Autor: SoylentBob

Als Spielleiter-/in braucht man immer wieder Kreativtechniken um neue Abenteuer zu entwerfen. Als ein Beispiel für eine Kreativtechnik, die mir immer sehr geholfen hat, möchte ich daher eine, für das Rollenspiel abgespeckte Version, des Event Stormings erläutern.

Das Event Storming [1] ist originär ein Verfahren, mit dem in der Systemanalyse und -konzeption große Softwaresysteme in kleine von Menschen verständliche Teile zerlegt werden. Wenn wir den Fokus auf die Ereignisse legen, dann können wir diese Technik aber auch anwenden, um spannende Rollenspielabenteuer zu konzipieren.

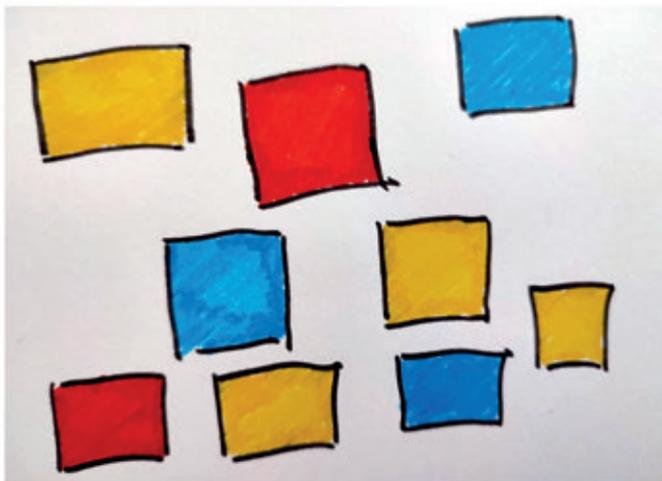
WAS BRAUCHE ICH DAFÜR?

Ihr benötigt eine erste Abenteueridee und die folgende Materialien:

- Einen Stift
- Haftnotizen, Karteikarten oder klein geschnittene Zettel
- Eine Arbeitsfläche zum Aufkleben oder Auslegen der Zettel

PHASE 1: EVENT STORMING

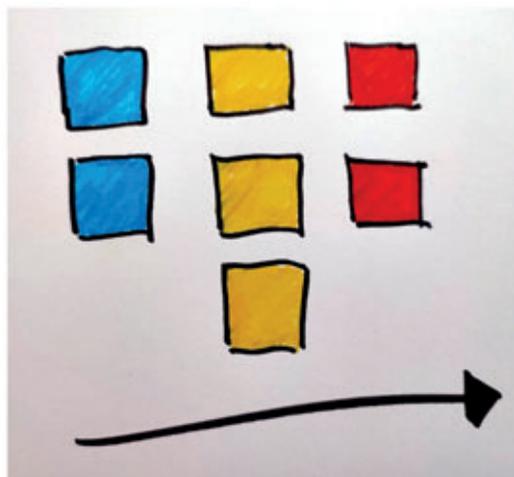
Im ersten Schritt denkt ihr über eure Abenteueridee nach und fragt euch, welche spannenden Ereignisse die Charaktere im Laufe des Abenteuers erleben könnten. Für jede dieser Ideen nehmt ihr euch einen Zettel und notiert darauf eine kurze Zusammenfassung der Idee und verteilt sie ungeordnet auf eurer Arbeitsfläche. Wie bei einem Brainstorming solltet ihr eure Ideen in dieser Phase auch noch nicht hinterfragen, sondern eurer Kreativität freien Lauf lassen.



Beispiel Phase 1

PHASE 2: ORDNUNG

Wenn ihr all eure Ideen notiert habt, könnt ihr damit beginnen einen roten Faden darin zu suchen. Gruppiert sie nach Schauplätzen, einer Zeitachse oder den handelnden Personen in der Geschichte. Hierbei werdet ihr schnell merken, welche Ereignisse aus der Reihe fallen und daher von euch aussortiert werden können.



Beispiel Phase 2

PHASE 3: AUSARBEITUNG

Habt ihr all diese Schritte durchlaufen, dann solltet ihr jetzt ein gutes Grundgerüst für euer nächstes Abenteuer haben und könnt euch daran machen es für den nächsten Spielabend auszuarbeiten. Denkt daran, dass ihr möglichst flexibel bleibt wo die Ereignisse zeitlich und örtlich in eurem Abenteuer stattfinden können, nur für den Fall, dass eure Spieler mal einen kleinen Umweg auf sich nehmen.



TIPPS FÜRS ROLLENSPIEL

Wie tauche ich tiefer ein ins Rollenspiel?

Autor: Kirgam

SPIELLEITERTIPPS

Fast jeder hat sich sicherlich schon gefragt: „Wie bringe ich meinen Spielern die Welt meines Spiels näher?“

Was kann ich dafür tun, dass der nächste Spielabend in den Köpfen meiner Spieler in guter Erinnerung bleibt? Vielleicht sogar unvergesslich wird.

Ich möchte hier Tipps geben wie man als Spielleiter/-in seine Spieler tiefer in die Welt des Rollenspiels eintauchen lassen kann.

1. OUTTIMEGESPRÄCHE

Outtimegespräche sind wichtig für eure Gruppe und es sollte auf jeden Fall die Möglichkeit gegeben sein, Dinge außerhalb des Rollenspiels zu diskutieren. Setzt hierfür feste Punkte. Dies solltet ihr mit eurer Gruppe bei einer Session 0 klären.

Vor und nach dem Abenteuer sind super Zeitpunkte um über alltägliche Dinge zu reden. Beispielfhaft kann man hier Jens nennen, der seine Spieler vor den Let's Plays immer fragt was es Neues bei Ihnen gibt. Solltet ihr eine Essenspause machen,

ist dies natürlich auch eine Gelegenheit für Outtimegespräche. Mitten in einer Szene ist auf jeden Fall der falsche Zeitpunkt dafür, auch wenn der Witz, den einer der Spieler erzählen will, noch so gut sein mag.

Die Trauerszene um Trinket wäre nie eine so schöne, ergreifende und intensive Szene geworden, wenn das Lama oder der Lurch, Schiraki oder Mariano etwas erzählt hätten was nicht zum Spiel gehört.

Wichtig hierbei: Haltet euch selbst daran.



2. BESCHREIBUNG

Ihr kommt in eine typische mittelalterliche Stadt, die Wachen am Tor haben euch den Torzoll abgenommen und ihr lauft schließlich bis zum Marktplatz, auf dem heute Markttag ist.

Das ist eine solide Beschreibung und du hast deine Spieler dort, wo du sie wahrscheinlich haben wolltest: Am Marktplatz. Aber woher wissen deine Spieler, wie eine typische Stadt im Mittelalter ausgesehen hat? Wie ist die allgemeine Stimmung? Und so weiter.



Wie wäre es denn mit nachfolgender Beschreibung:

Vor euch ragt die aus groben Steinen gebaute Mauer einer Stadt auf. Ihr müsst ein wenig vor dem Tor warten, da eine kleine Schlange von Leuten um Einlass in die Stadt bittet und von zwei Gardisten in einem bunten Waffenrock kontrolliert werden. Schlussendlich seid ihr an der Reihe, ein schlecht rasierter Gardist mustert euch mürrisch von oben bis unten, bis er euch schließlich den Torzoll in Höhe von 3 Hellern abnimmt. Ihr schreitet durch das Tor und kommt in eine Stadt, in der die Häuser eng zusammen stehen. Als ihr durch die schmalen Gassen lauft, müsst ihr aufpassen nicht in den Unrat und die Fäkalien, die auf euren Weg liegen und dank der Sonne schon jetzt beginnen übel zu stinken, zu treten. Nach einigen Minuten kommt ihr auf einem kleinen Platz an, auf dem ihr die Geräusche von Mensch und Tier vernehmt. Die kleinen Stände hier verraten euch, dass heute Markttag ist.

Was auf den ersten Blick auffällt, ist, dass diese Beschreibung natürlich um einiges länger ist, aber die Spieler können sich nun besser vorstellen, wie diese Stadt aussieht, wie sie riecht und was gerade hier passiert.

Solche Beschreibungen zur Hand zu haben, dauert Zeit, aber hier hilft, wie bei den weiteren Tipps auch, immer wieder versuchen und üben.

Bei der Beschreibung von Szenen solltet ihr vermeiden, Vergleiche mit Dingen aus der Popkultur zu ziehen. Ein "Der Tempel sieht so aus wie der Tempel in *Indiana Jones und der Tempel des Todes*" oder "der Gardist spricht wie *Forrest Gump*", reißt euch aus der Szene. Die Beschreibung bringt Kommentare wie "Kalimar" oder "mein Name ist Forrest, Forrest Gump" hervor. Die Stimmung, die hier kaputt gemacht wurde, muss man dann erst wieder mühsam aufbauen.

3. NAMEN

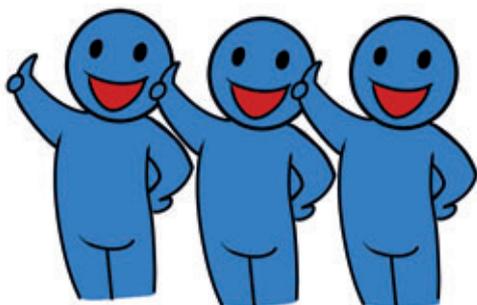
Habt Namen parat, die für die Region der Welt in der Ihr spielt typisch sind. Nehmt euch hierzu einen Zettel und schreibt euch Namen für jedes Geschlecht, Gasthäuser und andere Gebäude auf.

Denn es gibt viele Spieler, die spontan mal einen Passanten oder die Bäckerfrau ansprechen und

während des Gesprächs nach deren Namen fragen. Sucht man dann in der Regionalspielhilfe nach einem Namensverzeichnis ist die Stimmung in der Runde schnell weg. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass man als Spieler dann denken kann: *Oh, diese Figur ist wohl nicht plotrelevant.*

Hast du jedoch einen Zettel mit verschiedenen Namen an deinem Meisterschirm, nimm einen von diesen, notiere für welche Person oder welchen Ort du du ihn benutzt hast und spiele das Spiel ohne große Unterbrechung weiter. Solltest du einmal keine Liste zur Verfügung haben, improvisiere. **Wichtig:** Notiere dir diesen Namen und für wen oder was du ihn benutzt hast. Damit Alrik Musterbauer, Alrik Musterbauer bleibt und später nicht zu Berik Musterbauer wird.

Schöner ist es, wenn die Charakter Mandy, die nette Bäckerfrau von der Ecke kennen, als nur die nette Bäckerfrau ohne Namen von der Ecke.



4. REAKTIONEN

Lasst die Welt auf die Charaktere und ihre Taten reagieren. Haben die Charakter eben eine Räuberbande aufgemischt und betreten blutüberströmte eine Gastwirtschaft, um dort unter zu kommen, dann sollten die Wirtsleute und Besucher der Wirtschaft darauf angemessen reagieren. Stellt euch einfach vor, wie ihr privat reagieren würdet, wenn plötzlich jemand blutüberströmte auf euch zukommt.

Bei Kampagnen ist dieser Aspekt für die Immersion besonders wichtig. Beispielsweise, wenn die Charaktere der Bäckerfrau geholfen haben und sie nach einem halben Jahr wiederkommen. Wahrscheinlich erinnert sich die Bäckerfrau noch immer an sie und schenkt der Gruppe als Dank ein Brot.

5. MUSIK

Die richtige Musik kann euch beim Leiten helfen, eine bestimmte Stimmung zu erzeugen. Ein nicht gut ausgewähltes Musikstück kann euch viel Stimmung kaputt machen. Bei der Musik solltet ihr Soundtracks von bekannten Filmen vermeiden. Wie bei den Beschreibungen kann dies zu Anspielungen dieser Filme führen.

Eine Ausnahme ist hier selbstverständlich, wenn ihr ein Rollenspiel in einem bekannten Filmuniversum spielt. Hier könnt ihr natürlich Musik aus den Filmen verwenden, wenn sie zur Situation und der aktuellen Stimmung passt.

Musik kann jedoch auch dafür eingesetzt werden, wichtigen NSCs in eurer Kampagne ein Thema zu geben. Beim *Imperial March* baut jeder, der Star Wars kennt, gleich eine Verbindung mit Darth Vader auf. Ein Thema für einen wichtigen NSC zu geben, kann die Stimmung intensiver machen. Wenn die Spieler durch Abspielen des Themas wissen, *oh, hier kommt der Bösewicht der uns jetzt schon zwei mal entwischt ist*, bringt sie das eventuell in Wallung und sie sagen sich: „Jetzt kriegen wir Ihn aber!“



Geräusche gehören für mich auch zu diesem Punkt, da man durch Geräusche auch die Stimmung intensivieren kann. Die Gruppe befindet sich auf der Titanic und sie hören, wie der Eisberg am Schiffsrumpf entlang schleift. Oder die Gruppe befindet sich in einem Haus und sie hören den Sturm, der draußen tobt, wodurch sie vermittelt bekommen, dass jetzt vielleicht nicht der perfekte Zeitpunkt ist, um nach draußen zu gehen.

COMMUNITY- KUNST

LuLaFanart

Künstler: Knurrkater, koueki, KookyKingfisher, Anicatha, Tamea83, Versuvan, Kristof, das Lama, Kreggen.



*Dieses fesche Lama hat uns
Anicatha zugesandt.*

*Tamea's Lama rockt in vielen
Farben.*





Drei Lurche, drei ganz andere Ergebnisse.

Der Lurch von Kooky (oben links) grinst uns mutig als Streiter der Göttin Rondra entgegen, der von Knurrkater (oben rechts) freut sich auf seinen Urlaub.

Urlaub ganz anderer Art macht der Piratenlurch von Kreggen (rechts). Würfeln her oder Leben, arrrrr!



Das Lama links ist von Knurrkater, 50 shades of Lama!



Koueki's Avatar, der allseits beliebte Waschbär, hält auch Einzug in unser Magazin.



Das Lama rockt weiter! Links vom Lama daselbst will es uns vielleicht mit einem Taxi durch die Gegend fahren. Are you talkin' to me?!

Das Lama unten stammt von Versuvan. Rapt das Lama als nächstes im Stream? Yo, yo!



Nysa ist kein Fan von Tröt, aber mal ehrlich, kann man einem so lieben Tier böse sein?!

Diese zuckersüße Fanart hat uns Kristof zugeschickt.



FEAR NOT THIS NIGHT

Worte zum Jahreswechsel

Autor: Christian „Caradayn“ von Cramer
www.caradayn.de

Es ist eine gute Tradition, dass alle möglichen Leute eine Art Geleitwort für die Advents- und Weihnachtszeit schreiben. Und wer wäre im Rahmen der Community von Lurch & Lama eher dazu berufen, dieser Tradition zu folgen, als der, der immer herhalten muss, wenn es irgendwie „religiös“ zu werden droht.

Liebe Menschen bei LuLa,

wir sind schon tief drin in Dunkelheit und Finsternis. Das sagt der Kalender, dass empfinden die meisten von uns aber auch beim Blick auf die Nachrichten. Dunkelheit und Finsternis sind empfindungsmäßig nicht dasselbe. Dunkelheit kann warm und behütend sein, Finsternis macht Angst. Angst, vor dieser Nacht menschlichen Versagens im Angesicht einer lebensbedrohlichen Katastrophe. Angst vor Krankheit, Leid, Tod und Dummheiten. Angst vor Einsamkeit, Angst vor Verlust, Angst vor bedrohten Realitäten und Möglichkeiten im Privaten und im Beruflichen.

Ich sage Euch jetzt mit den Worten eines Liedes, dass die meisten von Euch, die gern Computer-Rollenspiele über den Bildschirm flackern lassen, wahrscheinlich kennen: Keine Angst! Fear not this night!

*Fear not this night! You will not go astray.
Though shadows fall: still the stars find a way!
And you can always be strong.
Lift your voice with the first light of dawn!
Dawn is just a heartbeat away.
Home is just a sunrise away.*
(Jeremy Soule für Guild Wars 2)

Will uns der Caradayn jetzt als Nächstes erzählen, daß die guten Gespräche, das bunte Gestream und das vorfreudige Shoppen im LuLa-Umfeld die Finsternis wirksam vertreiben sollen? Dass wir hier das Geheimnis hüten, um

allem, was finster in uns, um uns herum und über uns dräut, die Stirn bieten zu können?

Nein. Das wäre vermessen.

Und doch: Ja.

Denn die Stunden in dieser Community können seelische Akkus aufladen, Ablenkung bieten, können lichte Momente in wirklich dunklen Stunden sein. Insofern: wenn Euch die Zeit in dieser Community Kraft gibt, dann könnt Ihr auch „always strong“ sein. Falls aber mal die eigenen Kräfte nicht reichen, kann und wird Euch hier immer jemand unter die Arme greifen. Und natürlich: Lift your voice with the first light of dawn, heißt: mitmachen! Wenn wir alle kleine Lichter füreinander anzünden, dann muss sie weichen, die Finsternis. Harry Potter? Diese großartige Szene nach dem Tod Dumbledores, als die Zauberstäbe der Menschen von Hogwarts das Dunkle Mal vertreiben und den bewölkten Himmel aufreißen? Macht mit. Hebt Eure Zauberstäbe, lift your voices with the first light of dawn.



Klar, diese Hilfe mag nur online und die Umarmung nur virtuell sein, aber um noch einmal sinngemäß aus Harry Potter zu zitieren: natürlich findet das alles hier nur in Euren Köpfen statt, aber warum bedeutet das, dass es weniger wirklich ist?

Gute Gespräche, frohe Rollenspielrunden und tolle Streamthemen können Euch in dunklen Zeiten helfen, Euch auf die guten Mächte dieser Welt zu besinnen. Mächte, die sich in Freunden offenbaren, in guten Gedanken, Worten und Werken. Mächte, die so natürlich und so übernatürlich sein können, wie alles, was unser Leben auf dieser Welt beeinflusst. Mit sehr alten Worten wolltet Ihr Euch dieser Mächte erinnern und sie in Euch, um Euch und über Euch spüren.

Ich meine Worte, die wahrscheinlich 3000 und mehr Jahre alt sind. Und seit sie zum ersten Mal von den Halbnomaden des Nahen Ostens ausgesprochen worden sind, erfüllen sie Menschen unterschiedlichster Kulturen mit Zuversicht. Keiner muss an einen Gott glauben, um sie zu verstehen. Keine komplizierte Theologie, sondern einfache Bilder. Das einfache Gute, das unkomplizierte Gute, das aus vielen Quellen strömt, das ist im Sinne dieses alten Liedes „der Herr“:

Dieser Herr ist wie ein Hirte.
Er weidet seine Herde auf grünen, saftigen Wiesen und
stillt ihren Durst an klarem Wasser.
Egal, wohin ich gehe oder wohin ich mich verirre, er ist
bei mir.
Mir wird nichts fehlen.
Auch in schwerer Not und wenn Feinde mich bedrohen
werde ich nicht Hungern und um Leib und Leben
fürchten müssen.
Mit seinem Hirtenstab geht er neben mir und wacht
über mich
ich muss keine Angst vor dem Leben haben
denn
der Herr ist mein Hirte.

Darum: Fear not this night! You will not go astray!

Ich wünsche Euch besinnliche, warme, lichtvolle Advents- und Weihnachtstage, alles erdenklich Gute für das kommende Jahr und ...

dawn is just a heartbeat away.

Euer

Christian „Caradayn“ von Cramer



WIT



CATCONTENT