

Magazin für Phantastik  
[www.FantasyGuide.de](http://www.FantasyGuide.de)  
[www.roterdorn.de](http://www.roterdorn.de)  
[Sonnenstrum-Media.de](http://Sonnenstrum-Media.de)  
[Rollenspiel-Netz.de](http://Rollenspiel-Netz.de)  
[www.X-Zine.de](http://www.X-Zine.de)  
[www.avalon-projekt.com](http://www.avalon-projekt.com)

# SONO

## Die dunkle Seite



**Dunkle Helden in der Literatur** - Necroscope - World of Darkness - Elric - Kane  
**Autorenspezial:** Marc-Alaster - Serienmörder - Vampire - Tabletop "Mortheim"  
**Fantasy-Art:** Kirsi Salonen - **Musical:** Tanz der Vampire - Silent Hill 3 - In Nomine  
**Kleine Ängste** - Nosferatu-the wrath of Malachi - Abenteuer zu Werwolf Dark Ages

*Light - 04*

# Impressum

## Redaktion

Chris Weidler

## Cover

Kirsi Salonen

## Layout

Elvir Dolic

## Lektoren

Nemain Ravenwood

Ralf Steinberg

## Textbeiträge

Ramona Schroller

Michael Schmidt

Ralf Steinberg

Christoph Fischer

Christof Müller

Magnus Falk, Maja

Catsandou

Markus K. Korb

Roland Heddergott

Matthias Deigner

David Grashoff

Stephanie Raatz

Elvir Dolic

Sören Prescher

Stefan Sasse

Markus Kastenholz

Chris Weidler

Roman von Rhein

Sebastian Hogrebe

Mara Lucic

## Grafiken

Valentino Dunkenberg (S. 3)

Harald Kadenbach (S. 36)

N.T. Neumann (S. 78)

Stephanie Raatz (S. 86,87)

Marlies Krummen (S. 119)

Kirsi Salonen (S. 120,121,122)

## Kontakte

Chris Weidler

wanderer@fantasyguide.de

Jens Peter Kleinau

redaktion@x-zine.de



■ Herzlich Willkommen zu unserer Ausgabe "Die dunkle Seite".

Herbst, Soho (London) zur nächtlichen Stunde. Du schlenderst durch die verwinkelten Gassen des berühmten Londoner Stadtteils Soho. Kalte Nebelschwaden umspielen deine Beine, das schummrige Licht der Straßenbeleuchtung verschwimmt mit den Schatten der Häuser. Wütend bellt ein Hund in der Ferne, während das im Wind knarrende Tor zu deiner linken Seite dir das letzte Stück deiner schon angegriffenen Nerven raubt, als plötzlich eine Hand schwer auf deine Schulter fällt und dich panisch zusammenzucken lässt.

Ein Vampir, ein Werwolf, Jack the Ripper? Oder einfach nur ein Passant, welcher ebenso wie du ängstlich durch die nächtlichen Gassen von Soho schleicht und einfach nach dem Weg fragen wollte?

Die Phantasie spielt uns Menschen vielfältige Streiche und viele davon basieren auf überlieferten Geschichten, Legenden und erlebten Wahrheiten. Die dunkle Seite unserer Träume und Gedanken sind ein ständiger Begleiter durch unser Leben. Als Kind hatten wir Angst vor dem "Schwarzen Mann" und dem "Monster unter dem Bett", als wir älter wurden wandelten sich die Ängste und wurden durch reale Geschehnisse, gelesene und gehörte Geschichten gefestigt. Der Nachbar, der den Postboten grüßt und die Leiche seiner Mutter auf dem Dachboden versteckt hält. Der Arbeitskollege, der heimlich Dämonen beschwört. Wir, die wir unserem Nachwuchs Geschichten über Monster erzählen, die unartige Kinder in ihre dunklen Verstecke ziehen, so wie uns unsere Eltern schon damit erschreckten?

Die Geschichten über die "Geschöpfe der Nacht" und über die "bösen und dunklen Heldenfiguren" sind so alt wie die Menschheit selber und verlieren nichts von ihrer Faszination. Warum eigentlich? Eine Frage, die Grund genug für uns ist, ein Blick in diese Richtung zu werfen. Begleitet uns auf eine Reise in die Welt der "dunklen Seite", erfahrt für euch selber ob nicht in jeden von uns ein kleiner Mr. Hyde wohnt und lasst euch ein wenig in die Welt der Schatten entführen.

Wir wünschen euch viel Vergnügen.

Ihr *Chris Weidler*

## Produktvorstellungen

Buch: Jack Flemming .....8

Buch: Blutjagd .....9

CD: Blood, Graves and Vampires .....11

Buch: Volk der Nacht Classics Bd 4 ....20

Buch: Necroscope Bd.12 - Blutkuss ....27

RPG: Kleine Ängste .....52

Game: Silent Hill 3 .....62

Buch: Sphere .....77

Game: Beyond Divinity .....92

Buch: Fragmente .....102

# EDITORIAL

## Inhalt

**Die dunklen Helden in der Literatur** .....3

**P.N. Elrod - Vampirdetektiv Jack Fleming** .....5

**Interview mit einem Vampir** ..12

**Buchserie Necroscope** .....22

**Musical - Tanz der Vampire** ...30

**Horror in Deutschland** .....32

**Story: "Wintermond" von Markus Kastenholz** .....35

**Horror im Rollenspiel** .....39

**Kleine Ängste** .....49

**In Nomine** .....55

**"Buch verlorener Träume" Werwolf Dark Ages** .....60

**Silent Hill 3** .....70

**Tabletop: Morthem** .....75

**Story: "Audreys Baby" von Sören Prescher** .....78

**Elric - Michael Moorcock** .....81

**Stormbringer** .....85

**Devil Inside** .....86

**FanWeb: Star Wars** .....90

**Story: "Der Verfolger" von Markus K. Korb** .....97

**Serienmörder** .....99

**Kane - Der Mann mit den Mörderaugen** .....103

**Spezial: Marc-Alaster - Autor der Reihe Geisterdrache** .....107

**Kolumne** .....119

**Fantasy-Art: Kirsi Salonen** ...120

**Portale im Internet: avalon-projekt.com** .....123

**Vorschau** .....129



## Dunkle Helden in der Literatur

■ Einst war der Prototyp eines Helden der aufrechte unanfechtbare Weiße, der ausschließlich aus positiven Eigenschaften bestand. Doch liefen diesem recht langweiligen Typus bald die aufregenden Bösen den Rang ab. Mr. Hyde hat eine ungleich größere Faszination als Dr. Jekyll. Wer kennt Sie nicht: Frankenstein, Dracula, Darth Vader. In diesem Beitrag möchte ich einige "Dunkle Helden" vorstellen, ohne damit einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

Der Hexer von Salem, Robert Craven, Sohn eines Magiers, kämpft gegen die Großen Alten. An seiner Seite stehen H. P. Lovecraft und Rowlf. Der Hexer ist selbst ein düsterer Geselle, teilweise gejagt von der Polizei, von den Nachbarn kritisch beäugt, bringt er das Unheil über sich und seine Mitmenschen, indem er das Böse magisch anzieht. Und auch das NECRONOMICON spielt eine sehr zweifelhafte Rolle...

(Wolfgang Hohlbein: Der Hexer von Salem / Bastei 13101)

Chicago 1936: Von einem Auto zu Tode gefahren, erwacht Jack Fleming aber zu unheilvollem Leben. Was ist passiert? Wieso ist er nicht tot? Auf der Suche nach Antworten gerät er an eine Gangsterbande, die für sein Ableben sorgte.

Jack Fleming ist ein Vampir. Nach und nach akzeptiert er diesen Zustand und lernt seinen Körper und seine neuen Fähigkeiten kennen. Dies müssen auch seine Feinde erkennen, doch ist diese Erfahrung eine sehr schmerzhaft.

(P. N. Elrod : Vampirdetektiv Jack Fleming / Festa 1402; P. N. Elrod: Blutjagd / Festa 1406)

"Ein Geheimnis, aus Träumen geboren. Eine junge Frau, bar jeder Erinnerung. Das furchtbare Erbe einer Rasse, so alt wie die Wurzeln der Menschheit. Eine Bestimmung, die nach hundert Jahren Schlaf ihre Erfüllung finden soll."

So beginnt "Das Erwachen" von Adrian Doyle alias Manfred Weinland. Der erste Band der Serie Vampira, die später im Taschenheft, dann im Hardcover bei Zaubermond fortgeführt und nachgedruckt wird.

Lilith Eden ist das Kind zweier Welten. Der Vater ein Mensch, die Mutter eine Vampirin. In einem hundertjährigen Schlaf soll sie auf ihre Aufgabe vorbereitet werden. Eine geheimnisvolle Aufgabe von

Conan, der Cimmerier dürfte jedem durch den Film mit Arnold Schwarzenegger bekannt sein. Conan, der Barbar, der eindrucksvoll durch seine überlegene physische Gestalt agiert. Erschaffen von Robert E. Howard haben unzählige Autoren sein Werk weitergeführt. L. Sprague de Camp, Andrew Offut, Poul Anderson und Karl E. Wagner.

(Karl E. Wagner: Conan und die Strasse der Könige / Heyne 3968)

Letzterer erschuf Kane, den Verfluchten. Rothaarig mit eiskalten blauen Augen ist er der Prototyp des dunklen Helden. Dem Brudermörder Kane aus der Bibel nachempfunden ist er intelligent, kräftig und verschlagen. Kane wandelt zwischen den Zeiten, ein

Verfluchter, der keine Ruhe findet und immer wieder über die Welt kommt. Denn Kane ist auch der Unsterbliche. Einer der Mächtigen in einer Zeit, die reich an Zauberern und Adepten ist.

(Karl E. Wagner: Das Buch Kane / Bastei 20121 und Kane der Verfluchte / Bastei 20124)

Ein ganz anderer Held ist Elric von Melnibone. Er ist körperlich schwach, einer der letzten

einer halbmenschlichen Rasse, die sich für Götter hält. Elric, der so böse wie sein Schwert Sturmbringer ist. Ein geheimnisvolles und undurchsichtiges Wesen. Ein dunkler Held, der ebenfalls durch die Zeit wandert, ob als Corum, als Ereke oder Urlik Skarsol.

(Michael Moorcock: Elric von Melnibone / Heyne 4101)

der weder Inhalt noch Auftraggeber feststehen. Lilith erwacht zwei Jahre zu früh. Und ist sie wirklich gut? Lilith, die sich vom Blut ernährt. Vorzugsweise im Höhepunkt des sexuellen Akts saugt sie ihre Opfer aus. Und verachtet sich und die Rasse ihrer Mutter ob dieses Umstandes...

(Manfred Weinland: Das Volk der Nacht / Zaubermond, Das Volk der Nacht Classics Band 1)



# 4 ESSAY

Hanse Nachtschatten ist Meisterdieb in Freistadt. Nicht nur seine Berufung, auch seine äußere Erscheinung lässt ihn zum typischen Dunklen Helden mutieren. Doch ist Hanse ein Mann mit Stolz und Ehre. Wenn auch ohne Erbarmen. Als Hanse der Boden in Freistadt zu heiß wird, flieht er mit seiner Geliebten Mignureal in die Wüste. Und siehe da, der Meisterdieb wird selbst bestohlen...

Wer Geschichten aus 1001 Nacht liebt oder der Faszination von Sindbad nicht widerstehen kann, kommt an diesem Buch nicht vorbei.

(Andrew J. Offut: Der dunkle Held / Bastei 20142)

"Du weißt, was es nicht ist, aber du weißt nicht, was es ist." Es erwacht, es nimmt Gestalt an und mischt sich unter die Menschen. Und wird sein

Wesen an das Tageslicht gebracht, passieren schlimme Dinge und das Wesen hinterlässt eine Spur aus Leid und Blut. Doch ist es sehr wandlungsfähig. Es lernt, wird älter, doch bleiben die Probleme die Gleichen. Wie wird es ihm ergehen?

Eine faszinierende Fantasytrilogie, 1981 für den Nebula Award und den John W. Campbell nominiert. Zu Recht.

(Robert Stallmann's Werwelt: Findling / Goldmann 23811; Der Gefangene / Goldmann 23812; Der Nachkomme / Goldmann 23813)

Und wenn Jack Messer schwingend durch Londons neblige Strassen zieht ist alles klar. Oder etwa nicht? Was haben ein mordlustiger Pfarrer, ein spitzzahniger Adliger und ein Detektiv mit Pfeife und Diener gemeinsam?

Illustre Gestalten finden sich zusammen. Manche sind Öffner, andere Schließer, doch was hat es damit auf sich?

(Roger Zelazny: Der Clan der Magier / Heyne 9169)

Wenn Sie weitere dunkle Helden kennen lernen wollen, oder den ein oder anderen vorgestellten ein wenig näher, dann starten sie eine Reise durch diese Ausgabe von Sono. Und nehmen sie sich in Acht. Nicht dass die "Dunklen Helden" lebendig werden und sie des Nachts heimsuchen.

*Michael Schmidt*

## Werbeschaltung



Die dunkle Seite

Anthologie Leselupen-Bücherei

"Krimi und Horror" (LL KH 01)

Paperback, ca. 205 Seiten, 12 €

Erhältlich bei: [www.web-site-buecher.de](http://www.web-site-buecher.de)

### Die dunkle Seite :

Schwarz und Weiß. Gut und Böse.

Dieses Buch handelt von den Abgründen der Seele. Eigenschaften, die in jedem Menschen vorhanden sind.

Eifersucht, Jähzorn, Missgunst und Neid.

Manches schlummert in den Tiefen des Bewusstseins. Der falsche Tag, der falsche Moment. Und das Böse bricht hervor.

In der vorliegenden Anthologie vereinen sich fünfzehn Geschichten, die sich auf sehr unterschiedliche - aber immer unterhaltsame - Art und Weise mit den Abgründen der menschlichen Seele auseinander setzen.

Es sind die vielfältigen Geschichten von unverbrauchten Autoren, deren Ideen Sie begeistern und mit Sicherheit niemals langweilen werden.

Auftakt der Reihe Leselupenbücherei. Im Rahmen der Leselupenbücherei werden ausgesuchte Kurzgeschichten veröffentlicht. Der erste Band vereint die Genres Krimi und Horror, macht aber an deren Grenzen keinen Halt.

### Autoren:

Udo Ahrens, Veronika Aydin, Stefan Briel, Katrin Czerny, Marlene Geselle, Edgar Güttge, Renee Hawk, Marcus Lüthke, Nicole Neumann, Beate Reckmann, Marcus Richter, Anna Rinn-Schad, Michael Schmidt, Katharina Wegeleben, Achim Hildebrand, Daniel Mylow

# VAMPIRDETEKTIV JACK FLEMING

Eine gelungene Mischung aus Schwarzem Krimi und Vampirgeschichte

# 5

■ Lieben Sie die einsamen Helden, die durch regennasse Straßen streifen und versuchen, im Dschungel der Großstadt zu überleben?

Schwärmen Sie für Filme mit Humphrey Bogart oder Robert Mitchum und für die klassische >hard-boiled-novel, den harten Spannungsroman?

So beginnt der Werbetext für die Schwarze Serie bei Bastei Lübbe. In der Reihe erschienen Romane der Autoren Frederic Brown, Max Allan Collins und Ted Lewis. In anderen Reihen findet man Cornell Woolrich, Dashiell Hammett und Mickey Spillane.

Die Prohibition, die Mafia, Prostitution, das sind oft die Themen. Das Amerika der dreißiger Jahre, allen voran Al Capone und sein Chicago.

Der Held ist in der Regel ein Privatdetektiv. Der bekannteste, Marlow, wurde durch die anfangs genannten Schauspieler unsterblich. Die PI's sind nur außen hartgesotten, im Innern doch gerechtigkeitsliebende Romantiker.

Doch stellen Sie sich vor, der Held ist ein Vampir. Er erwacht ohne Erinnerungen, im Jahre 1936, nahe Chicago. Und stellen sie sich vor, unser Vampir ist ebenfalls einer der gerechtigkeitsliebenden Romantiker. Sollten dieser Held Ihr Interesse geweckt haben, lesen sie die beiden folgenden Rezensionen.

Lernen Sie Jack Fleming kennen. Und erleben Sie mit ihm die Suche nach seiner Vergangenheit. Wie wurde er das, was er ist? Und wer ist Maureen?

**SONO:** Hallo Pat. Stell dich unseren Lesern doch kurz vor. Wer ist die Person P. N. Elrod? Und die Autorin P. N. Elrod?

**P. N. Elrod:** Ich bin eine kleine, eigensinnige rothaarige Frau, deren größte Besessenheit die TV-Serie "Star Gate-

SG1" ist. Meine zweitgrößte Passion ist das Leben als Autor und Herausgeber. Zwei Seiten von ein und derselben Sache.

**SONO:** Einer deiner berühmten Serien ist Jack Fleming. Wie kamst du auf die Idee, das Vampirthema im Gewand des Schwarzen Krimis zu variieren?

**P.N. Elrod:** Jack war eigentlich ein Charakter, den ich in einem Fantasy-Rollenspiel "lebte". Er baute auf "The shadow" auf - der mysteriöse Held der 1930's Radiosendungen. (Nebenbei, ich liebe den daraus resultierenden Alec Baldwin Film "The Shadow") Für mich war es zwingen, dass die Fähigkeiten und Qualitäten von Shadow dem eines Vampirs entsprungen schienen. Als ich dann entschied, ernsthaft mit dem Schreiben zu beginnen, mit dem Ziel, damit Geld zu verdienen, war Jack Fleming die Wahl meines Helden. Und da die Spielfigur schon ein sehr eigenständiges Leben führte, war es nur noch ein kleiner Schritt, Jack auf dem Papier lebendig werden zu lassen. Und die Welt um Jack Fleming ist mittlerweile eine recht umfassende und komplizierte.

**SONO:** Welches waren die Vorbilder? Magst du Autoren wie Raymond Chandler, Max Allan Collins und Dashiell Hammett?

**P.N. Elrod:** Chandler, Hammett, Adam Hall, und Dick Francis sind meine schriftstellerischen Vorbilder. Und Arthur Conan Doyle! Später kamen noch Lois McMaster Bujold, Rachel Caine, und Roxanne Conrad dazu.

**SONO:** Wie gelangst du an die historischen Informationen des Jahres 1936? Ist diese Zeitspanne dein Hobby? Ist es mehr harte Arbeit oder spaßige Lehrstunde?

**P.N. Elrod:** Beides. Ich lese mich durch alte Magazine und Zeitungen in der Bibliothek. Dazu schaue ich alte Filme, nicht wegen der Geschichten, sondern



Pat N. Elrod ist Amerikanerin und Autorin von über 20 Romanen und ebenso vielen Kurzgeschichten. Sie debütierte im Jahr 1990. Ihre Romane zeichnen sich durch liebenswürdige Charaktere aus. Übermäßige Action oder Gewalt wird man in ihren Romanen nicht finden.

Ihr Hauptwerk sind zwei Vampirserien, Jack Fleming und Jonathan Barrett. Beide Serien erscheinen im Festa-Verlag in der Reihe "Nosferatu", in der ausgesuchte Vampirromane erscheinen. Neben P. N. Elrod's Romanen Bände von Chelsea Quinn Yarbro, Nancy Kilpatrick, Richard Laymon und eine Kurzgeschichtenanthologie, in der ebenfalls eine Jack Fleming Story enthalten ist.

## Die Romane bei Festa

**Mit Jonathan Barret:**  
1401 Der rote Tod  
1407 Der endlose Tod

**Mit Jack Fleming:**  
1402 Vampirdetektiv Jack Fleming  
1406 Blutjagd  
+ Kurzgeschichte Slaughter in 1404 HR. Gigers (Hrsg.) Vampirric



# VAMPIRDETEKTIV JACK FLEMING

Geplant sind noch die beiden Jonathan Barrett Romane "Der maskierte Tod" und "Der tanzende Tod". Ein Erscheinungstermin ist aber noch unklar.

Die noch unveröffentlichten Romane mit Jack Fleming:

3. Bloodcircle
4. Art in the blood
5. Fire in the blood
6. Blood on the water
7. A Chill in the blood
8. Dark sleep
9. Lady Chrymsyn
10. Cold Street

geplant : Song in the dark

Ein Erscheinen der Romane in Deutschland ist im Moment noch ungewiss.

P.N. Elrod's offizielle Webseite: [www.vampwriter.com](http://www.vampwriter.com)

wegen der Dekoration und was die Leute damals so anzogen. Man kann einiges übernehmen, was die Filmleute als Background nehmen, gerade bei den Low budget-Produktionen.

**SONO:** Jack Fleming ist ein Vampir. Aber der Rest des "Jack Fleming-Universums" passt eher in einen normalen Kriminalroman. Warum diese Nähe zur Realität?

**P.N. Elrod:** So Jack ist nicht zahlenmäßig den anderen Vampiren unterlegen. Der ist der absolute Außenseiter als Detektiv. Diese Besonderheit wäre dahin, wären nur übernatürliche Typen in den Romanen unterwegs.

**SONO:** Jack ist sehr liebenswürdig, er ist ein richtig Guter. Aber er ist auch ein bluttrinkender Vampir. Birgt diese Diskrepanz nicht auch ein Glaubwürdigkeitsproblem? Und ist andererseits auch der spezielle Charme der Jack Fleming-Geschichten?

**P.N. Elrod:** Kein generelles Problem. No problem at all. Glaubwürdigkeit ist z.B. das Atmen, aber nur da. Er trinkt vorzugsweise nur von Vieh, nutzt sie als Nahrung, genau wie wir das tun. Er trinkt nur menschliches Blut wenn er entweder keine andere Möglichkeit zum Überleben hat, oder wenn er sich in einer romantischen Situation befindet. Sonst wäre er doch wie jeder andere Vampir, der ein Geheimnis in sich trägt.

**SONO:** Bobbi, Jack's große Liebe, ist eine glamouröse Sängerin. Als ich die Geschichten las, musste ich unwillkürlich an die Filmdivas der 30er und 40er Jahre denken. Gibt es ein real existierendes Vorbild für Bobbie?

**P.N. Elrod:** Jean Harlow-mit einer großartigen Stimme.

**SONO:** Bobbi hat gerade im ersten Band ganz schön einzustecken. Hast du beim Schreiben mit ihr gelitten? Und wie viel Ähnlichkeit besitzt sie mit dir?

**P.N. Elrod:** Niemand von uns leidet. Bobbi ist eine smarte, gefühlvolle Frau mit einem starken Überlebensinstinkt. So wie ich. Sie ist ein Stück weit aktiver als ich, da sie niemals ein Problem damit hat, jemanden mit einer Pistole zu bedrohen, wenn sie sich in einer gefährlichen Situation durchsetzen muss. Da würde ich weglaufen, so ich die Wahl hätte.

**SONO:** Escott ist der Partner von Jack. Erzähle uns etwas von ihm.

**P.N. Elrod:** Es wird nie in den Geschichten erwähnt, aber ich habe ein paar Hinweise versteckt. Er ist der Sohn von Sherlock Holmes. Lies mal die Holmes Story "The Adventure of Charles Augustus Milverton" und du wirst lesen, was mit Charles Mutter passierte.

**SONO:** Bisher sind in Deutschland deine ersten beiden Bücher "Vampirdektiv Jack Fleming" und "Blutjagd" erschienen. Was ist mit den nächsten acht schon geschriebenen Abenteuer Jack Flemings? Siehst du eine Veröffentlichungsmöglichkeit in Deutschland? Eventuell ebenfalls bei Festa?

**P.N. Elrod:** Das musst du Festa direkt fragen. Sind die Verkäufe gut, werden sie weitere Bücher ankaufen.

**SONO:** Es fällt öfters der Name Maureen. Wann bekommt der Leser mehr Informationen über die Vampirin, der Jack sein Schicksal verdankt?

**P.N. Elrod:** Es findet sich ein wenig mehr in "Bloodcircle." ( der dritte Band mit Jack Fleming

**SONO:** Maureen wurde durch Jonathan Barrett zum Vampir, dieser ist der Held deiner zweiten Serie ( Der rote Tod, der endlose Tod, ebenfalls Festa ) Gibt es ein Crossover mit Jack und Jonathan?

# VAMPIRDETEKTIV JACK FLEMING

**P.N. Elrod:** Wenn der Festa Verlag "Bloodcircle" herausgibt, wirst du sehen, wie die beiden das erste Mal aufeinander treffen. Und wie sie sich verstehen...

**SONO:** Kennst du die deutschen Ausgaben? Wenn ja, wie findest du sie?

**P.N. Elrod:** Ich bekam ein paar Bücher über meinen Agenten. Ich finde die Titelbilder wirklich spitze.

**SONO:** Was können wir von dem dritten Band "Bloodcircle" noch erwarten? Kannst du uns ein paar Details verraten?

**P.N. Elrod:** Nur das Jack und Escott nach New York gehen, sie folgen einer dürrftigen Spur zu Maureen. Dabei treffen sie auf Jonathan Barrett, der seine ureigenen Interessen verfolgt und misstrauisch die Störung seines Lebens durch die Beiden betrachtet.

**SONO:** Es gibt eine erkleckliche Anzahl an Vampirfilme. Wann erwartest du den ersten Film mit Jack Fleming? Stehst du schon in Kontakt mit einem Filmstudio?

**P.N. Elrod:** Es gab kleinere Anfragen, aber kein wirkliches Interesse bisher. Mein Agent in Hollywood klappert die Studios ab und ich habe mit einem Drehbuch angefangen. Genau dann fertig stellen, wenn ich die Zeit bekomme, mich darauf zu konzentrieren. Eine Menge Leute hat sich angeboten, mir ein Drehbuch basierend auf "Vampirdetektiv Jack Fleming" zu schreiben, aber das mache ich doch lieber selbst. Ich mache noch ein paar Änderungen, um es "filmgerechter" umzuschreiben.

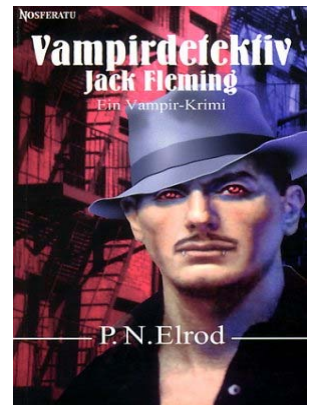
**SONO:** Zuletzt, was wünschst du dir für deine Zukunft? Als Schreiber und für dein Privatleben?

**P.N. Elrod:** Ich möchte für meine Bücher besser bezahlt werden, das wäre wirklich hilfreich für einige privaten Ambitionen, die mir vorschweben.

**SONO:** Vielen Dank für den angenehmen und sehr informativen Kontakt. Wir von SONO wünschen dir für die Zukunft alles Gute.

**P.N. Elrod:** Ich habe zu danken!

Das Gespräch führte *Michael Schmidt*



Vampirdetektiv Jack Fleming

broschiert, 256 Seiten

ISBN: 3-935822-56-1

Festa Verlag

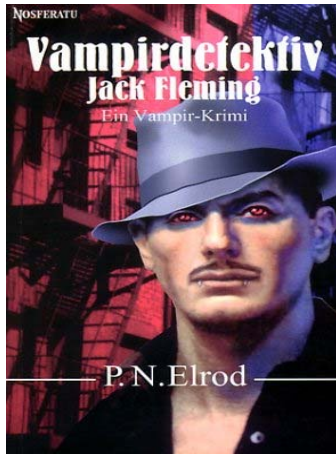


Blutjagd

broschiert, 256 Seiten

ISBN: 3-935822-80-4

Festa Verlag



Autor:  
P. N. Elrod

Nosferatu 1402 / Festa-  
Verlag (Nov. 2002)

Amerikanische  
Originalausgabe: Blood  
List (1990)

Übersetzer:  
Heiko Langhans

Broschiert - 256 Seiten -  
Festa

Erscheinungsdatum:  
2002

ISBN:  
3-935822-56-1

Genre:  
Dark Fantasy

■ *"Der Wagen hatte mindestens vierzig Meilen drauf, als der vordere rechte Kotflügel mir gegen die linke Hüfte drosch, mich von der Straße schleuderte und als schlaffen Haufen auf einen Busch aus dicken windzersausten Gräsern beförderte."*

So fängt der Roman "Vampirdeektiv Jack Fleming" von Patricia Nead Elrod an. Er spielt in Chicago anno 1936. Jack wird angefahren und anschließend erschossen. Doch er stirbt nicht. Er überwältigt seinen Attentäter und reist in den nächstgelegenen Ort.

Nach und nach stellt Jack Fleming seine Andersartigkeit fest. Er ist ein Vampir. Nicht im Spiegel zu sehen, die Nacht verbringt er in einem riesigen Koffer, gefüllt mit Heimerde. Er kann sich entstofflichen, um sich vor Kugeln in Sicherheit zu bringen oder einfach verschlossene Türen zu durchdringen.

Doch seine jüngste Vergangenheit bleibt ihm ein Rätsel. Fest steht, er wurde umgebracht. Eine Mafiagang aus Chicago hatte ihn wegen einer mysteriösen Liste in die Mangel genommen. Details seines Todes oder der Tage vorher, bleiben im Dunkeln. Nach und nach erinnert er sich.

Einst in New York lebend, hatte der Journalist Jack Fleming eine Liebesbeziehung zu Maureen, die er im Zuge von Recherchen kennen und lieben gelernt hat. Sie ist ein Vampir und lässt ihn zur Ader. Doch nicht aus reinem Hungergefühl, sondern als Höhepunkt einer Leidenschaft. Jack weiß von ihrem Wesen und hofft, nach seinem Ableben ihre Wesensart zu teilen, um sein Leben für immer mit ihr zu verbringen.

Doch Maureen flüchtet, da jemand auf ihre Fährte gestoßen ist und sie vernichten möchte. Fünf lange Jahre hat Jack nichts mehr von ihr gehört und beschließt, in Chicago ein neues Leben zu beginnen. Dies gelingt, doch nicht so, wie er es erwartet hatte.

Auf der Suche nach seinen Mördern lernt er Charles Escott kennen, einen Privatdetektiv, der schon immer vom Übersinnlichen fasziniert war. Sie beschließen, zusammen zu arbeiten. Escott beginnt die Ermittlungen zu Flemings Fall und stößt schon schnell auf ein Wespennest.

Hatte ich schon erwähnt, ein Fan schwarzer Krimis zu sein? Oder ein Liebhaber von Vampirgeschichten?

Der vorliegende Roman vereinigt beides. Das Krimigefühl der Al Capone-Zeit, wie es z.B. in den Romanen von Frederic Brown oder Max Allan Collins lebendig wird. Die detailreiche Beschreibung des Lebens der dreißiger Jahre in Amerika, geprägt von Mafiabanden, Glücksspiel und schönen Frauen.

Dazu kommt der Vampir-Mythos. Elrod's Vampir schläft am Tag in Heimerde, da die Sonne sein todbringender Feind ist. Er kann seinen Körper entstofflichen, außerdem ist er übermenschlich stark und schnell. Normale Waffen können ihn nicht töten, nur das gespitzte Eichenholz in sein Herz oder fließendes Wasser können ihm neben dem Tageslicht den Garaus machen.

P. N. Elrod schafft es mühelos, den Leser in ihren Bann zu ziehen. Es fällt schwer, den Roman zur Seite zu legen und die lebendig gewordene Welt eines imaginären Chicagos zu verlassen. Fleming ist kein Supervampir, sondern ein normaler Mensch, der sich seiner Fähigkeiten erst nach und nach bewusst wird. Auch seine Gegner sind normale Menschen, soweit man das von gnadenlosen Mördern behaupten kann.

Die gelungene Mischung aus Schwarzem Krimi und Vampirgeschichte macht Lust auf mehr. Eine erfrischende Abwechslung zu den üblichen Geschichten, in denen es um die Rettung oder Veränderung der Welt geht.



**Fazit:** Mich hat der Roman beeindruckt, für Liebhaber realitätsnaher Geschichten ist er ein unbedingtes Muss. Es besteht Suchtgefahr. Wer jedoch auf der Suche nach Superlativen ist, in dem die Bösen immer mächtiger und fremdartiger werden, sollte vielleicht die Finger von "Jack Fleming" lassen.

Einziges Manko ist die Gutartigkeit des Jack Fleming. Ein wenig mehr Undurchsichtigkeit, ein nicht ganz so aufrichtiger Charakter hätte meiner Meinung nach besser gepasst. So wird Jack dem Leser schon fast zu sympathisch.

*Michael Schmidt*

## ■ Rezension Blutjagd

Die Fortsetzung der Serie um den Vampirdetektiv Jack Fleming.

Jack Fleming kämpft tapfer, um sich in seinem neuen Dasein als Untoter zurechtzufinden, doch Chicagos dunkle Straßen sind für den Vampir sehr gefährlich geworden. Mächtige Gegner haben sich an seine Fersen geheftet, sie kennen sein Geheimnis, und sie sind fest entschlossen, ihn zu töten - und zwar für immer. Wer sie sind und warum sie Jack töten wollen, ist nur ein Teil des Rätsels. Jack vermutet, dass seine Feinde im wahrsten Sinne des Wortes auf der Jagd nach seinem Blut sind!

Chicago 1936. Eigentlich ist Jack Fleming nur unterwegs, um seine Vorräte an Heimat Erde aufzufrischen, als er feststellt, dass er verfolgt wird. Die Verfolger sehen nicht wie gewöhnliche Gangster aus, trotzdem gehen sie Jack langsam auf die Nerven. Schnell dreht Jack den Spieß um, um herauszufinden, wer da hinter ihm her ist. James Braxton und Mattheus Webber sind zu allem Übel Vampirjäger. Sie sind jedoch so unbeholfen, dass es für Jack ein Spaß ist, sie auszuquetschen. Doch woher wissen die eigentlich, dass er ein Vampir ist? Bisher, so dachte Jack, wissen das nur seine besten Freunde. Zu seiner Verwunderung erfährt er, dass Braxton einmal Kontakt zu Maureen hatte, der Frau, die Jack zu dem gemacht hat, was er jetzt ist. Jack hat lange Zeit vergeblich nach Maureen gesucht, trotz seiner neuen Freundin Bobbi. Und nun, wo er keine Hoffnung mehr hat, irgendwann noch mal auf Maureen zu treffen, fangen andere mit der Suche an. Braxton und Webber können jedoch nicht wissen, dass Jack keinen Kontakt mehr zu Maureen hat und er nicht weiß, wo sie sich aufhält. Jack wird die beiden Vampirjäger auf seine Weise los. Doch das nur vorerst. Braxton und Webber sind zwar dämlich, gleichen das aber mit Hartnäckigkeit wieder aus.

Auch eine alte Dame nimmt Kontakt zu Jack auf. Sie behauptet die Schwester von Maureen zu sein. Auch sie gibt vor, Maureen zu suchen. Dass die alte harmlos wirkende Dame in Wirklichkeit Haare auf den Zähnen hat, stellt sich erst später heraus, als Bobbi,



Autor:

P. N. Elrod

Vampirdetektiv Jack Fleming

Aus dem Amerikanischen von Heike Langhans

Nosferatu Band 6

256 Seiten, broschiert

Festa Verlag, Leipzig, 2003

ISBN:

3-935822-80-4

Genre:

Dark Fantasy

# 10 REZENSION: BLUTJAGD

die Freundin von Jack, entführt wird. Was die alte Dame vorhat, ist echt teuflisch. Jetzt muss Jack zeigen, was er wirklich drauf hat. Zusammen mit seinem Freund Charles Escott will er seine Freundin befreien und die offenen Fragen klären.

Auch wenn man das erste Buch "Vampirdetektiv Jack Fleming" nicht kennt, liest man sich recht schnell ein. Bald gewinnt die Handlung an Spannung und es wird sehr unterhaltsam. Jack Fleming entspricht nicht dem Bild eines seelenlosen, blutgierigen Ungeheuers. Blut holt er sich zwar zu "besonderen Begebenheiten" in klitzekleinen Mengen von seiner Freundin, dass was er wirklich braucht, aber wohl eher vom Schlachthof. Er schläft auch nicht in einem Sarg, sondern in einem Schrankkoffer, der, und das lässt

sich nicht immer einfach bewerkstelligen, mit frischer Heimat Erde gefüllt sein muss. Sehr zu seinem Vorteil ist es allerdings, dass er sich unsichtbar machen kann. Das führt immer wieder zu überraschenden Szenen.

Hervorzuheben sind Jacks Charaktereigenschaften. Er ist ein liebenswerter, charmanter Draufgänger, der nichts so richtig ernst nimmt. Dazu ist er ein Komiker, sorgt so für lustige Wortwechsel. Selbst in ernstesten Situationen bewahrt er sich seinen Sarkasmus. Damit überspielt er auch Unsicherheiten, die sein noch nicht so lange währendes Vampirleben mit sich bringen.

Auch wenn man es von einem Vampirroman erwarten würde, gruselig ist das Buch nicht. Dafür steigt die Spannung stetig und zum Ende

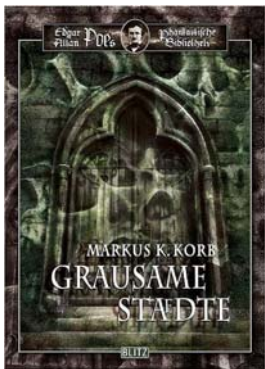
hin spitzt sich die Lage dramatisch zu. Es wird wirklich lebensgefährlich, nicht nur für Jack.

Geschrieben ist das Buch in einem gut lesbaren, sehr locker und lässig wirkenden Ton. Die Geschichte spielt im Chicago der 40er Jahre. Diese Kulisse für einen Vampir-Krimi zu wählen, hat etwas für sich und verfehlt ihre Wirkung nicht. Man hat das Gefühl, ein Buch zu lesen, in dem einfach alles stimmt.

Mit im Buch ist ein aufschlussreiches Interview, das Nicole Rensmann für das Magazin "phantastisch!" führte.

*Heike Rau*

## Werbeschaltung



Markus K. Korb: "GRAUSAME STÄDTE"

BLITZ-Verlag, ca. 170 Seiten.

ISBN 3-89-840-921-X

Wenn das Licht des Tages stirbt und sich das Totenhemd der Nacht auf Pflastersteine und Asphaltstraßen herabsenkt, geht ein Raunen durch alte Ziegelmauern. Es ist die Zeit des Zwielichts, in welcher die Gebäude im Mondlicht zu träumen beginnen...

Die schiefen Palazzi von Venedig flüstern einander längst vergessene Geheimnisse zu. In den verfallenen Häuserblocks von Berlin ertönt ein Wispern. Beide Städte erzählen dem Leser unheimliche Geschichten. Grotesk, bizarr, durchwoben von Schmerz und Angst...

Markus K. Korb führt den Leser durch düstere Labyrinth aus Gassen und Hinterhöfe, bis hinein in die modrigen Herzen von Venedig und Berlin. Beide Städte sind Schauplätze phantastischer Ereignisse, welche von der Gegenwart bis in archaische Zeiten hinabreichen. Dorthin, wo fleischlose Schädel ihre ewig bleckenden Zähne entblößen...

Mit einem Nachwort von Eddie M. Angerhuber, der Gewinnerin des Deutschen Phantastik Preises.

Enthalten sind 8 Erzählungen, wovon jeweils 4 einem Stadt-Zyklus (Venedig oder Berlin) zugeteilt sind. Dabei reichen sie inhaltlich von der Gegenwart bis hinab in archaische Zeiten. Die Stories eines Zyklus' sind

lose miteinander verknüpft durch Motive und auch manche Protagonisten, die hier und da geschichtenübergreifend auftreten. Das Konzept reicht aber noch weiter. Stellt man die Geschichten nebeneinander (wie im Inhaltsverzeichnis des Buches geschehen), so kann man wiederum Kreuz- und Querverweise von Zyklus zu Zyklus durch die Thematiken und Motive finden. Das Cover-Artwork erstellte MARK FREIER, die Innenillustrationen wurden von dem Künstler Gustav Wölkl beigesteuert. Ein Nachwort von EDDIE M. ANGERHUBER rundet den Band ab. Die Paperback-Ausgabe ist nun für 9.90 Euro erhältlich und kann über die Homepage des BLITZ-Verlages ([www.blitz-verlag.de](http://www.blitz-verlag.de)) bezogen werden.



# REZENSION: MUSIK-CD

## Blood, Graves and Vampires

■ Unter dem Label "LUNAs fantastische Musik" kommt nun "Vol. II", nach dem Vol. I "Helden, Mythen und Magie" den Bereich des Fantasyrollenspielbereichs abdeckte: Blood, Graves and Vampires, zu deutsch: Blut, Gräber und Vampire. Es ist also klar ersichtlich, zur Unterstützung welchen Systems sich Pegasus Press die CD gedacht hat, woran auch im Inlay kein Zweifel gelassen wird: "Vampire, Die Maskerade" und "Vampire, Aus der alten Zeit". Zwar erwähnen die Macher auch am Rande "Buffy", doch ist der eigentliche Kundenklüngel klar.

Laut Pegasus ist die CD wunderbar als Hintergrundmusik zum Rollenspiel geeignet, und auch, um sie im CD Player "auf dem Weg zum Freund zu hören und von den erlebten Abenteuern zu träumen". Nun denn, wollen wir diesen Anspruch auf die Probe stellen. Wie im Inlay gesagt wird wurde für die CD nichts komponiert, sondern lediglich eine Auswahl der besten deutschen Bands des entsprechenden Genres getroffen. Es finden sich illustre Namen wie "Corvus Corax" (auf der CD mit "Mille anti passi sunt" vertreten), Inkubus Succubus (Vampire Erotica) oder Ophelia's Dream (Sophia's prayer). Wem diese Namen nichts sagen braucht nicht zu verzweifeln, ich kannte auch nur ersteren. Ein kurzes Anhören lässt gleich erkennen, dass die CD zwar durchaus als Hintergrundmusik zu gebrauchen ist, jedoch auf den Erzähler ein kleines Stück Arbeit zukommen wird: Die Titel sind nicht prinzipiell zu gebrauchen, sondern situationsabhängig. Leider wurde auf eine entsprechende Vorsortierung verzichtet, weswegen der Erzähler die Last dieser Arbeit komplett auf seinen Schultern ruhen hat.

Nimmt er sich jedoch Zeit und Geduld, die 14 Titel zu sortieren und für spezifische Stellen seiner Chronik zu verwenden

den ist die CD durchaus nützlich und entfaltet eine eigene Atmosphäre (und, nebenbei bemerkt, man kann sie auch sehr gut so anhören). Die Titel sind durchweg von guter Qualität und klingen sehr gut. Als kleines Gimmick liegt jeder CD ein Mini-Ankh bei, dass jedoch einen derart filigranen Aufhäng-Ring hat, dass man es eigentlich nicht wirklich aufhängen kann - ich zähle die Tage, bis es mir verloren geht.

### Fazit:

Mit ein bisschen Arbeit wunderbar zur Stimmungsunterstützung in die Vampir-Chronik einzubauen.

Rezension von *Stefan Sasse*

Reihe: Lunas fantastische Musik Vol. 2

Hersteller: Pegasus Press, KOM4 und Mondschaten.de

Stil: Gothik / Dark Fantasy

Label: Totentanz

CD / Jewel Case / 12-seitiges Booklet

Extra: silberner "Ankh"-Anhänger

Best. Nr.: TOT 23008

Preis: 15,50 Euro

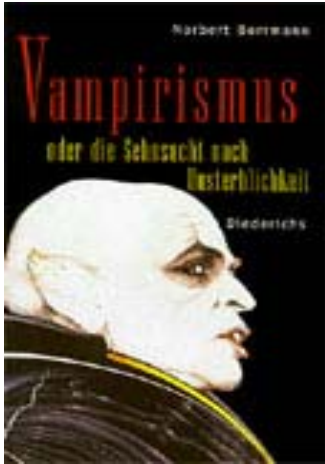
### Trackliste:

- CORVUS CORAX - Mille Anni Passi Sunt
- D'ARCADIA - Oh Death
- UNTOTEN - Cynthia
- INKUBUS SUKKUBUS - Vampire Erotica
- ASTROVAMPS - Lament Of The Undead (Dark Bite Version)
- TRISTANIA - Wormwood
- SIRENIA - Euphoria
- DARGAARD - Ancestors Of Stone
- ARCANA OBSCURA - Desert Of Pain (2nd Version)
- ZA FRÛMI - Blood Slaves
- OPHELIA'S DREAM - Sophia's Prayer
- MECHANICAL MOTH - Herz aus Stein
- BLUTENGEL - Vampire Romance Part II
- SEPULCRUM MENTIS - Dark Enough



# 12 INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR

## oder die Frage nach der Entstehung des Vampirmythos



Vampirismus oder die Sehnsucht nach Unsterblichkeit

von Norbert Borrmann

Gebundene Ausgabe - 368 Seiten - Diederichs

Erscheinungsdatum: 1999

ISBN: 342401351X



Ästhetik des Horrors

von Hans R. Brittnacher

Broschiert - 358 Seiten - Suhrkamp, Ffm.

Erscheinungsdatum: 1995

ISBN: 3518388975

■ Eine Großstadt mitten im Herzen Europas. Es ist Nacht, die Häuser und Straßen sind hell erleuchtet vom künstlichen Licht. In den Straßen herrscht ein reges Nachtleben. Doch hier im Zimmer ist es erstaunlich still. Als würde der Ort in Erwartung einer großen Enthüllung die Luft anhalten. Fast hätte die Szene einem Film entsprungen sein können. Aber ein entscheidendes Detail war anders als sonst: Ich saß mitten in diesem Zimmer

**SONO:** Ich danke ihnen, dass sie sich Zeit genommen haben und uns für dieses Interview zur Verfügung stehen. Es ist nicht sehr einfach gewesen, mit ihnen in Kontakt zu treten. Wie darf ich sie im weiteren Verlauf nennen?

**Marius:** Nennen sie mich einfach Marius. Sie wollen also ein Interview mit mir führen?

**SONO:** Wie gesagt, wir möchten für unsere Leser ein ganz besonderes Interview machen. Wir wollen einen Blick hinter die Kulissen, hinter den ganzen Schein werfen und der Frage auf den Grund gehen, wie der heutige Vampirmythos entstand?

**Marius:** Daran sollten wir auch weiterhin festhalten. Ich habe sie beobachtet, wie sie meinen Spuren folgten. Mir gefiel ihre Intention und nur deswegen sagte ich diesem Treffen zu. Dementsprechend werde ich keine Fragen zu meiner Person beantworten. Es gibt bereits so viele Vampir-Geschichten mit autobiographischen Zügen, dass es nur eine weitere unter vielen wäre. Meine Lebensgeschichte soll deshalb für immer im Dunkel der Zeit begraben bleiben. Vielmehr möchte ich die Gelegenheit wahrnehmen und die gerade in der Neuzeit verschwommene Grenze zwischen Realität und Mythos beleuchten.

**SONO:** Sie werden mir auch die volle Wahrheit sagen?

**Marius:** Warum sollte ich Lügen? Um sie aber zu beruhigen: Über das Thema wurden bereits so viele Worte verloren, dass sie meine Antworten auch leicht an anderer Stelle wieder finden werden. Wenn sie beispielsweise in der Suchmaschine Google das Schlagwort "Vampire" eingeben, werden sie über 6.350.000 Seiten erhalten. Auch in schriftlicher Form wurde sehr viel festgehalten. Doch drei Bücher möchte ich zur Frage, wie der Vampirmythos entstand, besonders erwähnen: "Vampirismus oder die Sehnsucht nach Unsterblichkeit" von Norbert Borrmann, Hans Richard Brittnachers "Ästhetik des Horrors" und das Kapitel "Draculas Schatten - Fahndung im Reich der Finsternis" von Martin Papirowski und Luise Wagner in "Terra-X: Expeditionen ins Unbekannte".

**SONO:** Dann fangen wir doch einfach mit der ersten Frage an. Wie wird man eigentlich zum Vampir?

**Marius:** Es gibt sehr viele Antworten auf diese Frage. Je nach Verfasser eine andere. Die häufigste ist, dass man von einem Vampir gebissen werden muss. Die berühmten drei Bisse, derer es bedarf, um zum Vampir zu werden, oder die Vorstellung, das Opfer müsse vom Blut des Vampirs trinken, entsprangen literarischen und filmischen Ausschmückungen neuerem Datums. Beim Vampirbiss ist es aber durchaus strittig und je nach Literaturvorlage schwankend, ob man daran sterben oder sogar erst begraben werden muss, um zum Vampir zu werden.

Der schlichte Volksglaube als auch die kirchliche Propaganda lieferten dagegen eine ganz andere Erklärung. Hier erheben sich nach dem Tode als Vampir aus dem Grab vor allem Verbrecher, Sünder, unehelich Geborene, ebenso wie an Unglückstagen Geborene,

# INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR 13

Menschen, die sich zu ihren Lebzeiten mit Hexerei oder Zauberei abgegeben haben, Christen, die sich zum Islam bekehren ließen, Priester mit Todsünden, Exkommunizierte und Menschen, die keine Sterbesakramente empfangen haben, und in Russland auch die Alkoholiker.

**SONO:** Was passiert bei der Verwandlung und was ändert sich für den neu erschaffenen Vampir?

**Marius:** Was bei der Verwandlung passiert, möchte ich mit einem Zitat aus dem Film "Interview mit einem Vampir" darlegen. Dort sagt Lestat zu Louis, als er diesen gerade den Kuss zum Vampir geschenkt hat: "Dein Körper stirbt jetzt. Beachte es gar nicht. Es passiert uns allen. ... Und jetzt seh dich um. Die Augen eines Vampirs sehen anders."

Als Louis viele Jahre später gefragt wird, was er damals gesehen hat, antwortet er: "Das kann man nicht in Worte fassen. Da mag man genauso gut den Himmel fragen, was er sieht. Kein Mensch kann dies begreifen. Die Statue schien sich zu bewegen, tat es aber nicht. Die Welt hatte sich verändert und doch blieb sie gleich. Ich war ein neugeborener Vampir und weinte über die Schönheit der Nacht."

Ich möchte trotzdem versuchen, es in Worte zu fassen. Während der Vampirwerdung stirbt der Körper und lebt trotzdem weiter. Die Wahrnehmung des neu erschaffenen Vampirs steigert sich dermaßen, dass ein Vampir bei Nacht so gut sieht, wie ein Mensch bei Tage. Er wittert das Leben um sich herum und spürt, wie das Blut in den Adern der Sterblichen pulsiert. Darüber hinaus verändert sich der Körper ab diesem Zeitpunkt nicht mehr. Weder verstreichende Jahre, Krankheiten noch Verletzungen, die nicht gerade seinen endgültigen Tod bedeuten, können ihm noch etwas anhaben. War der neugeborene Vampir

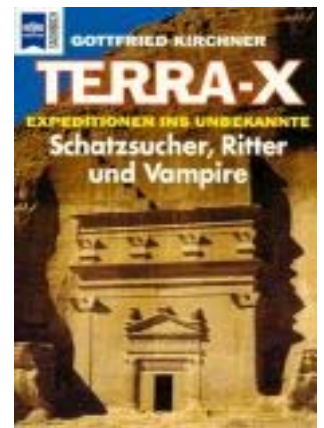
bei der Verwandlung jung und schön, so wird er es bis zum endgültigen Tod bleiben. Eine weitere Kraft, die den Vampiren zugesprochen wird, ist eine dermaßen schnelle Körperbewegung, dass er sich buchstäblich in Luft auflösen kann, indem er einfach aus dem Blickfeld läuft. Es wird sogar berichtet, dass sich Vampire in Tiere verwandeln können, vornehmlich Wolf und Fledermaus. Gelegentlich kann er auch als Nebel unangemeldet durch die Türritzen seiner Opfer schlüpfen.

Diese vermeintlichen Vorteile werden durch nicht zu vernachlässigende Schattenseiten des Vampirseins erkauft. So trägt jeder Vampir eine unstillbare Gier nach Blut in sich. Das Blut wird zu seinem Lebenselixier. Auch hat ein Vampir für immer und ewig der Sonne den Rücken zugekehrt. Als Wesen der Finsternis muss er sich jeden Morgen in sein Versteck zurückziehen und in einer totengleichen Starre den Tag verbringen.

**SONO:** Marius, worin vermuten sie die Ursache für diese Verwandlung?

**Marius:** Im Roman "Jagd auf Vampire" von Barbara Hambly oder im Film "Blade" mit Wesley Snipes wird die These aufgestellt, dass der Vampirismus durch einen Virus übertragen wird. Dieser wird direkt über den Vampirbiss oder erst durch das Blut des Vampirs übertragen. Einmal im Körper des Opfers, verwandelt der Virus diesen in einen Vampir.

Tatsächlich gibt es Krankheiten, welche für Außenstehende leicht Vampirismus suggerieren. Die Tollwut beispielsweise lässt Menschen extrem lichtempfindlich und wasserscheu werden. Daher verbirgt sich der Erkrankte zunächst in dunklen Behausungen. Diese verlässt er erst, wenn er im "Wutstadium" danach giert Menschen anzufallen. Zudem wird er sehr geruchsempfindlich und weicht deshalb auch vor Knoblauch zurück. Tollwut war bis in



Terra X : Schatzsucher, Ritter und Vampire

von Gottfried Kirchner

Broschiert - 220 Seiten - Heyne

Erscheinungsdatum: 1997

ISBN: 3453117638

# 14 INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR

letzte Jahrhundert in Europa eine weit verbreitete Krankheit. Gerade in Transsilvanien, der Heimat Draculas, gab es im 17. und 18. Jahrhundert gefährliche Tollwutepidemien, bei denen Zehntausende starben.

**SONO:** Seit wann ist sich die Menschheit der Existenz der Vampire schon bewusst?

**Marius:** Mythos, Sage, Kunst und Literatur belegen, dass die Gestalt des Vampirs allen Menschen in allen Zeitepochen vertraut ist. Abbildungen von Vampiren finden sich bereits auf babylonischer und assyrischer Töpferware, die Jahrtausende vor der Zeitwende entstanden.

**SONO:** Wie verbreitet sind eigentlich Vampire in dieser Welt?

**Marius:** Überall wo es Menschen gibt, da sind Vampire nicht fern. Wie weit diese Verbreitung geht, kann man gut an den Namen erkennen, welche die Menschen ihnen in den jeweiligen Ländern gegeben haben. Im Griechischen kann man ihn allein mit den Worten vrykolakes, brykilakas, barabarakos, borborlakos oder bourdoulakos bezeichnen. Das Sanskrit kennt ihn unter katakhanoso oder baital. Im Russischen nennt man ihn upiry, im Polnischen upiroy und im Deutschen belegte man ihn einst vornehmlich mit dem Wort Blutsauger. Im alten China fürchtete man den bluttrinkenden Dämon Giang Shi. Der afrikanische Asambosam saugt das Blut aus dem Daumen schlafender Menschen, während der armenische Berggeist Daschnavar dem Wanderer Blut aus den Fußsohlen zieht. Vergleichen wir die verschiedenen Berichte über den Vampirismus, wird deutlich, dass es sich immer um Variationen des Themas handelt.

**SONO:** Viele Worte für ein Wesen. Wie entstand aber der heute in unserem Sprachraum übliche Begriff Vampir?

**Marius:** In Deutschland tauchte erstmals 1725 in einem Bericht aus Serbien an die kaiserliche Administration in Wien die Pluralform Vampiri auf. Es handelte sich dabei um eine latinisierte Wiedergabe des mittlerweile im slawischen eingebürgerten Wortes Vanpir. Nach einigen Variationen wie Vampyri oder Vapiers setzte sich ab den dreißiger Jahren des 18. Jahrhunderts in Deutschland dann endgültig das Wort Vampir durch.

Der Ursprung des Begriffs ist nicht, wie lange Zeit angenommen, serbisch, sondern wahrscheinlich makedonisch. Nach dieser Annahme wäre er aus dem Wort opyr - "fliegendes Wesen" - hervorgegangen. Dieser opyr wanderte dann in die slawischen Sprachen als vanpir, vampir oder upiry ein.

Zunächst war Vampir nur Bezeichnung für Verstorbene, die nachts ihre Gräber verlassen, um Lebenden das Blut auszusaugen. Noch im 18. Jahrhundert weitete Voltaire den Begriff soziologisch aus, indem er auf die "Blutsaugerei" der Wucherer verwies. Im heutigen Sprachgebrauch weist das Wort auf jede Form von parasitärer oder raubtierhafter Existenz hin, die sich auf Kosten anderer bereichert, sei es nun ein widernatürlicher Untoter oder ein sehr lebendiges Ausbeuternaturell.

**SONO:** Zu dem Wort "Vampir" findet man im Duden u.a. folgende Beschreibung: "Toter, der nachts aus dem Grab steigt, um an Schlafenden Blut zu saugen." Was macht überhaupt einen abendländischen Vampir aus?

**Marius:** Der Prototyp des abendländischen Vampirs hat im Laufe seiner jahrhundertelangen Entwicklung folgende Hauptcharakteristika angenommen: Es handelt sich um einen Toten, der nachts aus seinem Grab steigt. Zum Überleben braucht er Blut, dass er Menschen und zur Not auch Tieren nimmt. Tagsüber liegt der Vampir in seinem Grab, da

er an die Heimat Erde seiner Totenstädte gebunden ist. Der Leichnam des Vampirs zeigt keine oder nur geringe Zeichen der Verwesung auf. Als Zeichen seines Untoten Zustands gilt das Nachwachsen von Haaren und Nägeln über den Tod hinaus.

**SONO:** In der Vorstellung des Menschen hat der Vampirismus besonders in einem Geschöpf Gestalt angenommen: der Fledermaus. Handelt sich es hier um eine ferne Verwandte oder nur Konkurrenz aus dem Tierreich?

**Marius:** In der Natur gibt es zahlreiche Tiere, die von Blut Leben. Da gibt es beispielsweise Stechmücken, Zecken, Wanzenarten und Blutegel. Warum gerade die Fledermaus zum Synonym für den Vampir wurde, hat verschiedene Ursachen. Zunächst gehört sie zu den Nachttieren, womit sie nicht nur das Dunkel symbolisiert, sondern zu den Geschöpfen gehört, die die Schwerkraft überwunden haben, was sie beweglicher als den Menschen macht. Kein Ort ist vor ihnen sicher, und in ihrem lautlosen Flug erinnern sie an Geister und Dämonen, die über dem Gesetz von Zeit und Raum stehen. Nachtvögel gerieten daher im Glauben der Völker leicht zu Wesen, die den Geist der Finsternis darstellen und den Tod symbolisieren. Bei der Fledermaus kommt noch hinzu, dass sie sich tagsüber in gruftartigen Gewölben und Höhlen, mit dem Kopf nach unten hängend, zum Schlaf zurückzieht. Ihre Gestalt ist von abstoßender Hässlichkeit, doch hat sie dabei Merkmale, die an den Menschen erinnern, weshalb sie für die Metamorphose eines lebenden Toten nicht gänzlich ungeeignet erscheint: Ihre Flügel sind deutlich als verlängerte, mit einer Flughaut versehene Arme und Beine zu erkennen. Der Kopf der Fledermaus ist wie der des Menschen aufgerichtet.



# INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR 15

Es darf aber nicht übersehen werden, dass die meisten Fledermausarten vollkommen harmlos sind. Gerade mal drei der 957 Arten der Ordnung der Fledermäuse (Chiropteren) trinken tatsächlich Blut. Diese kommen ausschließlich in Zentral- und Südamerika vor. Der am häufigsten vorkommende "Vampir" unter den Fledermäusen ist der *Desmodus rotundus*, der von Säugerblut lebt, während die selteneren Arten *Diphylla* und *Diaemus* hauptsächlich Vogelblut zu sich nehmen. Lange Zeit glaubte man, dass der große Vampir, *Vampyrus spectrum*, sich ebenfalls durch Blutsaugen ernährt. Seit dem 19. Jahrhundert weiß man aber, dass diese Spezies mit einer Flügelspannweite von annähernd 70 Zentimetern, ausschließlich von Früchten lebt.

In das europäische Bewusstsein traten diese Vampirfledermäuse, als sich die spanischen Konquistadoren daran machten, die Neue Welt zu unterwerfen. Die Verwandlung des Vampirs in eine Fledermaus nahm hier ihren Ursprung und nicht, wie häufig irrtümlich angenommen, im Glauben der Balkanvölker. Vampirfledermäuse aus Transsilvanien sind eine Erfindung Bram Stokers, der die verschiedenen Vampirlegenden und Berichte geschickt miteinander verknüpfte.

**SONO:** Marius, wie entstand wohl der heutige Vampirmythos?

**Marius:** Bereits als das Abendland im Entstehen war, verbanden sich eine Vielzahl von Überlieferungen mit den dort heimischen Vorstellungen und dem christlichen Gedankengut zu einer neuen Facette des Vampirmythos. Doch ausgerechnet im Zeitalter der Aufklärung begann die Seuche des Vampirismus Europas zu überziehen.

Bereits im späten 17. Jahrhundert kursierten Gerüchte über Vampirepidemien in Russland und Polen. Diesmal schien sich die

Vampirepidemien vor allem entlang der österreichischen Militärgrenze zu ziehen und sich in die unter Militärverwaltung gestellten Neuerwerbungen des Türkenkrieges von 1718 auszubreiten. Der halbmondförmig von Slawonien bis zur Bukowina ziehende Streifen wurde zum Hauptherd des Geschehens.

Besonders zwei protokollierte Fälle sollten in die Geschichte eingehen und den Vampir für viele damalige Europäer wieder auferstehen lassen. Der Fall Peter Plogosovitz (auch Peter Plogojowiz oder Plogojewitz) 1725 in Kisilova und der des Arnod Paole (auch Arnont Paole oder Arnold Paul) 1732 in Medvegia. Beide Männer gerieten in den Verdacht Vampire zu sein, da nach ihrem Tod ein unerklärliches Sterben über ihre jeweiligen Heimorte hereinbrach. Zudem fanden sich in beiden Fällen Zeugen, die Plogosovitz bzw. Paole nach ihrem Tode gesehen haben wollen. Als daraufhin die Gräber geöffnet wurden, fand man unverweste, mit Blut vollgepumpte, Leichen. Den "überführten Vampiren" wurde daraufhin ein Pfahl ins Herz getrieben und anschließend verbrannt.

Gerade der Fall Arnold Paole gilt als die bestbelegte und ausführlichste Darstellung des Vampirismus. Nach dem Auftreten mehrerer plötzlicher und unerklärlichen Todesfälle, gefolgt von dem in der betroffenen Region vorgebrachten Verdacht auf Vampire, hatte der zuständige Militärkommandant den Contagions-Medicus Glaser nach Medvegia entsandt, um eine gründliche Untersuchung vorzunehmen. Glaser untersuchte die Bewohner, konnte aber keine ansteckende Krankheit feststellen. Daraufhin ließ er einige Gräber öffnen und fand darin unverweste Leichen mit rosigem Teint. Um die Bewohner von Medvegia zu beruhigen, erbat Glaser in seinem Bericht um die Erlaubnis einer rituellen Hinrichtung der gefundenen

"Vampire". Das Oberkommando in Belgrad ordnete jedoch vor der Exekution der Leichname eine "Chirurgische Visitation" an, die von dem Regimentsmediziner, dem Feldscher Johann Flückinger, und zwei Unterfeldschern im Beisein mehrere Offiziere durchgeführt wurde.

Neben den Berichten von Glaser und Flückinger gibt es zahlreiche weitere Akten, die sich auf den Vampirglauben, insbesondere in Serbien, beziehen. Die Abschriften derartiger Berichterstattungen gingen an die Höfe des preußischen Königs und anderer deutscher Fürsten, sowie an den König Frankreichs. Von dort gerieten sie in die Hände der Presse. Damit war ein Stein ins Rollen gekommen, der unaufhaltsam wurde. Die vermeintlichen Vampire gerieten nicht zuletzt durch die Schlagzeilen in der Presse in den Brennpunkt des öffentlichen Interesses. Noch 1732, also unmittelbar nach dem Abfassen der Berichte von Glaser und Flückinger, erschienen etwa ein dutzend Artikel, in denen das Phänomen des Vampirismus philosophisch, logisch und christlich versucht wurde zu erklären, sowie eine Anzahl akademischer Dissertationen an verschiedenen Hochschulen zu diesem Thema. Die vielen Berichte lösten eine regelrechte Vampirpanik aus, dass ein besorgter Zeitgenosse äußerte, der Vampirismus habe sich "wie eine Pest über das Slawenland und die Walachei verbreitet... zahlreiche Opfer gefordert und das ganze Land in Angst vor den geheimnisvollen Besuchern versetzt, vor denen sich niemand sicher fühlte."

Erst ab der Mitte des 18. Jahrhunderts begannen sich die Wogen wieder zu glätten. Trotzdem sind rituelle Hinrichtungen von vermeintlichen Vampirleichen, vorzugsweise in Ost- und Mitteleuropa, noch bis an die Schwelle des 20. Jahrhunderts nachweisbar.

# 16 INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR

Einen weiteren Beitrag zum Vampirglauben trugen Scheintote bei. Der Scheintod ist nach medizinischer Definition ein Zustand, in dem das Leben erloschen zu sein scheint. Der Scheintod kann beobachtet werden bei Vergiftungen, bei geretteten Ertrunkenen, tiefen Erschöpfungszuständen, bei Cholera, Herzstörungen, nach starken Blutungen, Gehirnerschütterungen und bei kataleptischen Anfällen. Dieser Zustand kann sich mehrere Stunden, in seltenen Fällen über Tage hinziehen. Wenn der "Tote" Glück hatte, so konnte er sich noch während der Zeit der Aufbahrung bemerkbar machen, was der anwesenden Trauergemeinde sicher einen gehörigen Schrecken einjagte.

Die Angst vor dem Scheintod führte gerade zu Beginn des 19. Jahrhunderts zu allerhand kuriosen Konstruktionen, mittels derer sich Scheintote aus ihrem Sarg heraus, z.B. via Klingelzug, wieder ins Leben zurückmelden konnten.

Doch nicht nur die Scheintoten hatten Einfluss auf den Vampirglauben, einen vielleicht größeren hatten die bereits angesprochenen "Scheinlebenden". Gemeint sind damit jene Toten, die bei der Öffnung des Sarges einen ungehörig "lebendigen" Eindruck auf den Betrachter machen. Wie wichtig Scheintote und insbesondere Scheinlebende für den modernen Vampirglauben sind, kann man daran erkennen, dass die in voller Lebensgestalt auferstehenden Vampire nur dort anzutreffen sind, wo die Leichen nicht verbrannt wurden und die Beerdigung die allgemeine Bestattungsart war.

**SONO:** Aus Deinen Worten schließe ich, dass damals keine echten Vampire am Werk waren. Doch was sind dann die Gründe für die unverwesten Leichen und das unerklärliche Sterben in den betroffenen Regionen?

**Marius:** Der Grund für die unverwesten Leichen ist, dass im Erdgrab der Zerfall eines Leichnams um den Faktor 8 verlangsamt wird. Ein Leichnam unter freiem Himmel wird also achtmal schneller Verwesens als im Sarg. Doch diese Gegenbeobachtungen waren den Ärzten in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts noch weitgehend unbekannt, da die Untersuchung von Leichen verboten war. Ironischerweise ist bei Verstorbenen, welche Heilig gesprochen werden sollen, der nicht verweste Leichnam gerade ein Indiz für ihre Heiligkeit.

Doch erst die Naturwissenschaft der letzten Jahrzehnte liefert befriedigende Erklärungen für die anscheinende Lebendigkeit der Vampire. Der rosige Teint und die Wohlgenährtheit der im Grabe liegenden "Vampire", selbst wenn sie im Leben mager und unmittelbar vor ihrem Ableben hohlwangig und bleich waren, hat nichts mit übernatürlichen Phänomenen zu tun. Das Weiterwachsen der Fingernägel, die neue Haut und Haare erklären sich schlicht durch den Fäulnisprozess. Fäulnisgase pressen Flüssigkeit unter die Oberhaut, die mit den Nägeln in Blasen abgeht. Darunter erscheint die Lederhaut, welche den Eindruck einer neu gebildeten Haut hinterlässt, und die leeren Nagelbetten sehen aus, als würden sich neue Fingernägel bilden. Auch das vermeintliche Blut aus Mund und Nase sind nichts weiteres als blutfarbene Fäulnisflüssigkeit. Durch die Bildung von Fäulnisgasen erklärt sich auch die Wohlgenährtheit der vermeintlichen Vampire, da sie zu einer Aufblähung des Körpers führen. Damit wird auch klar, warum man einen Vampir besonders gut mit einem Pflock "töten" konnte, denn nach der Pfählung sackten sie wie ein getroffener Ballon in sich zusammen.

Das Sterben während der Vampirpanik wird wohl eher nicht auf Vampirbisse zurückzuführen sein, sondern eher auf den 1849 im Blut infizierter Schafe entdeckten Milzbrandbazillus, welcher auch auf Menschen übertragbar ist. Indizien dafür sind, dass nur Viehzüchter und Bergleute in den ständig bedrohten Dörfern an der Grenze zur Türkei von der Krankheit befallen wurden. Dort stationierte Soldaten hingegen nicht. Zudem trat die Seuche nur in den Wintermonaten auf, wenn die Lebensmittel knapp und die Hungerleidenden selbst auf den Verzehr verendeter Tiere angewiesen waren. Darunter befanden sich vermutlich auch Tiere, die den Milzbrandbazillus in sich trugen. Die Folgen einer Milzbrandinfektion sind hohes Fieber, rasanter Körperversfall, Krämpfe in Brust und Magen, Herzbeschwerden - eben jene Symptome, über die auch Vampiropfer klagen. Gelangen die Erreger zusätzlich in die Lunge, nimmt die Krankheit einen extrem akuten Verlauf und die Betroffenen sterben in kurzer Zeit.

Sämtliche Vampirfälle lassen sich durch diese Hypothesen aber nicht erklären. Wenn man die alten Berichte aus der Ära der Vampirpanik glauben schenken darf, waren nicht alle Leichname "aufgeblüht". Direkt daneben und etwa zum selben Zeitpunkt Begrabene machten bereits einen vollkommen verwesten Eindruck. Und warum haben sich beispielsweise Glaser und Flückinger nicht angesteckt, die über einen längeren Zeitraum die Vampirfälle untersuchten?

**SONO:** Die Menschen glauben, dass Vampire durch Kruzifix, Weihwasser, Holzpflöcke und Knoblauch verletzt, wenn nicht sogar getötet werden können. Ist dem so oder handelt es sich dabei einfach nur um Aberglauben?

# INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR 17

**Marius:** Zwischen dem 15. und 18. Jahrhundert, vor allem zur Zeit der Türkenkriege, war die katholische Kirche darum bemüht, ihre eher unbedeutende Position innerhalb der vorwiegend griechisch-orthodoxen und islamischen Bevölkerung im Balkanraum zu behaupten und zu erweitern. Aus diesem Grund machte sie sich um 1600 verstärkt die dort herrschende Fracht vor Vampirwesen zu Nutzen und ernannte die Vampire zu Verbündeten des Teufels, womit deren Bekämpfung automatisch in ihren Kompetenzbereich fiel. In dieser Zeit wurde das bekannte Szenario christlicher Vampirabwehr entwickelt: Kruzifix und Weihwasser galten nun als wirkungsvolle Mittel, das Grab eines umgehenden Vampirs zu versiegeln. Die endgültige Auslöschung konnte aber nur ein Priester durchführen. Die Methoden, die er dazu verwendete, wie etwa die bewährte Herzpählung, wurden vielfach einem vorchristlichen Glauben entliehen. Allerdings überzog man sie mit einem christlichen Firnis. So mussten etwa für die Pählung der Leichen Holzstecken genommen werden, die aus der gleichen Holzart wie das Kreuz Jesu gefertigt waren.

In Transsilvanien kam auch der Glaube auf, dass man Vampire mit Knoblauch bekämpfen kann, den man an Türen und Fenstern aufhängt. Knoblauch ist nützlich als Medizin gegen Erkältungen und andere Krankheiten, und da alles, was vor Krankheiten schützt, als gute oder "weiße" Magie gilt, betrachtete man Knoblauch auch als geeignetes Mittel gegen die Mächte der Finsternis.

Neben dem bereits genannten Holzpflock soll auch Enthaupten und Verbrennen einen Vampir endgültig töten. Doch seien wir ehrlich, jede dieser Methoden würde auch einen normalen Menschen sicher ins Grab bringen.

**SONO:** Warum gilt gerade der Balkan als Heimat der Vampire?

**Marius:** Erste schriftliche Berichte über das Wirken der Vampire in Europa sind in den einzelnen Ländern unterschiedlichen Datums. Dabei ist allerdings zu beachten, dass schriftliche Aufzeichnungen nur sehr bedingt etwas darüber aussagen, wie lange der Vampirglaube in der entsprechenden Region bereits verbreitet war. Aus England gibt es seit dem Ende des 12. Jahrhunderts mehrere Beschreibungen von vampirischen Wiedergängertum. In Deutschland begegnen uns um 1337 Berichte von wiederkehrenden Toten. Am zahlreichsten und am wirkungsvollsten waren aber die Berichte aus dem Balkan.

Der Balkanraum gilt als Schmelztiegel der verschiedenen Vampirvorstellungen. Er ist Schnittpunkt verschiedener Kulturen, die sich diese Region teilen. Slowaken, polnische Stämme, Ukrainer, Deutsche, Rumänen, Zigeunern und Ungarn trugen jeweils einen Baustein zum Vampirmythos bei. Zudem war die bereits erwähnte kriegerische Auseinandersetzung zwischen Christen und Moslems dem Glauben an Vampire förderlich.

Auch Bram Stokers "Dracula" hatte enormen Einfluss. Seit Veröffentlichung des Romans scheint die Urheimat der Vampire für immer und ewig auf den Balkan zu liegen, genauer gesagt in das am Gebirgszug der Karpaten liegende Transsilvanien.

**SONO:** Das Vampirgenre erfreut sich heute großer Beliebtheit. Können sie sich noch daran erinnern, wann und von wem die erste Vampirgeschichte verfasst wurde?

**Marius:** Erste Spuren eines Vampirgenres begeben uns in fast allen alten Hochkulturen. Bereits um 600 v. Chr. soll man sich in China Vampirgeschichten erzählt

haben. Doch erst eine Gesellschaft exzentrischer Engländer im bürgerlichen Genf sollte nicht nur die Literaturgeschichte gewaltig beeinflussen, sondern auch die Mythenwelt der Neuzeit bereichern. Aber der Reihe nach.

Im Jahre 1816 ließen sich der Arzt und Schriftsteller John Polidori, der Dichter Percy Bysshe Shelley und seine spätere Frau, die Romanautorin Mary Wollstonecraft Shelley, damals noch Mary Godwin, und der Inszenator des Ganzen, der gerüchteumwobene Lord Byron in der Villa Diodati am Genfer See nieder. Die kleine Gesellschaft vertrieb sich die Zeit mit endlosen Disputen politischer, philosophischer und spiritueller Fragen. Ferner gaben sie sich dem Konsum von Laudanum hin und lasen gemeinsam deutsche Gespenstergeschichten. Schließlich schlug Byron vor, dass jeder Anwesende selber eine derartige Geschichte schreiben soll. Dieser Vorschlag sollte weit reichende Folgen haben. Im verregneten Sommer von 1816 wurde nicht nur die moderne Vampirerzählung geboren, sondern es wurde auch das Monster Frankenstein erschaffen.

Mary Shelley wurde mit ihrer Geschichte zur Schöpferin Frankensteins. Die von Shelley und Byron entworfene unheimliche Geschichte blieb ein Fragment. Sie inspirierte aber John Polidori, als er seine Erzählung "Der Vampyr" niederschrieb, welche erst 1819 anonym erschien. Dieser ersten neuzeitlichen, reinen Vampirgeschichte war ein dermaßen großer Erfolg beschieden, dass sie in Deutschland, England und Frankreich häufig kopiert und als Vorlage für Theaterstücke und Opern diente.

Der geheimnisvolle Held der Erzählung und erste Vampir des 19. Jahrhunderts war, wenngleich heute weitgehend in Vergessenheit geraten, Lord Ruthven. Lord Ruthven ist der Auslöser eines bis in die Gegenwart andauernden literarischen Vampirfiebers. Sein Ruhm



# 18 INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR

sollte erst 78 Jahre später durch einen anderen Aristokraten überflügelt werden - Bram Stokers "Graf Dracula".

**SONO:** Es fiel nun schon ein paar Mal der Name Bram Stoker. Wer war eigentlich dieser Mann?

**Marius:** Abraham (Bram) Stoker wurde 1847 als drittes von sieben Kindern in der Nähe Dublins geboren. Stoker entstammt kleinbürgerlichen Verhältnissen und war bis zu seinem 8. Lebensjahr ständig krank. Er konnte aus eigener Kraft kaum stehen noch gehen. Die genaue Krankheit und ebenso die völlige Genesung blieb für seine Ärzte ein Rätsel. Nach seiner Genesung wuchs Stoker zu einem jungen kräftigen Mann heran. Er immatriulierte am Trinity College in Dublin in die Fächer Geschichte und Literatur, Mathematik und Physik. Nach dem Studium trat er als Lehrer in den Staatsdienst. Aber bereits nach kurzer Zeit zog er es vor als Journalist und Theaterkritiker sein Geld zu verdienen. Die große Wende in Stokers Leben fand im Jahr 1878 statt, als er infolge seiner Theaterkritiken Sir Henry Irving kennen lernte. Irving war der berühmteste Shakespeare-Darsteller der damaligen Zeit. Bis zu Irvings Tod 1905 sollte er dessen Manager und Privatsekretär bleiben.

Nachdem Stoker sich bereits in den 70er Jahren in seiner Freizeit als Autor phantastischer Geschichten probiert hatte, kam 1897 mit der Veröffentlichung "Dracula" der lang ersehnte literarische Erfolg. Bis zu seinem Tod im Jahr 1912 folgten noch weitere Romane und Erzählungen, mit denen er jedoch nicht mehr an den früheren Erfolg seines "Draculas" anknüpfen konnte. "Dracula" gilt allgemein als der letzte große gotische Roman und dient noch heute als Vorlage für so manche Geschichte.

**SONO:** Ist bekannt, wie Bram Stoker auf die Idee kam "Dracula" zu schreiben?

**Marius:** Stoker interessierte sich schon immer für Okkultismus und es ist bekannt, dass er Mitglied der Geheimloge "Golden Dawn in the Outer" war. Entscheidenden Einfluss für die Entstehung Draculas hatte aber der renommierte ungarische Orientalist Arminius Vanbéry. Von dem an der Budapester Universität lehrenden Professor für Geschichte soll Stoker im Jahr 1890 die Geschichte des Fürsten und Menschenpfählers Vlad Tepes, auch Dracula genannt, gehört haben. Noch im gleichen Jahr begann Stoker mit der Niederschrift, an der er sieben Jahre arbeitete.

Stoker vermischte bei der Erschaffung "Draculas" zahlreiche Mythen, wissenschaftliche Schriften und andere belletristische Werke mit eigenen Ideen. Beispielsweise floss in die Gestaltung des Grafen Dracula die historische Persönlichkeit Vlad Tepes, Polidoris Vampir Lord Ruthven und Stokers eigener Arbeitgeber Sir Henry Irving ein.

Irving muss eine sehr bemerkenswerte Persönlichkeit von fast hypnotischer Ausstrahlung gewesen sein. Über die Beziehung der beiden Männer wurde später einmal gesagt: "(Irving) war für Stoker im Leben, was Dracula in der Fiktion für Renfield war: Sein Herr und Meister."

Stokers ließ sich bei der Erschaffung seiner Erzählung sehr viel literarische Freiheit. Beispielsweise ist sein blutsüchtiges Monster nicht in der Walachei, sondern in der schaurig-schönen Landschaft Transsilvaniens beheimatet. Draculas Schloss liegt am malerischen Borgo-Paß, der das siebenbürgische Bistritz mit der Bukowina verbindet. Doch da hatte der echte Vlad nie etwas verloren. Seine Burgen und Festungen waren

auch keine düsteren Opernkulissen, sondern wehrhafte Bastionen gegen das Heer der Türken.

Einen weiteren Einfluss auf die düster-melancholische Stimmung in Dracula hatte sicher die fortdauernde Krankheit und Hilflosigkeit des jungen Stokers. Immerhin mag für einen ans Bett gefesselten Menschen Schlaf und die Auferstehung aus dem Grabe, ein zentrales Thema in Dracula, nicht ohne Bedeutung sein.

**SONO:** Vlad Tepes ist eine geschichtsträchtige Person und hat durch Bram Stoker literarisch eine traurige Berühmtheit als Urvater aller Vampire erlangt. Doch welche historische Person steckte hinter dem echten Dracula?

**Marius:** Vlad Tepes wurde 1431 im siebenbürgerischen Karpatenstädtchen Schäßburg (Sighișoara) in einen Gasthof geboren. Der Gasthof war eine Notunterkunft, da sein Vater Vlad II. sich mit seiner Familie zu dieser Zeit im Exil befand. Im Jahr 1456 wird Dracula zu Vlad III. gekürt. Jahrelang taktierte der grausame Patriot zwischen dem ungarischen König Matthias Corvinus und dem osmanischen Sultan um seine Unabhängigkeit. Sein Titel "Dracula" stammte zwar von einem zum Kampf gegen die Türken bestimmten Drachenorden, wurde aber bald zum Synonym für den Teufel. Vlad führte seine Bauernhaufen mit beachtlichem Erfolg gegen die türkischen Armeen. Unvorstellbare Grausamkeit trug dem Fürsten Vlad, in Christo gottgetreuer Woiwode, d.h. Fürst oder Heerführer, den Beinamen Tepes ein - was nichts anderes als "Pfähler" bedeutet. Als Mehmed der Eroberer 1462 den Feldherrn Vlad zurückschlug, soll sein Heer bei der walisischen Hauptstadt Tîrgoviște an 20000 gepfählten Türken und Bulgaren vorbei marschiert sein. Dies erfüllte selbst den hartgesotesten Betrachter mit Grauen und führte zum Rückzug der entsetzten Türken. Auf Befehl des ungarischen

Königs Corvinus wurde Dracula als Gefangener 1462 bis 1476 auf die Hochburg Visegrád gebracht. Nach seiner Freilassung erhält Vlad erneut Amt und Würden als Herrscher über die Walachei zurück. Ein Jahr später wird er jedoch getötet - entweder im offenen Kampf oder als Opfer eines Meuchelmörders. Beide Möglichkeiten werden von Geschichtsschreibern überliefert. Vlad Tepes letzte Ruhestätte liegt unter einer Klosterkirche, welche sich auf einer kleinen Insel des nördlich Bukarests gelegenen Snagov-Sees befindet. Doch als man 1936 zuletzt die Gruft öffnete, war der Sarkophag unter der Steinplatte leer...

**SONO:** Eine weitere berühmte Gestalt in Stokers "Dracula" ist der Gelehrte van Helsing, dessen Taten kürzlich auch im Kino erschienen und der fanatisch Vampire verfolgt, um sie zu töten. Hatten sie schon einmal das "Vergnügen" van Helsing persönlich zu begegnen?

Würde ich dann noch heute Nacht hier sitzen und auf ihre Fragen antworten können? Aber Scherz beiseite: Es wird schwierig sein Dr. van Helsing über den Weg zu laufen, da er wie so vieles in "Dracula" eine Vermischung belletristischer Werke mit eigenen Ideen von Bram Stoker ist. Im Fall des Gelehrten van Helsing nimmt Sheridan Le Fanu 1872 veröffentlichte Erzählung "Carmilla" eine wichtige Rolle ein. So erinnert van Helsing an die Gestalt des Barons Vordenborg, der ebenfalls unter Zuhilfenahme scheinbar abergläubischer Methoden die Vernichtung der Vampirin Carmilla betreibt.

Vom psychoanalytischen Standpunkt aus betrachtet, wäre es aber interessant zu hinterfragen, warum Stoker dem Gelehrten van Helsing ausgerechnet seinen eigenen Vornamen Abraham gab. Es wird vermutet, dass sich Stoker auf diesem Weg von seinem Brotgeber und "Meister" Sir Henry Irving

befreien wollte, der bei der Gestaltung Draculas als Vorbild diente.

Das ändert aber leider nichts an der Tatsache, dass es immer jemanden geben wird, der im Geiste van Helsing Jagd auf Vampire macht.

**SONO:** Die Gestalt des Vampirs erfreut sich seit John Polidoris Lord Ruthven großer Beliebtheit. Woran mag das wohl liegen?

**Marius:** Vampirismus übt eine beachtliche Suggestionskraft aus. Die heute typische Mischung aus Realem und Irrealem, aus schicksalhafter Ergebnisheit und Übermenschlichen lässt die Figur des Vampirs zu einer Projektion eigener Triebe und Sehnsüchte werden. Die Verkörperung von ewigem Leben, außergewöhnlichen Gaben, Reichtum und Eleganz bei einer gleichzeitig vollkommen unzensierten Befriedigung der elementarsten Triebe, wirkt auf viele Menschen nicht nur ausgesprochen verführerisch, sondern hat bei einigen sogar den Wunsch aufkommen lassen, tatsächlich zum Vampir zu werden. Dies kann von einer harmlosen Marotte bis hin zu pathologischer, d.h. krankhafter, Übersteigerung reichen.

Da die Wissenschaft für alles eine Erklärung sucht und fast zwanghaft jede Erscheinungen erforschen, klassifizieren und beurteilen muss, haben Forscher auch den Vampirismus in seiner pathologisch-klinischen Form in vier Gruppen unterteilt: Den kompletten Vampirismus, welcher sowohl Bluttrinken als auch nekrophil-sadistische Handlungen beinhaltet, Nekrophilie ohne Blutkonsum, die bis zum Geschlechtsakt mit einem Leichnam reicht, psychische Vampire, die nicht auf Blut angewiesen sind und denen Graf Dracula einfach als ideale Identifikationsfigur dient und die Autovampire. Die letzte Gruppe

begnügt sich damit, sich selbst zu beißen und das eigene Blut zu trinken.

Wenn sich eine derartige Blutliebe, die sogenannte Hämatophilie, anderen zuwendet, kann sie leicht in das kriminelle Milieu abrutschen. Sobald aus Phantasiespielen blutiger Ernst wird, begegnen uns die "lebenden" Vampire. Die Liebe zum Blut steigert sich in diesen Fällen zur Hämatodipsie, dem erotischen, unstillbaren Blutdurst. Das Blut wird zum alleinigen Lebensinhalt und der Blutgenuss ersetzt jede Art von Geschlechtsverkehr.

**SONO:** Marius, ich danke ihnen für dieses Interview und den Einblick, welchen sie uns gegeben haben.

**Marius:** Der Dank liegt ganz auf meiner Seite. Doch eine kleine Anekdote möchte ich ihnen zum Schluss noch mit auf den Weg geben: Basierend auf Polidoris Novelle wird im Juni 1820 "Der Vampyr" im Théâtre de la Porte-Saint-Martin in Paris uraufgeführt. Die Vorstellung ist ein grandioser Erfolg und Abend für Abend ausverkauft. Als der Schauspieler Philippe, der die Rolle des Vampirs übernommen hatte, wenige Jahre später stirbt, ordnet die Geistlichkeit an, dass er nicht christlich bestattet werden dürfe, weil er eine derart gottlose Rolle gespielt habe. Alexandre Dumas berichtete, dass damals 3000 Menschen aus Protest dem Leichenzug folgten, um Gerechtigkeit für den populären Philippe zu fordern.

Das Interview führte *Christoph Fischer*.

## Eine bunte Mischung aus Vergangenheitsabenteuer und Moderne



Autor: Manfred Weinland

Reihe: Das Volk der Nacht  
Classics Band 4 (2002)

Gebundene Ausgabe - 480  
Seiten - Zaubermond-  
Verlag

Erscheinungsdatum: 2002

ISBN: 3-931407-30-6

Das Volk der Nacht ging  
aus der Bastei-Heftserie  
Vampira hervor. Der vorlie-  
gende Band enthält folgen-  
de Vampira-Romane:

- (21) Tattoo
- (23) Felidae
- (24) Duell der Wächter
- (25) Der Ewige Krieg
- (27) Landrus Sohn
- (28) Fünf Tage Tod

### ■ Hauptpersonen:

*Lilith Eden:* Sie ist das Kind der Vampirin Creanna und des Menschen Sean Lancaster. Sie verbringt die ersten 98 Jahre ihres Lebens im magischen Schlaf in einem Haus in Sydney. Lilith ist auf der Jagd nach dem Lilienkelch, dem Fortpflanzungsinstrument der Vampire.

*Duncan Luther:* Liliths Freund und Begleiter wurde Opfer indischer Vampire. Doch plötzlich taucht er wieder aus dem Totenreich auf.

*Beth MacKinsey:* Freundin und Partnerin von Lilith. Ein magischer Keim hat ihr Gefühlsleben um 180° gedreht, was sie vorher geliebt hat, hasst sie jetzt. Auch ihre ehemalige Geliebte Lilith.

*Landru:* Der uralte und mächtige Vampir ist Liliths Gegenspieler. Einst Hüter des Kelches ist er jetzt auf der Suche nach dem Unheiligtum der Vampire. Seine genaue Herkunft ist unbekannt.

### Inhaltsangabe:

Liliths momentaner Unterschlupf ist das Haus von Virgil Codd. Einst Polizeipräsident und Dienerkreatur der Vampire, hat Lilith dessen Domizil nach seinem Ableben zu ihrer neuen Heimstatt erkoren.

Sie lebt dort mit Duncan, der seit seiner Rückkehr aus dem Totenreich verändert ist. Er zeigt eine starke Affinität zu dem heutigen Irak, doch ist ihm dieses Interesse nicht bewusst, sein Bewusstsein verdrängt diesen Sachverhalt.

Als Lilith in Cods Behausung angegriffen wird, kommt ihr ein geheimnisvoller Vampir zu Hilfe. Sein Name ist Feyn, er vernichtet den Mörder und versucht, sich mit Lilith anzufreunden. Wie sich herausstellt ist er in Beinn

Dearg erschaffen worden, lange nachdem der Lilienkelch verschwunden war.

Eine geheimnisvolle, rothaarige Vampirin hat dort experimentiert und Vampire erschaffen. Die Kelchdiebin, auf deren Suche sowohl Lilith, als auch Landru sind. Lilith hofft, über Feyn auf ihre Spur zu kommen, doch traut sie ihm nicht.

Feyn hilft ihr die Ziele der ansässigen Vampirsippe ans Licht zu bringen. Wie sich herausstellt, kontrollieren diese die Firma Salem Enterprises. Dieses Unternehmen versucht auf gentechnische Weise Vampire zu erschaffen. Resistent gegen christliche Symbole.

Als Lilith ihre Vorbehalte gegenüber Feyn ablegt, zeigt er sein wahres Gesicht. Es kommt zum Kampf. Mit letzter Mühe kommt Lilith mit dem Leben davon.

Währenddessen erwacht im schottischen Hochland die Kelchdiebin. Sie macht sich auf den Weg zu Lilith, um sie ihrer Bestimmung zuzuführen.

Zur gleichen Zeit benutzt Landru Beth, um Lilith auszuspionieren. Hatte Beth Landru vorher gehasst, so begehrt sie ihn jetzt mit jeder Faser ihres Körpers. Sie spielt der Halbvampirin die Heilung von dem magischen Virus vor.

Als der Lilienkelch mit der Diebin aus der magischen Abschirmung auf diese Welt zurückkehrt, ruft das Unheiligtum Landru und weckt seine Erinnerungen. Erinnerungen an sein Ende als Kelchhüter. Erinnerungen, wie der Lilienkelch verschwand.

Die Diebin tritt an Lilith heran. Der Lilienkelch soll Lilith zu ihrer Bestimmung führen. Sie bekommt Bedenkzeit. Lilith befürchtet um den Verlust ihrer menschlichen Seite, andererseits brennt das Verlangen in ihr, die fehlenden Mosaiksteine ihrer Bestimmung zu erfahren. Sie berät sich



# REZENSION: DIE HÜTER DER NACHT

mit Beth und kommt zu der Entscheidung, das Risiko einzugehen.

Lilith begibt sich zu dem Treffpunkt. Wird sie ihre Bestimmung endlich erfahren? Und wird sie ihre Menschlichkeit ablegen und zu einem blutrünstigen Monster werden?

Und welcher Rolle wird Landru spielen, der durch Beth von dem Treffen weiß?

## Fazit:

Die vorliegenden Bände sind der bisherige Höhepunkt der Serie. Es beginnt mit der zweifelhaften Person des Feyn, dessen Körper lebende Tattoos aufweist.

Doch ist dies nur der Auftakt. Die Kelchdiebin tritt aktiv in das Geschehen. Die Hintergründe des Diebstahles werden langsam offenbart, auch das Wesen von Landru bekommt eine tiefere Bedeutung.

Besonders Landrus Erinnerungen sind ein absolutes Highlight des Buches. Dicht gefolgt von der Geschichte der Kelchdiebin.

Und es sind nicht die einzigen Handlungsstränge. Die dichtgewobene Geschichte beginnt für einen Neuleser ein wenig verwirrend, nichtsdestotrotz begeistert sie und zeigt eine unglaubliche Vielfalt. Eine bunte Mischung aus Vergangenheitsabenteuer und Moderne, wie die Vorkommnisse bei Salem Enterprise zeigen.

Und Manfred Weinlands exzellenter Schreibstil tut sein übriges dazu. Suchtgefahr ist garantiert.

Rezension von *Michael Schmidt*



Das Volk der Nacht

Bd.1, gebunden, 480 Seiten

Zaubermond Verlag



Die Spiegel der Nacht

Bd.2, gebunden, 480 Seiten

Zaubermond Verlag



Die Kinder der Nacht

Bd.3, gebunden, 480 Seiten

Zaubermond Verlag



Die Hüter der Nacht

Bd.4, gebunden, 480 Seiten

Zaubermond Verlag



Die Tore der Nacht

Bd.5, gebunden, 480 Seiten

Zaubermond Verlag

Die Arche der Nacht

Bd.6, gebunden, 480 Seiten

Zaubermond Verlag



Brian Lumley wurde 1937 in England geboren, wo er nach Aufenthalten in den USA, Italien, Deutschland, Frankreich, Zypern, Malta und einem Dutzend griechischer Inseln heute wieder lebt. Seit er 1981 seine Militärkarriere beendete, lebt er als freier Schriftsteller. Er ist verheiratet.

Seine ersten Veröffentlichungen standen noch ganz unter dem Einfluss H. P. Lovecrafts, dem modernen Meister der fantastischen Literatur. Am erfolgreichsten wurde die 13-teilige Serie Necroscope. Mittlerweile hat der Bestsellerautor etwa 50 Bücher geschrieben, überwiegend Horror- und Dark Fantasy-Romane, die alle für eine Veröffentlichung im Festa Verlag vorgesehen sind.

(Quelle: Festa Verlag)

Internet: [www.brianlumley.com](http://www.brianlumley.com)

Der englische Bestsellerautor Brian Lumley schuf mit den bizarren Abenteuern um Harry Keogh, den Totenhorcher Necroscope, eine der erfolgreichsten Horror-Serien der Welt.

Ich wollte Vampire darstellen, die ein bisschen mehr taten, als bloß Blut zu saugen. Sie sollten ihre eigene Historie haben, eine Abstammung und einen verdammt guten Grund, warum sie noch nicht die ganze Welt beherrschen.

Der spannendste Kampf zwischen den Lebenden und den Toten, den es je gab. Endlich dürfen auch die deutschen Leser daran teilnehmen.

Brian Lumley (Quelle: Festa Verlag)

*"... Harry stand auf. Seine Bewegungen waren steif, fast automatisch. 'Kann ich jetzt gehen, Sir?'"*

*Auch Hannant stand auf, zuckte mit den Achseln und trat beiseite. 'Deine Freizeit gehört dir', sagte er. 'Aber wenn du fünf Minuten Zeit hast, könntest du noch deine Formeln pauken.'"*

*Harry entfernte sich mit geraden Schultern und steifen Bewegungen. Einige Schritte weiter drehte er sich um und blickte zurück. Ein Sonnenstrahl fiel durch die Bäume, verfang sich in seiner Brille und verwandelte seine Augen in Sterne.*

*"Formeln?" sagte er in jener neuen, seltsamen Stimme. 'Ich könnte Ihnen Formeln verraten, die Sie sich nicht einmal im Traum vorstellen können.'"*

*Und als es ihm wieder kalt den Rücken herunterlief, war sich Hannant irgendwie sicher, dass Keogh nicht nur prahlte. ..."*

(Auszug aus Band 1 "Das Erwachen")

Gruselig, oder? Doch diese Szene zeigt sehr deutlich, was sich hinter dem Titel "Necroscope" verbirgt.

Harry Keogh ist Waise und wächst bei seinem Onkel auf. Er tut sich nicht gerade mit schulischen Leistungen hervor, er tut sich eigentlich gar nicht her-

vor, außer was Tagträume angeht. Und eines Tages entdeckt er selbst seine Begabung: Er ist der Necroscope, der mit den Toten spricht.

Brian Lumley hat mit seiner Reihe "Necroscope" das Genre aufgemischt - leider nicht gerade in Deutschland. Die Reihe war im Ausland sehr erfolgreich, doch die deutschen Verlage trauten sich nicht an eine Übersetzung, enthielten dem Leser ein Horrorspektakel der Extraklasse vor, weil sie dem Erfolg nicht recht trauten. Vielleicht taten sie recht damit, denn die Zeit war noch nicht reif.

Was dem jetzigen Leser wie Parallelen zu bekannten Hollywoodfilmen und diversen Büchern vorkommt, war allerdings wahrscheinlich die Inspiration für Goa'uld und Harry Potter. Ein Junge, dazu ausersehen, etwas Besonderes zu sein, Vampire, die sich vollkommen von allem abheben, was man bisher unter Blutsaugern verstand. Das ganze dann noch in eine interessante Spionage-Geschichte gepackt, und fertig ist der Bestseller.

Und genau das ist das besondere an der Necroscope-Reihe, die jetzt im Festa-Verlag erstmals auf Deutsch erscheint. Gut, die Geheimorganisation ist nicht gerade neu, selbst die Idee nicht. Andere Autoren verdienen damit seit über zwanzig Jahren ihr Geld, auch in Deutschland. Aber die Verpackung ist neu, die anderen Ideen, und die Abgründe, die sich beim Lesen auftun. Ich persönlich bin hart im nehmen, vor allem bei Horror-Geschichten, aber bei einigen Szenen, vor allem in den ersten beiden Büchern, war ich froh, dass der Autor sich nicht näher mit den Einzelheiten beschäftigte.

Brian Lumley selbst sagt, dass einige der Bücher sehr lang geworden sind. Im englischen Original gibt es 13 Bände, im Deutschen kündigte Frank Festa etwa dreißig an. Doch auch die

# NECROSCOPE 23

Aufteilung macht Sinn und Lust auf mehr. Wer im englischen Original vielleicht nach Band 1 die Nase voll hat, wird im Deutschen gleich mit Band 3 konfrontiert, und es lohnt sich wirklich, weiter zu lesen.

Auch der Mix macht's in dieser Reihe. Da werden typische übersinnliche Phänomene beschrieben, Menschen mit besonderen Gaben, Telepathen, Hellseher, Medien. Doch wer das althergebrachte Tischrücken sucht, wer düstere Gewölbe und mittelalterliche Methoden bevorzugt, der wird enttäuscht. Die Paranormalen, die ESPer, nutzen die moderne Physik, sind auf dem technisch neuesten Stand. Keinem fiel ein, sich auf irgendeine Weise wie ein "Derwisch" zu verhalten - es sei denn, er ist einer. Und gerade diese Vereinbarung zwischen alt und neu macht die Serie interessant.

Die Vampire sind anders als sie jemals zuvor gewesen sind. Sie müssen nicht unbedingt Blut saugen, Jungfrauen in ihrem Bett überfallen und um ihre große Liebe kämpfen, um schließlich zu scheitern. Nein, sie leben eigentlich wie ganz normale Menschen, einmal abgesehen davon, dass sie die Sonne nicht so recht vertragen wollen. Vampire sind Parasiten, die sich in einen Wirt einschleichen und ihn Stück für Stück übernehmen. Dazu ist kein Austausch von Blut erforderlich, sondern ein Opfer, das gerade da ist und dem Blutsauger gefällt. Wolfgang Emerich nahm diese Idee ein paar Jahre später auf und verwandelte Lumley's Vampire in die berühmt-berüchtigten Goa'uld aus "Stargate". Und wie die ägyptischen Götter, so sind auch die Untoten Lumley's Außerirdische, die irgendwann auf die Erde kamen und hier fruchtbaren Boden fanden.

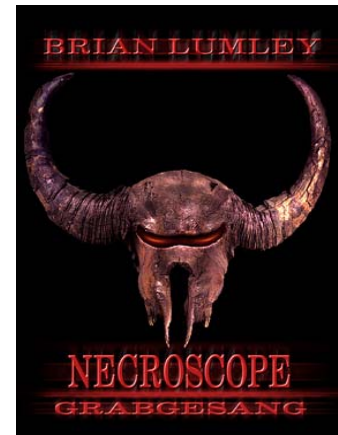
Die Welt, die sich zeigt, ist die unsere, doch nicht ganz. Es wird aus der Sicht der Figuren geschildert, die die Geschichte miterleben, die

Realität auf den Kopf stellen und "mal eben" tausend Jahre lapidar abhandeln.

Mit einem Wort zu sagen: Necroscope ist phantastisch. Die Idee, die Ausarbeitung, die Aufmachung. Oh ja, den deutschen Bänden sollte auch noch ein Wort gewidmet sein. Schon allein die Titelbilder sind stimmungsvoll und verheißen düsteres. Sie zeigen deutlich, was den Leser im Inneren erwartet. Eine kleine Anekdote von mir: Ich bestelle mir die Bände über einen Buchhändler. Jedes Mal, wenn ich auftauche, liegt das bestellte Buch bereit - mit dem Titel nach unten, was mich immer zum Schmunzeln bringt. Die Grafiken sind einfach göttlich makaber und gruselig, absolut nichts für Zartbesaitete.

Frank Festa sei zu diesem Glücksgriff wirklich gratuliert. Necroscope hält alles, was es auf den ersten Blick verspricht, und mehr noch. Eine phantastische, düstere Welt voller merkwürdiger Wesen öffnet sich dem Leser, und selbst dem letzten Vampir-Hasser wird hier gezeigt, dass es doch noch mehr gibt, als die meisten Autoren in ihren Werken verarbeiten. Aber vielleicht war es gar kein Glücksgriff? Vier Auflagen der ersten Bücher lassen da doch mehr vermuten.

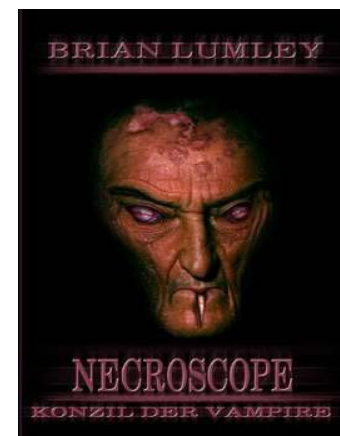
*Ramona Schroller*



Grabgesang  
Deutsche Erstausgabe  
Paperback  
272 Seiten  
Übersetzer: Heiko Langhans  
Cover: babbarammdass

11.00 Euro

ERSCHEINUNGSTERMIN: 2.  
QUARTAL 2004



Konzil der Vampire  
Deutsche Erstausgabe  
1. Auflage  
Paperback  
240 Seiten  
Übersetzer: Heiko Langhans  
Cover: babbarammdass

ISBN: 3-935822-86-3

11.00 Euro





Der Festa-Verlag ist zu einem Fixpunkt in der deutschen Literatur geworden. Wer sich für Phantastik, Horror und Dark Fantasy interessiert, kommt um diesen Verlag einfach nicht mehr herum. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Werken im Sinne Lovecrafts und auf Vampiren (Reihe Nosferatu).

Internet: [www.festa-verlag.de](http://www.festa-verlag.de)

■ Der Festa-Verlag ist zu einem Fixpunkt in der deutschen Literatur geworden. Wer sich für Phantastik, Horror und Dark Fantasy interessiert, kommt um diesen Verlag einfach nicht mehr herum. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Werken im Sinne Lovecrafts und auf Vampiren (Reihe Nosferatu).

Seit mehreren Jahren gibt es neben diesen Werken auch eine Serie im Festa-Verlag, die in vielen anderen Ländern bekannt und sehr beliebt ist: NECROSCOPE. Die bizarren Abenteuer des Totenhorchers Harry Keogh können nun auch deutsche Leser faszinieren und mitreißen in eine düstere Welt, die unserer doch in vielem ähnlich ist.

Frank Festa, Herausgeber der Reihe und Inhaber des gleichnamigen Verlages, gab Ramona Schroller für SONO dieses Interview. Wir möchten uns im vornherein für seine Hilfsbereitschaft herzlich bedanken.

**SONO:** Herr Festa, stellen Sie sich den Lesern doch kurz vor.

**Frank Festa:** Ich kam 1966 in Düsseldorf zur Welt. Die Gewalt und Armut, die in meiner Familie herrschten, ließen mich in die Welt der Bücher flüchten. Ein guter Tausch! Heute lebe ich mit meiner Frau und unseren zwei Kindern als freier Verleger in Leipzig und bin zum ersten Mal wirklich glücklich.

**SONO:** Wie wurden Sie auf die NECROSCOPE-Reihe aufmerksam und was brachte Sie auf den Gedanken, die Bücher in Ihrem Verlag herauszubringen?

**Frank Festa:** Da ich mich für die unheimliche Literatur interessiere, blieb es ja nicht aus, von Brian Lumley und seiner Erfolgsserie zu hören. Aber da die englischsprachigen Originale sehr umfangreich sind, bis zu 800, 900 Seiten in kleiner Schrift, sah ich keine Möglichkeit, diese Brocken zu veröf-

fentlichen. Durch die Übersetzungen wächst der Text ja noch mal um etwa 10% an, da die Deutsche Sprache schwerfälliger ist. Stellen Sie sich also diese 1.000 Seiten Wälzer vor! No chance for frank! Erst als mir der Übersetzer Hannes Riffel vorschlug, die Original-Romane in zwei, drei Folgen aufzuteilen - diese Praxis hatte er bei den großen Verlagen beobachtet -, und die Agentur kontaktierte, kam die Sache ins Rollen.

**SONO:** Kennen Sie alle Bände? Was halten Sie persönlich von den Büchern?

**Frank Festa:** Nein, ich kenne nicht alle Bände, da mir kaum noch Zeit bleibt, selbst zu lesen, denn das Management des Verlages mache ich ja selbst. Doch die ersten Romane habe ich gelesen und sie haben mich sehr beeindruckt; ich spürte sofort, dass Lumley da etwas Einmaliges geschrieben hat, das jeden Horror-Leser absolut umhaut. Natürlich habe ich mir einen Überblick über die Reihe verschafft, etwas quer-gelesen und die zukünftigen Bände geplant. Aus den 13 Originalbänden werden wohl 32 bis 34 deutsche Ausgaben werden und das Wahnsinnige ist, dass die besten Abenteuer erst noch kommen. Das hört sich jetzt wie ein Werbetext an, um die Leser bei der Stange zu halten, ist es aber wirklich nicht. Die Romane in der "Vampireworld" sind absolut grandios, Lumley dreht die Handlung weg von unserer Welt, wahrscheinlich, um sich nicht zu wiederholen, und macht aus NECROSCOPE eine "Dark Fantasy"-Saga. Aber keine Angst, es wird kein buntes Fantasy-Garn, denn wie sagte Lumley: Er schreibt Horror mit einem großen H.

**SONO:** Lumley's Vampire sind absolut anders als alles, was ich bisher kannte. Für einige Spielfilme und Fernsehserien könnten sie durchaus als Vorlage gedient haben. Sehen Sie das ebenso?

**Frank Festa:** Ja, absolut. NECROSCOPE hat das Genre neu definiert. Es gab die Epoche Dracula - und dann kam NECROSCOPE. Schaut man sich Filme wie "Blade" an, wird man öfter an NECROSCOPE erinnert. Das heißt nicht, dass plagiiert worden ist, aber seit NECROSCOPE atmen die Vampire einfach anders, bzw. sie atmen erst seit NECROSCOPE. Lumley's Wamphyrie sind ja Lebewesen, keine wiederbelebten Leichen.

**SONO:** Es gibt einige negative Stimmen, auch zur NECROSCOPE-Reihe. Dabei geht es vor allem um die deutsche Splittung der Romane. Können Sie dagegen halten und die Leser weiter für die Serie gewinnen?

**Frank Festa:** Negative Stimmen gibt es immer, und das ist doch in Ordnung. Ich kann nur sagen, die Serie wird immer geiler, ab der 8. 9. Ausgabe ist viel mehr Text enthalten als in den ersten Bänden und wer etwas vom Horror verstehen möchte, muss NECROSCOPE einfach gelesen haben. Ich habe den Werbespruch "die ultimative Vampirsaga" wirklich ernst gemeint.

**SONO:** Sie kündigen auf ihrer Verlags-Site an, dass Sie noch mehr Bücher von Brian Lumley veröffentlichen wollen, insgesamt wohl sein gesamtes Werk. Haben Sie tatsächlich so großes Vertrauen in diesen Autor?

**Frank Festa:** Wir haben bisher etwa 50.000 Bücher von Brian Lumley unters Volk gebracht und verkaufen immer schneller - beantwortet das Ihre Frage? (Lacht!) Lumley's Phantasie ist brilliant, auch was seine Arbeiten zum Cthulhu-Mythos betrifft. Er ist aber nicht Lovecraft und wollte es nie sein, im Gegensatz zu manch anderem Autor, der sich an Lovecrafts Welt versuchte. Übrigens sollte man beim Thema Erfolg des Brian Lumley noch erwähnen, dass NECROSCOPE auch als Hörbuch erscheint. Produziert von LPL Records, im Vertrieb von Bastei

Lübbe, gesprochen von Joachim Kerzel, der u.a. die Synchronstimme von Jack Nicholson ist. Diese Produktionen gehören qualitativ zum Besten, was der Hörbuch-Markt zu bieten hat.

**SONO:** Kennen Sie Brian Lumley persönlich? Wie stehen Sie zu ihm?

**Frank Festa:** Wir haben E-Mail-Kontakt und vom 17. bis 20. September kommt er nach Leipzig zum Elstercon, da werden wir wohl viel zusammenhängen und reden. Er ist ein netter, etwas bäriger Typ. Übrigens, Achtung Werbung!, kommen zum Elstercon auch noch Tim Powers, Kai Meyer (übrigens beides Festa-Autoren) und neben anderen noch Orson Scott Card.

**SONO:** Ihr Verlagskonzept liegt klar auf ausländischen Schriftstellern. Kritiker merken dabei immer wieder an, dass ein deutscher Kleinverlag sich vielleicht doch mehr um die einheimischen Autoren kümmern sollte. Wie stehen Sie dazu?

**Frank Festa:** Ich glaube, ich tue sehr viel für deutsche Autoren - zurzeit habe ich Verträge mit fünf oder sechs deutschsprachigen Autoren. Immer wieder habe ich Nachwuchstalente in Anthologien aufgenommen, wo sie zwischen großen angloamerikanischen Namen platziert wurden und oft habe ich mit ihnen tagelang an den Texten gefeilt. Oder Michael Marak; "Imagon" wurde erst auf meine Bitte hin geschrieben, gewann den Kurz-Lasswitz-Preis und wurde ein Erfolg. In den nächsten Wochen erscheint der Roman als Taschenbuch bei Bastei Lübbe. Bald wird bei Festa eine Kurzgeschichtensammlung von Michael Marrak folgen. Ich habe auch Stories von Nachwuchsautoren an große Verlage vermittelt, mehrmals an Heyne. Und das alles in wenigen Jahren. Ich finde, das ist schon eine Menge. Diese Kritiker sind meist frustrierte Möchtegerne, die ich

abgelehnt habe, weil ich für sie auf dem Markt keine Chance sehe, da sie nur bei ihren Vorbildern klauen oder kein Talent haben, oder beides...

**SONO:** Es ist allgemein bekannt, dass die Lizenzen für ausländische Bücher, vor allem amerikanische, in den letzten Jahren sprunghaft in die Höhe geschossen sind. Wäre es bei diesem Hintergrund vielleicht nicht doch besser, sich auf dem hiesigen Markt umzusehen?

**Frank Festa:** Sie haben doch eben bemerkt, dass mein Verlagskonzept auf ausländische Werke beruht. Dieses Konzept funktioniert gut für den Verlag. Warum soll ich es jetzt ändern wollen? Außerdem: Zeigen Sie mir einen deutschen Phantastik-Autor oder eine Autorin, die die literarische Power eines Brian Lumley, Graham Masterton oder einer Nancy A. Collins haben, die verlege ich sofort. Verstehen Sie? Ich verlege die spannendsten, mutigsten, knackigsten Horror-Romane der Welt, deutsche Autoren können das nicht steigern oder da mithalten. Falls doch, werden sie gerne veröffentlicht.

**SONO:** Zurück zur NECROSCOPE-Reihe. In einem früheren Interview merkten Sie an, dass diese Serie ein Zugpferd Ihres Verlages wäre. Im Hintergrund auf den 12. Band, der mich persönlich doch etwas enttäuschte, glauben Sie immer noch an den Erfolg der Reihe?

**Frank Festa:** Soll ich das so verstehen, dass, nur weil Sie den 12. Band nicht so gut fanden, der Erfolg jetzt fragwürdig geworden ist? Die Reihe ist ein großer Erfolg und wird es wohl bleiben. Wie gesagt, NECROSCOPE wird immer besser, immer bizarrer und einmaliger, sie hat bereits eine große Fangemeinde, die übrigens vom 12. Band begeistert ist, und es werden immer mehr Fans...

# 26 NECROSCOPE

**SONO:** Neben NECROSCOPE geben Sie auch andere Bücher heraus, vorwiegend düstere Phantastik und Horror. Wird den Leser dieses Jahr noch die eine oder andere Überraschung erwarten?

**Frank Festa:** Ja, dafür ist Festa ja auch bekannt. Hmm, was kann ich denn jetzt schon verraten, es soll ja eine Überraschung werden (Lacht). Wir werden 2004 über 40 Titel veröffentlichen, da sind schon ein paar Knaller dabei, Kim Newman, Richard Laymon, Graham Masterton, P. N. Elrod, Nancy A. Collins, Lovecrafts Erzählungen erscheinen in neuer, frischer Übersetzung ... Von Dan Simmons kommt die Kurzgeschichtensammlung "Welten und Zeiten genug", mit einer Novelle aus dem Hyperion-Universum und einer aus der Illium-Welt.

**SONO:** Noch ein Schlusswort?

**Frank Festa:** Ich möchte mich bei allen Lesern für ihre Hilfe bedanken! Ohne sie gebe es den Traum vom eigenen Verlag für mich nicht. Ich bin den Lesern sehr dankbar und verspreche stets fair zu bleiben.

**SONO:** Vielen Dank für das Interview.

**Frank Festa:** Ich danke!

Das Gespräch führte *Ramona Schroller*

## Weitere Bücher aus der Necroscope-Reihe:

Das Erwachen

Paperback; 192 Seiten

ISBN: 3-935822-05-7

Vampirblut

Paperback; 254 Seiten

ISBN: 3-935822-34-0

Kreaturen der Nacht

Paperback, 176 Seiten

ISBN: 3-935822-35-9

Untot

Paperback; 176 Seiten

ISBN: 3-935822-33-2

Totenwache

Paperback; 176 Seiten

ISBN: 3-935822-00-6

Das Dämonentor

Paperback; 176 Seiten

ISBN: 3-935822-10-3

Blutlust

Paperback; 191 Seiten

ISBN: 3-935822-37-5

Höllenbrut

Paperback; 202 Seiten

ISBN: 3-935822-46-4

Wechselbalg

Paperback; 256 Seiten

ISBN: 3-935822-49-9

Duell der Vampire

Paperback; 288 Seiten

ISBN: 3-935822-62-6

Totenhorcher

Paperback; 240 Seiten

ISBN: 3-935822-65-0

Blutkuss

Paperback; 336 Seiten

ISBN: 3-935822-72-3

Konzil der Vampire

Paperback; 240 Seiten

ISBN: 3-935822-86-3

Grabgesang

Paperback; 272 Seiten

ISBN: 3-935822-91-X

Blutsbrüder

Paperback; 224 Seiten

ISBN: 3-935822-92-8



# REZENSION: NECROSCOPE BLUTKUSS

## (Necroscope Bd.12)

# 27

■ Auf ewig verflucht sei der Necroscope! Möge sein Blut erstarren! Der einstige Liebling der Lebenden und der Toten wird nun von allen Menschen gehasst, denn Harry Keogh ist einer der Plagenbringer geworden - ein Vampir!

### Zusammenfassung:

Harry Keogh ist zu seinem schlimmsten Alptraum geworden. Ein Vampir hat ihn infiziert, und jetzt verwandelt er sich unaufhörlich in einen von ihnen. Doch Harry wäre nicht Harry, wenn er sich einfach so geschlagen gäbe. Er hat Pläne, mit dem Serienmörder Johnny Found und auch für sich selbst. Doch die Toten schweigen, seine Freunde haben ihn verlassen, und selbst auf dem Planeten der Vampire ist er nicht mehr sicher.

### Rezension:

Der Reiz der Necroscope-Reihe besteht vor allem aus dem Gemisch aus einem ordentlichen Schuss Horror, vermischt in eine, wirklich epische Vampirgeschichte, gewürzt mit der Lebens- und Leidensgeschichte um Harry Keogh. Doch was, wenn die Hauptfigur plötzlich ausfällt? Was, wenn Harry Keogh die Seiten wechselt?

Ich gebe zu, ich mag Vampire nicht sonderlich. Ich lese nicht gern über sie, ich reite auch nicht auf der Welle mit, die dank Fernsehen, Kino und Literatur auf den unbedarften Menschen eingeschlagen ist, ihn geradezu überrollt hat. Dennoch gelang es Brian Lumley bisher, mich mit dieser außergewöhnlichen Geschichte zu reizen und aus der Reserve zu locken. Nun liegt Band 12 der "ultimativen Vampir-Saga" vor mir, und ich bin enttäuscht.

Nicht über die Vampire, die sind immer noch einmalig, gemein und doch schlau, außerirdisch und doch so irdisch, abwechslungsreich und actiongeladen. Nein, von ihnen bin ich nicht enttäuscht. Die Auflösung um den Ursprung ihrer Rasse hat mir sogar

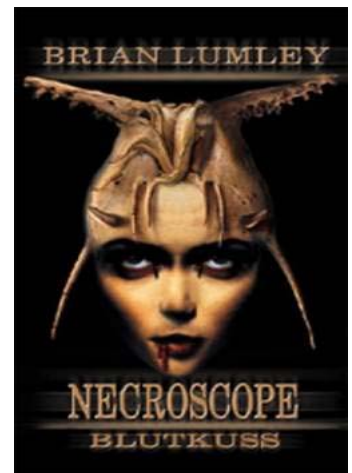
gefallen, wenn auch etwas Ähnliches innerhalb der Serie auch schon aufgetaucht ist.

Harry, die Hauptfigur selbst, hat mich enttäuscht, schwer enttäuscht sogar. Harry, der Verteidiger der Lebenden und der Toten, der Necroscope, plötzlich selbst ein Vampir? Na ja, das würde ich vielleicht noch durchgehen lassen. Selbst dass er, trotz aller Widerstände, immer noch der Alte bleibt, sich nicht aus der Bahn werfen lässt. Der Schluss aber, der ultimative Schluss mit der Figur Harry Keogh, der ließ doch einen bitteren Geschmack auf meiner Zunge zurück.

Lassen wir den Schluss außen vor, erwartet den Leser wieder eine spannungsgeladene, actionreiche Geschichte. Harry, nun selbst allmählich zum Vampir werdend, muss gegen seine einstigen Freunde kämpfen. Die Toten schweigen weitestgehend, halten sich, so gut es eben geht, aus allem heraus und ignorieren Harrys Hilferufe, sofern sie nicht in ihrem Interesse liegen. Kein Wunder, schließlich hat ihr einstiger Liebling die Seiten scheinbar gewechselt. Immerhin braucht er jetzt Blut und sollte töten - Menschen töten - um zu überleben.

Harry aber tötet keine Menschen, mitnichten. Zumindest nicht bewusst. Im ersten Teil des Romans versucht er sogar alles, um so viele Menschenleben zu retten, wie es nur geht. Sein und ihr Pech, dass jede Berührung des Vampirs zu einer scheinbaren "Verseuchung" führt und die ESPer sie töten. Man hört Harry ja nicht einmal mehr zu. Das Dezernat ist viel zu hysterisch, um einen klaren Gedanken zu fassen.

Was bleibt Harry dann also anderes übrig, als die Erde zu verlassen? Nur wohin? Natürlich auf den Heimatplaneten der Vampire, wohin auch sonst. Doch wieder legt man ihm Steine in den Weg. Irgendwie irrsinnig, da versuchen die Menschen und die



Autor: Brian Lumley

Verlag: Festa Verlag

Deutsche Erstausgabe

Paperback; 336 Seiten

Übersetzer: Alexander Amberg

Cover: - babbarammdass

ISBN: 3-935822-72-3

11.00 Euro

# 28 REZENSION: NECROSCOPE BLUTKUSS

Toten alles, um Harry loszuwerden, und dann versperren sie ihm den Weg in seine neue Heimat. Mit einem Wort: menschlich!

Auf Starsite angekommen, ist es allerdings auch nicht viel besser. Doch Harry, der weiß, dass seine Rückkehr unmöglich ist, denkt nicht an die Erde, zumindest nicht bewusst.

Düsterer als normal zeigt sich der 12. Band der Necroscope-Reihe, das auf alle Fälle. Ehe Harry die Erde verlässt, brennt er doch noch ein furioses Feuerwerk ab. Auch die Zerrissenheit seiner Person, den Kampf um sein Ich, das alles ist hervorragend beschrieben. Man fühlt mit, möchte das Buch am liebsten

schließen oder zum Ende blättern, damit sich alles noch zum Guten wendet.

Ich verrate nicht, wie es endet, nein. Aber, wie oben bereits erwähnt, ist der Schluss, bis auf die Auflösung um die Vampire, für meinen Geschmack ein wenig zu abgehoben und unglaublich. Ich hatte das Gefühl, Lumley hatte plötzlich keine Lust mehr, ließ sich irgendetwas einfallen, und diese Lösung war nicht die beste, zumindest für mich. Nicht dass ich das metaphysische und Mystische nicht mag, nur kam es ... übereilt, undurchsichtig und wirkte wie vom Rest der Handlung abgehoben. Und das ist sehr schade.

Necroscope 12 hält auf den meisten Strecken mehr als es verspricht. Und ich bin sicher, auch der Schluss wird den einen oder anderen Fan finden. Insgesamt gesehen ist es sicherlich eines der besten Bücher, die innerhalb der Reihe bisher erschienen sind. Also nichts für ungut und das Warten geht weiter. "Denn der Tod ist nur der Anfang" und Band 13 wird im zweiten Quartal des Jahres erscheinen. Ich jedenfalls bin sehr gespannt darauf, wie die zweite Trilogie um den Necrosopen endet.

*Ramona Schroller*

## SONO NEWSLETTER

Willst Du als einer der ersten erfahren, wann die nächste Ausgabe von SONO zum Download bereit steht, oder über Neuigkeiten zu SONO informiert werden? Hier die Antwort - SONO Newsletter!

Anmeldung hier: <http://www.newsletter.avalon-projekt.com>

# TANZ DER VAMPIRE

## Eine Reise auf den Flügeln der Nacht



### ■ Zu Besuch beim Musical "Tanz der Vampire" in Hamburg

*Sink mit mir ins Meer der Zeit,  
lern von mir, was es heißt zu leben,  
spür das Glück der Traurigkeit,  
fühl die Wollust dich aufzugeben,  
such mit mir den schwarzen Gral,  
ich lehr' dich was es heißt zu lieben,  
lös' die Fesseln der Moral,  
folge deinen verborg'nen Trieben!*  
(*"Finale 1. Akt", Tanz der Vampire*)

Für mich als bekennender Vampirfan war es fast schon ein Muss, das Musical "Tanz der Vampire" zu besuchen, das nach einer längeren Spielzeit in Stuttgart mittlerweile im Theater Neue Flora in Hamburg residiert. Das "Grusical" entstand nach dem gleichnamigen Film von Roman Polanski aus dem Jahr 1967. Der berühmte Regisseur übernahm in seinem Werk seinerzeit sogar selbst die Rolle des Alfred, seine Frau Sharon Tate spielte die weibliche Hauptrolle. Der Film "Tanz der Vampire" ist in erster Linie eine schrille Persiflage auf das Genre, entwickelte sich jedoch überraschend nicht nur zum Publikumshit, sondern zu einem der bekanntesten Vampirfilme der Filmgeschichte. Das Musical hatte also ein nicht ganz einfaches Erbe anzutreten. Als bis dato nicht allzu großer Musical-Fan war ich sehr gespannt, inwieweit das Musical dem Kultfilm gerecht werden würde.

Die Geschichte des Musicals gleicht in etwa der des Films, es wurden lediglich kleinere Änderungen vorgenommen.

Der exzentrische Professor Abronsius, ein bekannter Vampirforscher aus Königsberg, unternimmt zusammen mit seinem schüchternen jungen Assistenten Alfred eine Expedition nach Transsylvanien, um den karpati-

schen Vampiren den Garaus zu machen. In einem kleinen Dorfgasthaus, das von dem jüdischen Ehepaar Chagal und Rebecca geführt wird, entdeckt er Unmengen an Knoblauch - für ihn ein untrüglicher Beweis dafür, dass Blutsauger in der Nähe sein müssen. Alfred verliebt sich unterdessen unsterblich in Sarah, die reizende Tochter der Wirtsleute. Doch er ist nicht der einzige, der ein Auge auf die unschuldige Schönheit geworfen hat. Der dunkle Vampirherrscher Graf von Krolock beobachtet Sarah ebenfalls und singt ihr des Nachts verführerische Lieder. Bald kann Sarah dem Ruf des Vampirfürsten nicht mehr widerstehen und läuft von zu Hause fort. (Hierin besteht im Übrigen der bedeutendste Unterschied zum Film. In diesem begab Sarah sich nicht freiwillig zum Vampirschloss, sondern wurde dorthin entführt.)

Im Schloss des Grafen angekommen wird sie darauf vorbereitet, "Ehrengast" auf dem Ball in der nächsten Nacht zu sein.

Professor Ambrosius und Alfred brechen sofort zu ihrer Rettung auf. Sie erforschen die dunklen Grüfte des Schlosses, wobei Alfred das Interesse des schwulen Vampirs Herbert erregt, und finden sich bei Anbruch der Nacht schließlich unter dutzenden von Vampiren wieder, die ein rauschendes Fest feiern. Werden sie Sarah den gierigen Klauen des Grafen entreißen können - oder enden sie alle als Mahl für die hungrigen Blutsauger?

Der "Tanz der Vampire" fesselte mich schon in den ersten Minuten völlig und fegte meine bis dahin gehegten Vorurteile über Musicals hinweg.

Eine ausgewogene Mischung aus bissigem Humor und stimmungsvoller Vampirromantik sorgt dafür, dass einem keine Sekunde langweilig wird, während einem wohlige Schauer über den Rücken laufen. Dazu tragen nicht

Musical "Tanz der Vampire"  
| Neue Flora Hamburg

Das Kultmusical von  
Roman Polanski

Eine verführerische junge Frau im strahlend roten Kleid. Ein stattlicher Mann, der sich zärtlich über sie beugt. Kaum ein Besucher in der Neuen Flora in Hamburg, dem es nicht wohlighalt den Rücken hinunterläuft, wenn Graf von Krolock seine imposanten Zähne in Sarahs bereitwillig dargebotenen Hals versenkt.

Das von Roman Polanski inszenierte Musical ist eine schrille, erotische und gruselige Parodie auf das Vampirgenre und basiert auf dem gleichnamigen Film, in dem Polanski im Jahre 1967 höchstpersönlich die Hauptrolle des Alfred übernommen hatte. Im sagenumwobenen Transsylvanien kommen der berühmte Professor Abronsius und sein Assistent Alfred den unheimlichen Blutsaugern auf die Spur. Als die schöne Wirtstochter Sarah verschwindet, machen sie sich auf zum Schloss des Grafen von Krolock. Von diesem Moment an wird geliebt, gelacht - und gebissen...



# TANZ DER VAMPIRE

# 30

Regie: Roman Polanski

Buch und Texte: Michael Kunze

Komponist: Jim Steinman

Choreograph: Dennis Callahan

Set Designer: William Dudley

Costume Designer: Sue Blane

Lighting Designer: Hugh Vanstone

Sound Designer: Richard Ryan

Musical Supervisor: Michael Reed

Orchestrierung: Steve Margoeshes

## **Hauptdarsteller** (Erstbesetzung):

Graf von Krolock: Thomas Borchert

Graf von Krolock (alternierend): Felix Martin

Sarah: Jessica Kessler

Alfred: Fredrik Wickerts

Professor Abronsius:  
Werner Bauer

Chagal: Jerzy Jeszke

Magda: Anna Thorén

Herbert: Norbert Kohler

Rebecca: Jan Merchant

Koukol: Stefan Büdenbender

nur die äußerst echt aussehenden Kulissen bei, die in ihrer Opulenz, von der rustikalen Dorfschenke zur gotischen Pracht des Schlosses und Spinnenweben verhangener Vampirgrüfte, stark an die bildgewaltige Dracula-Verfilmung Coppolas erinnern, sondern auch die prächtigen Kostüme der Darsteller und die hervorragende Arbeit der Maskenbildner. Allein der Darsteller des Grafen von Krolock sitzt vor jeder Vorstellung etwa zwei Stunden in der Maske - so lange dauert das Schminken des Gesichts und der Hände und das Befestigen der verlängerten Fingerkuppen und der krallenartigen Fingernägel.

Dafür kann sich das Ergebnis dann auch sehen lassen. Von Krolock ist der Inbegriff des klassischen Vampirs, groß und elegant, mit langem dunklen Haar, bleicher Haut und langen, dünnen Spinnenfingern, an denen Ringe glitzern. Gewandet ist er in dunklen Samt und ein bodenlanges, schweres Cape. Bereits sein erster Auftritt als sich gegen die Leinwand abzeichnender Schatten ließ mein Herz höher schlagen.

Die anderen Vampire, die immer wieder zum Schrecken der Zuschauer hinter den Rängen oder gar mitten im Publikum auftauchen, stehen ihm in Punkto Kostümierung nicht viel nach.

Das Wichtigste an einem Musical sind natürlich die Musik und die dazugehörigen Texte. Auch hier haben die Macher von "Tanz der Vampire" ganze Arbeit geleistet. Als Komponist wurde Jim Steinman verpflichtet, der schon Songs für Größen wie Meat Loaf oder Bonnie Tyler schrieb. So verwundert es dann nicht, dass die Melodien einiger Songs einem schon beim ersten Hören bekannt vorkommen. Ein immer wiederkehrendes Thema und der große Lovesong des Musicals ist z.B. die Melodie des 80er-Megahits "Total Eclipse of the Heart".

Die Musik zu "Tanz der Vampire", eine gelungene Mischung aus Bombastrock und melodisch-süßen Schmachtfetzen, ist absolut eingängig und ein wahrer Ohrenschmaus, was natürlich nicht nur dem Komponisten, sondern auch dem Orchester zu verdanken ist. Unsichtbar für den Zuschauer sitzen die 26 Musiker im Orchestergraben unter der Bühne und sorgen, unterstützt von einer perfekten Abmischung, für satten, voluminösen Klang, der einen noch Tage danach jede CD verschmähen lässt.

Zudem ist das Gesangs-Ensemble wirklich exzellent. Vor allem die beiden Hauptdarsteller in den Rollen der Sarah und des Grafen von Krolock begeistern durch ihren glasklaren und ausdrucksstarken Gesang (wobei meine absolute Lieblingsfigur immer der charismatische Graf von Krolock bleiben wird). Aber auch die Leistungen der anderen Darsteller können sich durchweg, bis in die kleinste Nebenrolle, sehen und hören lassen. Nicht nur der Gesang, auch die schauspielerischen Leistungen und die sichtbare Begeisterung der Cast für ihre Rollen können überzeugen. In punkto Schauspiel gefiel mir die Darstellung des Professor Abronsius besonders gut. Seine zerstreute und teilweise etwas vertrottelte Art sorgt immer wieder für Lacher und komische Szenen. Freunde von Vampirfilmen und -literatur werden zweifellos auch den unheimlichen buckligen Diener des Grafen, den "Igor" des Stücks (der hier allerdings Koukol heißt) lieben.

Der brave, naive Gutmensch Alfred wirkt daneben für meinen Geschmack etwas blass, was aber auch meiner Vorliebe für die "Bösen" entspringen könnte.

Besonders positiv fällt auf, dass die Lieder ausnahmslos fast akzentfrei vorgetragen werden, obwohl nur ein kleiner Teil des Ensembles aus Deutschland stammt. Hut ab für das

# TANZ DER VAMPIRE

# 31

ausgezeichnete Gesangscoaching, von dem sich das ein oder andere Musical ein Scheibchen abschneiden könnte.

Dass man die Texte verstehen kann, ist bei "Tanz der Vampire" auch äußerst wichtig. Michael Kunze hat zu Steinmans Melodien geniale Lyrics geschrieben, die das gesamte Spektrum von bissig-komisch zu düster-romantisch und melancholisch-tiefgründig umfassen.

Ein Hör Tipp für alle Vampirfans, seien sie nun Musicroads oder nicht, und einer der faszinierendsten Songs des Musicals ist Graf von Krolocks Solo "Unstillbare Gier", in dem er von dem Fluch und der Tragik des Vampirseins und seiner schwindenden Menschlichkeit singt. Ganz klar einer der Highlights von "Tanz der Vampire". Der Hauptdarsteller vollbringt nicht nur eine großartige schauspielerische und gesangliche Leistung, er schafft es auch, dabei von einer fast in die Senkrechte gedrehten Platte herunterzulaufen, was kein ganz ungefährliches Unterfangen darstellt, und das alles ohne ein hörbares Atemholen oder das kleinste Zittern in der Stimme.

Das große Finale und ein weiteres Highlight des Musicals bildet der dekadente, barock-sinnliche bis groteske Tanz der Vampire und ihrer menschlichen Opfer im Ballsaal. Hier überzeugt die Darstellerin der Sarah in einem wunderschönen roten Ballkleid mit einer sehr vielseitigen und glaubwürdigen Performance.

Abschließend kann ich sagen, dass der "Tanz der Vampire" mich nicht nur positiv überrascht, sondern wirklich begeistert hat. Das Musical ist nicht einfach nur unterhaltsam, sondern vielmehr ein Fest für die Sinne. Angefangen vom Bühnenbild und der Kostümierung über die Musik bis hin zu den Leistungen der Darsteller stimmt hier einfach alles. Einen Besuch in Hamburg kann ich jedem, der vikto-

rianische Schauerromantik, Vampire und/oder Musicals mag, uneingeschränkt empfehlen.

Alle, für die die mit ca. 40 bis 90 Euro nicht gerade billigen Musicroads unerschwinglich sind, können sich immerhin mit der CD trösten. Die Aufnahme des Musicals ist nicht nur zum "einfach-so-hören" geeignet, sie eignet sich auch ganz hervorragend dazu, sich in "Vampir Stimmung" zu versetzen - gut z.B. vor derartigen Rollenspielen - und lässt sich teilweise auch als Soundtrack in solchen Runden einsetzen.

*Maja Catsandou*

# HORROR IN DEUTSCHLAND

## 32

### Markus K. Korb

Markus K. Korb wurde 1971 in Werneck (Unterfranken/Bayern) geboren. Als Autor seit ca. 1981 besonders in den Bereichen Kurzgeschichten, Essays und graphischen Gedichten tätig. Literarisch liegt seine große Vorliebe bei den Weimarer Autoren und als persönliche Vorbilder zählt er Schriftsteller wie z.B. Edgar Allan Poe, Howard Philipps Lovecraft, Franz Kafka und Thomas Ligotti. Er veröffentlichte bislang in deutschen und englischen Literaturmagazinen und Anthologien wie z.B.: "Scream", "Fantasia", "Fliegende Blätter", "Des Todes bleiche Kinder" (Abendstern Verlag), "Jenseits des Hauses Usher" (Blitz Verlag), "Nachtgeschichten" (Bd.1-4; Wiesenburg Verlag), "Düstere Visionen" (Storyolympiade Verlag), "Pandamonion" (Storyolympiade Verlag), "Das Spinnentier - und andere Horrorstories" (Verlag Ulmer Manuskripte), "m@usetot. Furchtbar fiese Webgeschichten" (Verlag Robert Richter). Als Einzelpublikation liegt "Träume vom Abgrund. Verstörende Geschichten" im Rough Art Verlag vor. Die neueste Veröffentlichung ist die Konzeptanthologie "GRAUSAME STAEDTE", welche im BLITZ-Verlag erschien.

Homepage: [www.markus-k-korb.de](http://www.markus-k-korb.de)

### ■ Ein Dialog zwischen Markus K. Korb und Uwe Voehl

**Ist die deutsche Phantastik auf einem guten Wege, die Bereiche des literarischen Untergrunds zu verlassen? Was sind die guten und was die kommenden Autoren aus dem dunklen Bereich der Phantastik? Fragen die sich auch Markus K. Korb und Uwe Voehl stellen und darüber bei uns diskutieren.**

**Markus K. Korb:** Hallo Uwe. Du hast gesagt, du genießt momentan das zu tun, was du möchtest. Was ist das?

**Uwe Voehl:** Ach ja, das klingt so dramatisch. Es stimmt aber, dass ich zurzeit ganz froh bin, in keiner Serien-Maschinerie mehr zu stecken, sondern endlich mal wieder in Ruhe ein paar eigene Ideen reifen zu lassen und zu verfolgen. Es hat sich immer gezeigt, dass sich daraus dann letztendlich ein paar ganz interessante Dinge entwickelt haben - siehe CASSINIS GESÄNGE. Aber ich will nicht übertreiben: Manchmal ist es auch ganz schön, nichts zu tun. Im Augenblick haben Jörg Bartscher-Kleudgen und ich jedoch ein weiteres Projekt am Start, sprich: es ist in der Layoutphase und wird wohl bald erscheinen: HALLIG-SPUK. Jörg und ich haben Ende Oktober ein paar Tage auf der Hallig Hooge verbracht. Eigentlich wollten wir über ganz andere Projekte reden - aber ganz nebenbei hat uns die Dominanz des Ortes dermaßen beeindruckt, dass so ganz nebenbei einige phantastische Erzählungen zusammen kamen. Zudem hat Jörg einige wirklich sehr stimmungsvolle Illustrationen dazu angefertigt.

**Markus K. Korb:** Ich kann mir gut vorstellen, dass die "Serienmaschinerie" anstrengend ist, obwohl ich selbst noch nie an einer Serie mitgewirkt habe. Ich muss zugeben, dass mich Serien als Autor nur wenig reizen.

**Uwe Voehl:** Als Autor kann ich das verstehen. Allerdings war das bis vor einigen Jahren noch die fast einzige Art, professionell zu schreiben - ist es vielleicht sogar noch immer. Mir ist nicht ein einziger deutscher Horror-Autor bekannt, der von seinen Veröffentlichungen leben könnte - anders als in der SF zum Beispiel Eschbach oder in der Phantastik Kai Meyer. Als reinrassiger Horrorauteur müsstest du heute so leben wie HPL: Als ziemlich mittelloser Gentleman-Autor. Dagegen bieten die Serien - zum Beispiel bei BASTEI - dir doch eine gewisse professionelle Umgebung, die du als Schreiber in deinem stillen Kämmerchen nicht erfahren kannst. Du profitierst davon - auch in handwerklicher Hinsicht. Jedenfalls

war das bei mir der Fall. Aber noch einmal zurück: Wo kannst du als Horror-Autor in Deutschland deine Werke unterbringen - außer alle paar Jahre, wenn du Glück hast, bei FESTA oder BLITZ?

**Markus K. Korb:** Was war für dich damals der Grund, beim VOLK DER NACHT mitzumachen?

**Uwe Voehl:** Meinen ersten VAMPIRA-Roman (so hieß die Serie ja noch damals), schrieb ich für Bastei. Die Hauptautoren der Serie waren Manfred Weinland und Timothy Stahl. Das war schon eine Ehre, dort plötzlich als Gastautor einen Roman schreiben zu dürfen. Später dann wurden es mehr, und als die Serie zu ZAUBERMOND wechselte, kam ich irgendwann wieder ins Gespräch.

**Markus K. Korb:** Du hast ja das Serienprinzip mit deinem Roman "Brandzeichen", wo die Handlung immer wieder von (ich muss sie einfach "genial" nennen) Kurzgeschichten durchbrochen wurde, in meinen Augen auf sehr elegante Weise bedient und gleichzeitig aus den Angeln gehoben.



# HORROR IN DEUTSCHLAND

# 33

**Uwe Voehl:** Deswegen habe ich eine Zeitlang sehr gerne für ZAUBERMOND geschrieben. In einem Buch hast du natürlich weit mehr Möglichkeiten, dich auch als Autor zu profilieren. Obwohl gerade die VOLK DER NACHT-Serie bereits zu Hefroman-Zeiten unter Michael Schönenbröcher recht gewagte oder außergewöhnliche Szenen zuließ.

**Markus K. Korb:** Momentan tut sich wieder was in der deutschen Horror-Szene, habe ich das Gefühl. Neue Phantastik-Reihen kommen auf den Markt, neue Namen tauchen auf und erstarrte Verlagsstrukturen bröckeln. Deutsche Horrorauforen erhalten zunehmend die Chance auf Veröffentlichung, wo vorher zumeist von Angloamerikanern der Markt beherrscht wurde. Liegt das nur an den knappen Kassen der Verlage, oder entdeckt man die heimischen Schriftsteller des phantastischen Genres aus anderen Gründen?

**Uwe Voehl:** Ich sehe das nicht so optimistisch. Was meinst du mit erstarrten Verlagsstrukturen? Bitte nicht die so genannte Kleinverlegerszene? Die ist zwar ganz nett, aber zu 99% für Autoren uninteressant - es sei denn, du willst nicht angemessen bezahlt werden für deine kreative Arbeit! Als Leser sehe ich das natürlich anders: Die Kleinverlagsszene kenne ich seit zwanzig Jahren. Ich möchte mich sogar als echten Experten und Liebhaber bezeichnen. Ich kann mit Fanzines und Kleinverlags-Büchern ein ganzes Regal füllen. Richtig: Vor FESTA gab es im semiprofessionellen Bereich recht wenig. Damit will ich nicht sagen, dass da am Anfang Honorare flossen, aber die Bücher sahen zumindest das erste Mal so aus, als würden sie aus einem großen Verlag kommen. Das Nachtschattenbuch LITTLE EASE zum Beispiel, das knapp sechs Jahre davor rauskam, war noch von a-z von Hand gemacht und zusammengeklebt. Ich erwähne hier LITTLE EASE nicht von

ungefähr: Immerhin enthielt es die allererste Buchveröffentlichung eines gewissen Malte S. Sembten.

**Markus K. Korb:** Wie du ja weißt, betreue ich die Buchreihe "Edgar Allan Poes Phantastische Bibliothek", wo deutsche und internationale Autoren herausgegeben werden sollen, deren Texte nicht angepasst an einen Modegeschmack auf dem Literaturmarkt sein sollen, sondern im besten Sinne literarisch sind. Wie schätzt du die Chancen für ein solches ambitioniertes Projekt im deutschen Sprachraum ein?

**Uwe Voehl:** Du hast es ja gleich richtig gemacht und Ligotti gebracht. Das verschafft zumindest einen gewissen Bekanntheitsgrad. Ich glaub, als dritten Band hast du A. M. Frey geplant, oder?

**Markus K. Korb:** Das stimmt. Alexander Moritz Frey habe ich für mich entdeckt, als ich im Studium meine Erste Staatsexamensarbeit über die Weimarer Phantasten und der Einfluss von Edgar Allan Poe auf die Autoren jener Epoche schrieb. Mir ist Frey besonders ans Herz gewachsen, da er von allen Phantasten am eigenständigsten schrieb, einen ausnehmend eleganten Stil pflegte, voller Hintergründigkeit war. Leider wurde er kaum wahrgenommen und verschwand nach der Machtübernahme der Nazis von der literarischen Bildfläche in Deutschland. Er musste in die Schweiz fliehen und hat dort nie mehr richtig Fuß fassen können. Dass dieser Autor nicht mehr aufgelegt wurde, ist eine blinder Fleck in der Veröffentlichungsgeschichte der deutschsprachigen Phantastik, den ich zu korrigieren hoffe.

**Uwe Voehl:** Ich liebe natürlich A. M. Frey und DUNKLE GÄNGE ist eines meiner Lieblingsbücher. Die Frage wird sein, in wie weit die Leser diesen Spagat zwischen neuen deutschen Autoren, Autoren der Decadence und

**Uwe Voehl**

Uwe Voehl debütierte 1979 mit der von ihm herausgegebenen Horror-Anthologie "Die Galgenpuppe". Seine achtbändige Henker-Serie startete im Vampir-Horror-Roman und wurde unter dem Pseudonym Logan Derek im Gespenster-Krimi fortgesetzt. Eine Neuauflage der ersten vier Bände sowie ein neuer Roman erschien in der Reihe Dämonenland. Uwe Voehl ist außerdem Gastautor bei "Das Volk der Nacht", wobei er schon bei der Vorgängerserie "Vampira" als Gastautor tätig war. Auch war er an der Serie "Die Ufo-Akten" beteiligt. Neben diesen Romanen ist Uwe Voehl vor allem durch seine sehr guten Kurzgeschichten bekannt.

Im Magazin Arcana, dessen erste Ausgabe im November 2002 erschienen ist, findet sich neben einer Kurzgeschichte ein Interview und Rezensionen von ihm. Sein neuestes Werk ist der Roman "Cassinis Gesänge" (Goblin Press) und die Romane "Ishtar" (Zaubermond Verlag ISBN 3-931407-92-6), Band 15 und "Die Stadt im Eis" (Zaubermond Verlag ISBN 3-931407-90-X), Band 17 der "Das Volk der Nacht"-Serie.

Uwe Voehl besticht in seinen Geschichten durch eine sehr düstere Atmosphäre, bei denen er oft auf asiatische Mythen zurückgreift

# HORROR IN DEUTSCHLAND

## 34

Horror-Literaten wie Ligotti mitmachen. Es gibt Liebhaber wie mich, die alle drei mögen - aber die Masse erscheint mir doch recht eingefahren ... Mich würde trotzdem brennend interessieren, was du noch so in der Reihe planst!

**Markus K. Korb:** Ich kann dir gerne noch einige Infos darüber geben, was ich noch in der BLITZ-Buchreihe "Edgar Allan Poes Phantastische Bibliothek" zu veröffentlichen gedenke. Nach Alexander Moritz Freys Band "Spuk des Alltags" wird eine Sammlung erscheinen, die sicherlich jedem Phantastikfan das Wasser im Mund zusammen laufen lassen wird. Sie stammt von einem hierzulande noch recht unbekannten britischen Autoren namens Mark Samuels, dessen Stil zwischen einer klassischen Schreibe à la Poe und einer modernen wie Ligotti oszilliert. Weitere Bände sind in Planung, jedoch möchte ich noch nicht zuviel verraten. Ein wenig Spannung sollte noch bleiben, denke ich. \*g\*

**Markus K. Korb:** Mal zu einem anderen Thema. Ich schätze die Weimarer Phantasten sehr, wie du schon weißt. Hier hatte sich eine Szene etabliert, die grandiose Texte und Talente hervorgebracht hat: Alexander Moritz Frey, Hanns Heinz Ewers, Karl Hans Strobl, u.s.w. Schade, dass diese Epoche nur für kurze Zeit anhalten durfte.

Gibt es eine Epoche in der deutschen phantastischen Literaturgeschichte, welche dir besonders viel gibt?

**Uwe Voehl:** Die Vampirheftromane in den Siebziger Jahren. Das hat natürlich nichts mit Literatur im eigentlichen Sinne zu tun. Aber insbesondere die Übersetzungen französischer Horrormane der FLEUVE NOIR-Reihe, zum Beispiel von B.R.Bruss. Ich habe erst kürzlich erfahren, dass es sich dabei um ein Pseudonym von Roger Blondel handelt - er schrieb zum Beispiel die Romanvorlage zu dem Film DAS

WILDE SCHAF mit Romy Schneider. Später stieß ich dann natürlich wie alle auf Stephen King, der mich aber nur in seinen Anfängen begeistern konnte. Seit etlichen Jahren interessiert mich hauptsächlich das, was ich den "deutschen Underground" nennen möchte - eben jene Horror-Autoren wie Malte S. Sembten oder Michael Siefener, die den Horror-Blues wirklich leben. Auch wenn ab und zu mal eine Story von ihnen in einem größeren Verlag erscheint - Michael Siefener hat immerhin Nonnen bei Heyne untergebracht - werden sie hoffentlich nie so erfolgreich werden, dass sie ihre Seele werden verkaufen müssen. Sie sind ja noch relativ jung, insofern hoffe ich, noch viel von ihnen auf dem Horror-Sektor lesen zu dürfen.

**Markus K. Korb:** Das mit dem "deutschen Underground" sehe ich ähnlich spannend. Es gibt einige Talente, welche schon veröffentlicht haben, wie die von dir genannten Autoren. Daneben existieren literarische Perlen, die noch kaum jemand gefunden hat. Ich hoffe, dass ich hier mit der Poe-Reihe bei BLITZ noch viel im positiven Sinn bewirken kann.

**Uwe Voehl:** Man sollte hier Boris Koch nicht vergessen zu erwähnen, der ja nun seit Jahren deutsche Autoren in seiner MEDUSENBLUT-Reihe veröffentlicht. Ich war überrascht, als neuesten Band die aus dem Nachlass herausgegeben Geschichten des im letzten Jahr verstorbenen Verlegers und Schriftstellers Hubert Katzmarz in der Post zu finden. Das Buch war nicht angekündigt, aber es ist sicherlich eine sehr gelungene Würdigung dieses leider viel zu früh verstorbenen Phantasten.

**Markus K. Korb:** Die deutsche Phantastik ist sicherlich auf einem guten Wege, die Bereiche des literarischen Untergrunds zu verlassen. Das Potential ist auf Seiten der Autoren ganz gewiss vorhanden, auch sind mutige Verlage schon jetzt bereit, sich für die unheimliche

Phantastik zu engagieren. Wollen wir hoffen, dass auch genügend Leser der deutschen Phantastik eine Chance geben, denn nur dann gibt es eine Zukunft für dieses Genre.

# STORY: WINTERMOND

## von Markus Kastenholz

# 35

### ■ Was waren das doch für wunderbare Zeiten ...

Der alte Mann, scheinbar bewegungslos auf der Bank in Agonie erstarrt, hatte die traurigsten Augen dieser Welt. Sein schwermütiger Blick streifte weit über das nächtliche, hügelige Winterland. Nicht das geringste entging ihnen, nicht der altherwürdige Vater Rhein zu seinen Füßen, flankiert von den blitzenden Lichtern zu beiden Seiten des Ufers. Nicht die sirrenden Windböen, die über die Hügel brausten und auch nicht das leise Dröhnen hoch über ihm: ein Flugzeug auf seiner nächtlichen Reise.

Ein sinisterer Hauch von Ewigkeit spiegelte sich in diesen Augen wider. So vieles schon hatten sie gesehen: Viel, viel mehr als eines Menschen Augen je erblicken konnten. Nicht nur schöne Dinge, doch die schönen hatten alles in allem überwogen. Obwohl der alte Mann wusste, das meiste davon hatte er im Lauf der Jahrtausende vergessen.

Einst waren diese Augen kohleglühende Rubine gewesen, in denen das unstillbare Feuer des Lebens erstrahlte. Gewaltig, schier unersättlich. Ein Feuer, das jedermann in einen überirdischen Bann zog. Es gab kein Entrinnen aus diesem hypnotischen Blick, man verlor sich darin, und bevor man sich dessen bewusst wurde, war es bereits zu spät.

Doch das war lange her. Viel zu lange!

Das blasse Gesicht des alten Mannes wurde umrahmt von pechschwarzem, schulterlangem Haar. Er trug völlig schwarz. Nachdenklich lagen die Fingerspitzen der einen Hand an denen der anderen. Teils taubeneigroße Schneeflocken fielen auf ihn nieder: auf seine Schultern, sein Haar und den Trenchcoat.

Vor einigen Stunden, kurz nach Einbruch der Nacht, als er seinen Keller verlassen hatte und hierher gekommen war, hatte es zu schneien begonnen.

Immer heftiger fielen die Flocken; Mutter Natur breitete einen dichten, blütenweißen Mantel über das Land aus. Bedeckte die Häuser der kleinen Stadt im Tal darunter ebenso wie die Strassen und Kirchen. Nichts verschonte die weiße Pracht, nicht die Parks, nicht die knorrigen Bäumen und auch nicht die Wiesen mit ihrem winterbraunen, abgestorbenen Gras.

Nur die meisten der vielen tausend Lichter, mit denen die Menschen in Erwartung des Weihnachtsfests ihre Vorgärten und die Fenster schmückten, drangen durch die dichten Schneewände, die in der Luft hingen. Ein schillernder Glanz, der sich vielfach verband und die Stadt regelrecht erglücken ließ, um die bösen Geister des Jahres zu vertreiben in der Hoffnung auf ein besseres.

Er musste grinsen, doch es entbehrte jeden Humors. Es würde nicht besser werden, ganz im Gegenteil. Jedenfalls nicht für ihn. Vielleicht lag das an der melancholischen Stimmung, die in ihm Überhand nahm, vielleicht am Ambiente, das auch ihn ergriffen hatte, wenngleich er nie Christ gewesen war. Er wusste es nicht...

Am Schneefall konnte es jedenfalls nicht liegen. Der Schnee störte ihn nicht, er konnte nicht frieren. Schnee hatte für ihn nichts Fremdes an sich, nicht einmal etwas Unbehagliches - er gehörte ebenso zur Welt wie eine Pflanze, ein Mensch oder auch er selbst. Sie alle zählten zu einem großen Ganzen, ihrer aller Existenz machte Sinn. Jedes Molekül war etwas besonderes.

Doch er, er war besonderer!

Solange er sich erinnerte, er hatte den Tag gemieden und war erst, wenn das strahlend-feige Antlitz der Sonne hinterm Horizont verschwunden war, wirklich zum Leben erwacht und aufgeblüht. Erst in der Finsternis hatte sich der alte Mann geborgen gefühlt wie in

### Markus Kastenholz

Geboren: 28. Mai 1966, ca. 13:30 Uhr

Ledig, kinderlos und einfleischlicher Vegetarier.

Abitur, danach kaufmännische Lehre, zuletzt im Organisationsmanagement tätig.

1998 habe ich mich beurlauben lassen und pflege seitdem meine behinderten Eltern.

Ein immer wiederkehrendes Motiv ist die Nacht, deren Ruhe, der Besinnlichkeit und deren Eleganz ich liebe. Meist schreibe ich auch nachts.

März 2001: NOCTURNO, ein eigenes Fan-Magazin, wird aus der Taufe gehoben.

Mai 2001: DÄMONIUM - erste eigene Buchveröffentlichung im VirPriV-Verlag

November 2002: TIAMAT - DAS AUGES DES DRACHEN startet - eigene Heftromanserie



# 36 STORY: WINTERMOND

einem warmen Schoss. Rat, Tat, Hilfe, Nahrung - nichts hatte sie ihm vorenthalten, sondern ihm immerzu mehr geschenkt, als von ihm benötigt. Und zum Abschied, wenn es dämmerte, einen Gutentagkuss auf die Stirn. Bis zur nächsten Nacht ...

Ein leiser Seufzer verließ seine blutleeren Lippen, so fest zusammengepresst, dass sie zu einem einzigen, blassroten Strich in seinem bleichen Gesicht wurden. Seine melancholischen Gedanken folgten dem Blick wohin auch immer. Ein verdorrtes Blatt im Wind. Ohne Ziel. Sein Paradies der Jugend existierte nicht mehr.

Erinnerungen tauchten wie Schnappschüsse in ihm auf. Gedankenfetzen, die sich wie ein rotglühendes Brandeisen in sein Gehirn bohrten, um sogleich wieder zu verblassen. Aus einer anderen, einer besseren Zeit. Als er noch ein junger Mann gewesen war mit seinen berühmten Kohleaugen, seiner Eleganz und Geschmeidigkeit und einem faustischen Charme, dem sich sowohl Frauen als auch Männer nicht hatten entziehen können. Wie Wachs waren sie in seinen grazilen und dennoch kraftstrotzenden Händen gewesen - unfähig, sich zu widersetzen. Flucht - keine Chance!

Oft genug hatte er auch Mitleid verspürt. Gebrochene Augen, während er aus der klaffenden Halswunde den sämigroten Lebenssaft trank, ihn sich genüsslich auf der Zunge zergehen ließ und seinen hungrigen Magen damit füllte. Aber er musste sich ernähren, daran war nichts zu ändern. Wenigstens war ihm die Angelegenheit zu ernst gewesen, um wie eine Katze mit dem Opfer

noch zu spielen, bevor man ihm den Tod schenkte. Nein, er bereute nichts!

Und die Menschlein hatten es ihm keineswegs leicht gemacht. Sein Leben war ein einziger Kampf gewesen, ein ständiger Krieg gegen ihn, den Mitternachtsjäger.



Gewonnen hatte er - aber auch verloren. Geschossen hatte man auf ihn, eingestochen, ihn aufgeknüpft, überfahren, und die Giftanschläge rechnete er gar nicht mit, da Gift ihm ohnehin nichts anhaben konnte. Seine zahllosen Knochenbrüche konnte er schon längst nicht mehr zählen, auch nicht die Verbrennungen, als man ihn gefesselt und geknebelt an die Sonne gezerrt hatte.

Doch trotz mancher Niederlage, trotz der Schmerzen - er hatte niemals aufgegeben! Und jedes Mal war er entkommen, letztlich war er immer siegreich geblieben. Zwar mit verstauchter Seele, geschundenem Körper und blutüberströmt, doch er hatte überlebt.

Aber wofür? fragte er sich, während er einige Flocken wegblinzelte. Die wunderbaren Zeiten von einst kamen nicht wieder; die erbarmungslose Sanduhr des Lebens ließ sich selbst von ihm nicht umdrehen, auf dass man noch einmal ganz von vorn beginnen konnte.

Legenden rankten sich um sein Volk: düstere Geschichten über Grausamkeiten, Gräuel und Tod, einem Pakt mit Beelzebub Höchsts selbst und Toten, die nachts in ihren Särgen erwachten. Wie viele Menschen hatten sich über seine Rasse die klugen oder auch weniger klugen Köpfe zerbrochen?! Hatten Gerüchte um sie herum erfunden, sie auf einen dämonischen Thron gehoben und mystifiziert. Gleichzeitig hatten sie auch vermeintliche Waffen gegen sie erdacht: Knoblauch, Weihwasser, Pfählen ... Der Gedanke daran entlockte dem alten Mann bestenfalls ein mitleidiges Grinsen.

Nur das Sonnenlicht schadete ihm, setzte ihn mit ihren brennend heißen Strahlen in Flammen, verkohlte ihm zunächst die Haut, schlug Blasen, und wenn er nicht rechtzeitig Schutz fand, verbrannte er völlig und wurde zu heller Asche. Ein Schicksal, das ihm bislang erspart geblieben war, dafür waren umso mehr liebgewonnene Weggefährten auf diesem abscheulichen Weg ums Leben gekommen: ein Verlust, der ihm selbst jetzt noch schmerzte.

Diese kleine, erbärmliche Menschheit, die teils entsetzt, jedoch mindestens ebenso sehr fasziniert von seinem Volk war wie er von ihr.

Weshalb sonst erfand man so viele Geschichten über sie? Nur weil sie sich mit ihrem beschränkten Geist nicht erklären konnten, dass jemand nicht nur einhundert klägliche Lebensjahre existierte, sondern viel, viel länger? Es mochte ihnen auch

# STORY: WINTERMOND

# 37

nicht einleuchten, wie jemand Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte leben konnte. Für sie mochte es den Anschein haben, als sei er unsterblich und könne nicht altern.

Doch dieser Anschein trog. Leider ...

Einst war er drahtig gewesen. Ein muskelgestählter Adonis mit straffen, definierten Muskeln; ein römischer Bildhauer hatte ihn einst gebeten, ihn in Marmor verewigt. Eine grazile und gleichermaßen athletische Statue, die heute in den Vatikanischen Museen bewundert wurde. Und doch konnte der alte Mann nicht froh darüber sein. Zwar wusste er, ihm war das beste Denkmal gesetzt worden, das er sich vorzustellen mochte - doch auch das war lange vorüber. Aus einer anderen, einer besseren Zeit.

Inzwischen war er nur noch eine Karikatur seiner selbst. Irgendwann war selbst für ihn der Moment gekommen, in dem die vermeintliche Ewigkeit besiegt wurde. Seitdem war der körperliche Verfall rapide fortgeschritten. Tiefe Falten, die sich in sein Gesicht eingegraben hatten; schlaffes Fleisch an den Armen, den Oberschenkeln - überall! Ein verwelkter Körper.

Schneller als ein Marder war er gewesen, sogar schneller als ein Gedanke. Vergangenheit! Selbst seine schier unstillbare Gier nach sexuellen Vergnügen hatte nachgelassen, und wo er früher noch alles daran gesetzt hätte, die Nacht nicht allein zu verbringen, so stand ihm viel zu oft der Sinn einfach nur nach Ruhe.

Ganz zu schweigen von der geistigen Klarheit, die er eingeübt hatte ...

Gemessen an früher lebte er nicht mehr, er siechte vor sich hin und wartete auf die herabfahrende Sense von Gvatter Tod. Ständig war er ihm begegnet, immerzu hatte er dafür gesorgt, dass er nicht arbeitslos wurde. Heute hätte sich der alte Mann gewünscht, dass Gvatter

Tod zu ihm kam und ihm anvertraute, jetzt sei endlich die Zeit gekommen, auch ihn mitzunehmen. Doch er kam nicht.

Bitter lachte der alte Mann in sich hinein.

Was waren das doch für wunderbare Zeiten...

Ein Geräusch katapultierte ihn abrupt aus seiner prämitternächtlichen Depression. Das Knistern des Schnees war es nicht, auch kein Ast, der unter dem Gewicht der weißen Pracht zusammenbrach.

Schritte waren es. Leichte Schritte von fast schwebenden Füßen, die sich durch den Schnee bewegten. Einen Körper tragend, der kaum einsank: elegant, als könne er der Schwerkraft trotzen.

Der alte Mann blickte neben sich: dorthin, von wo das Geräusch gekommen war.

Mehrere hundert Meter Luftlinie entfernt, auf einem der anderen Hügel, direkt am Waldrand, entdeckte er eine Gestalt. Ein Mädchen! Auf neun oder zehn Jahre alt schätzte er sie, höchstens. Gekleidet in ein schwarzes, weites Gewand, schwarze Kniestrümpfe und schwarze Schuhe. Auch ihr schulterlanges, glattes Haar war schwarz, wie das seine. Und sie hatte die finstersten Augen, die er je die Freude gehabt hatte zu erblicken! Nicht stumpf, sondern strahlend. Zwei turmalinerne Edelsteine - erfüllt von purer Energie.

Zu seiner grenzenlosen Freude entdeckte er darin sogar einen Funken Hochmut...

Längst hatte das Mädchen mit ihren schwarz bemalten Lippen auf ihrer aschfahlen Haut ihn entdeckt; sie sah direkt in seine Richtung, starrte ihn an wie ein Fossil. Ihre unbestechlichen Augen durchdrangen die Dunkelheit ebenso mühelos wie die seinen. Abwartend hielt sie die

Hände vor den Körper, als erwarte sie, dass der erste Schritt von dem alten Mann kam.

Mehr als ein müdes Lächeln hatte er ihr nicht zu bieten.

Jetzt entdeckte er auch die anderen Kinder, die hinter ihr aus dem Schutz der Bäume hervortraten. Es mochten zehn oder elf sein, vielleicht auch mehr. Jungen und Mädchen, durchweg in Schwarz gekleidet mit heller Haut, schwarzem Haar und Augen, in denen das Leben hemmungslos pulsierte.

Ein Ausdruck von Selbstgerechtigkeit lag um die Mundwinkel der Kinder begraben; gerade in dieser Nacht der Wintersonnenwende, wo sie aus allen Teilen der Welt hierher gefunden hatten, wurden sie sich ihrer Herkunft und der Tatsache bewusst, sie standen an der Spitze der Evolution.

Das Winterherz des alten Manns begann ein wenig schneller zu schlagen, als er die Brut in ihrer sinnstren Pracht beobachtete. Ihre Kraft, ihr Ungestüm und ihr Hunger ließen ihn tonlos seufzen. Sie erinnerten ihn - an sich selbst!

Vor langer, langer Zeit ...

Wie auf Kommando, als bestehe ein unsichtbares Band zwischen den Kindern, sahen sie zu ihm hinüber. Jeder von ihnen wusste, wer er war, was er war. Es gab keine Geheimnisse. Ihre Blicke, ihre Gesten und ihre flüsternden Stimmen drangen an sein Ohr wie die Echos seiner eigenen Seele.

Sie berührten ihn tief, drangen in sein Innerstes vor und brachen es auf. Aufrichtig luden sie ihn ein, sich ihnen in dieser Nacht anzuschließen.

Wie vieles konnten sie von ihm lernen. Er konnte ihnen von Dingen erzählen, die sie sich kaum erträumten. Geschichten aus vergessenen Zeiten. Dem versunkenen

# 38 STORY: WINTERMOND

Kontinent Atlantis ... Golgatha ... Den Kreuzzügen ... Da Vincis Kunst ... Hitlers Hass ... Und vieles mehr. Er konnte ihnen ein Lehrer sein, der Lehrer, den er sich selbst einst gewünscht hätte.

Ihre Stimmen wurden zu einem monotonen Singsang, vermischten sich. Sie riefen nach ihm. Ihre Gesten waren einladend, und ihre

kohleglühenden Blicke Offeren, denen sich niemand entziehen konnte.

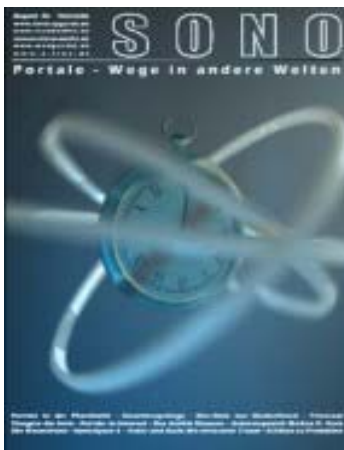
Niemand - außer ihm.

Stoisch war sein Kopfschütteln, so schwach, dass es jemand ohne die hypersensiblen Sinne der Nächtlichen nicht bemerkt hätte. Gleichzeitig jedoch auch so entschieden, unumstößlich, dass er für

keinen Preis auch nur um einen Deut von seinem Standpunkt abgewichen wäre.

## SONO - Magazin für Phantastik

### Das kostenlose online Crossover-Fanzine



Ausgabe 1 "Portale - Wege in andere Welten":

"SONO" versteht sich als ein kostenloses Crossover-Fanzine, das für die unterschiedlichen Bereiche aus Phantasie, Horror, ScienceFiction und FanFiction als Knotenpunkt dient. Eine Kreuzung, ein Tor mit Wegen in die verschiedenen Welten. Auf dieser Basis haben wir unserer Erstausgabe ganz dem Thema "Portale - Wege in andere Welten" gewidmet. Wir wünschen viel Vergnügen mit unserer Erstausgabe.



Ausgabe 2 "Virtuelle Welten":

Das Thema der Ausgabe 2 ist "Virtuelle Welten". Begleiten Sie uns dazu auf einer kleinen Reise quer durch die virtuellen Welten und lassen sich zeigen, was anhand gedanklicher Spielereien der Autoren möglich sein könnte. Begeben Sie sich mit uns kurz in den Cyberpunk, seien Sie einmal ein Runner und verbinden Sie sich emotional mit Ihrem Computer, um sich von ihm und der Hilfe von H.W. Mommers oder Tad Williams zeigen zu lassen ...was wäre wenn.



Ausgabe 3 "SONO: Drachen":

Drachen gehören zu den ältesten Fabelwesen, die uns bekannt sind. Es gibt so viele Unterarten, darüber könnte man Bücher schreiben, und einige haben das auch gemacht. In dieser Ausgabe möchten wir Ihnen einen kleinen Einblick in die Drachenwelt bieten. Sie gehören nicht nur in reine Fantasywelten und kommen nicht nur in Büchern vor. Mittlerweile gibt es unzählige Filme, Spiele und Geschichten, aber auch kulturelle Entwicklungen in der Geschichte unserer Welt.



# DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

## Über den Horror im Rollenspiel

### Vampire: Die Maskerade

# 39

#### ■ Die dunkle Seite der Spiele- Über den Horror im Rollenspiel

*Klagend heulender Wind. Knorrige Äste, dem Himmel entgegengereckt wie Arthritisgekrümmte Finger. Eine marmorne Gruft, beschienen vom hellen Mond. Eine wunderschöne bleiche Frau, die blutige Fänge entblößt. Eine verlassene U-Bahnstation. Schritte hinter dir, keuchender Atem in deinem Nacken - du drehst dich um, doch niemand ist zu sehen....*

Horror. Jeder von uns kennt ihn. Jeder von uns hat vor irgendetwas Angst. Mit diesen Ängsten im wirklichen Leben konfrontiert zu werden vermeiden die meisten von uns aus sehr verständlichen Gründen. Trotzdem lassen wir uns gerne im Kino oder durch andere Medien mit Horror unterhalten. Wir mögen es, mit einer leichten Gänsehaut den Film auszuschalten oder das Buch zur Seite zu legen - begleitet von dem wohligen Gefühl der Sicherheit unserer eigenen Wohnung. Für die meisten endet hier das Bedürfnis nach Horror. Doch Horror kann viel mehr sein als nur Unterhaltung. Bedeutend mehr.

Die so genannten Horror- oder auch Dark Fantasy-Rollenspiele machen zweifellos einen großen Teil des Rollenspielmarktes aus. Wo liegt die Faszination, die diese Spiele auf so viele Menschen ausüben? Ist es lediglich der Unterhaltungsfaktor, die Spannung und Action? Oder liegt es auch daran, dass der Horror im Rollenspiel noch eine weitere Funktion hat - dass er unsere Ängste, unsere inneren Dämonen, vielleicht manchmal sogar unsere geheimen Sehnsüchte widerspiegelt und sie in einer leichter fassbaren Form für uns greifbar macht?

Wir wollen hier nun einige der bekanntesten Rollenspiele vorstellen und so allen Interessierten einen kleinen Einblick in den Bereich verschaffen.

Eine der beliebtesten und meist gespielten Rollenspiel-Reihen der letzten zehn Jahre stellt die **World of Darkness** von White Wolf (ins Deutsche übersetzt von Feder&Schwert) dar. Diese "Welt der Dunkelheit" umfasst über ein halbes Dutzend Systeme, die alle miteinander kompatibel sind und zusammengekommen eine riesige, weltumspannende Geschichte erzählen.

Alle Systeme der WoD verwenden das Storytelling System, ein auf W10 basierendes, simples Regelsystem, dass das Augenmerk auf das Erzählen von Geschichten und auf Charakterspiel anstatt auf Regelfuchserieen lenkt.

Die Welt der Dunkelheit stellt ein Zerrbild der Realität dar. Man stelle sich unsere Welt vor, doch betrachtet durch einen dunklen Spiegel. Die WoD ist härter, düsterer und mystischer, eine Welt der Extreme. Die Wolkenkratzer sind höher, die Gassen enger und dunkler. All die Wesen aus Märchen und Schauergeschichten existieren wirklich, natürlich ohne dass die meisten Menschen sich dessen bewusst sind - Vampire, Werwölfe, Feen, Magier, Geister und Dämonen wandeln mitten unter uns. Obwohl jedes einzelne System der WoD seine eigene Fangemeinde hat und es verdient hätte, hier Erwähnung zu finden, müssen wir uns auf die drei beliebtesten und meistgespielten beschränken.

Der ungekrönte König der WoD-Reihe ist **Vampire: Die Maskerade**.

In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rollen von eben jenen Horrorfiguren, die in den meisten Romanen oder Filmen die Antagonisten sind: Vampire. Unerkannt wandeln sie unter den Menschen. Sie geben sich als solche aus, um sich vor dem Zorn der Sterblichen zu schützen, deren große zahlenmäßige Übermacht sie andernfalls zermalmen würde. Dennoch ist selbst ein junger Vampir durch seine



Vampire: Die Maskerade  
3te Edition

344 Seiten, Hardcover

Verlag: Feder & Schwert

ISBN: 3-93161-217-1

Seit dem Anbeginn der Zeit spricht die Menschheit vom Vampir - vom Untoten, dem dämonischen Geist im menschlichen Fleisch, der Leiche, die sich aus dem Grab erhebt, besessen von einer unstillbaren Gier nach warmem Blut. Von Ungarn bis Hongkong, von Neu Delhi bis New York überläuft Menschen auf der ganzen Welt ein köstlicher Schauer, wenn sie an die Untaten der durch die Nacht pirschenden Vampire denken.

# 40 DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

Der Vampir spukt durch Romane, Filme, Fernsehserien, Computerspiele, Klamotten, ja sogar Müslipackungen.

Aber das sind doch nur Mythen, oder?

Nein.

Vampire wandeln seit prähistorischen Zeiten unter uns. Und sie tun es noch immer. Seit den frühesten Nächten der menschlichen Geschichte führen sie einen großen, geheimen Krieg. Und das Endergebnis dieses ewigen Kampfes könnte die Zukunft der Menschheit bestimmen - oder zu ihrer endgültigen Vernichtung führen.

Kräfte - die von rein körperlicher Macht bis hin zu Kräften der Geistesbeeinflussung oder einer Art zweitem Gesicht reichen können - einem einzelnen Menschen haushoch überlegen. Etwas erfahrenere Vampire können es leicht mit einem Dutzend oder mehr Sterblichen aufnehmen. Und von den Ältesten, die ihre Unlebensspanne in Jahrtausenden messen und sich vor den Augen der Welt verbergen, sagt man, dass sie im Geheimen die Geschicke der Welt manipulieren.

Doch von all dem ahnt der Durchschnittsmensch nichts. Und so ist es auch für den Spielercharakter zumeist ein völliger Schock, zu erfahren, dass Vampire existieren und dass er selbst zu einem geworden ist. Eben noch lebendig wird der Charakter in die finstere, brutale Welt der Untoten verdammt, nur begleitet von seinem ewigen Durst nach Blut und seiner schwindenden Menschlichkeit.

Bei V:DM, welches mittlerweile schon die dritte Edition des beliebten Rollenspiels ist, hat man die Möglichkeit zwischen dreizehn verschiedenen "Arten" von Vampiren zu wählen, so genannten Clans, die sich über ihre Abstammung definieren. Jeder Clan kann sich auf einen Vorsintflutlichen, also einen der dreizehn Gründer der Vampirvölker berufen. Die einzelnen Clans zeichnen sich nicht nur durch bestimmte stereotypische Glaubensgrundsätze und Prinzipien aus, sondern auch durch die Art des Fluchs, der auf jedem seiner Mitglieder liegt. Neben einigen klassischen Flüchen, wie z.B. Sonnenlicht und dem Pfahl durchs Herz, die für alle Vampire gelten, hat nämlich jeder Clan noch seinen ganz persönlichen Fluch, etwa das Fehlen eines Spiegelbildes oder die Einschränkung, sich nur von einer ganz bestimmten Sorte Blut ernähren zu können. Diese speziellen Flüche stammen allerdings nicht von Gott, sondern von dem Begründer der

Vampirrasse, dem biblischen Kain. Kain, der seinen Bruder Abel tötete und dafür von Gott zu ewiger Wanderschaft verflucht wurde, auf dass er niemals Ruhe fände.

Obwohl Vampire also in Clans "familien" leben, sind sie im Herzen trotzdem gierige Raubtiere, die sich die Lüge und Täuschung zur Lieblingswaffe auserkoren haben. Fast jeder Vampir strebt über kurz oder lang nach Macht, Besitz oder Status - oder nach allem zusammen. Um das zu erreichen, muss er Listen, Intrigen, Verführung, in anderen Fällen auch brutale Gewalt einsetzen. Und wenn man erst einmal erkannt hat, dass man selbst ein Raubtier ist, das vor Heimtücke, Lüge und Mord nicht zurückschreckt, dann weiß man auch, was man von seinen Geschwistern zu halten hat. Diese Erkenntnis definiert das Verhalten der Vampire untereinander. Obwohl sich die meisten Vampire mittlerweile zu zwei verschiedenen großen, geheimen Organisationen zusammengeschlossen haben, dem martialischen Sabbat und der etwas subtileren Camarilla, welche über die Blutsbande der Clans hinausgehen, bekämpfen sich nicht nur diese Organisationen gegenseitig, sondern auch die Clans untereinander - bis hin zu jedem einzelnen Vampir in den Clans selbst. Man kann seinem Bruder eben nicht wirklich trauen, wenn man weiß, dass er ein genauso hinterhältiger Mörder ist wie man selbst. Schließlich entstammt man einem Geschlecht, das von einem Brudermörder gegründet wurde. Und genau diese Erbsünde wird jedem Vampir mit in die blutige Wiege gelegt.

In diese zynische, böse Welt wird der Spielercharakter als frisch erschaffener Vampir gestoßen. Als wäre das alles nicht genug, kommt noch ein äußerst wichtiger Aspekt hinzu: das Tier.

# DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

## Werwolf: Die Apokalypse

# 41

In jedem Vampir wohnt in seinem tiefen Inneren etwas, was man das Tier nennt. Das Tier ist allerdings kein separates Wesen, sondern es ist der Vampir selbst, allerdings ohne seine Persönlichkeit oder irgendetwas, was den früheren Menschen ausgemacht hat. Es ist der Urinstinkt, das Raubtier, das in jedem Vampir, vielleicht sogar in jedem lebendem Wesen, wohnt. Es ringt immer mit den Trieben und dem Gewissen des Vampirs, um die Oberhand zu gewinnen, den Rest der Menschlichkeit, also der menschlichen Identität, die der Vampir noch in sich hat, zu vernichten und so den Vampir ganz zu einem brutalen Raubtier zu machen. Selbst die ältesten Vampire fürchten das Tier, denn auch wenn ihr Intellekt und ihre Macht es ihnen ermöglicht, als geheime Herrscher die Erde zu kontrollieren, so ist es ihr Tier, der ewige Durst nach Blut, der sie irgendwann zu hirnlosen Mordbestien machen könnte.

Und noch etwas wird von fast allen Vampiren, selbst den alten und mächtigen, insgeheim gefürchtet: Gehenna, das Ende der Welt, an dem die 13 Vorsintflutlichen und vielleicht sogar Kain selbst auferstehen und ihre Kinder verschlingen werden. Die Letzten Nächte sind schon gekommen...

Hier kommen wir wieder dazu, dass Horror so viel mehr sein kann. Vampire: Die Maskerade ist ein sehr gutes Unterhaltungs-Rollenspiel in einer gut ausgearbeiteten Welt, in der es sehr viel Spaß macht zu spielen. Spieler, die Filme wie "Blade" mögen, werden sich an einem actionreichen und spannenden Spiel erfreuen können. Doch es kann darüber hinausgehen.

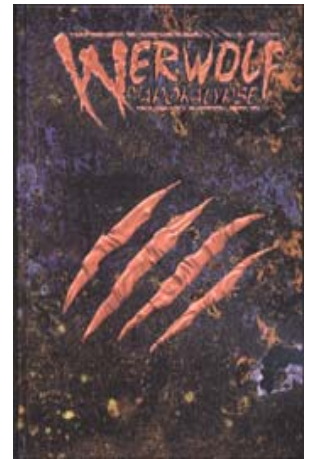
Das Spiel ermöglicht es dem Spieler nicht nur, in die Rolle eines Vampirs mit mystischen Kräften zu schlüpfen, sondern es ambitioniert auch dazu, sich mit dem eigenen Ich auseinander zu setzen. Der junge Vampir, den man

spielt, hat im Normalfall noch "normale" menschliche Moralvorstellungen, mit denen man sich im Spiel auseinander setzen muss. Wenn man als Spielgruppe diese Ebene des Spiels erfahren möchte und einen guten Spielleiter hat, dann kann das Spiel sehr nachdenklich sein. Mystische Kräfte rücken in den Hintergrund und Menschlichkeit und Persönlichkeit rücken in den Vordergrund. Man kann mit Hilfe der Vampirrolle, die man übernimmt, sich selbst hinterfragen. Indem man in einen Charakter hineintaucht, der sich zwar teilweise stark von der eigenen Persönlichkeit unterscheiden kann, aber ähnliche, für den typischen Menschen allgemein gültige moralische Werte hat, kommt man in diesem Spiel oft an einen Punkt, an dem man sich fragen muss: Was würde ich jetzt tun, wenn ich an der Stelle dieses Charakters wäre? Wie weit wäre ich bereit zu gehen? Durch diese eher subtile Ebene des Horror-Rollenspiels kann man, wenn man denn will, in einer unheimlich unterhaltsamen Form viel über sich selbst erfahren.

Ob es also reine Unterhaltung sein soll oder tiefgründiges Horror-Rollenspiel, Vampire: Die Maskerade bietet beides.

Das nächste Spiel aus der WoD-Reihe, das hier vorgestellt werden soll, ist **Werwolf: Die Apokalypse**. In diesem Spiel schlüpft man in die Rolle von Werwölfen (wer hätte das gedacht?). Doch wer jetzt an das Klischee der mordenden Bestie denkt, die bei Vollmond schlachtend durch die Straßen zieht, liegt weit daneben - und nahe dran!

Die Werwölfe der World of Darkness sind "geborene" Werwölfe. Sie stammen aus einem uralten Geschlecht von Kriegern, dazu auserkoren die Erde zu schützen. Ihre Erznenesis hierbei ist der Wurm, eine ewige Quelle von Horrorgestalten, Monstern und unbeschreiblichen Schrecken. Der Wurm verdirbt die Menschen und verführt sie zu Mord, Gier und der Ausbeutung der



Werwolf: Die Apokalypse  
V.01

336 Seiten, Hardcover mit Silberprägung

Verlag: Feder & Schwert

ISBN: 3-93528-204-4

Werwolf: Die Apokalypse handelt vom Zorn der gestaltwandelnden Garou über den Verlust dessen, was ihnen am meisten am Herzen liegt: Gaia, die Erde selbst. Korruption von allen Seiten hat nicht nur zur Vernichtung des Lebensraums der Garou sondern auch ihrer Familien, Freunde und Kultur geführt, einer Kultur, die bis zum Anbeginn allen Lebens zurückverfolgt werden kann. Ganz gleich, für wie rechtschaffen sich die Garou auch selbst erachten mögen, ganz gleich, wie verbissen sie ihren Widersachern nachstellen - die Korruption breitet sich aus.



# 42 DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

An den Rand der Vernichtung getrieben haben sie gelernt, dass es nicht ein großer Feind ist, den sie bekämpfen - sondern zwei. Sie wurden gejagt und erschlagen, korumpiert und in den Staub geworfen. Aber sie sollen verdammt sein, wenn sie dort bleiben und leise sterben. Sie sind Garou, und ihr Krieg wird um die Welt selbst geführt.

Die Gesellschaft der Werwölfe ist bis in ihre Grundfesten erschüttert, doch sie führen den Kampf fort, obgleich ihre Zahl schwindet. Jahre der Entwicklung werden in diesem Buch zusammengefasst - die Veränderung in den Stämmen, die Entdeckung verborgener Feinde, die Zeichen der letzten Tage. Von Grund auf überarbeitet spiegelt Werwolf: Die Apokalypse Version 2001 all diese Veränderungen wider, und gibt Ihnen Gelegenheit, sich den Werwölfen in ihrem Kampf in seiner härtesten Phase anzuschließen.

Erde. Zwar bekämpfen die Werwölfe, oder Garou, wie sie sich selbst nennen, die Ausgeburten des Wyrms jeden Tag, doch hat der Wurm langsam die Oberhand gewonnen und die Garou sind in der Defensive.

Die Garou bilden die letzte Verteidigungslinie der Welt. Sie versuchen den Wurm zurückzutreiben und das Gleichgewicht der Welt wieder herzustellen. Im Spiel selbst führt dies zu epischen Schlachten, die zwischen den Werwölfen und dem Wurm geschlagen werden. Und auch wenn es bei Werwolf im Allgemeinen mehr als bei Vampire um den martialischen Kampf geht, ist doch auch dieses Spiel bedeutend hintergründiger.

Die Welt von W:DA ist sehr spirituell. Sie ist voller Geister und spiritueller Wesenheiten. Die Werwölfe selbst wurden von Mutter Gaia, also der Welt als spirituelle Persönlichkeit, erschaffen, um sie zu verteidigen. Während Gaia alles Natürliche darstellt, ist der Wurm eine Verzerrung der Natur, die alles korrumpieren will. Die Korrumpierung bezieht sich auf jeden Aspekt der Welt bzw. der Menschheit. Große Ölkonzerne, die mehr oder minder heimlich die Umwelt verschmutzen, sind beispielsweise Marionetten des Wyrms, manche bewusst, andere ohne ihr Wissen.

Das Spiel hat sich die wirklichen Probleme der realen Welt, wie die katastrophale globale Umweltverschmutzung und die Verkommenheit der Gesellschaft zum Hintergrund für ein phantastisches Gespinnst aus Geistern, Werwölfen und Monstern gemacht, die einen epischen Krieg um die Welt führen.

Die Garou sind so etwas wie die letzten Helden einer dunklen, bösen Welt, die sich auf das letzte Gefecht vorbereiten, die Apokalypse, die den ewigen Krieg entscheiden und beenden wird.

Nun ist es so, dass die Werwölfe nicht ganz so strahlende Helden sind wie sie selbst es gern hätten. Sie kämpfen zwar pauschal gesagt für "das Gute", doch hat jeder geht in der Definition dessen seine eigenen Wege. Ein Werwolf, der russischer Mafiosi ist, mag sich für einen genauso großen Helden halten wie ein Arzt oder Richter. Es liegt alles bei den Methoden, mit denen die Einzelnen vorgehen.

Doch auch alle Werwölfe als Ganzes haben sich schwerster Verbrechen schuldig gemacht. Gaia hatte einst nicht nur sie, sondern eine große Anzahl anderer Gestaltwandler dazu auserkoren, für sie zu kämpfen. Werbären, Werkojoten und andere Wervölker waren einst zahlreich auf der Welt. Doch in einer dunklen, vergangenen Zeit entschieden die Werwölfe in ihrer Arroganz, dass sie die einzig wahren Krieger Gaias seien und führten Krieg gegen die anderen Wervölker, welche dadurch fast völlig ausgelöscht wurden. Des weiteren machten sie vor Jahrhunderten Jagd auf Menschen, um die menschliche Rasse, zu der sie zwar zum Teil auch gehörten, sich aber als über ihnen stehen betrachteten, klein zu halten. All dies ist bis heute nicht vergessen und lastet zum Teil schwer auf den Werwölfen - ebenso wie ihre tödliche Wut und Raserei, die schon zahlreiche Unschuldige in den Tod gerissen hat, die einfach nur das Pech hatten, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein.

Um in ihrem Krieg kämpfen zu können, gab Mutter Gaia den Werwölfen besondere Kräfte. Ein Werwolf kann fünf verschiedene Gestalten annehmen: die des Menschen, die des Crinos, eine ultimative Kriegsform des Werwolf, wo er sich in eine mit Fell bewachsene drei Meter große Killermaschine verwandelt, die des Glabro, eine Zwischenform der menschlichen und der Crinos-Form, die des Hispo, der

# DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

## Magus: Die Erleuchtung

# 43

riesige Urwolf mit gewaltigen Zähnen, und die des Lupus, des Wolfes. All diese Formen helfen dem Werwolf als Krieger zu kämpfen und zu überleben. Des weitern verfügen die Garou über bestimmte mystische Gaben Gaias.

Die Werwolf-Gesellschaft ist in 13 Stämme unterteilt, von denen natürlich die meisten glauben, sie seien besser als die anderen. Des Weiteren ist die Gesellschaft der Werwölfe in Kasten unterteilt, die etwas über die Neigungen und die Persönlichkeit des jeweiligen Werwolfs aussagen. Der Mondphase, in der ein Werwolf geboren wurde, bestimmt, welcher Kaste er angehört.

Was bei den Werwölfen eine ebenso große Rolle spielt wie unter welchem Mond man geboren ist, ist die Frage, ob man als Mensch oder als Wolf geboren wurde. Während die Lupus, also die Wolfgeborenen, eher dazu neigen wilder und ungezügelter zu sein, sind die als Menschen Geborenen viel besser in der Lage, mit der fortschrittlichen Welt zu Recht zu kommen. Zudem gibt es die Möglichkeit, als Werwolf geboren zu werden. Eigentlich ist es Werwölfen verboten, untereinander Kinder zu zeugen. Sie sollen sich nur mit Wölfen oder Menschen paaren, doch es kommt häufig vor, dass dieses uralte Gebot missachtet wird. Das Ergebnis sind die Metisgeborenen - nicht als Wolf oder Mensch geboren, der später in der Pubertät bzw. dem wölfischen Äquivalent dazu zum Werwolf wird, sondern als Werwolf geboren. Die Metis haben immer irgendeine Art Behinderung oder eine Besonderheit, die sie klar als Metis kennzeichnet, sei es ein Horn auf der Stirn oder fehlende Behaarung.

Schließlich sind auch die Ehre, Weisheit, Stärke und der Ruhm des jeweiligen Werwolfs entscheidend für seinen Rang innerhalb der Werwolfgesellschaft - wie bei richtigen Wölfen herrscht hier eine klare Hierarchie mit einem Alphetier vor.

Ebenso wie Vampire ist Werwolf ein vielschichtiges Spiel. Es kann sich alles um Kampf drehen, doch auch hier ist viel mehr möglich. Da in der Werwolf-Welt jedes Geschöpf einen spirituellen Geist hat, mit dem man kommunizieren kann, wird einem so die Ausbeutung der Welt, die Vernichtung der natürlichen Ressourcen wie durch die Abholzung des Regenwaldes und die Schlechtigkeit der Menschheit noch deutlicher und bewegender vor Augen geführt. Auch wenn die World of Darkness nur Fiktion ist, sind wir uns der doch eigentlich sehr realen Probleme der globalen Verschmutzung und des immer stärker bedrohten Ökosystems nur zu bewusst. Während die Werwölfe im Spiel versuchen dies zu bekämpfen, kann man auch als Spieler zu der Frage kommen, ob man nicht auch irgendwie zur Verschmutzung der Welt beiträgt. Gut, die wenigsten von uns sind Vorstandsmitglieder eines Ölkonzerns, doch die Coladose im Gebüsch ist auch Umweltverschmutzung, oder?

Das dritte und letzte Spiel der WoD, das hier vorgestellt werden soll, ist **Magus: Die Erleuchtung**. Bei Magus schlüpft man in die Rolle von Magiern, die sich in einem Erleuchtungskrieg befinden. In diesem Erleuchtungskrieg geht es darum, wie die Menschheit wieder zu sich selbst und zu der in jedem schlafenden magischen Kraft finden soll. Magie ist zwar allgegenwärtig, doch ist sie schwach geworden. Während die Menschheit früher noch an Einhörner, Hexen und Magier glaubte, ist die aufgeklärte, technisierte Welt der Ansicht, dass Magie und "Fabelwesen" nicht existieren. Dies ist zwar furchtbar falsch, doch tief verwurzelt im Bewusstsein der Menschheit, und ein normaler Mensch ist nur schwer vom Gegenteil zu überzeugen.

Obwohl die Anzahl der Magier wenn nicht sehr hoch, so auch nicht unbedingt gering auf der Welt ist, so ist ihr Verständnis von Magie untereinander



Magus: Die Erleuchtung

348 Seiten, Hardcover

Verlag: Feder & Schwert

ISBN: 3-93161-293-7

Die letzte Bastion im Krieg um die Wirklichkeit. Ein episches Spiel über Wirklichkeit am Rande des Abgrunds. Magie ist nicht tot. Sie schlummert unter dem Unglauben der Moderne, aber sie ist alles andere als tot. In den Schatten schmieden Zauberer, verrückte Mystiker und technologische Hexer Pläne, die Weltherrschaft zu erringen. Die Zukunft, die sie sich ausmalen, kann so finster aber auch so wundervoll sein, dass es unsere Vorstellungskraft übersteigt. Magus: Die Erleuchtung stürzt Sie kopfüber in übernatürliche Intrigen und Grabenkämpfe. Je mehr Geheimnisse Sie in Erfahrung bringen, desto bedeutsamer wird Ihre eigene Weisheit und Macht. Magus zerzt Spiritualität und Metaphysik schreiend durch die Straßen einer postmodernen Hölle.

Die Helden aus Magus: Die Erleuchtung haben ihren Krieg um die Wirklichkeit verloren - aber der Kampf geht in diesem Buch weiter. Alle Traditionen sowie die Geschichte der Magie in der Welt der Dunkelheit wurden überarbeitet. Erforschen Sie die neuen Regeln für die Sphären, Resonanz und Paradox. Erfahren Sie die verheerenden Veränderungen, die das Ende des Erleuchtungskriegs bedeuten.

doch sehr verschieden. Magie wird auf ganz unterschiedliche, traditionell überlieferte Weisen ausgeführt. Die einzelnen Zusammenschlüsse von Magiern, die dieselbe Art von Magiestil bevorzugen, nennen sich Traditionen. Es gibt neun verschiedene, und ihre Anhänger unterscheiden sich doch stark voneinander. Denn man folgt nicht einfach nur einer Tradition, Magie zu wirken, sondern eine Tradition stellt eine Weltanschauung dar. Diese wird von an neu erwachte Magi weitergegeben.

Während die Traditionen ihre eigenen Ziele anstreben und sich zum Teil natürlich dabei in die Quere kommen, vereint sie allerdings alle die "traditionelle Herangehensweise", mit der sie Magie wirken. Die Traditionen arbeiten im Allgemeinen zusammen und helfen sich gegenseitig. Sie alle wollen die Menschheit erleuchten und so jeden Schläfer, also Menschen ohne erwachte Seele, die in der Lage ist, Magie zu wirken, erwachen lassen.

Der Kontrahent der Traditionen in diesem Erleuchtungskrieg ist die Technokratie, ein Verbund aus Magiern, die die Magie verleugnen. Sie wirken zwar Magie, haben aber eine ganz und gar andere Auffassung von dem, was Magie ist. Ein Technokrat sieht in der traditionellen Magie eine Gefahr für die Menschheit und ist der Meinung, dass nur Aufklärung, Wissenschaft und Technik zur wahren Erleuchtung führen.

Man kann keine der beiden Parteien pauschal als böse abstempeln. Zugegeben, die Traditionen wollen die Menschheit erwachen lassen und legen im Allgemeinen viel Wert auf individuelle Freiheit, während die Technokratie die Menschheit kontrolliert zu Erleuchtung führen möchte. Um dies zu ermöglichen, müssen sie allerdings erst einmal die Menschheit kontrollieren. Dies tun sie über die Medien, Geld und ähnliches.

Die Traditionen sehen die Technokratie als Sklaventreiber und Diktatoren, während die Technokratie die Traditionen für Chaoten und Anarchisten hält. Es steckt eine Menge Wahrheit in Beidem, doch nichts stimmt zu 100%.

Interessant ist die regeltechnische Umsetzung der Magie. Magie ist in neun Sphären unterteilt, mit denen man, wenn man gut genug ist, praktisch alles machen kann. Jeder Punkt in einer Sphäre ermöglicht eine große Bandbreite an magischen Effekten. Diese wird erweitert, indem man verschiedene Sphären miteinander kombiniert. Ab einem gewissen Erfahrungs- und Machtgrad ergeben sich dadurch fast unbegrenzte Möglichkeiten, was Magi theoretisch zu den mächtigsten Wesen der World of Darkness macht. Allerdings haben sie ein großes Problem: Die Wirklichkeit, wie die allgemeine Menschheit sie definiert. Der Glauben oder besser der Wille macht alles möglich. Mit bloßer Willenskraft kann ein Magier in der Theorie alles erreichen, sei es in der Luft zu schweben oder ganz klassisch einen Feuerball zu beschwören. Die allgemeine Auffassung der Menschheit ist allerdings, dass es keine Magie gibt. Fliegen oder Feuerbälle werfen ist also unmöglich. Hier kommt das Paradox ins Spiel. Wenn ein Magi zaubert, muss er das bis zu einem gewissen Grad so tun, dass es mit der Welt im Einklang geschieht, sonst passiert etwas Schreckliches (meistens dem Magier selbst). Deswegen zaubern Magier mit Foki. Wenn ein Magier seine Faust ausstreckt und einem anderen plötzlich drei Rippen brechen, ist dies für die allgemeine Welt sehr unnatürlich, und der Magier wird Paradox in sich aufnehmen, da er nicht im Einklang mit der Welt gezaubert hat. Sollte der Magier allerdings vorher einen Tritt gegen die Rippen seines Gegners gemacht haben - der Tritt ist in diesem Fall der Fokus -, und die Rippen dann auf magische Weise brechen lassen, würde es für



# DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

## Ravenloft

# 45

einen Außenstehenden Schläfer nicht wirklich verwunderlich sein. Er könnte sich zwar denken, dass der Tritt eigentlich nicht stark genug gewesen sein kann, um drei Rippen zu brechen, aber wer denkt schon lange über so etwas nach? Solange die Gesamtumstände einigermaßen glaubwürdig erscheinen, werden unlogische Details einfach wegrationalisiert.

Magier können nur eine gewisse Menge Paradox in sich aufnehmen, bevor sie es herauslassen müssen, was immer zu mehr oder minder schlimmen Effekten führt - in extremen Fällen sogar zum Tod des Magiers.

Neben den Wirren des Erleuchtungskriegs und den Schwierigkeiten mit der allzu starren Realität haben Magi noch andere Probleme: Marodeure, Magi, die sich dem Chaos ergeben haben und im Prinzip wahnsinnige, unberechenbare Psychopathen sind, sowie die Nephandi. Diese abtrünnigen Magi widmen sich den dunklen Künsten und arbeiten mit Dämonen zusammen.

Wie Vampire und Werwolf lässt sich auch Magus eher action- und spaßorientiert spielen. Wenn einem das nicht ausreicht, so findet man in Magus das wohl philosophischste Spiel der WoD-Reihe. Das Ziel, das eigentlich jeder Magus anstrebt, ist die Erleuchtung - mystische Transzendenz. Es geht darum, seine eigenen Schwächen zu überwinden, die wahre Natur des Universums zu erkennen und schließlich eins mit sich selbst und der Welt zu werden.

Nach über 10 Jahren World of Darkness hat White Wolf kürzlich mit der "Zeit der Abrechnung" das Ende dieser Spielreihe eingeläutet. In einer groß angelegten mehrbändigen Reihe von Publikationen findet jedes System hier sein Ende - sei dies das Gehenna der Vampire, die Apokalypse der Werwölfe oder die Erleuchtung der Magi.

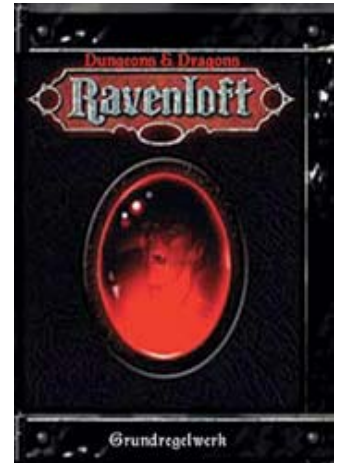
(Für alle Spieler, die nun Lust auf die World of Darkness bekommen haben, aber fürchten, es sei zu spät, um jetzt noch in diese Systeme einzusteigen: keine Sorge, eine neue Welt der Dunkelheit kommt bestimmt! Ab August 2004 erscheint die neue World of Darkness-Serie bei White Wolf und kurz darauf auch in Deutsch bei Feder&Schwert. Die Namen der ersten neuen Systeme wurden kürzlich bekannt gegeben: **Vampire: Requiem**, **Werwolf: The Forsaken** und **Mage: The Awakening...**)

Ein Horrorrollenspiel der anderen Art ist das **Ravenloft**-Kampagnensetting von Dungeons&Dragons. Während viele D&D lediglich als Hack & Slay sehen ("Für Erfahrungspunkte töte ich so viele Monster für wie möglich in einer Spielsitzung"), zeigt doch gerade Ravenloft, wie viel in einem D&D-Spiel stecken kann.

Ravenloft ist eine Welt, in der die Dunkelheit regiert. Finstere Mächte kontrollieren die Welt und Untote, Vampire und schlimmeres sind die ewigen Herrscher über alles. Die Welt an sich ist die Essenz des Bösen. Und sie wächst immer weiter. In den Nebeln der Welt entstehen neue Länder, mit Bevölkerung und einer Geschichte, die durchaus Jahrhunderte alt sein kann - obwohl das Land doch gerade eben erst entstanden ist....

In bester Horrortradition wird bei Ravenloft die dunkle Seite in Allem betont.

Viktorianische Schauerromantik wird mit klassischer Fantasy verbunden. Obwohl man typische Fantasy-Rassen wie Elfen, Zwerge und Menschen spielen kann, unterscheiden sich die Ravenloft-Bewohner doch von anderen Fantasyvölkern. Geboren in einer Welt des Bösen ist die Mentalität der Durchschnittsbürger im Allgemeinen mit der der Bewohner von kleinen transsilvanischen Dörfern aus diversen Dracula-Verfilmungen vergleichbar. Jeder weiß von den bösen



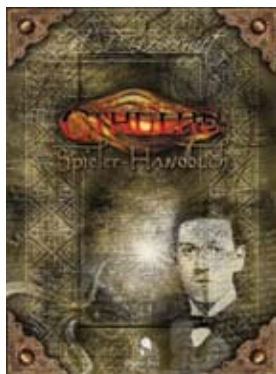
D&D® Ravenloft - Grundregelwerk (deutsche Version)

240 Seiten, Hardcover

D&D® Ravenloft - Grundregelwerk (deutsche Version)

# 46 DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

## Cthulhu



### Cthulhu Spieler-Handbuch

Die Neuauflage des Cthulhu-Regelwerks erscheint zweibändig stark überarbeitet und erweitert, als Spieler-Handbuch und Spielleiter-Handbuch.

Im Spieler-Handbuch sind alle Regeln enthalten, hier erfährt der Spieler, wie er einen Charakter erschafft, welche Berufe es gibt, und die bei Cthulhu sehr leicht **erlernbaren** Regelmechanismen werden erklärt. Auch erfährt man alles über die Zeit des Jazz, die "Goldenen Zwanziger" des letzten Jahrhunderts, über Ausrüstung, Automobile und Waffen - und natürlich die geistige Stabilität, die ein Charakter bei Cthulhu leicht verlieren kann...

Enthalten ist auch das ganz neue Soloabenteuer "Schatten über Arkham"!

Das Spieler-Handbuch enthält kein geheimes Wissen über den Cthulhu-Mythos, seine Kreaturen und Folianten. Der Spieler erfährt in diesem Buch nichts, was er als Spieler nicht wissen sollte, und umgekehrt alles, was er wissen sollte!

Ungeheuern, die überall lauern, alle fürchten sich und verriegeln nachts Fenster und Türen.

Fast uneingeschränkt herrscht das Böse in Ravenloft. Fast. Denn natürlich gibt es gerade hier, in den düsteren Nebeln der bösestigen D&D-Welt, kleine Lichter, die versuchen das Dunkel zurückzutreiben: die Spielercharaktere. In klassischer Fantasymanier ziehen sie aus, um sich dem Bösen entgegen zu werfen. Hier sollte der Spielleiter darauf achten, den Unterschied zwischen dem "normalen" D&D und Ravenloft deutlich zu machen. Das Grauen ist der elementarste Bestandteil einer Ravenloft-Kampagne. Ravenloft ist eine Welt der Schauerromantik. In dieser Welt haben die Bösen das Sagen. Die Helden sind schwach, man könnte sagen im Großen und Ganzen sogar unbedeutend, da sie das Böse als Ganzes niemals besiegen können. Und doch ziehen sie in die Welt hinaus, um den Unterschied zu machen. Und vielleicht, vielleicht können sie es ja doch schaffen und ihr kleines Licht des Guten wird zu einem Leuchtfeuer werden und die Finsternis aus Ravenloft vertreiben, die Nebel lichten und das Gute zum Sieg führen. Vielleicht...

Die Regeln des Ravenloft-Spiels sind im Allgemeinen mit denen der klassischen D&D-Welten identisch. D&D beruht auf dem D20-System, das immer mehr Anwendung in diversen Rollenspielen findet.

Anders als bei den anderen D&D-Welten haben Nicht-Menschen allerdings einen schweren Stand. Regeltechnisch haben sie einen Diskriminierungswert, der anzeigt, wie unbeliebt sie auf Ravenloft sind. Ravenloft nimmt also nicht nur Horror, sondern auch Diskriminierung und Hass als Element und Baustein in seine Geschichte auf, was die Welt noch düsterer und böser macht, als sie ohnehin schon ist. Des Weiteren sind Ravenloft-Helden nicht ganz so unver-

wüstlich gegen Monster und Bedrohungen, wie es im Allgemeinen bei D&D üblich ist. Wann immer etwas Furchterregendes passiert, werden Horrorwürfe gemacht, um eine regeltechnische Verdeutlichung der Angst der Charaktere mit einzubeziehen.

Die Ravenloft-Welt ist ein schönes Beispiel dafür, wie man selbst klassische Fantasy in ein gut durchdachtes Horrorspiel verwandeln kann.

Last but not least kommen wir nun zu **Cthulhu**, einem der ältesten und bekanntesten Rollenspiele, das wie kein anderes den Begriff "Horror" im Rollenspiel geprägt hat. Die erste Auflage erschien bereits 1981 und in den letzten Jahren erfreut es sich auch in unseren Breiten wieder großer Beliebtheit. Dies dürfte zu einem Gutteil der engagierten und professionellen Arbeit von Pegasus Press zu verdanken sein, die dem deutschen Cthulhu-Fan eine große Anzahl an hochwertigen deutschen Eigenveröffentlichungen beschert.

Cthulhu basiert auf dem Cthulhu-Mythos von H.P. Lovecraft (1891-1937), einem seinerzeit nicht sonderlich erfolgreichen Schriftsteller, der erst posthum einen größeren Bekanntheitsgrad erlangte. Heutzutage ist sein Werk ein Muss für jeden Liebhaber der dunklen Phantastik.

Lovecrafts Geschichten basieren auf der äußerst düsteren Grundannahme, dass der Mensch im Universum völlig bedeutungslos ist. Die Wahrheiten des Universums sind so fremdartig und grauenhaft, dass einem Menschen, der sie erfährt, eigentlich keine andere Wahl bleibt als Selbstmord zu begehen oder wahnsinnig zu werden. Der Großteil der Menschheit lebt allerdings in Unwissenheit und damit in (illusorischer) Sicherheit.

Ferne, unglaublich mächtige Wesen, die Äußeren Götter, beherrschen das Universum. Die Menschheit ist ihnen -

bestenfalls- gleichgültig, und Menschen, die sich in ihre Angelegenheiten mischen, bezahlen dafür mit ihrem Leben oder ihrer geistigen Gesundheit.

Etwas greifbarer als die Äußeren Götter (wobei "greifbar" bei Cthulhu nichts Gutes bedeutet!) sind die Großen Alten. Diese uralten Wesen erreichen zwar nicht die allumfassende Macht der Äußeren Götter, sind jedoch immer noch übermächtige, gottähnliche und grauerregende Wesen, deren Anblick einen Menschen den Verstand kostet. Vor Jahrmillionen beherrschten sie die Erde, heute schlafen einige von ihnen in einer riesigen Gruft auf dem Grund des pazifischen Ozeans. Und wehe, wenn eines Tages die Sterne richtig stehen... und die Großen Alten erwachen!

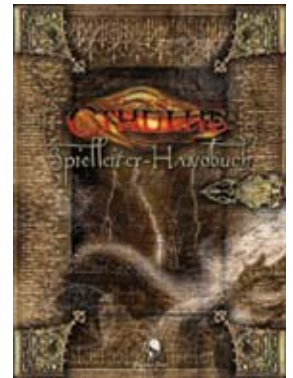
Der wohl berühmteste und mächtigste Große Alte ist der Namensgeber des Spiels, Cthulhu. Unter den Menschen existieren viele Kulte, die ihn anbeten und in seinem Namen Böses tun.

Zusätzlich zu den unfassbaren Schrecken der Götter und Großen Alten wird die Welt noch von zahllosen kleineren, aber nichtsdestotrotz hochgefährlichen Kreaturen heimgesucht, oft Dienerrassen der Höheren, Monstern, die den Alpträumen der Menschen entsprungen zu sein scheinen.

In dieser grausamen Welt bewegen sich die Spielercharaktere. Die meisten Cthulhu-Publikationen spielen in den wilden 20ern, es gibt jedoch auch Settings, die im viktorianischen Zeitalter, der Gegenwart und sogar im Mittelalter angesiedelt sind. Cthulhu-Charaktere sind keine Superhelden, sondern ganz normale Menschen, die wie in der Realität schon durch einen einzigen wohlgezielten Pistolenschuss getötet werden können. Sie werden aus ihrer behüteten kleinen Welt gerissen und in eine Welt des Grauens - deren Oberfläche sie oftmals nur ankratzen - gestoßen werden. Der Grat, auf dem sie

wandeln, ist gefährlich schmal. Wenn sie nicht von Monstern oder auch nur von fanatischen menschlichen Kultisten getötet werden oder auf andere Art ums Leben kommen, bleibt immer noch die Gefahr, dem Wahnsinn zu verfallen. Dies wird in Cthulhu, das im Übrigen ein recht simples W%-Regelsystem verwendet (mittlerweile gibt es allerdings auch eine D20-Version), durch ein System der geistigen Stabilität simuliert. Wenn Charaktere etwas Verstörendes sehen oder erfahren - dies kann eine Mythos-Kreatur, ein Text aus einem grausigen okkulten Buch oder auch nur so etwas "Profanes" wie eine menschliche Leiche sein - müssen sie Stabilitätswürfe ablegen. Diese Würfe entscheiden darüber, wie gut der Charakter diese erschreckenden Einflüsse verarbeiten kann. Ab einem gewissen Verlust von geistiger Stabilität verfällt ein Charakter dem hoffnungsweise temporären, oft aber auch permanenten Wahnsinn und muss schließlich aus dem Spiel genommen werden. Dies kann zu einer recht hohen Fluktuation von Spielercharakteren führen, sofern man nicht äußerst umsichtig spielt und jegliche Risiken genau abwägt.

Generell ist Cthulhu noch mehr als die meisten anderen Horror-Systeme von einem sehr düsteren, fast hoffnungslosen Flair geprägt, in dem der Kampf des einzelnen streng genommen eigentlich von vornherein zum Scheitern verurteilt ist - doch das heißt nicht, dass man den Kopf in den Sand stecken muss, oder? Da die Charaktere bei Cthulhu anders als in vielen anderen Systemen wirklich nicht darauf ausgelegt sind, irgendwann übermächtig zu werden und die Oberbösewichter allein zu besiegen, gewinnt das Wort "Horror" hier noch eine neue Dimension. Es fällt einem leicht, sich in Charaktere hineinzufühlen, die ähnlichen Einschränkungen unterliegen wie man selbst. Die Beschreibung einer spannenden Szene in einem Spukhaus wirkt noch eindringlicher und gruseli-



Cthulhu Spielereiter-Handbuch

Das Spielereiter-Handbuch ist ein unverzichtbarer Hintergrundband für den Spielleiter. Hier wird eine umfassende Anleitung gegeben, wie man cthuloi-de Horror-Abenteuer und Kampagnen erfolgreich leitet, die wichtigen Kreaturen und Götter des Mythos werden vorgestellt und der Cthulhu-Mythos selbst erläutert. Hier werden auch die Bücher des Mythos beschrieben, allen voran das grauenvolle Necronomicon, und die in ihnen zu findenden magischen Rituale aufgezeigt. Abgerundet wird das Buch mit nicht weniger als fünf Abenteuerszenarien, die alle besonders für beginnende Spielleiter geeignet sind.

Der Spielleiter benötigt neben dem Spielereiter-Handbuch auch das Spieler-Handbuch, in dem alle Regeln des Spiels enthalten sind.

Produktinfo: 392 Seiten, Hardcover, 1 Leseband



# 48 DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

ger, wenn man weiß, dass tatsächlich jeder falsche Schritt das Ende bedeuten kann - hinter jeder Ecke könnte der Tod lauern...

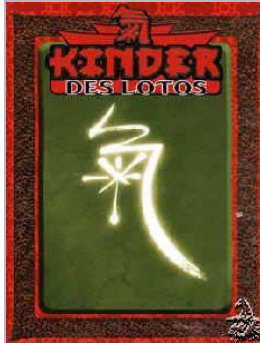
Doch auch hier bieten sich viele verschiedene Möglichkeiten des Spiels. Detektivstories a la Agatha Christie - mit einem Schuss gruseliger Mystik, versteht sich - sind bei "Cthulhu" ebenso machbar wie klassische Spukgeschichten, Kampagnen um düstere Kulte und unheilige Magie oder mysteriöse Alien-Geschichten im Stil von "Akte X".

Abschließend bleibt zu sagen, dass dies natürlich nur ein kleiner Auszug aus Dutzenden guter Horror-Rollenspiele ist. Aus Platzgründen mussten wir uns leider auf einige wenige Spiele beschränken, die aber einen guten Ausgangspunkt für den Horror-interessierten Rollenspieler bieten.

Letztendlich bleibt eins festzuhalten: Jedem Rollenspiel kann man je nach Geschmack eine mehr oder minder große Portion Horror beimengen oder es gar in ein "richtiges" Horrorspiel verwandeln. Ob dieser Horror nur zur Unterhaltung dienen soll oder vielleicht auch mal zum Nachdenken anregen und für einen tieferen Einblick in uns selbst gut sein kann, bleibt jeder Spielgruppe, jedem Spieler und jedem Spielleiter selbst überlassen. Jeder entscheidet für sich, ob und wie er das Element "Horror" im Rollenspiel einsetzen möchte. Gerade in unserem Hobby sind die Möglichkeiten nahezu unbegrenzt... Wir wünschen hiermit jedem viel Spaß beim Gruseln!

Magnus Falk und Maja Catsandou

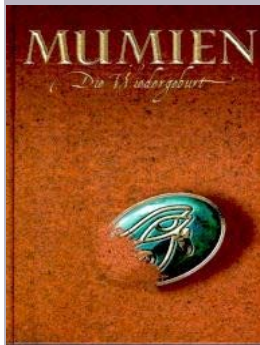
## Weiteres:



Vampire-Kinder des Lotus

Sprache: Deutsch

Verlag: Feder & Schwert



Mumien: Die Wiedergeburt

Sprache: Deutsch

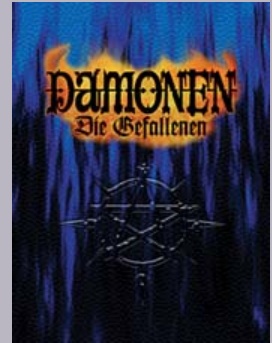
Verlag: Feder & Schwert



Jaeger-Die Vergeltung

Sprache: Deutsch

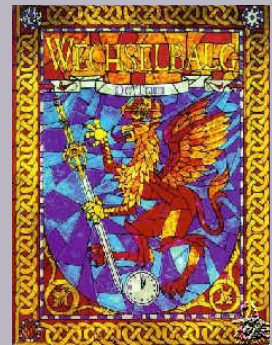
Verlag: Feder & Schwert



Dämonen: Die Gefallenen

Sprache: Deutsch

Verlag: Feder & Schwert



Wechselbalg-Der Traum

Sprache: Deutsch

Verlag: Feder & Schwert



Wraith: The Oblivion (2te Ed.)

Sprache: Englisch

Verlag: White Wolf

## Ein Erzählspiel um Kindheitsängste

### Interview mit Oliver Graute

■ *Irgendwo tief in den hintersten Winkeln deiner Gedanken schlummern all deine Kindheitserinnerungen. Dein erster Schultag, deine erste Geburtstagsparty, das Versteckspielen, das Erklimmen einer Wippe und der erste Sturz - all dies sind Erinnerungen, die du beim Herumtollen im Wald oder in verlassenen Gebäuden gesammelt hast.*

*Aber noch tiefer verborgen in den Windungen deines Geistes verstecken sich andere Erinnerungen. Erinnerungen, die weniger glücklich sind. Sie sind tief vergraben, aber wenn du es wirklich versuchst, bist du in der Lage, einen flüchtigen Blick darauf zu erhaschen. Erinnerungen an andere Dinge. Dinge die dich die ganze Nacht wachhielten, mit der Bettdecke über dem Kopf. Dinge, die an deiner Fensterscheibe kratzten und nach dir riefen. Dinge, vor denen du dein Gesicht im Kopfkissen vergrubst oder die dich nach Mami und Papi schreien ließen, damit sie dich retten kamen.*

*Schau genau hin, und du wirst sie finden*

*Quelle: Grundregelwerk Kleine Ängste. Copyright F&S und mit freundlicher Genehmigung vom Verlag Feder & Schwert hier verwendet.*

Kleine Ängste ist ein Erzählspiel über Kindheitsängste, die Gestalt annehmen. Es handelt sich dabei um die deutsche Version der amerikanischen Ausgabe mit dem Titel "Little Fears - The Roleplaying Game of Childhood Terror". Geschrieben und entwickelt wurde es von Jason L. Blair (Key 20 Publishing). Die deutsche Version wurde vom Verlag Feder&Schwert erstellt. Wollte man es mit einem Satz umschreiben, würde wohl am treffendsten passen: "Little Children plays Cthulhu". Doch dies ist nur die halbe Wahrheit.

Um Kleine Ängste auch aus der Sicht des Verlegers darzustellen, haben wir ein Interview mit Oliver Graute von

F&S durchgeführt. Oliver Graute war maßgeblich für die Umsetzung der deutschen Auflage verantwortlich.

**SONO:** In Anlehnung an ein anderes bekanntes Horror-Rollenspiel versuchte ich Kleine Ängste mit dem Satz: "Kleine Kinder spielen Cthulhu" kurz zu umreißen. Wie würdest Du Kleine Ängste beschreiben?

**Oliver Graute:** Na ja, es liegt glaube ich in der Natur der Sache, dass man versucht Neues mit Altem zu erklären. Grundsätzlich würde ich wahrscheinlich einem Unbedarften denselben Erklärungsansatz gegenüber verwenden. Eigentlich hat Kleine Ängste aber mit Cthulhu so viel zu tun, wie Engel mit In Nomine, um im Genre zu bleiben. Nämlich gar nichts. Ich würde sagen, Kleine Ängste ist ein Spiel, in dem man sich seinen alltäglichen Ängsten stellen und sie überwinden muss. Es ist ein Spiel über Kinder, die stark und mutig genug sind dem wahren Grauen die Stirn zu bieten und es ist ein Spiel für Erwachsene und aufgeschlossene Menschen, die keine Angst haben über ihren eigenen Schatten zu springen.

**SONO:** Worin siehst Du persönlich die Vorzüge und Besonderheiten von Kleine Ängste gegenüber anderen Systemen?

**Oliver Graute:** Das Besondere an Kleine Ängste ist sicherlich das Thema der Geschichte. Für viele, die im Vorfeld davon gehört haben und nur Halbwissen über die Inhalte besaßen, war es der Bruch eines Tabuthemas. "Mit so Dingen wie Kindesmissbrauch macht man keine Scherze!", hieß es da. Stimmt, dass sehen wir genauso. Aber Kleine Ängste will auch gar nicht Sensationsgeil auch noch die letzten Tabus brechen, sondern Wachrütteln und Bewusst machen, dass es in unserer Gesellschaft so etwas gibt wie eben Missbrauch und das die Opfer nur selten in der Lage sind, sich gegen solchen



In Kleine Ängste stellen sich die Spieler ihren eigenen Ängsten aus längst vergessenen Tagen. Begegnen Dingen, die wir alle nur zu gut aus "Kindergeschichten" in Erinnerung haben. Es spielt auch nicht in dunklen Wäldern und alten Ruinen, die seit Menschengedenken niemand mehr betreten hat, oder Dörfern weit ab vom Puls des Lebens. Die Schauplätze in Kleine Ängste sind das vertraute Kinderzimmer, der Spielsplatz um die Ecke und der Heimweg von der Schule. Darüber hinaus wird niemand den Charakteren mit Informationen helfen oder sogar tatkräftig zur Seite stehen, da die Erwachsenen einfach nicht die Monster aus dem Land unter dem Bett sehen können. Die Charaktere haben nur sich, ihren Freundeskreis und die Macht der Phantasie. So lernen die Spieler erneut die ohnmächtige Hilflosigkeit eines Kindes kennen, gefangen zwischen Schule, Hausaufgaben, festen Essenszeiten und misstrauischen Eltern, dessen fantastische Geschichten über Monster niemand glaubt. Und wenn man es zu doll treiben sollte, drohen Hausarrest oder schlimmeres.

# 50 KLEINE ÄNGSTE

Missbrauch zu wehren. In *Kleine Ängste* kann man erfahren, wie man sich fühlt, wenn einem niemand glauben schenkt und man nicht ernst genommen wird. Die Welt der Kinder ist eine andere, als die der Erwachsenen.

Als "Vorteil" würde ich persönlich weniger die Inhalte, als vielmehr den Spielmechanismus sehen. Die Regeln des Spiels sind schlicht, einfach und schnell zu begreifen. Das macht es gerade Einsteigern leicht, in das Hobby einzusteigen. Und nein, ich glaube nicht, dass sich *Kleine Ängste* ausschließlich an ein erfahrenes Rollenspielpublikum richtet.

**SONO:** Wie kam es eigentlich dazu, dass eine deutsche Version von "Little Fears / Kleine Ängste" bei F&S erschien?

**Oliver Graute:** Okay, hier die Kurzfassung. Wir besuchten die größte US-Rollenspielmesse GEN CON wie jedes Jahr und fanden eigentlich nichts besonders Neues auf dem Markt, da sich unterdessen jede Rollenspiel-Firma in den Staaten mit der Produktion von D20-Produkten befasst. Da bleibt offensichtlich keine Kreativität für Innovatives übrig. Doch halt, einer der Stände hielt doch das Zepter der Unabhängigkeit hoch. K20-Publishing, ein Ein-Mann-Unternehmen hatte dieses unglaublich coole Buch auf dem Tisch liegen. Peng! Wir kamen ins Gespräch, wir kauften ein Buch bei ihm und am nächsten Tag, verhandelten wir über die Rechte. So war's.

**SONO:** Wie war die Zusammenarbeit mit KEY20 Publishing? Gibt es Überlegungen weitere KEY20 Produkte zu übersetzen?

**Oliver Graute:** Jason Blair ist ein sehr netter Mensch und wir haben sehr gut mit ihm zusammengearbeitet. Er ließ uns alle Freiheiten bei der Adaption und Lokalisation des Werks. *Kleine Ängste* ist und bleibt

als Einzelprodukt in unserem Portfolio. Ob wir noch weitere Produkte aus dem Hause Key20 lizenzieren, steht derzeit noch im Raum.

**SONO:** In *Kleine Ängste* kann es auch um Verbrechen an Kindern, wie Misshandlungen und sexuellen Missbrauch gehen. Viele werden das Thema für gewagt halten, andere für verwerflich. Wie denkst Du über Kindesmisshandlungen in Rollenspiel?

**Oliver Graute:** Ich denke, es gibt im Rollenspiel überhaupt nur ein Tabu. "Zwingt deine Mitspieler zu nichts, dass sie nicht wollen!" Es steht jeder Runde frei, zu spielen, was und wie sie will. Es ist ohnehin unmöglich, einen Überwachungsmechanismus für "richtiges" und "falsches" Spiel zu ersinnen. Schließlich können die Verlage nicht hinter jeder Rollenspielgruppe stehen und ihnen sagen, was sie zu tun oder zu lassen haben. Verwerflich ist meiner Meinung nach nur eins. Etwas zum reinen Selbstzweck zu tun. Eine Missbrauchsszene ist schlimm und sie wird noch schlimmer, wenn ein Erzähler eine solche Szene anbringt ohne darüber nachzudenken, warum er es tut.

**SONO:** Wie waren bis jetzt die Reaktionen auf *Kleine Ängste*?

**Oliver Graute:** Durchweg positiv. Anfangs war es anders. Menschen, die nur vom Hörensagen von dem Thema berührt worden waren, standen dem Buch sehr kritisch gegenüber, dann aber, als sie sahen, um was es sich bei *Kleine Ängste* wirklich handelte und nachdem sie das Buch gelesen hatten, waren sie begeistert. Ich denke, dass ist der Beweis dafür, dass man selbst Themen, wie sie in *Kleine Ängste* angesprochen werden, mit dem gebotenen Respekt, erfahrbar machen kann.

**SONO:** Was sind Deine eigenen Erfahrungen mit *Kleine Ängste*? Ich gehe mal davon aus, dass du es selber schon gespielt hast.

**Oliver Graute:** Klar, habe ich es geleitet. Auch meine Erfahrungen sind durchweg positiver Natur. Ich habe herausgefunden, dass es für Frauen leichter ist, sich in die Thematik hineinzusetzen. Ich habe überdies herausgefunden, dass der Horror-Aspekt nur ein sehr kleiner Bestandteil der Stimmung des Spiels ist. Je weniger Horrorelemente innerhalb eines Abenteuers auftreten, desto gruslicher wird die Stimmung, wenn es dann mal dazu kommt. Die meiste Zeit über lasse ich die Charaktere einfach Kinder sein, was für viele schon schwer genug ist.

**SONO:** Sicherlich ist *Kleine Ängste* kein Erzählspiel für Einsteiger und auch nichts für Jedermann. Warum habt Ihr trotzdem auf einen eindeutigen Hinweis auf dem Cover verzichtet?

**Oliver Graute:** Das sehe ich anders. Ich glaube, dass *Kleine Ängste* durchaus ein Einsteigerspiel sein kann, wenn der Erzähler in der Lage ist, zu begreifen worum es geht. Von Hinweisen wie "Nur für Profis!" oder Ähnlichem halte ich überhaupt nichts. Ich habe Spieler kennen gelernt, die seit zehn Jahren Rollenspiel leiten und spielen und denen ich weder zutraue *Kleine Ängste* zu spielen noch ihnen dazu raten würde. Und ich habe Menschen kennen gelernt, die von ihrer ersten Stunde als Rollenspieler an, ein natürliches Verständnis der Materie entwickelt hatten.

**SONO:** Der Markt von Rollenspielsystemen ist heiß umkämpft und auch Ihr müsst von irgendetwas Leben. Das Thema von "Little Fears / Kleine Ängste" wird aber wahrscheinlich nie eine Breite Masse von Rollenspielern ansprechen, trotzdem habt Ihr das Spiel auf den Markt gebracht. Was war hierfür der Ausschlag?

**Oliver Graute:** Für uns war *Kleine Ängste* von Anfang an ein Liebhaberstück. Wir haben es gemacht, weil wir den Eindruck hat-



ten, es müsste gemacht werden. Sozusagen als Missing Link in der Rollenspielbranche. Wir vertreten den Anspruch, dass Feder&Schwert neben den notwendigen Produkten, die unser täglich Wasser und Brot sichern, auch solche Produkte auf den Markt bringen muss, die unserer Auffassung nach eine Bereicherung des Hobbys darstellen. Und für eine solche Bereicherung halten wir Kleine Ängste.

**SONO:** Wie zufrieden seid Ihr mit dem Verkauf von Kleine Ängste? Gibt es schon Zahlen, wie häufig es über den Ladentisch ging?

**Oliver Graute:** Ich bin zufrieden. Ich glaube, wir haben 600 oder 700 verkauft.

**SONO:** Mittlerweile ist "Auferstehung", die neue CD der Gruppe Janus erschienen. Die Limited Edition kommt im Doppeldigipack mit der Bonus CD Kleine Ängste daher. Wie seid Ihr eigentlich überhaupt auf die Idee gekommen, eine musikalische Untermalung für ein Rollenspiel mit anzubieten?

**Oliver Graute:** Na ja, Musik kann im Rollenspiel einen hohen Stellenwert haben, ähnlich wie bei einem Film. Ich selbst leite beinahe ausschließlich mit Musik und da wir mit dem Engel-Soundtrack sehr gute Erfahrungen gemacht haben, lag es nah, für Kleine Ängste dasselbe anzustreben.

**SONO:** Kleine Ängste und die Gruppe Janus - wie kam es zu dieser Verbindung und wie war die Reaktion von Janus auf das Erzählspiel?

**Oliver Graute:** Die Musik von Janus gefiel mir schon länger und eigentlich kamen wir auf einer ganz anderen Ebene zusammen. RIG, der Sänger von Janus, arbeitete seinerzeit für eine Computerspielfirma und wir wollten mit ihm eigentlich über ein ENGEL-Computerspiel reden. Ursprünglich wollten wir

nämlich mit In the Nursery die Kleine Ängste-CD machen. Da ITN aber bis über beide Ohren in Arbeit steckte ging das nicht und bei einem netten Zusammensitzen fragte ich RIG, ob er sich nicht vorstellen könne, in die Bresche zu springen. Ihm gefiel das Thema sofort, vor allem, weil sich herausstellte, dass ihr, zu dieser Zeit noch in Arbeit befindliches Album "Auferstehung", thematisch eng mit Kleine Ängste verbandet war. Streng genommen konnte man sagen, Kleine Ängste war die Vorgeschichte zu Auferstehung ohne das beide Seiten etwas voneinander wussten. Einer der vielen Zufälle des Lebens.

**SONO:** Was erwartet den Besitzer des Kleine Ängste-Soundtrack beim Hören?

**Oliver Graute:** Musik! Nein, mal im Ernst. Anders als beim Engel-Soundtrack dient der Kleine Ängste-Soundtrack eher der Grundstimmung, die einen in das Thema einführt und weniger der Untermalung für seine Spielsitzung. Ich finde die CD sehr gelungen und das dazugehörige Hörbuch ebenfalls. Die Thematik ist sehr bitter und auch für Nicht-Spieler ist die CD sicherlich eine Bereicherung einer jeden CD-Sammlung.

**SONO:** Zeitgleich mit der Veröffentlichung des Kleine Ängste-Soundtrack erschien auch das Hörbuch zu Kleine Ängste. Um was dreht es sich hier?

**Oliver Graute:** RIG und Tobi fanden das Thema so spannend und die Geschichte, die RIG geschrieben hatte, um sie der Kleine Ängste-Soundtrack CD zugrunde zu legen, so faszinierend, das sie sich kurzerhand entschlossen, den Synchronsprecher Reinhard Schulat, mit dem sie gerade an der Produktion von "Auferstehung" saßen, für das Projekt "zwangszu-verpflichten". Das Ergebnis ist wirklich großartig.

**SONO:** Wird es neben dem Regelwerk und den beiden CDs weitere Produkte zu Kleine Ängste geben?

**Oliver Graute:** Vom heutigen Standpunkt aus, kann ich ruhigen Gewissens sagen: Nein.

**SONO:** Nach welchen Gesichtspunkten sucht Ihr bei F&S eigentlich neue Systeme aus, die Ihr verlegen wollt?

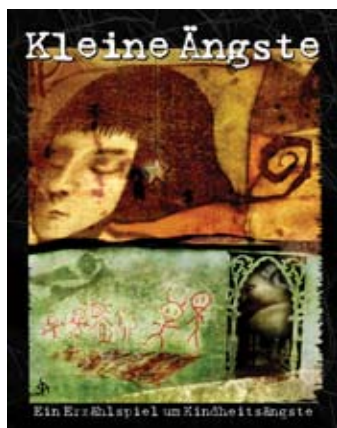
**Oliver Graute:** Na ja, das ist eigentlich ganz einfach. Marktchancen stehen natürlich im Vordergrund. Der Rollenspielmarkt in Deutschland ist so klein, dass man jedoch nicht soviel machen kann, wie man gerne würde. Kleine Ängste war eine Ausnahme. Wir wollten es machen, also haben wir es getan, und es war uns auch völlig egal, ob es sich rechnen würde oder was man an sonst noch rausschlagen kann.

**SONO:** Wird es in naher Zukunft neue Veröffentlichungen von F&S geben oder bleibt es bei Eurem eigenen System "Engel" und den Übersetzungen von White Wolf-Produkten?

**Oliver Graute:** Natürlich gedenken wir auch weiterhin unser Verlagsprogramm auszubauen und nach immer neuen Herausforderungen zu streben. Und ich verspreche, dass ihr schon sehr bald Neues von uns hört.

**SONO:** Wir danken Dir für dieses Interview und wünschen Dir viel Erfolg mit Kleine Ängste.

Das Interview führte *Christoph Fischer*



Kleine Ängste

Autor: Jason L. Blair

Art: Grundregelwerk

Gebundene Ausgabe - 120  
Seiten - Feder & Schwert

Erscheinungsdatum:  
Oktober 2003

ISBN: 3-935282-92-3

Erinnern Sie sich an die Zeit,  
als Sie jung waren  
und Sie sich vor allem gefürchtet  
haben,  
was des Nachts umherstreifte?  
Haben Sie sich jemals gefragt,  
wohin diese Schrecken verschwunden  
sind?

■ In den hintersten Winkeln unserer Gedanken schlummern all unsere Kindheitserinnerungen: Die Aufregung vor dem ersten Schultag, die Vorfreude vor den Geburtstagen, die Anspannung beim Versteckspielen, das Gefühl, alles erreichen zu können, nachdem wir den ersten Baum erklommen haben. All dies sind Erinnerungen, an die wir uns gerne erinnern. Doch noch tiefer vergraben in den Windungen unseres Geistes verstecken sich andere Erinnerungen. Erinnerungen, die weniger erfreulich sind. Erinnerungen an andere Dinge. Dinge, die uns die ganze Nacht wach hielten, mit der Bettdecke über dem Kopf. Dinge, die an der Fensterscheibe kratzten und nach uns riefen. Dinge, vor denen wir unser Gesicht im Kopfkissen vergruben oder uns nach Mami und Papi schreien ließen, damit sie uns retten kamen. Erinnerst Du dich?

Die Geschichten von bösen Hexen, dem Schwarzen Mann, das Monster unter dem Bett und im Schrank sind Wirklichkeit und keine Hirngespinnste. Doch wir sind erwachsen geworden und haben diese Dinge vergessen, verdrängt, rationalisiert. Du magst sie vergessen haben ... aber sie haben Dich nicht vergessen!

Kleine Ängste ist ein Erzählspiel über Kindheitsängste, die Gestalt annehmen. Es handelt sich dabei um die deutsche Version der amerikanischen Ausgabe mit dem Titel "Little Fears - The Roleplaying Game of Childhood Terror". Geschrieben und entwickelt wurde es von Jason L. Blair (Key 20 Publishing). Die deutsche Version

wurde vom Verlag Feder & Schwert erstellt. Wollte man es mit einem Satz umschreiben, würde wohl am treffendsten passen: "Little Children plays Cthulhu". Doch dies ist nur die halbe Geschichte. Anders als in dem von H.P. Lovecraft erschaffenen Cthulhu-Mythos, geht es nicht um schreckliche Wesen, die sich soweit außerhalb unserer Vorstellungskraft bewegen, dass sie uns in den Wahnsinn treiben. In Kleine Ängste stellen sich die Spieler ihren eigenen Ängsten aus längst vergessenen Tagen. Begegnen Dingen, die wir alle nur zu gut aus "Kindergeschichten" in Erinnerung haben. Es spielt auch nicht in dunklen Wäldern und alten Ruinen, die seit Menschengedenken niemand mehr betreten hat, oder Dörfern weit ab vom Puls des Lebens. Die Schauplätze in Kleine Ängste sind das vertraute Kinderzimmer, der Spielsplatz um die Ecke und der Heimweg von der Schule. Darüber hinaus wird niemand den Charakteren mit Informationen helfen oder sogar tatkräftig zur Seite stehen, da die Erwachsenen einfach nicht die Monster aus dem Land unter dem Bett sehen können. Die Charaktere haben nur sich, ihren Freundeskreis und die Macht der Phantasie. So lernen die Spieler erneut die ohnmächtige Hilflosigkeit eines Kindes kennen, gefangen zwischen Schule, Hausaufgaben, festen Essenszeiten und misstrauischen Eltern, dessen fantastische Geschichten über Monster niemand glaubt. Und wenn man es zu doll treiben sollte, drohen Hausarrest oder schlimmeres.

*"Die Charaktere und Ereignisse in diesem Buch sind fiktiv ... Dennoch erfahren Kinder jeden Tag Schrecken, die den in diesem Spiel beschriebenen gleichkommen. Feder & Schwert widmet dieses Buch jenen Verlorenen, hilflosen Kindern. Mögen Sie niemals vergessen werden."* Mit diesem Hinweis beginnt das Erzählspiel Kleine Ängste, dessen Grundidee sehr leicht missverstanden werden kann. Es geht nicht darum, sich über tragische Ereignisse lustig zu machen oder einfach nachzuspielen, sondern die Hilflosigkeit der Kinder in Angesicht

# REZENSION: KLEINE ÄNGSTE

# 53

des alltäglichen und fantastischen Horrors am "eigenen Leib" zu erfahren.

Blättert man nach diesem Hinweis ein paar Seiten weiter, stößt man auf die verstörenden Tagebucheinträge der kleinen Jenna, die immer mehr in die Fänge des Monsters unter dem Bett gerät und damit gleichzeitig auch den Leser in dessen Bann zieht. Danach folgen die erschreckenden Statistiken des BKA und Kinderschutzbundes über Kindesmissbrauch und verschwundene Kinder in Deutschland, sowie weiterführende Gedankengänge. Spätestens nach Ende dieses Abschnittes ist jedem bewusst, auf was für ein Spiel er sich einlässt, wenn er weiter liest.

Daraufhin wendet sich Kleine Ängste im Kapitel 1 der Frage zu, "Wie es ist, wieder klein zu sein?" Nachdem ein paar Tipps gegeben werden, wie man erneut die Welt mit Kinderaugen sehen kann, geht das Grundregelwerk schnell zur Charaktererschaffung über. Die Charaktererschaffung der 6 bis 12-jährigen Kinder, in deren Rolle man schlüpft, erinnert an die Steckbriefbücher "Meine Schulfreunde". Neben den optischen Daten werden die besten Freunde, das liebste Spielzeug und die Vorzüge, wie beispielsweise ein ausgezeichnetes Gedächtnis, beidhändig, flink, und die Nachteile wie etwa Angsthase, Asthma, Raufbold, aufgeführt. Die grundlegenden körperlichen oder geistigen Eigenschaften werden in Form von einem Köpfchen-, Muskeln-, Hände-, Füße- und Geist-Wert festgehalten, die durch einen Grundwert und die Verteilung von 6 Gummipunkten entstehen. Darüber hinaus verfügt jeder Charakter über die drei Tugenden Seele, Furcht und Unschuld, welche sich auf die nicht fassbaren Aspekte der Persönlichkeit beziehen. Die Tugenden Seele und Furcht haben dabei einen festen Startwert, die Unschuld ergibt sich automatisch aus dem Alter des Charakters. Damit hält sich der Aufwand der Charaktererschaffung erfreulich gering.

Jedesmal, wenn nun der Ausgang einer Handlung ungewiss ist und der Erzähler die Entscheidung dem Zufall überlassen möchte, gilt es entweder einen so genannten Test oder ein Quiz zu würfeln. Der Unterschied zwischen beiden Entscheidungshilfen ist der, dass ein Quiz immer dann gewürfelt wird, wenn der Charakter keinen direkten Gegner hat. Ziel des Quiz ist es, mit einem 6-seitigen Würfel unter den der gewünschten Handlung entsprechenden Wert des Charakters zu würfeln. Ein Test-Wurf ist umgekehrt immer dann erforderlich, wenn es um Aktionen gegen andere geht oder solche, die von anderen beeinflusst werden. Um einen Test erfolgreich zu absolvieren ist es notwendig, den betreffenden Wert des Gegners zu überwürfeln; im Gegenzug muss der Gegner auch den Wert des Charakters übertreffen. Der betreffende Wert ist auch hier abhängig davon, was der Charakter zu tun versucht und was das Gegenüber verhindern will. Der Spielmechanismus für beide Proben ist bis auf das Ziel gleich. Für jede Eigenschaft, die in direktem Zusammenhang mit der Handlung stehen könnte, wird ein weiterer 6-seitiger Würfel in den Würfelpool genommen. Bei Vorzügen wird der für den Charakter günstigere Wert behalten (für einen Test den höchsten, für ein Quiz den niedrigsten Wert). Sollte die Handlung durch Nachteile beeinflusst werden, so wird der schlechtere Wurf gewertet. Nach ca. 14 Seiten ist die komplette Charaktererschaffung und die "Spielplatz"-Regeln abgehandelt, wobei bereits allein die Auflistung der Vorzüge und Schwächen sich über etwa 5 Seiten erstreckt.

Das darauf folgende Kapitel 2 "Die Tugenden der Kindheit" versucht die verschiedenen Aspekte von Seele, Unschuld und Furcht zu durchleuchten und Richtlinien für ihren Gebrauch im Spiel zu formulieren. Die Seele ist in Kleine Ängste ein greifbares Gut, das in der Tat verletzt, gepeinigt, zerstört und sogar wiedergeboren werden kann. Unschuld und Furcht sind Elemente fast jeder Gruselgeschichte und

behandeln die psychischen Veränderungen ähnlich der Stabilität in Cthulhu. Außerdem wird in diesem Kapitel auf die Magie des Glaubens eingegangen, die Kinder dazu befähigt, das Unmögliche möglich zu machen.

Im Vergleich zu anderen Genre-Erzählspielen wie Fantasy- oder Science Fiction-Rollenspielen, zu denen es eine Fülle von Vorlagen in Büchern, Film und Fernsehen gibt, die zum Serienverhalten geradezu ermuntern, macht Kleine Ängste auf den ersten Blick den Eindruck, als könnte man kaum mehr als zwei oder drei Abenteuer bestehen. Dass dieser Eindruck trügt, erläutert das Kapitel 3 "Die Kinder bei der Stange halten". Hier finden sich auch die Regeln für Erwachsene mit sehr allgemein gehaltenen Beispielcharakteren und Schutzengeln. Mit der Beschreibung von Krimskrams, in anderen Genres magische Artefakte genannt, endet das Kapitel.

Im Kapitel 4 "Unter dem Bett" dreht sich auf 32 Seiten alles um das Land unter dem Bett und seine Bewohner. Jede Furcht, jeder Albtraum und jeder kleine ängstliche Gedanke, der uns wie beiläufig in den Sinn kommt, nimmt hier Gestalt an. Angeführt wird es von einer Kreatur, die man nur als den Demagogen kennt und dessen Wesen erfüllt ist von Hass auf alles Unschuldige. Die obersten Diener des Demagogen, die sieben Könige, verkörpern fleischgewordene Aspekte der Dekadenz des Landes unter dem Bett und streben nach Macht über unsere Kinder. Darüber hinaus geben sich auf diesen Seiten die anderen Monster unter dem Bett, Körperdiebe und Alltagsmonster ein Stelldichein.

Das letzte Kapitel "Gruselgeschichten" stellt eine Auswahl von Szenarien vor und gibt Anleitungen, wie man selbst ein neues Kleine Ängste-Abenteuer gestalten kann. Es gibt damit Ideen und Anregungen, wie die Informationen in diesem Buch umgesetzt werden können. Meist handelt es sich dabei nicht um voll-



# 54 REZENSION: KLEINE ÄNGSTE

ständig ausgearbeitete Abenteuer, sondern um grob umrissene Handlungsideen.

Abgerundet wird das Grundregelwerk mit einem Nachwort von Oliver Graute, Links rund um das Thema Kindesmisshandlungen und den zwei Charakterbögen für Jungen und Mädchen, die ganz im Stil der Steckbriefbücher "Meine Schulfreunde" gehalten sind.

Die 120 Seiten des Grundregelwerks *Kleine Ängste* sind in ein stabiles Hardcover gebunden. Das Format und das Cover erinnern an die aus früheren Tagen bekannte Schulfibel. Das durchgehend düster gehaltene Layout und die Innenillustrationen bauen auf schwarz-weißen Photocollagen auf. Diese erwecken meist den Eindruck, als könnte der Betrachter einen Blick hinter das Offensichtliche auf den wahren Schrecken erhaschen. Dadurch vermitteln sie sehr gut die Stimmung von *Kleine Ängste*. Darüber hinaus wird jedes Kapitel mit einem kurzen Abschnitt eingeleitet, in dem sich die jeweilige Stimmung auch in Worten widerspiegelt, wie z.B. bei den Königen, oder es wird ein kurzer Überblick über den Inhalt des folgenden Kapitels gegeben. Die herausragende Typographie macht das ganze Werk zu einem visuellen Lesevergnügen. Die einzige Stelle an der die Typographie das Lesen des Textes fast unmöglich macht, ist auf der zweiten Seite zu finden. Dort kann man unter dem Punkt "Mitarbeiter" nur sehr schlecht lesen wer genau was gemacht hat.

Wie der Leser im Nachwort erfährt, dauerte es über 2 Jahre vom ersten Kontakt des Verlages Feder & Schwert mit "Little Fears", bis endlich die vorliegende Ausgabe erschien. Dies lag zu einem am Erscheinen des verlagseigenen Rollenspiels Engel. Auf der anderen Seite waren weder die Innenillustrationen noch das Cover Teil des Lizenzvertrages. So übernahm besonders Oliver Graute von der Übersetzung über die Illustrationen und das Layout bis hin zur Adaption des Textes die

Arbeit an *Kleine Ängste*. Da von Anfang an klar war, dass sich in der Originalversion kein deutscher Leser mit den Inhalten identifizieren könnte, wurden bei den Alltagsmonstren das Augenmerk auf die Monster unter dem Bett verschoben. Wandschränke prägen nun mal deutsche Kinderzimmer nicht annähernd so wie amerikanische. Deswegen wurden aus dem amerikanischen Closet Monster und dem Closetland das Monster unter dem Bett und das Land unter dem Bett. Die Sieben Könige haben sich in Teilen geändert. Der Schwarze Mann, Titania und Baba Yaga sind gleich geblieben. Die Pechmarie ist als Königin der Faulheit, die Böse Königin Malefiz ist als Königin des Neids und Rübenzahl als König des Zorns dazugekommen, da die vorherigen Babylonischen Gottheiten nicht so gut passten. Lediglich die Einleitungstexte wurden übernommen. Bei Pan als König der Wollust ist dagegen recht wenig beibehalten worden, da der ursprüngliche "Defiler" zu konstruiert erschien. Auch die Kinder von Schmerz und Leid sind komplett ersetzt worden durch die Zahnfee und ihre Brut. "Little Fears" wurde dadurch neu interpretiert, angepasst an europäische Sagen und Mythen mit ihren eigenen Schrecken und den daraus resultierenden Ängsten.

## Fazit:

*Kleine Ängste* - Ein Erzählspiel um Kindheitsängste ist nichts für Einsteiger in Erzählspiele und sicher auch nicht für Jedermann geeignet. Es geht um die Hölle für Kinder, die leider viel zu alltäglich ist, gepaart mit unglaublichen Schrecken aus unseren ureigensten Alpträumen. Die Geschichten für *Kleine Ängste* liegen auf der Straße, stehen in der Zeitung oder kennen wir bereits aus unserer eigenen Kindheit. Es können alltägliche Abenteuer sein, detektivische Erlebnisse, wahr gewordene Märchen oder von vornherein unmögliche Rettungsmissionen ins Land unter dem Bett selbst. Der zentrale Kern des Spiels ist aber immer Horror und dieser ist in der Haut

eines wehrlosen kleinen Kindes deutlich umfassender als in der eines gestandenen Erwachsenen.

Optisch und Inhaltlich gefällt mir *Kleine Ängste* sehr gut. Mit jeder Seite wird man tiefer in den Bann des Landes unter dem Bett gezogen. Schon nach den ersten 10 Seiten habe ich mich bereits meiner eigenen längst vergessenen Ängste und Alpträume, aber auch schönen Momente aus meiner Kindheit erinnert. Man merkt, dass hier mit viel Liebe und Feingefühl an die Umsetzung gegangen wurde. Ich kenne die amerikanische Originalausgabe nicht, aber ich habe mir von Personen, die beide Versionen kennen, sagen lassen, dass die Anpassung an die europäischen Sagen und Mythen durchweg positiv zu bewerten ist und dem Spiel die richtige Richtung geben.

Ich hoffe sehr, dass *Kleine Ängste* mit einem bescheidenen Teil an der Sensibilisierung unserer im Alltagstress gefangenen Welt für die Ängste und Sorgen unserer Kinder beiträgt. Leider wird auch heute noch viel zu oft der Blick abgewendet, wenn eine helfende Hand nötig ist. Doch einem Irrglauben sollte man nicht erliegen: Hier wird Kindesmisshandlung nicht schön gespielt. Dies ist ein sehr heikles Thema und Spielgruppen sollten sich, wenn überhaupt, nur mit sehr viel Feingefühl diesem nähern. Gleichzeitig sollte man aber auch nicht die Augen vor der Gewalt an Kindern verschließen. Das haben diese verlorenen, hilflosen Kinder nicht verdient. *Kleine Ängste* ist eine Gratwanderung - bietet aber einige der intensivsten und aufregendsten Abenteuer. So bleibt mir nur noch eins zu sagen: Taucht ein in eine Welt voller Märchen, Mythen und Monster. Die Tore stehen offen.

*Sie haben doch nicht etwa Angst, oder?*

*Christoph Fischer*

## ■ IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

*Am Anfang war das Nichts.*

*Plötzlich erschien inmitten dieser Leere eine Idee, ein Gedanke, der in einer stillen Explosion erwachte. Es war solch ein machtvolleres Konzept, dass es begann sich in sich selbst auszudehnen, was es bis zum heutigen Tage immer noch tut.*

*Diese Grundidee, die sich noch nicht mal ihrer Geburt bewusst war, verspürte eines Tages das Bedürfnis zu existieren. Es schuf Galaxien, Sonnen und Planeten, auf denen sich langsam die ersten Lebewesen entwickelten. Dann erschuf es mächtige Wesen und gab ihnen Form und Namen. Um diese gebührend zu empfangen, wünschte es sich selbst eine Form und einen Namen. Es würde nicht das mächtigste dieser Wesen sein, sondern das weiseste.*

*Doch dieser erstgeborene Engel trug nicht nur einen Namen, sondern Hunderte.*

*Um es ein wenig zu vereinfachen, nennen wir ihn einfach nur: Gott.*

*Im Laufe der nächsten Jahrtausende erschuf Gott weitere Engel mehr oder weniger nach seinem Abbild, und baute in den unendlichen Weiten des Limbus eine Stadt - die ewige Stadt -, in der die Engel für den Ruhm seiner selbst leben und arbeiten sollten. Um diese Stadt herum erstreckte sich das Paradies, ein Ort, wo die Engel sich erholen sollten und eines Tages, wenn der Mensch auf Erden erscheint, die würdigsten von ihnen nach ihrem Ableben weilen sollten.*

*Die Engel, geschaffen von Gott, voller Liebe und Güte - Michael, Gabriel, Andromalius, Jesus, Luzifer und wie sie alle hießen -, schworen harmonische Zusammenarbeit und teilten die Aufgaben brüderlich unter sich auf. Gott, nun etwas müde von der ganzen harten Arbeit des Erschaffens, konnte sich nun in aller Seelenruhe hinlegen und beruhigt einschlafen, denn er wusste, dass seine Schöpfung in guten Händen lag.*

*Auf der Erde bahnte sich das Leben so langsam seinen Weg. Die ersten Bakterien schwammen durch die Ursuppe, wenig später dann (was sind schon ein paar Jahrhunderte?) gefolgt von Algen, bis irgendwann der Boden von den schweren Schritten der Dinosaurier erzitterte. Doch wäre ihr Gehirn nicht so klein gewesen, hätten sie vielleicht die kleinen behaarten Tiere bemerkt, die unter ihren massigen Körpern wuselten und gerade das aßen, was ihr Nachwuchs hätte sein können. Die Erde entwickelte sich weiter und die Säugetiere gewannen allmählich die Oberhand, bis eines Tages ein Wesen entstand, auf das alle gewartet hatten: der Mensch. Gut, am Anfang sah der Mensch nicht wirklich nach etwas aus, und was das Denken anging, na ja, sagen wir, da war Potenzial vorhanden.*

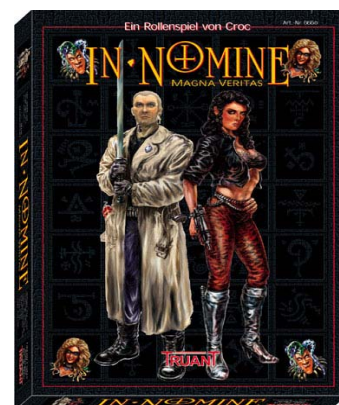
*Doch im Himmel richteten sich alle Engelsaugen auf den kleinen blauen Planeten, und besonders die Luzifers. Er liebte es, die Menschen zu beobachten, wie sie kämpften, Entscheidungen trafen, überlebten. Unter den interessierten Augen der Einwohner der ewigen Stadt, reifte der Mensch allmählich zu einem intelligenzbegehrten Wesen heran; die Menschen domestizierten die Tiere, um von ihrem Fleisch, ihrer Milch und Fellen zu profitieren.*

*Die Zeit war gekommen um Gott zu erwecken.*

*Doch er erwachte sehr gemächlich und die Menschheit begann Kriege zu führen, zu töten, zu vergewaltigen, na ja, halt sich zu zivilisieren.*

*Luzifer fing an, die Sachlage mit etwas anderen Augen zu sehen.*

*Er hätte so vieles aus der Menschheit machen können. Gott würde durch seine Untätigkeit zulassen, dass sich seine gelungenste Schöpfung gegenseitig vernichtete. Das konnte er nicht hinnehmen; diese wunderbaren Wesen, diese Frauen, diese wirklich schönen Frauen...*



**In Nomine**

Genre: DarkFantasy  
(Satire)  
Orginalanbieter:  
Ideojeux, Frankreich

englische Version von:  
Steve Jackson Games

deutsche Version:  
Mario Truant Verlag

Kaiser-Wilhelm-Ring 85  
55118  
Mainz <http://www.truant.com>

**Hinweis:**

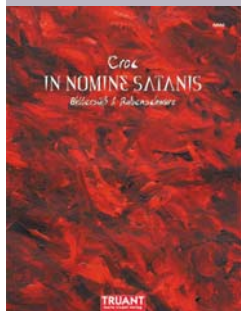
### VORSICHT SATIRE

Alles in allem geht es in IN NOMINE SATANIS, MAGNA VERITAS und BERSERKER um den Kampf um die Vorherrschaft auf der Erde. Dabei versucht jede Macht sich mit ihren Mittel einen Vorteil zu verschaffen. Bei einigen Runden In Nomine Satanis, Magna Veritas und Berserker kann es sehr witzig, aber auch sehr blutig werden. Ich möchte allen Christen, Moslems und anderen Gläubigen hiermit sagen, dass dies alles nur Satire, sowie ein Rollenspiel ist und man nicht alles ernst nehmen sollte!

# IN NOMINE

# 56

## Regelwerke:



ISBN: 3-926801-54-9

80 Seiten | Softcover

Art.-Nr. 6666 | € 17,95

Rollenspiel | Horror |  
Regelwerk

## Klappentext/Inhalt:

In Nomine Satanis ist ein bittersüßes und rabenschwarzes Horror-Rollenspiel! Die Spieler schlüpfen in die Rollen übernatürlicher Wesen (Engel und Dämonen), die versuchen, die Welt und ihre Bewohner im beginnenden einundzwanzigsten Jahrhundert zu kontrollieren. Egal, ob sie Engel oder Dämonen spielen, sie werden eine ganze Menge (Un-)Heil anrichten. Tot sicher!

Luzifer entschied, dass es Zeit war, etwas zu unternehmen und rief den Göttlichen Rat zusammen. Er wollte seinen Plan für die Zukunft der Menschheit vorstellen.

Dieser Plan wurde der Auslöser zu Luzifers Fall, obwohl die Idee so schlecht nicht war. Gott saß auf seinem Geschäftsleitersessel und lauschte, vor dem versammelten Rat, den Ausführungen des Erzengels Luzifer. Dieser schlug vor, dass die Engel sich doch mit den Menschen paaren sollten, um eine göttliche Rasse von Übermenschen zu erschaffen, die den Glanz Gottes auf Erden scheinen lassen sollten. Einige der Engel nickten zustimmend und hier und da war sogar ein leises Klatschen zu vernehmen.

Doch Gott schüttelte nur Kopf.

Diese ablehnende Haltung Gottes traf Luzifer tief in seinem, reichlich vorhandenem, Stolz. Er konnte es einfach nicht akzeptieren, und machte sich mit seinen treuesten Verbündeten auf dem Weg zur Erde, um zu beweisen, dass seine Idee funktionieren würde. Durch die Vermählung von Engeln und Menschen wurden die Riesen geboren. Gott reagierte recht wütend auf diese Entgleisung Luzifers und berief seinerseits den Rat, um dem eigensinnigen Engel die Kündigung vor die Nase zu halten. Die Engel teilten sich in zwei Lager und führten auf den Feldern des Paradieses, einen langen, dreckigen Krieg. Doch Gott und seine Engel obsiegten, und Luzifer wurde mit seinen Mannen, von der obersten Etage, in die Kellerräume des Universums verbannt. Es war ein kalter dunkler Ort. Ein Ort an dem keiner hören würde, wenn jemand um Hilfe schrie. Doch Luzifer war nicht hilfebedürftig und er merkte schnell, dass er an hier unten große Macht besaß, vielleicht sogar soviel Macht wie Gott. Sieben Jahre brauchten Luzifer und seine Schar von Ex-Engeln, um aus diesem unfreundlichen Fleck, ein kuscheliges und wohnliches Zuhause zu erschaffen: die Hölle.

Von da an begann das Kräftemessen der beiden Parteien.

Die Erde wurde zu einem gigantischen Schachbrett, auf dem die Mächte des Guten und des Bösen, einen immerwährenden Krieg führen, der bis zu heutige Tage fortgeführt wird.

Schon auf der ersten Seite des Regelwerks von "In Nomine Satanis" bemerkt der aufmerksame Leser, dass es sich dabei um ein außergewöhnliches Rollenspiel handelt. Welches Regelbuch beinhaltet schon eine Warnung darüber, dass man die Welt in der es spielt und ihre Protagonisten rein fiktiv sind und nicht so ernst genommen werden sollten?

Und das mit Recht, denn "In Nomine Satanis / Magna Veritas" ist ein bitterböses Spiel, bei dem die Spieler und der Spielleiter, eine gehörige Portion schwarzen Humor mitbringen sollten.

Mein Name ist Xkniirrkk und ich bin ein Dämon Belials, des Dämonenprinzen des Feuers.

Eigentlich führte ich bisher ein lockeres Leben in der Hölle und tat das, was mir am meisten Spaß macht: Feuer schüren. Ich bin nun seit zwei Monaten auf der Erde und ich muss sagen, dass ich positiv überrascht bin. Erst dachte ich, dass es hier oben viel zu kalt und zu feucht werden könnte, doch schnell merkte ich, dass es trotz Regen und Kälte genug gab, dass man anzünden konnte.

Der Wechsel auf die Erde ging ziemlich reibungslos über die Bühne. Passenderweise wurde ich in den Körper eines Feuerwehrmanns gesteckt, der bei einem Grossbrand tödlich verletzt wurde. Es fiel auch keinem auf, dass der Typ der wiederbelebt wurde, nicht der war, der gestorben war. Glücklicherweise hatte der Kerl auch keine Familie, so dass ich ungestört meinem Hobby nachgehen kann. Und das tue ich mit Genuss.

Es ist schon erstaunlich, was für eine dunkle Rauchentwicklung so ein Altenheim entfaltet. Wahrscheinlich liegt es an dem



*vielen Kunststoff, das heutzutage benutzt wird oder vielleicht auch an den vielen alten Leuten.*

Während Dämonen in den Körpern von frisch verstorbenen Menschen inkarniert werden, sind es bei den Engeln Freiwillige, die ihre Körper den Engeln zur Verfügung stellen.

Einmal auf Erden, geht es darum, den Kampf gegen die andere Seite aufzunehmen.

Mal mit Gewalt, mal mit Intrigen, doch immer außerhalb der Wahrnehmung der Menschen; denn Engel wie Dämonen haben gewisse Regeln, an die sie sich auf dem Kriegsschauplatz Erde halten müssen. Neben dem Gehorsam seinem Vorgesetzten und der jeweiligen höchsten/tiefsten Instanz gegenüber, wird von beiden Seiten gefordert, dass jegliche offensive Handlung gegen die andere Seite so unauffällig wie möglich durchgeführt werden sollte.

Das bedeutet, dass solche Aktionen von langer Hand vorbereitet und genau geplant werden müssen.

Glücklicherweise haben beide Seiten jede Menge Verbündete auf dem blauen Planeten.

Was für die Engel der Klerus und die Streiter Gottes sind, sind für die Dämonen die Untoten und die Vertrauten, und natürlich gibt es noch jede Menge Menschen, die manchmal freiwillig, manchmal nicht, sich einer Seite anschließen.

*Ich freue mich immer auf die Weihnachtszeit. Überall sieht man dann diese stilisierten Engel; pausbäckige Jünglinge mit blondem Schopf und einer Harfe bewaffnet. Ich kann mir dann das Lächeln nicht verkneifen, denn die Engel, die ich kenne, können viel besser mit einem Schwert oder einem Maschinengewehr umgehen, als mit einer Harfe, und besonders Hübsch sind die meisten von denen auch nicht. Manchmal frage ich*

*mich, ob unser Boss, der Allmächtige, oder Ignazius, der Erzengel der Quellen, für dieses Bild der Engel auf Erden verantwortlich sind. Wenn es so sein sollte, war es wirklich ein erfolgreicher PR-Gag.*

"In Nomine Satanis / Magna Veritas" (weiter im Text als INS/MV abgekürzt) ist in zwei Grundregelbücher aufgeteilt, nämlich eines für die Seite des Guten (Engel), "Magna Veritas", und eines für die Bösen Jungs (Dämonen), "In Nomine Satanis".

Die Grundregeln, die für das Spiel benötigt werden, sind in beiden Büchern zu finden und werden dann mit Informationen über die jeweilige Fraktion ergänzt, sowie eine Beschreibung der Erzengel bzw. Dämonenprinzen. Nachdem die Spielergruppe sich für eine Seite entschieden hat, geht es zur Charaktererschaffung. Haben die Spieler sich den Dämonenprinzen/Erzengel ausgesucht, welchen sie dienen möchten, können sie Punkte für die Basiseigenschaften (Stärke, Gewandtheit, Präzision, Wahrnehmung, Ego und Erscheinung) und die Fertigkeiten ausgeben. Anschließend bekommen die frischgebackenen Kämpfer des Bösen/Guten noch ein paar dämonische Kräfte/göttliche Gaben oder besondere Besitztümer, wobei der Spielleiter entscheiden kann, ob diese Fähigkeiten zufällig, halb-zufällig oder nach einem Auswahlverfahren verteilt werden.

Die Erschaffung eines Charakters bei INS/MV ist ziemlich unkompliziert und geht schnell von der Hand, wie auch das Spielsystem.

Dieses basiert auf eine einzige, leicht zu handhabende Tabelle, auf der mit 3W6 (der sogenannte W666) gewürfelt wird, wobei die ersten zwei Würfel im Zusammenhang mit der Universaltable angewendet werden, um herauszufinden ob eine Aktion erfolgreich war und der letzte Würfel

## Regelwerke



Magna Veritas

ISBN: 3-926801-22-0

80 Seiten | Softcover

Art.-Nr. 6667 | € 14,95

Rollenspiel | Horror | Regelwerk

### Klappentext/Inhalt:

Magna Veritas ist ein bitter-süßes und rabenschwarzes Horror-Rollenspiel! Die Spieler schlüpfen in die Rollen übernatürlicher Wesen (Engel und Dämonen), die versuchen, die Welt und ihre Bewohner im beginnenden einundzwanzigsten Jahrhundert zu kontrollieren. Egal, ob sie Engel oder Dämonen spielen, sie werden eine ganze Menge (Un-)Heil anrichten. Tot sicher!

## Quellbücher:



Berserker o Wikingen & Zauberer

ISBN: 3-926801-19-0

80 Seiten | Softcover

Art.-Nr. 6662 | € 14,95

Rollenspiel | Horror | Regelwerk

## Klappentext/Inhalt:

Die dritte Macht befaßt sich mit den Mächten und Religionen, die früher so viel Zuspruch fanden, heutzutage jedoch eher einen paranormalen oder mystischen Beigeschmack haben. Dies schließt auch alle möglichen Formen von Zauberern und Beschwörern mit ein.

In dieser Erweiterung werden die Wikingen und ihre Religion ausführlich besprochen. Die Beschreibung der Zauberer im zweiten Teil rundet diese Einführung in die Protagonisten der Dritten Macht ab.

den Effekt des Erfolges bestimmt, was auch im Falle einer Konflikthandlung zwischen zwei Charakteren dazu dient, den Gewinner zu bestimmen.

Natürlich gibt es auch hier die Möglichkeit eines kritischen Erfolgs oder Patzers.

Während bei Engeln die 111 bedeutet, dass Gott persönlich eingreift, so greift bei der 666, Satan ins Geschehen ein. Der kritische Erfolg der einen Seite, ist auch gleichzeitig, der Patzer der anderen Seite.

Das System ist recht einfach gehalten und besticht nicht gerade durch Realismus, und so kommt es beim Spielen schon mal vor, dass der Spielleiter ein wenig improvisieren muss, doch aufgrund der Einfachheit der Regeln ist das nicht wirklich ein Problem.

*"Aus aktuellem Anlass, unterbrechen wir nun die laufende Sendung. Wie der Polizeisprecher der Stadt Köln, Klaus-Dieter Korfelden, soeben bekannt gegeben hat, ist vor wenigen Minuten in der Kölner Innenstadt, eine Autobombe explodiert. Die Insassen des Wagens, der beliebte Fernsehprediger, Johan Wehmer, zwei Leibwächter, sowie der Fahrer, waren laut Polizeiangaben, sofort tot. Bis zum jetzigen Zeitpunkt ist noch unklar, ob es sich dabei um einen terroristischen Anschlag oder einem politisch motivierten Mord handelt."*

Ich habe INS/MV mit einer Gruppe Dämonen getestet, und es macht wirklich Spaß.

Es verlangt von dem Spielleiter und den Spielern einiges an Humor und ein wenig Fingerspitzengefühl, damit man die heikle Thematik des Spiels nicht ins Lächerliche zieht oder in den Untiefen des schlechten Geschmacks abdriftet.

Die Abenteuer verlaufen eigentlich ähnlich wie zum Beispiel bei Shadowrun, da die Charaktere meist mit einem Auftrag konfrontiert wer-

den, den sie möglichst diskret erledigen sollen. Dabei bietet sich an, den Hintergrund der Kampagne nach Deutschland zu verlegen, um die Kenntnisse der Örtlichen Verhältnisse zu benutzen, was nach meiner Meinung, mehr Spieltiefe bringt.

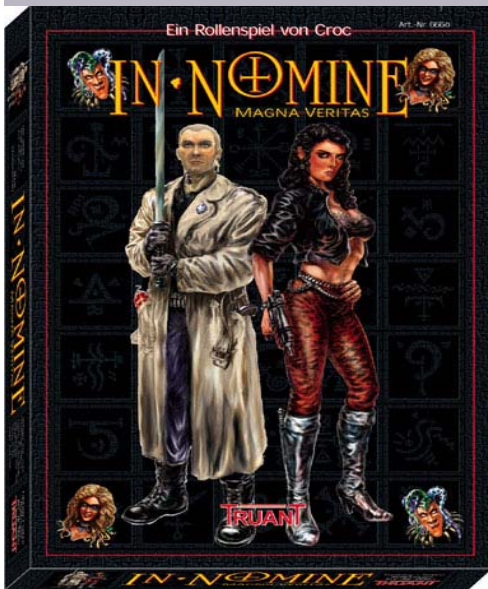
Die Inhalte der Regelbücher sind gut gegliedert und verständlich geschrieben. Die Illustrationen sind ganz ordentlich und passen sehr gut zu der satirischen Atmosphäre des Spiels. Leider kommt in beiden Grundregelbüchern der Hintergrund des Spiels ein wenig zu kurz. Bis auf die Beschreibung einiger Erzengel/Dämonenprinzen, findet man nur wenig Nützliches über den Alltag der Dämonen/Engel. Hinzu kommt die Tatsache, dass Truant nur wenige Zusatzbücher aus dem französischen Übersetzt hat, wobei wir vor kurzem erfahren mussten, dass der Truant Verlag die deutsche Version von INS/MV einstellen wird.

Wer also gerne mal INS/MV ausprobieren möchte und keine guten Französisch Kenntnisse mitbringt, sollte versuchen, sich die Regelbücher über das Internetauktionenhaus seines Vertrauens zu besorgen. Es gibt auch eine englische Version, herausgegeben vom GURPS Verlag, Steve Jacksons Games, die allerdings auf ein anderes Regelsystem basiert.

Am Anfang des Jahres ist in Frankreich, die neue Edition von INS/MV auf den Markt gekommen und erfreut sich dort großer Beliebtheit. Schade nur, dass in absehbarer Zeit keine Deutsche Version geplant ist.

*David Grashoff*

## In Nomine Rollenspiel - Deluxe Box



Höllisch Gut

ISBN: 3-926801-14-X

Box

Art.-Nr. 6660 | € 39,95

Rollenspiel | Horror | Regelwerk

### Klappentext/Inhalt:

Die stabile Box enthält

- Grundregelwerke IN NOMINE SATANIS
- Grundregelwerk MAGNA VERITAS
- 3 sechseckige Würfel
- 16 Charakterblätter (je 8 pro System)
- ein vierseitiger Spielleiterschirm
- Pocketheft mit zwei Kurzscenarien.

## Abenteuer:



ISBN: 3-926801-18-2

2 x 16 Seiten | Set

Art.-Nr. 6661 | € 14,95

Rollenspiel | Horror | Abenteuer

### Klappentext/Inhalt:

Höllisch Gut besteht aus einem Spielleiter-Sichtschirm, Charakterbögen und Abenteuerszenarien

Spielleiter-Sichtschirm Inhalt:

32 Charakterblätter

Meister des Stahls: In Nomine Pocket-Szenario

Die Monster Brigade: In Nomine Pocket-Szenario



Einfach Himmlisch

ISBN: 3-926801-25-5

2 x 40 Seiten | Set

Art.-Nr. 6663 | € 14,95

Rollenspiel | Horror | Regelwerk + Abenteuer

### Klappentext/Inhalt:

Regeln- und Abenteuerset für In Nomine

Schutzhülle, 16 Charakterblätter (SW mit goldfarbe)

2 Hefte mit insgesamt 80 A4 Seiten (SW)



# BUCH VERLORENER TRÄUME

## Ein Abenteuer für Werwolf Dark Ages von Roman von Rhein

### ■1. Augenblick der Stille - Der Hain der Flüsternden Winde

In diesem Augenblick der Stille wird ein Caern im Herzen Irlands zur Zeit des Mittelalters beschrieben. Die Feen wandeln mit ungebrochener Macht durch den Traum und die Welt ist noch frei von der Umklammerung der Weberin.

In Irland ist die Bedrohung durch den Wyrn wohl am stärksten, denn in Schottland verschwanden die Weißen Heuler in einem der Gänge des Wyrn, als sie ihm zu schaden versuchten und hier tauchten die ersten schrecklichen Wesen auf, welche von den Fianna den Namen Fomori erhielten. Doch die Fianna sind stark und auch wenn die Fenrir sie schwer und hart trafen, haben sie obsiegt und den Stamm der wilden Nordmänner zurückgeschlagen doch blieb Haß zurück. Heißer brennender Haß, wie ihn nur die Garou kennen.

#### Der Hain der Flüsternden Winde

-> Caern des Willens

-> Stufe: 3

-> Totem: Hirsch

-> Septenmitglieder: 16

Äußerlich ein wilder, von Eichen, und Akazien bewachsener Hain, der nicht allzu weit von einem Dorf entfernt liegt, ist dieser Caern ein gefährdetes Heiligtum der Fianna.

Die anderen Stämme, hauptsächlich die Silberfänge und die Schattenlords lecken sich die Klauen nach diesem nicht machtlosen Caern.

Doch die Septe ist stark und jeder, der ihnen den Caern nehmen will, muß sich auf einen gewaltigen Kampf gefasst machen.

#### Das Herz des Caerns

Das Herz des Caerns ist eine uralte Eiche, die trotz einer tiefen Wunde im Holz vor Leben nur so stotzt. Der Stamm weißt in Schulterhöhe ein tiefe, zerfaserte Kerbe auf, aus welcher goldenes Harz wie Blut herausfließt. Während das Harz die Rinde entlang läuft nimmt es die seltsamsten Formen an, aus welchen der Ritenmeister oft die Botschaften des Totems liest. Wenn das Herz den Boden erreicht versickert es wie Wasser nahe den Wurzeln, um dann von diesen aufgenommen zu werden, um den Baum zu nähren.

Im Umbra wohnt ein mächtiger Avatar des Hirsch in dieser gewaltigen, ausladenden Eiche. Der Baum selbst erscheint im Umbra identisch, wie auf der materiellen Welt, lediglich abgesehen davon, daß das herabfließende Harz wie flüssiges Licht erstrahlt. Aber wenn man die Eiche nur aus dem Augenwinkel sieht, könnte man glauben, anstelle des Baumes einen gewaltigen, majestätischen Hirsch stehen zu sehen.

#### Septe

Die Septe des Caerns der Flüsternden Winde besteht fast gänzlich aus Fianna. Der Ältestenrat duldet nur auserwählte Mitglieder anderer Stämme in diesem Caern und diesen mag es oft erscheinen, daß ihre Handlungen weitaus kritischer beobachtet werden, als die der anderen Fianna. Eine einzige Sternenträumerin hält sich seit einigen Jahren im Caern auf und hat sich ein Amt innerhalb der Septe verdient, doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie ihre Wanderungen wieder aufnimmt.

#### Grafik dazu siehe Seite 62

#### Amt und Ehren

Die verschiedenen Ämter innerhalb der Septe sind begehrt, doch es gibt erfreulich wenige Streitereien, auch wenn die Besetzung nicht in Stein gemeißelt ist. Insbesondere, da es nur wenige Athro und Adren gibt, so daß die Pflöge ihre Teil

abbekommen. Nur die ohnehin nicht allzu zahlreichen Cliath gehen leer aus.

#### Die Umgebung des Caerns

Der Caern hat eine nicht zu unterschätzende Größe und sein Schutzkreis bedeckt eine Fläche von annähernd 2 km<sup>2</sup>. Die Septe ist zwar nicht allzu groß für einen Caern dieser Macht, jedoch ist es schwer stets genügend Beute für so viele Garou zu finden, weswegen der Ritenmeister oft gezwungen ist mit den Gaffelingen und Incarnæ der Tiergeister zu feilschen, damit sie für eine ausreichende Population der Beutetiere sorgen.

















































#### Die materielle Welt

*Innerhalb des Schutzgürtels* Der Hain der Flüsternden Winde ist in einem Wald gelegen, der zwar nicht besonders dicht ist, andererseits, ist die Spiritualität des Caerns stark und innerhalb des Schutzgürtels erblüht dieser Wald in wildem Leben. Der Hain selbst liegt auf einem Hügel, der von schweren, seltsam glatten Steinen umgeben ist, die zwar nur in großen Abständen liegen, doch gelegentlich wilde Monumente der Natur darstellen.

So ist der "Wolfsthron", ein aus solchen zyklischen Steinen bestehender 7 m hoher Turm, ein beliebter Platz für den Ältestenrat der Septe, um sich zu beraten.

*Das Dorf* Von dem Caern ungefähr 12 km entfernt existiert ein kleines Dorf der Menschen namens Ikchester. Da sie keine nahe Stadt haben und das Dorf nicht mehr besitzt, als eine Straße, kleine Kapelle, eine Mühle und einige Bauernhöfe, ist dort die Furcht vor dem Übernatürlichen sehr groß. Doch ebenso groß ist ihre Naturverbundenheit, denn diese Menschen wissen noch, wie man mit den "Dingen dort draußen" umzugehen hat.

## Grafik zu "Die Septe" Seite 60

Die Septe des Hains der flüsternden Winde											
Rudel: Nuadas Erben						Totem: Hirsch					
<b>Donnerhorn</b> (Athro) Mitglied des Ältestenrates				<b>Dornenflechte</b> (Ältester) Mitglied des Ältestenrates				<b>Kalin McDugal</b> <b>Flammenhaar</b> (Athro) Mitglied des Ältestenrates			
♂				♂				♀			
männlich	Lupus	Galliard	Fianna	männlich	Lupus	Philodox	Fianna	weiblich	Menschling	Galliard	Fianna
Rudel: Wolkenjäger						Totem: Rabe					
<b>Ansróin O'Connor</b> <b>Bärentatze</b> (Adren) Hüter Wurmfeind				<b>Duncan Durhan</b> <b>Sieht-die-Träume</b> (Adren) Ritenmeister				<b>Wasserperle</b> (Adren) Torwächter			
♂				♂				♀			
männlich	Menschling	Ahroun	Fianna	männlich	Menschling	Theurg	Fianna	weiblich	Lupus	Theurg	Fianna
Rudel: Wahrer der Seelensteine						Totem: Einhorn					
<b>Helles Auge</b> (Adren) Meister der Herausforderungen Wahrheitsfinder				<b>Danrik Pernhorn</b> <b>Wasserdornern</b> (Adren) Epensänger Meister des Geheuls				<b>Liebt-die-Sonne</b> (Adren) Torwächter			
♂				♂				♀			
männlich	Lupus	Philodox	Fianna	männlich	Menschling	Galliard	Fianna	weiblich	Lupus	Theurg	Fianna
Rudel: Bergfeuer						Totem: Eber					
<b>Loreenna Sumner</b> <b>Hört-die-Wasser</b> (Parvis [Pflegling]) Wahrer des Landes				<b>Sarah Donnage</b> <b>Folgt-den-Wolken</b> (Adren) Wächter				<b>Tötet-seine-Feinde</b> (Parvis [Pflegling]) Wächter			
♀				♀				♂			
weiblich	Menschling	Ragabash	Fianna	weiblich	Menschling	Philodox	Stille Wanderer	männlich	Lupus	Ahroun	Fianna
Rudel: Fährtenfolger						Totem: Eule					
<b>Lauscht-dem-Wind</b> (Parvis [Pflegling]) Wächter											
				♀							
				weiblich	Lupus	Galliard	Fianna				
<b>Corroyn Weeks</b> <b>Ohne-Ruhe</b> (Cliath) Wächter				<b>Nathan Neely</b> <b>Aus-der-Stille</b> (Cliath) Wächter				<b>Steinwanderer</b> (Cliath) Wächter			
♂				♂				♂			
männlich	Menschling	Ragabash	Fianna	männlich	Menschling	Ragabash	Fianna	männlich	Lupus	Ahroun	Fianna

# 62 BUCH VERLORENER TRÄUME

Des Nachts sieht man nur sehr selten Dorfbewohner außerhalb ihrer Häuser und jeden Tag vor Vollmond gehen sie nach der Kirche zur alten Dorfhexe, die ihnen Amulette aus Eisenhut und anderen Kräutern anfertigt, welche sie für den nächsten Monat vor den Werwölfen schützen sollen.

Die Stadt Ungefähr zwei Tagesmärsche von diesem Dorf entfernt, über eine nur selten begangene Straße (nur etwa alle drei Monate machen sich einige Dorfbewohner auf, um am Markttag ihre Erzeugnisse feil zu bieten), liegt die Stadt Killkenny, noch nicht von so großem Alter und eigentlich eher ruhig, außer natürlich am 3monatlich stattfinden Markt. Dennoch ist in Killkenny Krankheit, Tod und Fäulnis omnipräsent. Der Müll wird in die Gassen gekippt, wo er verfault und üble Krankheiten breiten sich aus.

Nur die wenigen wohlhabenderen Bewohner dieser Stadt sind nicht von beständigem Husten und gelegentlichem Erbrechen geplagt, denn sie müssen nicht das Abgestandene und verunreinigte Brunnenwasser trinken.

## Das Umbra

*Innerhalb des Schutzgürtels* Das Umbra innerhalb des Caerns ist rein und hier sind hauptsächlich Kriegsgeister und nicht wenige Ahnengeister anzutreffen. Im Hain selbst sind einige Bäume erwacht und die Lichtungskinder sind den Garou wohlgesonnen.

*Das Dorf* Das Dorf selbst, das überraschend deutlich im Umbra präsent ist, ist von der Weberin nur sehr gering eingenommen. Man sieht einige wenige Strukturnetze und insgesamt frönen nicht mehr als vielleicht 3 oder 4 Strukturspinnen hier ihrem Dasein.

Insbesondere das Haus der Dorfhexe ist klar erkenntlich und einige ihrer Amulette und Tränke

strahlen im Umbra so hell, daß kein Garou ihre Wirksamkeit leugnen könnte.

*Die Stadt* Killkenny ist von der Weberin schon deutlich mehr eingenommen, und der Geruch des Wyrms ist hier präsent. Krankheit und Verderbnis gieren jederzeit nach neuen Opfern und so wie jeder Wolf den Gestank in der weltlichen Stadt kaum würde ertragen können, so ist auch das Umbra nicht minder erfüllt von unangenehmem Gestank nach Exkrementen und verfaulenden Kadavern. Auch wenn die Stadt noch klein ist, ist hier geradezu eine Brutstätte von kleineren Plagen, welche die Menschen zu übernehmen versuchen.

## Boten der Verderbnis

Der Wurm ist in Irland nicht machtlos. Er hat die Weißen Heuler korrumpiert und aus ihnen den absolut treu ergebenen Stamm der Tänzer der Schwarzen Spirale geformt. Doch er geht vorsichtig vor. Die Garou in diesem Land stark und auch wenn die Menschen seine finsternen Gaben gierig nehmen, ist er so umsichtig, nichts zu überstürzen.

Ein Wurmloch liegt tief unter der Stadt Killkenny und von dort schickt er Plage um Plage in die Stadt um die Menschen zu korrumpieren und Fomorer um Fomorer zu erschaffen. Denn seine wilden Bestien mögen stark sein, doch seit er um die Nützlichkeit der verderbten Menschen weiß, giert er nach mehr von diesen Dienern.

Der Wurm weiß um den Caern der Flüsternden Winde, und auch wenn gelegentlich Bestien gegen die Septe kämpfen, so wagte er bis heute keinen ernsthaften Versuch, die Septe zu schlagen und den Caern zu verseuchen. Doch seine Zeit wird kommen...

## 1. Lied - Eine Welt der Wunder

### Vorgesang

Der Mond verschwindet hinter den Wolken und die ersten Strahlen der Sonne beginnen die Nebel zu verscheuchen, welche sich über die Hügel gelegt haben, wie kalte Vorboten des Todes. Aus dem unfreundlichen, wilden Land werden die freundlichen Wiesen Irlands, und das alles nur dank dem Licht der aufgehenden Sonne.

Doch ihr wißt, daß die Nacht nicht euer Feind ist. Denn ihr seid nicht diejenigen, die des Tags von ihren Träumen und Ängsten erzählen, die sie des Nachts heimsuchten. Ihr seid die Gründe für eben diese Träume und Ängste. Ihr seid ein Teil der Natur, der grausamer und wilder kaum sein kann. Ihr zählt nun zum Volk der Garou, zu den Gestaltwandlern, zu den Werwölfen.

Doch dann verscheucht das Licht des Tages auch diese Gedanken, die das erfolgreiche Abschließen eures Ersten Ritus in euch weckten. Ihr habt euch bewährt, habt die Aufgaben vollbracht, die der Ritenmeister euch gestellt hat, im Kampfe, im Umbra und seid während dieser grausamen Prüfung zu einem Rudel verschmolzen. Und euer Stolz sagt euch, daß ihr nun wahrlich Anerkennung verdient habt. Doch was werden die anderen Mitglieder der Septe sagen? So groß euch eure Leistung nun auch erscheinen mag, so wißt ihr doch, daß jeder Garou der Septe derartiges längst vollbracht hat und wahrscheinlich noch einiges mehr.

Also schluckt ihr euer Eigenlob hinunter und betretet den Wald, der den Caern der Septe beherbergt, die euch aufnahm, euch erklärte, was und wer ihr seid und euch letztendlich hinaus in die kalte, unfreundliche Nacht schickte, um euch zu prüfen.



# BUCH VERLORENER TRÄUME

# 63

Und gemeinsam mit Duncan "SiehtdieTräume" Durhan warten auch die Mitglieder des Ältestenrates. Dornenflechte, der vernarbte und ruhige Älteste betrachtet euch mit diesem unmöglich zu deutenden Blick, während der hochaufragende Donnerhorns Augen, dessen Vergangenheit auch etliche Narben in seinem Fell zurückließ, euch fast schon freundlich anfunkeln. Auch Kalin "Flammenhaar" McDugal scheint zufrieden, denn sie, als einzige in der Gestalt des Menschlings übernimmt in diesen letzten Zügen des Ersten Ritus die Aufgabe des Ritenmeisters und spricht:

"Ihr habt euren Ersten Ritus vollendet. Ihr seid nun Teil unserer Art, habt euch den Rang des Cliath verdient. Doch ehe wir euch willkommen heißen können in unseren Reihen, nennt die Namen, die euch die Geister gaben!"

## Epos

### Vorgeschichte

Es ist ein früher Herbst im Jahre 1105 im wundervollen Irland an einem 25. September, während der Vollmond am Himmel steht.

Dieses Buch beginnt damit, daß die Charaktere von ihrem Ersten Ritus zurückkehren und nun ihre Namen nennen, damit sie der Septe und dem Caerntotem vorgestellt werden können.

Die Charaktere sollten als Rudel beginnen, denn der Erste Ritus soll sie dazu verbunden haben. Und was nun auf sie wartet ist mehr als logisch. Sie müssen sich verdient machen, um den Ritus des Totems zu lernen, und wenn sie ihn bereits kennen, sollten sie dennoch erst beweisen, daß sie es wert sind, von einem Totem als Rudel angenommen zu werden.

### Ein Fest der Begrüßung

Die Charaktere werden, nachdem sie ihre Namen genannt haben, von den Anwesenden zum Herzen des Caerns geführt, wo der Ritenmeister

Hirsch, das Totem des Caerns, anruft und ihn bittet, diese jungen Garou, die sich ihre Namen verdient haben, als Mitglieder der Septe zu akzeptieren. Dann bittet er die Charaktere einzeln zu sich, taucht seine Finger in das vom der Eiche herabfließende Harz und zeichnet damit die Glyphe der Brut, des Vorzeichens und des Stammes auf die Brust der Garou.

Als Zeichen von Hirschs Einverständnis, wird dieses Harz zerfließen und, ehe es wie Wasser herabtropft die Glyphe des Totemgeistes bilden. Ist diese Prozedur bei allen Charakteren vorgenommen worden, wird der Ritenmeister die neuen Septenmitglieder willkommen heißen und das Fest zu ihren Ehren nimmt seinen Anfang.

Diese Feierlichkeit sollte in allen Farben ausgeschmückt werden, denn dies ist ein Caern der Fianna und sie suchen nur nach Möglichkeiten, um ihre Feste zu feiern. Der Met und andere Spirituosen wird in Strömen fließen und selbst die strengen Mitglieder des Ältestenrates werden sich zu dem einen oder anderen Witz hinreißen lassen, während die Ragabash der Septe ihre wahre Freude haben werden. Nur die Stille Wanderin Sarah "Folgt den Wolken" O'Donnage zieht sich nach einem Krug bereits zurück, um sehnsüchtig in die Ferne zu blicken.

### Ruf zur Pflicht

Nachdem die Feierlichkeit ihr Ende erreicht, was nicht vor dem Eintreten der Abenddämmerung der Fall sein wird, wird sich Helles Auge, der Meister der Herausforderungen und der Wahrheitsfänger der Septe zu dem jungen Rudel begeben und ihnen erklären, was nun auf sie zukommt.

Sie sollen sich um einige Blutsgeschwister des Stammes kümmern, die unweit der Stadt

Killkenny einen kleinen Bauernhof besitzen und dort ihrem Lebenswerk nachgehen.

Bereits vor einigen Wochen wurde von diesen Blutsgeschwistern der älteste Sohn zur Septe geschickt, um dort um Hilfe zu bitten, denn der Landfürst wünscht, daß man ihm eine neue Burg errichte. Und dazu zieht er, wie es sein Recht ist, die Arbeitskraft aller heran, die auf seinem Land leben. Doch irgend etwas muß seinen Verstand vernebelt haben, denn es ist an der Zeit die Ernte von den Feldern zu holen und nicht in den Steinbrüchen zu stehen. Wenn die Bauern jetzt kein Getreide ernten, wird es verderben und der Winter wird ihnen nur Hunger und Kälte bringen.

Offensichtlich scheint der Landfürst, Darrik McElly, derartiges nicht zu bedenken und droht damit, jeden, der ihm diesen Lehensdienst verweigert, zum Leibeigenen zu machen. Es ist nun die Aufgabe des Rudels entweder dafür zu sorgen, daß der Fürst sein Bauvorhaben einige Monate verschiebt oder aber den Blutsgeschwistern auf andere Art und Weise hilft, daß sie keine Not leiden müssen. Der Ritenmeister sagt dem Rudel noch, daß sie sich auf dem Kirchplatz mit dem Ältesten Sohn der Cerrigans treffen werden, und sie sich morgen Früh oder Mittag wohl aufmachen sollten.

### Der Weg zum Ziel

Wann die Charaktere aufbrechen ist ihre Sache, denn auch wenn der Winter naht, so kommt es auf einen Tag früher oder später auch nicht an. Außerdem nehmen die Verantwortlichen der Fianna diese Bedrohung nicht wirklich für besonders ernst. Blutsgeschwistern muß man zwar helfen, aber ein harter Winter sollte einer bodenständigen Familie doch nicht so sehr zusetzen. Letztendlich hat es sich einfach als ideale Möglichkeit herausgestellt, den frischgebackenen Cliath eine Aufgabe zu überweisen.

# 64 BUCH VERLORENER TRÄUME

Aber die Reise durch die mittelalterlichen Ländereien Irlands sind alles andere als ungefährlich, selbst für die Garou. Es bleibt dem Meister letztendlich selbst überlassen, welche und wieviele der folgenden Zwischenfälle er geschehen läßt.

## Die materielle Welt

Die Reise durch die materielle Welt in der Gestalt des Wolfes dürfte die wahrscheinlichste Möglichkeit des Reisens der Charaktere sein. Sie sollten in etwa einem Tag Killkenny erreicht haben, wobei eventuelle Zwischenfälle sie sehr wohl aufhalten könnten. Doch was gibt es schon, was sich einem Rudel Wölfe in den Weg stellt.

Doch es könnte auch sein, daß die Charaktere es vorziehen in der Gestalt der Menschen zu reisen, was ihre Reise noch einmal um mindestens einen halben Tag verlängert, wenn nicht gar einen ganzen.

**Findelkind** Nicht allzu weit des Dorfes Ikchester hören die Charaktere das Schreien eines Kindes aus dem Wald und wenn sie diesem folgen, werden sie einen Weidenkorb mit einem Neugeborenen darin finden, das ganz offensichtlich ausgesetzt wurde. Ein Kranz aus Eisenhut (Wolfsbane) und ein schmuckloses Holzkreuz ist ebenfalls in dem Korb zu finden.

Das Kind wurde von den Bewohnern des Dorfes ausgesetzt, da es während einer Vollmondnacht das Licht der Welt erblickte, gerade jener Vollmond unter welchem die Fianna die wilde Feier zu Ehren der Charaktere abhielten. Die etlichen Gesänge der Galliard und das häufige Heulen hat die abergläubischen Dorfbewohner derart Angst und Schrecken versetzt, daß sie nun im Glauben sind, daß dieses Kind eine Wolfsbrut sein muß, dessen Geburt vom Geheul seiner Geschwistern begrüßt worden sei.

Wenn die Charaktere nichts unternehmen, wird das Kind sterben, was zwar für den Verlauf des Liedes keine weiteren Folgen haben wird, jedoch auch nicht unbedingt für ihre soziale Kompetenz spricht. Andererseits kann es auch ganz gut erscheinen, wenn die Menschen nahe des Caerns einen derartigen Respekt vor dem haben, was dort auf sie lauert. Sie könnten das Kind zum Dorf zurückbringen, nur um dort verschlossene Türen vorzufinden und diverse Amulette um die Wolfsbrut fernzuhalten. Nur die Mutter des Kindes zerreißt es fast das Herz (sie war es, die den Kranz aus Eisenhut in der Hoffnung, es würde die Werwölfe fernhalten, in den Korb legte). Wenn die Mutter das Geschrei des Neugeborenen hört, wird sie gegen den Willen ihres Mannes, herauskommen und das Kind an sich drücken. Der Ehemann wird sich weigern, das Kind ins Haus zu lassen, die Mutter jedoch wünscht sich nichts sehnlicher.

Wenn die Charaktere auf den Mann einwirken, könnte sich sein Herz erweichen lassen. Tun sie nichts, wird das Kind wieder in den Wald gebracht werden. Es ist ihre Entscheidung...

**Räuber und Halsabschneider** (Menschlingsform) Das Mittelalter ist eine äußerst gefährliche Zeit. Und bei manchen Individuen bringt die Gefahr und die Not das Schlechteste in ihrem Wesen zu Vorschein. So zumindest bei dieser Gruppe von Individuen, die nahe der Straße auf Passanten lauern, die sie überfallen können.

Reisen die Charaktere durch wilde Gegenden und meiden befestigte Wege, könnten sie die Räubergesellen ja in ihrem Versteck aufgescheucht haben. Oder sie sind ihnen bei einem ihrer Beutegänge begegnet. Wie dem auch sei, diese 12 Menschen sollten für eine Garourudel keine echte Gefahr darstellen, doch auch nicht unterschätzt werden. Sie erfahren zwar die volle

Wucht des Deliriums, doch der ein oder andere könnte sich vor der Flucht noch ein Herz fassen und einen Bolzen oder Pfeil in Richtung der Dämonen des Waldes von der Sehne schnellen lassen.

Die Räuber wollen die gesamte Habe der Reisenden, und sei es noch so wenig. Und egal wie bereitwillig man sich ihren Forderungen beugt (weiß Gaia warum man das überhaupt tun sollte), werden sie sich der Reisenden entledigen wollen. Wen kümmern schon einige tote Wanderer?

Die Werte der Räuber sind unter Die Anderen zu finden.

**Reviergrenzen** (Wolfsform) Die Charaktere betreten, wenn sie schon ein gutes Stück vom Revier der Septe entfernt sind, das Revier eines wilden Wolfsrudels. Sie werden die Markierungen nur wahrnehmen, wenn sie sich in den Gestalten Crinos bis Lupus befinden oder die Gabe 'Geschärfte Sinne' aktiviert haben. Nehmen sie die Markierungen wahr, wird das Umrunden des Reviers, sie mindestens einen halben Tag aufhalten. Betreten sie das Revier, wird das Rudel von nicht geringer Größe, immerhin 13 Wölfe, diese Verletzung nicht hinnehmen.

Die Charaktere können nun versuchen, die Wölfe zu verscheuchen, was nicht schwer sein sollte, ihnen aber von den Lupi der Septe nicht besonders viel Achtung verschaffen wird. Besser ist es da schon, die Wölfe zu überreden versuchen, sie durch ihr Jagdrevier hindurchzulassen, indem man ihnen glaubwürdig und verständlich beteuert, daß man weder Wölfe des Rudels verletzen will, noch ihnen die Beute zu schmälern versucht.

Die Werte der Wölfe sind unter Die Anderen zu finden.

## Das Umbra

Der Weg durch das Umbra dauert ebenso lange, wie der durch die Welt der Materie. Als Wolf kaum länger

# BUCH VERLORENER TRÄUME

# 65

als einen Tag, als Mensch fast zwei. Doch diese Reise durch die Geisterwelt ist kein ungefährliches Unterfangen für derart junge Garou, die das Wesen dieser Welt noch nicht begriffen haben.

Durch die Reiche der Erde Wenn die Charaktere ihren Weg durch das Umbra gehen, werden sie auf einem Hügel vor sich plötzlich eine breit-schultrige, entfernt humanoide Gestalt sehen, die in majestätischer Haltung auf sie zu warten scheint. Versuchen sie die Gestalt zu umgehen, wird auf ihrem neu erwählten Weg alsbald eine ähnliche, aber nicht die gleiche Gestalt zu sehen sein. Letztendlich müssen sie sich einer stellen, denn ein Weg vorbei wird stets abgeschnitten.

Diese Erdelementare verlangen von jedem, der ihr Reich passieren will einen Tribut, denn hier ruht ihr Incarna. Wer sich weigert, den Tribut zu entrichten, muß das Reich der Elementare umgehen, was eine recht große Hügelansammlung ist und die Reise um mindestens einen Tag verlängert. Ein Wechsel in die materielle Welt könnte die Charaktere nach Ansicht des Meisters in das Wolfsrevier befördern. Die Elementare verlangen von jedem Reisenden eine Begründung für seine Durchreise und einen Tribut, der vom Grund der Reise abhängt. Erscheint er dringlich, begnügen sie sich mit 1 Punkt Gnosis. Ist der Grund in ihren Augen weniger wichtig, verlangen sie schon 2 Punkte und bei einer wirklich unsinnigen Begründung werden sie 4 Punkte verlangen. Kann ein Garou nicht genügend Gnosis aufbringen, können die Rudelgefährten für ihn einspringen.

Des Wurm Gefolge Junge Garou sind ein gefundenes Fressen für den Wurm und seine Diener. Und das Rudel aus frischen Cliath wird einige Plagen hervorlocken. Die Garou werden sich nach einiger Zeit der Reise plötzlich einem Rudel von Plagen gegenüber sehen, insgesamt 4 Gerippen, die den Auftrag haben,

das Rudel zu zerfleischen. Falls sie einen Kampf wagen, wird er hart werden, doch die Garou können ebenso eine Flucht wagen. Niemand wird ihnen das übel nehmen, einem starken Gegner auszuweichen, wenn es nichts zu beschützen gilt.

Die Werte der Gerippe sind unter Die Anderen zu finden.

## Bauersleut

Wenn die Charaktere Killkenny erreicht haben, müssen sie die Stadt nun betreten um den Sohn der Blutgeschwisterfamilie vor dem Kirchplatz treffen zu können.

Der Meister sollte ruhig genau darlegen, wie dreckig und geruchsintensiv diese Stadt trotz ihrer nicht allzu eindrucksvollen Größe ist. Vor der Kirche werden sie Bettler und Hausierer treffen, die sie um einen Penny anbetteln werden, und eine recht hartnäckige Methode dabei entwickeln.

Der Gesuchte wird nicht schwer zu finden sein, denn er weiß dank eines Botengeistes, den der Ritenmeister der Familie schickte, nach wem er Ausschau zu halten hat und wird die Charaktere begrüßen und sich als Grenwin Cerrigan vorstellen. Er wird sie danach wieder aus der Stadt zum zwar nicht ärmlichen aber auch nicht großartigen Bauernhof seiner Familie führen, wo die Charaktere den Rest der 8köpfigen Familie treffen werden.

Der Vater, Sedrick Cerrigan, wird dem Rudel dann noch einmal in deutlich schrecklicheren Bildern schildern, was die Familie erwarten wird, wenn diese Burg gebaut wird. Die Ernte wird auf den Feldern verderben, die harte Arbeit über den Winter wird ihr übriges tun, um den Hunger ins Unermeßliche zu treiben. Viele ärmere Familien als die Blutgeschwister werden das nicht überleben, und auch in der Familie Cerrigan werden sicherlich einige Kinder den Hungertod sterben. Eine Tatsache, die dem Fürsten bewusst

sein sollte, und was nicht zu dem eigentlich umgänglichen Mann paßt!

## Hilfe in der Not

Nun stehen die Charaktere vor dieser Aufgabe. Sie sollen helfen. Die Frage ist nur: Wie?

Als Anreiz seien hier einige Möglichkeiten gegeben, doch sicherlich werden die geneigten Spieler ihre ganz eigenen Wege zu gehen wissen.

## Erntehelfer

Die einfachste und unkomplizierteste Möglichkeit ist es, der Familie so lange noch Zeit ist, bei der Ernte zu helfen, und auch wenn der Bau begonnen hat, die noch stehenden Felder abzuräumen. Diese Arbeit bietet dem Rudel wahrlich keinen gewaltigen Rufgewinn, denn welcher Garou hat sich je als Bauer verstanden?

Außerdem ist es nicht ganz so einfach, wie es scheinen mag. Die Leute des Fürsten wissen natürlich, daß die Bauern versuchen werden, sich erst um ihre Ernte und dann um die Belange ihres Fürsten zu kümmern. Also werden sie regelmäßig die Bauernhöfe abreiten, um nach Leuten Ausschau zu halten, die die Arbeit verweigern.

Und solche werden sicherlich auch die Charaktere dabei erwischen, wenn sie noch ernten, selbst wenn der Bau schon begonnen hat und entweder sie töten diese Knechte, was früher oder später besser bewaffnete Patrouillen auf den Plan rufen wird, oder aber sie werden sich selbst bald als Leibeigene in den Steinbrüchen wiederfinden.

Der Meister sollte die Feldarbeit als schwierig und langwierig, wenn man nur ein Rudel ist, darstellen und den Charakteren einige Wochen harter Arbeit bescheren.

## Drohung und Zwang



# BUCH VERLORENER TRÄUME

Wer ist schuld an dieser ganzen Misere? Der Landfürst.

Also ganz einfach zu diesem gegangen und ihm das blödsinnige Bauvorhaben aus dem Schädel geschüttelt. Klingt einfach, ist es aber nicht!

Natürlich können die Charaktere zur Residenz des Darrik McElly gehen, eine Audienz erbitten, die sie nach einigen Stunden obligatorischen Wartens auch erhalten, und dann ihr Glück versuchen. Doch der Fürst ist gut bewacht, scheint fast paranoid und wird mit mindestens zwei Wachen, gut trainierte Männer, und seinem Haushofhalter zusammen sein.

Und selbst wenn man ihn bedroht, wird er nur noch aggressiver reagieren, das Bauvorhaben noch mehr vorverlegen, so daß gar keine Ernte mehr eingebracht werden kann und sich völlig hinter seinem Mauern verschanzen!

## **Verderbnis erkennen**

Das eleganteste ist natürlich, zu versuchen herauszufinden, warum der Landfürst, der nach Aussagen der Bürger früher ein zwar strenger, aber immerhin recht bodenständiger Herrscher war.

Wie es die Charaktere angehen, bleibt ihnen und dem Meister überlassen, aber sie könnten herausfinden, daß eine Plage Besitz von dem Fürsten ergriffen hat, denn er schlägt auf Wyrmgespür an und andere Gaben wie Geruch der wahren Gestalt und Unnatürliches Fühlen kann er als Fomorer erkannt werden. Außerdem ist auch sein Haushofmeister, den er erst seit etwa einem Jahr eingestellt hat, vom Gestank des Wurm behaftet, jedoch läßt sich das nur schwer feststellen (er verfügt über die Kraft 'Geruch der Triade' und hüllt sich in den Mantel der Weberin). Und könnte

sich bei geeigneten Methoden tatsächlich ebenfalls als Fomorer herausstellen.

Der Haushofmeister Dieser besitzt erst seit etwas über einem Jahr diese Stellung an der Seite des Fürsten und wirkte seitdem auf selbigen ein. Der Haushofmeister mischt langsam wirkende, den Verstand vernebelnde Wyrmgifte in die Speisen und Getränke des Fürsten und machte ihn so empfänglich für Plagen, so daß vor etwa einem Monat eine solche in ihn eindringen konnte.

Der Fürst Darrik McElly Früher ein umgänglicher Mann ist er seit die Plagen und sein Haushofmeister ihm Verlockungen zuflüstern, zu einem wahnsinnigen, leicht manipulierbaren Mann geworden. Und seit er zu einem Fomorer wurde, ergötzt er sich an Zuschaustellung wilder Grausamkeit, doch fürchtet er um sein Leben, weiß er doch, daß die Kräfte, die er nun besitzt und nach denen er giert, vom Teufel sind und der Tod ihn in die ewige Verdammnis der Hölle führt.

## **Verderbnis auslöschen**

Nun ist es die Aufgabe der Charaktere, diese beiden elenden Fomorer vom Angesicht der Mutter zu fegen. Natürlich können sie eindringen und den Fürsten samt seines Haushofmeisters vernichten, was diese zwar zu verhindern suchen werden, einem Rudel aus Garou jedoch nicht sonderlich viel entgegenzusetzen haben.

Doch was dann? Der Fürst ist tot, der Hochkönig wird seine Ermittler ausschicken, überall wird man nach den Mördern fahnden und wirklich jeder Bürger, insbesondere die Blutgeschwister, die sehr aggressiv den Bau der Burg verurteilt haben, sind verdächtig. Es wird ein Exempel statuiert werden, und die Blutgeschwister sind in Gefahr.

Die Werte der Wachen unter Die Anderen zu finden.

## **Verderbnis reinigen**

Schwieriger, doch vielversprechender ist da der Versuch, den besessenen Fürsten zu retten, die Plage aus seinem Körper zu bannen und den elenden Haushofmeister, der hinter allem steckt, zu vernichten.

Natürlich sind diese jungen Garou nicht in der Lage eine Plage zu exorzieren, doch wenn sie klug sind, schicken sie einen Geist oder einen Rudelkameraden zum Caern, um dort Hilfe zu erbitten, die sie auch erhalten werden, wenn sie die wirkliche Lage schildern.

Den Haushofmeister von der Plage zu befreien ist sinnlos. Die Wurmverseuchung liegt zu tief und sein Geist ist endgültig verdorben. Doch wenn man eilt, ist der Fürst noch zu retten, auch wenn er nie wieder der Mann sein wird, der er einst war. Dies ist die ehrenvollste und weiseste Lösung des gesamten Problems. Der Burgbau wird abgesetzt, der Hochkönig ist nicht gezwungen, Ordnung zu

schaffen und alle sind wieder froh.

Die Werte des Haushofmeisters und des Fürsten sind unter Die Anderen zu finden.

## **Der Lohn der Mühen**

### **Zu Gaias Ehren**

Gelingt den Charakteren den Burgbau zu verhindern und den Fürst mit Hilfe der Septe von der Plage zu befreien, werden sie seine Dankbarkeit und die der Blutgeschwister haben.

Der Fürst wird jedem von ihnen ein Schwert (eine gewaltige Anerkennung) und einen Beutel Silbermünzen überreichen, verlangt jedoch als Gegenleistung völliges Stillschweigen über seine Verfehlung. Die Septe wird die

# BUCH VERLORENER TRÄUME

# 67

Charaktere ehren und sie können bis zu 5 Rufpunkte pro Kategorie erhalten.

## **Voll Schande**

Die Charaktere haben den Blutsgeschwistern nicht geholfen oder nur unzureichend, so daß der Fürst gänzlich vom Wyrn eingenommen wird und die Hungersnot die Bewohner von Killkenny überkommt. Sie haben kaum Ehre verdient und nicht mehr als 1 Rufpunkt pro Kategorie wird ihnen zugestanden.

## **Ehre, wem Ehre gebührt**

Wenn einer des Rudels genügend temporären Ruf angesammelt hat, kann er den Ritenmeister nach ihrer Rückkehr bitten, ihm diesen anzuerkennen.

## **Rang und Namen**

Noch wird niemand genügend Ruhm erreicht haben, um den Rang eines Pfleglings erreichen zu können und selbst wenn, wird niemand einem Rudelmitglied ohne Totem so etwas zugestehen.

## **Ehrungen**

Erfahrungspunkte sollten nun ebenfalls verteilt werden:

-> 2 für jedes Problem während der Reise

-> 3 für den Blutsgeschwistern geleistete Hilfe

-> 1 Bauvorhaben wird verschoben

-> 3 Bauvorhaben wird abgesagt

-> 1 für das Töten des Haushofmeisters

-> 1 für das Töten des Fürsten

-> 2 für das Befreien des Fürsten von der Plage

-> 3 für gutes Rollenspiel

-> X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

## **Steigern**

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

-> 1 Fähigkeit um 1 Punkt

-> Zorn um 1 Punkt bis maximal 4

-> Gnosis um 1 Punkt bis maximal 3

-> Willenskraft nach Ermessen des Meisters

-> 1 Gabe kann erlernt werden

## **Die Anderen**

**Die Grafiken dazu siehe Seite 68 und 69**

## Die Anderen

## Räuber

Gewissenlose Halsabschneider, die sich einen Dreck um Recht und Gesetz scheren. Sie wollen blanke Münzen oder auch nur eine wärmende Decke. Und jemandem nur wegen seiner abgelaufenen Schuhe den Bauch aufzuschneiden, ist ihnen egal.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●○○○					
Geschick	●●○○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●○○○○					
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●●○○					
Aufmerksamkeit	●●●○○	Handwerk	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●○○○○					
Ausweichen	●●○○○	Heimlichkeit	●○○○○	Okkultismus	●○○○○					
Einschüchtern	●●○○○	Nahkampf	●●●○○							
Handgemenge	●●○○○	Projektivaffen	●●○○○							
Sportlichkeit	●○○○○	Reiten	●○○○○							
Willenskraft	●●●●○○○○○○			Alter	26					
Waffen		Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung			
Axt		KK +3 (T)				M	Schlag: 2	Nahkampf: 1	Schulwaffen: 0	Behinderung: 0
Wurfbeil		KK +1 (T)				J				

## Wolf

Dies ist ein großer Grauwolf, ein eindrucksvolles Rudeltier.

Körperkraft	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○				
Geschick	●●○○○	Intelligenz	●●○○○				
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Geistesschärfe	●●○○○				
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○				
Ausweichen	●○○○○						
Handgemenge	●●○○○						
Sportlichkeit	●●○○○						
Willenskraft	●●●○○○○○○○						
Gesundheit	OK	-1	-1	-2	-2	-5	Außer Gefecht
<i>Waffen</i>		Schaden	RW	SF	M	V	
Biß		KK +1 (T)					Schlag: 0

## GERIPPE

Gerippe sind eine der vielen Kriegerrassen des Wyrms und Mörder ohne Gnade. Sie leben für das Töten und schwelgen im Gemetzel. Im Umbra erscheinen sie als halbstoffliche ghoulinische Geister mit rasiermesserscharfen Klauen und Fängen. Sie können den Todesgürtel nicht durchdringen, besetzen dafür aber einen Wirtskörper. Dieser verwandelt sich nach 48 Stunden zu einem Gerippe. Verläßt die Plage den Körper wieder, nimmt er wieder seine ursprüngliche Gestalt an, weiß aber alles, was er tat.

Willenskraft	●●●●●●○○○○	Essenz	20
Zorn	●●●●●●○○○○		
Gnosis	●●●●○○○○○○		

## ZORN

## BESCHREIBUNG

Besessenheit	Gnosiswurf gegen Willenskraft des Opfers: Erfolge bestimmen die Dauer des Übernehmens (währenddessen ist der Geist hilflos), die Opfer einer Besessenheit werden Fomorer genannt (1: 6 h, 2: 3 h, 3: 1 h, 4: 15 min, 5: 5 min, 6+: sofort).
Raserei hervorrufen	Zornwurf gegen Willenskraft des Ziels: Das Ziel fällt in Raserei. Es gelten die regulären Rasereiregeln.



# BUCH VERLORENER TRÄUME

## Grafik zu "Die Anderen" Seite 67



### Wache

Normale, gut ausgebildete Wachleute, die im Umgang mit dem Schwert geschult sind, jedoch auch mit Pfeil und Bogen umzugehen verstehen.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○					
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○					
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○					
Aufmerksamkeit	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○					
Ausweichen	●●○○○	Projektile	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○					
Einschüchtern	●●○○○									
Handgemenge	●●○○○									
Willenskraft	●●●●○○○○○○									
				Alter	31					
Waffen		Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung		Ringpanzer	
Schwert	KK +3 (T)						Schlag: 2	Nahkampf: 3	Schulwaffen: 2	Behinderung: 1

### Der Haushofmeister

Der körperlich unversehrte Fomorer, ist innerlich völlig vom Wurm zerfressen und unrettbar. Er flüstert dem Fürsten beständig Verlockungen zu und sorgt dafür, daß dieser in die Klauen des Wurm geriet.

Körperkraft		●●○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick		●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit		●●○○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●○○○
Ausdruck		●●○○○	Etikette	●●●○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausflüchte		●●○○○	Führungsqualitäten	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Empathie		●●●○○	Vortrag	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Szenekenntnis		●●○○○			Medizin	●●○○○
					Okkultismus	●●○○○
					Rituale	●●○○○
Willenskraft		●●●●●●●○○○			Alter	42
Kraft		Beschreibung				
Geruch der Triade		Tarnt sich unter einem anderen Aspekt der Triade. Schw. 10 für Wurmgespür. Glaswandler können Weberinnengeruch, Rote Klauen Wydmisgeruch mit normaler Schwierigkeit durchschauen.				
Verdrehte Sinne		1 Willenskraftpunkt pro Szene und Wahrnehmungswurf: kann durch Todesgürtel blicken (je befleckter, desto einfacher) 1 Willenskraftpunkt pro Szene: Kann Gestaltwandler als solche erkennen immer aktiv: kann Diener des Wurm erkennen				

### Fürst Darrik McElly

Der Fürst ist erst seit ungefähr einem Monat von einer Plage besessen und ringt innerlich noch mit seinem Glauben an die Verdammnis und seiner Gier nach mehr von dieser unheiligen Macht. Langsam beginnt er sich sein Äußeres zu einer puppenartigen Perfektion zu verändern.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○					
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○					
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●○○○					
Ausweichen	●●○○○	Etikette	●●○○○	Akademisches Wissen	●●○○○					
Einschüchtern	●○○○○	Nahkampf	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○					
Führungsqualitäten	●●○○○	Projektile	●●○○○	Linguistik	●●○○○					
Handgemenge	●●○○○	Reiten	●●○○○	Verwaltung	●●○○○					
Szenekenntnis	●●●○○									
Willenskraft	●●●●●○○○○○									
Kraft		Beschreibung				Alter	47			
Überzeugungskraft		Charisma + Ausflüchte gegen 6: Schwierigkeit aller gesellschaftlichen Würfe sinkt für 1 Szene um 1. Fomorer wirkt sehr überzeugend.								
Waffen		Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung	Ringpanzer	Schulwaffen	Behinderung
Schwert		KK +3 (T)					Schlag: 2	Nahkampf: 3	Schulwaffen: 0	Behinderung: 1

# SILENT HILL 3

## nichts für ängstliche Zocker

Hersteller: Konami

### Systemvoraussetzungen:

#### Minimale Voraussetzungen:

Windows XP/ME/2000/98  
1 GHz Pentium III oder Athlon  
Prozessor  
256 MB RAM  
GeForce3 Ti/Radeon 8500 Video  
Chipsatz w/32MB VRAM  
DirectX 8.1b (auf der DVD enthal-  
ten)  
DirectX 8.1 kompatible Soundkarte  
2X DVD-ROM Drive  
4.7 GB freier Festplattenspeicher

#### Empfohlene Voraussetzungen:

Windows XP/2000  
1.4 GHz Pentium 4 oder Athlon  
Prozessor  
512 MB RAM  
GeForce4 Ti/Radeon 8500 Video  
Chipsatz w/64MB VRAM  
4X DVD-ROM drive  
5.2 GB freier Festplattenspeicher  
USB Gamepad controller  
Unterstützt werden folgende  
Grafikkartenchipsätze:

NVIDIA GeForceFX, GeForce4Ti,  
GeForce3Ti (ACHTUNG: GeForce  
MX Serie wird nicht unterstützt!)  
ATI Radeon 9800, 9700, 9600, 9500,  
9200, 9100, 9000, 8500 Matrox  
Parhelia

Die PC-Version ist ausschließlich  
als DVD erhältlich

USK-Einstufung: ab 16 Jahre

Erscheinungsdatum Silent Hill 3  
PC Version : 23.10.2003  
Erscheinungsdatum Silent Hill 3  
PS2 Version: 22.05.2003

Offizielle Webseite Silent Hill 3:  
[http://www.konami-  
europe.com/silenthill3/](http://www.konami-europe.com/silenthill3/)



■ Der Glaubenskrieg zwischen den hartgesottenen PC-Horrorfans geht in die nächste Runde. Nach dem Erscheinen des neuesten SILENT HILL-Spiels von Konami gibt es einen wortgewaltigen Schlagabtausch zwischen "Resident Evil"-Fans und "Silent Hill"-Enthusiasten, der in Internetforen ausgetragen wird. Alle bezeichnen ihr jeweiliges Spiel als das mit dem größten Gruselfaktor, wobei der Schwerpunkt zwischen den einzelnen Fraktionen differiert. Nicht Eingeweihte stehen dem Phänomen ungläubig gegenüber und wundern sich über die Ernsthaftigkeit der Argumentationen. Um Mitreden zu können, braucht man mehr Hintergrundinformationen, als sie gewöhnliche Rezensionen liefern können. Im Folgenden soll daher zunächst ausführlich auf die Geschichte der Games-Serie "SILENT HILL" eingegangen werden, bevor das aktuelle SILENT HILL3 besprochen wird.

Im Jahr 1998 erblickte ein Spiel das Licht der Welt, das auf den ersten Blick etwas anderes vorgab zu sein, als es tatsächlich war - "Silent Hill". Damals war "Resident Evil" noch in aller Munde und jeder Horrorbegeisterte wollte sich eine PS2 kaufen, um das neueste "Gruselgame" spielen zu können. Doch mit "Silent Hill" betrat ein Horrorgame die Szene, welches zunächst als ein weiterer "Resident Evil"-Klon eingestuft wurde, sich

aber nicht als "Survival Horrorgame" entpuppte. Bei "Silent Hill" ging es eben nicht darum, wild ballernd durch die Gänge zu rennen und von durch Fenster einbrechenden Zombies überrascht und geschockt zu werden. Was ist es aber, was die SILENT HILL-Fans an diesem Game besonders lieben?

Die Grafik von "Silent Hill" war zwar ein Fortschritt gegenüber den groben Polygoncharakteren anderer Spieletitel, bedeutete aber keine technische Revolution. Das kann es also nicht gewesen sein, was sowohl die Spielgemeinde als auch die Presse zu Begeisterungstürmen hinriss. War es der Sound? Da kommen wir der Sache schon näher. "Silent Hill" bot einige verstörende Soundeffekte, die zwar mit dem Spielinhalt wenig zu tun hatten, aber für eine erhöhte Pulsfrequenz beim Spieler sorgten. Nie konnte man sich sicher sein, nicht doch ein blutrünstiges Monster hinter der nächsten Gangbiegung zu entdecken - auch wenn sich die gehörten Schritte als Lug und Trug herausgestellt hatten. "Wer weiß, was mich im nächsten Raum erwartet", war wohl der häufigste Gedanke beim Spielen dieses Titels. Dennoch wage ich die Behauptung, dass auch dieses nicht der Hauptgrund für die herausragende Stellung dieses Spiels war, das den Grundstein für die Serie legte. Nicht Grafik, nicht Sound, fragen sich wohl jetzt manche Leser - was denn dann?

Um es mit einem Wort zu sagen: die Story. Die Geschichten, welche in SILENT HILL-Spielen erzählt werden, heben die Serie deutlich von anderen Vertretern des Survival-Horror-Genres ab. Die Story erhebt Anspruch auf Tiefe, und man ist bei genauer Betrachtung geneigt, den enthusiastischen Fans in den Internetforen zuzustimmen, welche von philosophischem Gedankengut sprechen, das hierbei unterschwellig transportiert werden soll. So weisen die Stories außer Wendungen der Handlung auch auf ethische Fragenkomplexe auf, wie zum

# SILENT HILL 3

Beispiel nach verdrängter Schuld und Euthanasie. Doch um dies im Detail nachzuweisen, soll an dieser Stelle eine kurze Zusammenfassung der Stories von Silent Hill und Silent Hill 2 erfolgen. Vorsicht: wer in den vollen Genuss des Spielerlebnisses der beiden Titel kommen möchte, der überspringe den nächsten Abschnitt.

## Achtung Spoiler!

SILENT HILL beginnt damit, dass sich der Witwer Harry Mason und seine (Adoptiv)Tochter Cheryl auf dem Weg in das Städtchen "Silent Hill" begeben, wo sie ihre Ferien verbringen möchten. Doch auf der Hinfahrt passiert etwas Schreckliches. Durch eine Unachtsamkeit gerät Harry mit seinem Wagen von der Straße ab. Als er aus der Bewusstlosigkeit in den Trümmern seines Autos erwacht, ist seine Tochter Cheryl verschwunden. Auf der Suche nach ihr irrt er durch "Silent Hill", das so ganz anders ist, als er es sich erträumt hatte. Die Einwohner sind entweder verschwunden oder tot, die Sonne verdunkelt sich am Tag und merkwürdige Höllenkreaturen bevölkern die Straßen. Er trifft auf die zwielichtige Dahlia, welche einem mysteriösen Kult angehört, der den Dämon Samael heraufbeschwören will. Dazu braucht es die Vereinigung zweier Wirtskörper und es stellt sich heraus, dass der eine davon Cheryl ist, welche die leibliche Tochter von Dahlia ist. Der andere ist die zweite Tochter von Dahlia namens Alessa, die über außergewöhnliche Kräfte verfügt und nicht sterben kann, obwohl sie beim Brand ihres Hauses bis zur Unkenntlichkeit verbrannte und nun von Dahlia gefangen gehalten wird, um Cheryl herbeizulocken. Harry wird von Dahlia benutzt, um Cheryl ausfindig zu machen. Nachdem ihm dies gelungen ist, entpuppt sich die wahre Natur von Dahlia und es kommt zur Vereinigung der beiden Wirtskörper aus denen der Dämon Samael hervorbricht. Auch zwei weitere

Personen des Spiels - die Polizistin Cybil und der Chefarzt des örtlichen Krankenhauses Dr. Kaufmann - können dies nicht verhindern. Nun liegt es an Harry, dem

ist dermaßen frappierend, dass er Mary mehrmals für seine tote Gattin hält. Doch nichts ist, wie es den Anschein hat. Erst in der Schlusssequenz stellt sich heraus, dass der Protagonist seine Frau getötet hat, um ihr Leiden zu ver-



Dämon die Stirn zu bieten und ihn in die andere Dimension zurückzubefördern.

Die Geschichte von SILENT HILL 2 ist unabhängig von den Ereignissen im ersten Teil. Aber auch hier gerät ein Witwer in die Fänge der nebelverhangenen Stadt. James Sunderland ist auf Besinnungsreise, um den Ort wieder zu sehen, an dem er und seine Frau die Flitterwochen verbrachten, ehe sie unheilbar krank wurde. Er hat einen Brief erhalten, in welchem verrückterweise seine "tote" Frau ihn um ein Treffen in der Kleinstadt "Silent Hill" bittet. Wiederum ist "Silent Hill" von dämonischen Wesen bevölkert, die dem Witwer an den Kragen wollen. Aber er weiß sich durch den Einsatz von verschiedenen Waffen, wie Knüppeln oder Pistolen, seiner Haut zu erwehren. Er trifft auf Mary, die seiner verstorbenen Frau wie aus dem Gesicht geschnitten scheint. Die Ähnlichkeit

kürzen. Deswegen plagen ihn Gewissensbisse, welche sich in "Silent Hill" zu Höllenwesen manifestieren. Nach einem Abstieg in die Unterwelt der Stadt kommt es zum finalen Showdown, in der sich beweisen muss, wie der Witwer mit seiner Schuld umzugehen weiß.

In SILENT HILL 3 begegnen wir Heather, einem offenbar durchschnittlichen Teenager, der seinen Vater liebt und auf dem Weg vom Kaufhaus nach Hause ist. Dabei erlebt sie merkwürdige Visionen eines Ortes, den sie nicht kennt ("Silent Hill"), mit dem sie aber eng verbunden zu sein scheint. Ein Detektiv ist auf ihren Fersen, der ihr mehr über diese Verbindung mitteilen möchte. Ohne zuviel von der Story zu verraten, muss dennoch gesagt werden, dass der dritte Teil der SILENT HILL-Serie mehr mit dem ersten Spiel vernetzt ist, als der zweite. Eine Kenntnis der Handlung



# SILENT HILL 3

aus SILENT HILL ist demzufolge für das Verständnis der Vorgänge sehr nützlich.



## Grafik

Hier verdient sich das Spiel anfangs keine großen Lorbeeren. Allzu pixelig ist die Auflösung, grobkörnig und in der Ferne wirken die Texturen verwaschen. Sobald aber der Handlungsort ins Düstere wechselt, die Nacht hereinbricht und Heather mit einer Taschenlampe die Räume von "Silent Hill" durchstreift, kann die Grafik durch geschickt eingesetzte Echtzeitschatten und einen verstörend wirkenden Wabereffekt am Rande des Bildschirms punkten. Hier fährt das Spiel sein Können voll aus - nämlich in der Erschaffung einer unwirklichen, zutiefst beängstigenden Atmosphäre. Und sind wir mal ehrlich - genau das ist es doch, was wir Horror-Spieler wollen, oder?

## Sound

Zu einem wirkungsvollen Horror-Spiel gehört fraglos auch eine d e m e n t s p r e c h e n d e Geräuschkulisse. SILENT HILL 3 wechselt hier zwischen melodiosen Gitarrenriffs und Furcht einflößen-

den Sounds virtuos ab. Schon ehe man die Monster sehen kann, hört man sie. Ihr Kommen wird durch

das Störgeräusch eines Radios angekündigt, was einem die Haare zu Berge stehen lässt. Denn nichts ist grauerregender als das Unsichtbare, was der Spieler sich im Kopf vorstellt. SILENT HILL 3 gewinnt auf ganzer Linie in Sachen Sound, weil die Geräusche nie Selbstzweck sind. Immer geht es darum, den Spieler zu verunsichern, ihn im Ungewissen zu lassen und im rechten Moment zu schocken. Einen Wermutstropfen gibt es leider dennoch - bei manchen Soundkarten ist die Sprachausgabe bei den Videosequenzen, die sich durch ihr Abwechseln von Dynamik und Getragenheit sehr gut in das Gesamtspielerlebnis einfügen, nicht lippensynchron.

## Gameplay

Wie auch in den vorangegangenen Spielen bewegt man die Polygonfigur durch die 3D-Welt, indem man eine Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung benutzt. Man erblickt Heather dabei durch die virtuellen Augen einer Kamera, die frei um die Spielfigur herumschwenken kann. Dies ist

nicht vollständig vom Spieler lenkbar, was jedoch kein Manko darstellt, sondern zur Steigerung der Furcht beiträgt, da man oftmals nicht sehen kann, was vor einem liegt. Allein die Geräuschkulisse sorgt dann für eine perfide konstruierte Erwartungshaltung beim Spieler. In einem Adventure üblichen Inventar werden Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Erste-Hilfe-Kits mitgeführt. Heathers wendet ihren Kopf automatisch in die Richtung, in welcher es etwas im Raum zu finden gibt. Das kann ein Monster oder auch ein Rätsel sein. Sowohl der Schwierigkeitsgrad der Puzzle als auch derjenige der Kämpfe lässt sich von "einfach" über "normal" bis "schwer" einstellen. War man im Vorgängerspiel noch zumeist damit beschäftigt durch die nebeligen Straßen zu hetzen, stets um Orientierung kämpfend, weil man die nächste Location ausfindig machen wollte, so ist dieses oftmals nervige Herumirren einem eher geradlinigen Spielverlauf gewichen. Vorgerenderte Cutscenes leiten von einem Spielabschnitt zum anderen über und erzählen die Geschichte von SILENT HILL 3 fort. Die Kämpfe gegen die Gegner gestalten sich auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade noch einfach, gewinnen aber im Verlauf des Spiels deutlich an Brisanz, wenn es gegen Zwischenbosse anzutreten gilt. Leider gibt es einige Bugs, die den Spielgenuss ein wenig eintrüben. So war es zunächst unmöglich das Spiel zu starten, da während des Startvorgangs permanent auf das Diskettenlaufwerk zugegriffen wurde. Durch das Einlegen einer Diskette konnte dies zwar behoben werden, aber nach ungefähr einer Stunde Spielzeit fror das Game beim Raumwechsel ein und der Rechner konnte nur durch einen Reset wieder hochgefahren werden. Da dies nicht nur einmal passierte, muss von einem internen Fehler im Programmcode ausgegangen werden, der mit manchen PCs in Konflikt gerät. Es gibt in den

# SILENT HILL 3

## Der Furcht-Faktor

Spielforen aber auch gegenteilige Stimmen, die das Game ohne Probleme durchgespielt haben. Geforce 4 MX-Besitzer aufgepasst - diese Grafikkarten werden von SILENT HILL3 nicht unterstützt! Das Spiel ist hier nicht lauffähig!

### F-F: Der Furcht-Faktor

Er ist hoch. Sehr hoch. Beängstigend hoch! SILENT HILL 3 schafft das fast unmögliche, nämlich den Spieler in die Atmosphäre des Grauens derart fest einzuwickeln, dass manche zartbesaiteten Gemüter wohl das Game nur am Tage und selbst dann nur mit Unterbrechungen werden genießen können. Die Atmosphäre ist dermaßen dicht, dass selbst eingefleischte Horrorfans ein Gruseln und Schaudern an vielen Stellen des Games nicht werden vermeiden können. Und das ist es, was letztendlich bei einem Horrorgame zählt - kann mich das Spiel ängstigen? SILENT HILL 3 vermag dies auf ganzer Linie. Dazu trägt vor allem das Design der Gegner bei. Diese wirken wie direkt aus einem Marilyn-Manson-Video entsprungen: Flachgesichtige Riesen mit überlangen Schnauzen zittern heran, hundeähnliche Geschöpfe hüpfen auf zerfleischten Beinen umher. Die Optik der Höllenwesen ist bizarr und lässt sich mit keinem anderen Game vergleichen, das derzeit auf dem Markt ist. Auch hierdurch hebt sich SILENT HILL 3 von vergleichbaren Spielen des Horror-Genres ab.

### Fazit:

SILENT HILL 3 vermag selbst hartgesottene Horrorfans zu begeistern, indem es die komplexe Handlungsstruktur der ihm zugrunde liegenden Geschichte mit einer finsternen Optik und einem interessanten Spielcharakter zu einer Melange vermischt, die momentan einzigartig auf dem Adventure-Sektor ist. Wer die Vorgänger mochte, wird auch am dritten Teil der Serie großen

Gefallen finden. Garantiert ist das Spiel wegen seinem hohen Blutgehalt und der gezeigten Gewalt nichts für Kinder. Die Einstufung "ab 16" sollte daher beachtet werden. Erwachsene aber, die über eine gute Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion verfügen, die einhergeht mit einem Faible für das Phantastische und Grauerregende, werden an SILENT HILL 3 ihre wahre Freude haben.

### Nachbemerkung:

Das vorliegende Pressemuster wurde ohne Hülle und Anleitung geschickt, von daher muss eine Bewertung dieser Elemente unterbleiben.

*Markus K. Korb*



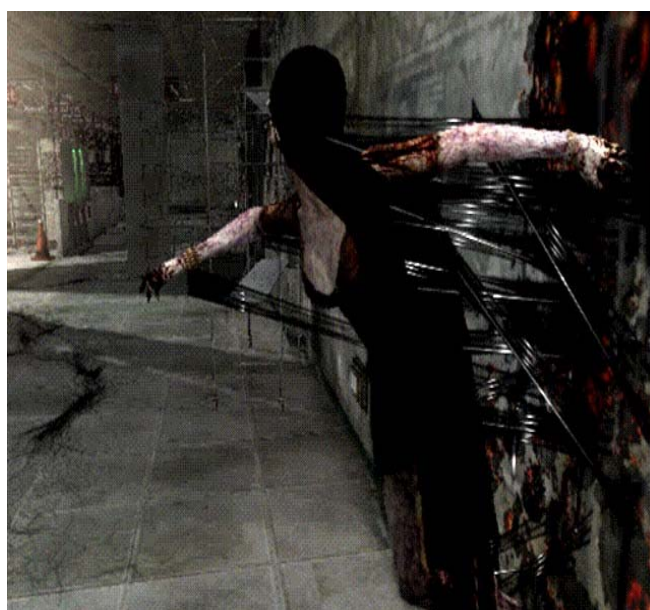
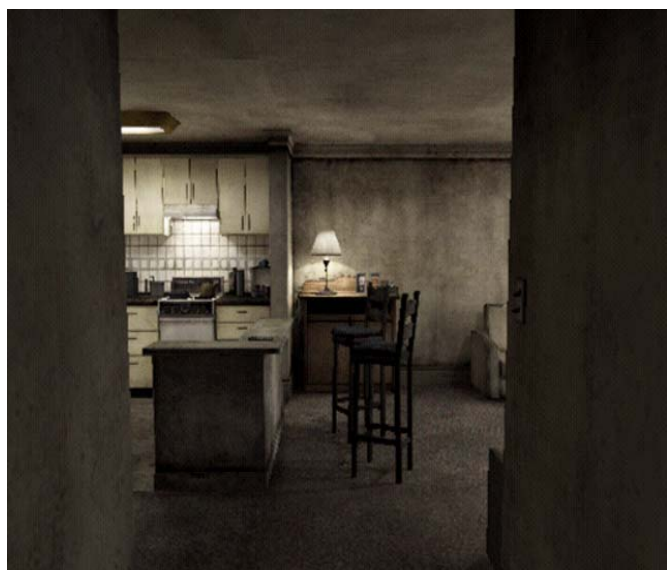


# 74

## SILENT HILL 4: THE ROOM

### Exklusiv Screenshots

geplanter Release-Termin September 2004







# TABLETOP: MORDHEIM

## 75

### die Stadt der Verdammten

■ Mordheim, die Stadt der Verdammten, ein fürchterlicher Ort voller alptraumhafter Ruinen, wo an jeder Ecke das Verderben lauert. Hier ringen Hartgesottene Kämpfer in verfallenen Palästen und verwinkelten Gassen um Reichtümer und unsterblichen Ruhm.

Wer schon mal einen Rollenspielladen betreten hat, kam vielleicht in das Vergnügen Unmengen von teuren Zinnminiaturen zu sehen. Und vielleicht konnte man sogar beobachten wie erwachsenen Männer Unmengen davon über einen Tisch schoben und danach jede Menge Würfel rollten wurden. Willkommen in der Welt des Tabletops.

Tabletops sind Strategiespiele in denen man das Kommando über eine Anzahl Miniaturen übernimmt. Das können kleine Banden oder ganze Armeen sein, welche natürlich gegen einen Gegner geführt werden wollen. Im Falle von Mordheim, ist das eine kleine Gruppe von maximal 15 Miniaturen welche in der verfluchten Stadt Mordheim um Reichtum und ihr Überleben kämpfen.

Mordheim ist eine in der Warhammer Welt angesiedelte Stadt. Sie befindet sich in einem von Menschen gegründeten und regierten Reich, welches sich am ehesten mit dem späten Mittelalter vergleichen lässt, dem Imperium.

Die Stadt Mordheim wurden von einem Zweischwänzigen Kometen zerstört. Dieser bestand aus einem grünen, magischen Gestein. Dem Morsstein, welchem magische Eigenschaften innewohnen und demzufolge aus den verschiedensten Gründen sehr begehrt ist. Eine Nebenwirkung dieses Gesteins sind chaotische Mutationen und eine planlose Manipulation den Naturgesetze, was ein Erkunden dieser Stadt nicht gerade vereinfacht.

Das sind jedoch nicht die einzigen Gefahren. Banden der diversen Fraktionen und Interessengruppen

haben sich auf dem Weg in die Stadt gemacht, um sowohl den Morsstein als auch die hier noch lagernden Schätze zu bergen. Begegnen sich die Banden, kommt es zu einem Gefecht auf Leben und Tod.

Und genau hier kommt der Spieler zum Zuge. Seine Aufgabe ist es eine dieser Banden zu übernehmen. Jede der Banden hat einen individuellen Charakter, welcher sowohl von der Art des gewählten Volkes als auch von der individuellen Weiterentwicklung der Bande während der Gefechte bestimmt wird. Was diesem speziellen Tabletop das Flair eines Rollenspieles gibt.

Das Spiel lässt sich in zwei Komponenten unterteilen. Einmal dem Spiel gegen eine oder mehrere gegnerische Banden. Im Normalfall werden speziell ausgewählte Missionen und Aufgaben auf die Spieler warten.

Das Gefecht selbst ist im Skirmishstil. Das bedeutet dass jede Miniatur einen Sichtbereich von 360 Grad besitzt und sich nicht in Formation mit anderen Miniaturen bewegt, sondern sich allein bewegen kann. Das ganze Spiel wird dadurch wesentlich stimmungsvoller da es dadurch auch möglich ist, dass eine Miniatur von einem Balkon fällt oder sich alleine in den Keller eines Nekromanten traut.

Ist das Gefecht vorüber, erfolgt die Auswertung. Die Kämpfer können sich Verwundungen zugezogen haben, welche sie künftig mehr oder weniger stark behindern oder die sogar zum Tod führen können. Allerdings gewinnen die Kämpfer, welche das Gefecht überlebt haben, auch Erfahrung hinzu. Dadurch verändern sich ihre Fertigkeiten; sie werden stärker, geschickter oder widerstandsfähiger.

Die Miniaturen, die GW für dieses Spiel entworfen hat, sind sehr stimmungsvoll und schön gearbeitet. Allerdings sind sie keine Pflicht. Da fast alle Völker der Warhammerwelt darin vor-

Games-Workshop

Preis 69,95 Euro

**Inhalt:**

176 seitiges Regelbuch

1x Menschliche Bande

1x Skavenbande,

Gelände

Würfel

Willkommen in Mordheim, der Stadt der Verdammten! Mordheim ist ein Tabletopspiel, das in einer kurzen, aber ereignisreichen Zeit spielt, als sich unzählige Schatzsucher und Abenteurer in der Stadt erbitterte Scharmützel und Gefechte lieferten.

In Mordheim werden die gegnerischen Parteien - die sogenannten Banden - durch Kämpfer dargestellt, die durch von dir zusammengebaute und bemalte Miniaturen repräsentiert werden.

Deine Spielfläche stellt die Stadt der Verdammten, Mordheim, dar. Sie ist eine Gegend voller Ruinen, rauchgeschwärzter Balkons und finsterner Strassen, in denen die Kämpfe stattfinden.

Das Ziel des Spiels lautet, durch die Kombinationen von taktischen Geschick und Glück zu siegen. Du wirst schnell lernen, deine Kämpfer effektiver zu bewaffnen und auszurüsten und die vorhandenen Häuser und Ruinen zu deinem Vorteil zu nutzen.

(Quelle: Games Workshop)

# 76 TABLETOP: MORTHEIM

kommen, kann man ohne Probleme Miniaturen einer vorhandenen Armee zum spielen benutzen.

Hat dich dieser Artikel dazu bewogen mit dem Spiel anzufangen, bist dir aber nicht im Klaren wie du einen Einstieg am besten bewältigst? Der beste Weg wird der Weg zu einem Games Workshopladen sein. Diese sind natürlich ziemlich rar. Deshalb dürfte die erste Anlaufstelle der Onlineshop <http://www.games-workshop.de/> sein. Dort findet sich alles was das Herz eines Mortheimspielers begehrt. Nach einiger Zeit kommt vielleicht der Wunsch nach weiteren Banden und Erweiterungsregeln auf. Eine Reichhalte Auswahl lässt sich bei <http://www.specialist-games.com/> finden. Wem der Sinn nach einer Community steht, sollte <http://www.warhammer-forum.de> einen Besuch abstatten.

*Christof Müller*

**Verdammter Liverollenspieler! Ich bin der ECHTE TOD, und wenn Du noch einmal "Rettungswurf" rufst dann führe ich dir meine Sense zum Fiebermessen QUER ein, verstanden?**



copyright Jens Höderle [www.dailor.grofafo.org](http://www.dailor.grofafo.org)

## Die Gedanken des Bösen

■ Norman Johnson, ein von der US-Regierung beauftragter Psychologe für Flugzeugabstürze, wird von einem Helikopter auf ein Navy-Schiff mitten im Pazifik gebracht. Zunächst glaubt er, es handle sich wie üblich um eine Flugzeugkatastrophe und er müsse sich um mögliche Überlebende kümmern. Doch als er dann auf dem Schiff die Personen wiedertrifft, die er vor langer Zeit der US-Regierung für den Fall eines Kontaktes mit Außerirdischen vorschlug, wird ihm einiges klar.

Es geht hier um keinen Flugzeugabsturz. Die Navy hat auf dem Meeresgrund ein circa 800 Meter langes "Etwas" entdeckt.

Sie vermuten, dass es sich hier um ein außerirdisches Raumschiff handelt, welches dort schon über 300 Jahre liegt. Die Wissenschaftler Norman Johnson, Harry Adams, Ted Fielding und Beth Halper machen sich mit dem Missionsleiter und noch ein paar Crewmitgliedern auf dem Weg in die Tiefe, wo sie bereits eine von der Navy eingerichtete Basis vorfinden. Von ihr aus sollen sie das fremde Raumschiff untersuchen. Als sie in das Objekt eindringen, bemerken sie, dass dieses Schiff eigentlich gar nicht so fremd ist. Ihr Verdacht wird bestätigt, als sie verschiedene Schriftzeichen in Englischer Sprache entdecken. Das Team beschließt daraufhin, an die Oberfläche zurückzukehren, weil es sich hier um ein von Menschen gebautes Schiff handelt und es für sie somit nichts mehr zu tun gibt. Als sie aber von der Oberfläche durch einen heftigen Sturm abgeschnitten werden, nimmt die Geschichte ihren Lauf. Die Wissenschaftler kehren noch mal in das Raumschiff zurück, um sich die Zeit zu vertreiben, bis der Sturm wieder aufhört, und um ein weitere Erkenntnisse für die Navy zu sammeln, doch als sie eine merkwürdige 10 Meter durchmessende Kugel finden, die mit Sicherheit außerirdischen Ursprungs ist, lautet nun die Frage, ob man die Kugel öffnen soll und wenn ja, wie?

Crichton hat es geschafft das Buch so zu schreiben, dass man es nicht weglegen kann, wenn man erst mal angefangen hat zu lesen. Das Wissen, welches unbewusst in diesem Buch vermittelt

wird, ist enorm. Er schafft es z.b., die Zusammenhänge von Raum und Zeit auf ein paar Seiten zu erklären, ohne dass er die Geschichte dadurch vernachlässigt oder das es langweilig wird.

Er demontiert jeden Protagonisten, zeigt seine Schwächen und Stärken und dringt bewusst in das Unterbewusstsein der Charaktere.

Er zeigt was passiert, wenn man Gedanken in die Tat umsetzen und auch die "dunklen" Gedanken eines Menschen real werden lassen könnte.

Er weist auch deutlich daraufhin, was wäre, wenn jemand die Gedanken anderer lesen könnte. Das wäre so ziemlich das Schlimmste, weil Menschen viele Gedanken haben und nicht alle möchte man mit jedem teilen. Das wäre ein Schlag für unsere geheime und stille Gesellschaft.

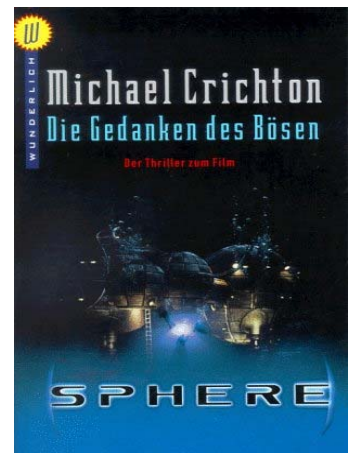
Am Ende zweifelt man sogar an der Hauptperson Norman, und damit auch an sich selbst, weil ja die ganze Geschichte aus seiner Sicht erzählt wurde und man denkt sich dann: Hat er das wirklich getan oder habe ich das vielleicht überlesen?

Dieses Buch wurde auch recht erfolgreich verfilmt. Leider kommt der Film nicht ganz an das Buch ran. Viele Sachen wurden einfach ausgelassen oder anders gemacht, obwohl sehr bekannte und gute Schauspieler mitgespielt haben, wie Samuel L. Jackson, Dustin Hoffman oder Sharon Stone.

Der Film lässt ein paar wichtige Details aus und das ganze kommt einem auch nicht so gruselig und unheimlich vor. Es ist alles als Bild vorhanden und man muss sich nicht alles vorstellen. Auf jeden Fall sollte man dieses Buch nicht nach dem Film urteilen, weil ich diesen auch schlecht gefunden habe, aber das Buch genial und spannend.

Doch das alles passiert unbewusst, denn im Vordergrund stehen die Charaktere, alle Asse auf ihrem Wissensgebiet, die nicht unterschiedlicher hätten sein können.

*Elvir Dolic*



Buch

Seiten: 448

Verlag: Ueberreuter

Erscheinungsdatum: 1993

ISBN: 3499260328

Autor: Michael Crichton



ASIN: B00004RYJL

Erscheinungstermin: 28. April 2003

FSK: Freigegeben ab 16 Jahren

Darsteller: Dustin Hoffman, Sharon Stone, Samuel L. Jackson

Regie: Barry Levinson



# 78 KURZGESCHICHTE: AUDREYS BABY

## von Sören Prescher

Sören Prescher wurde am 9. August 1978 in Bautzen geboren und wohnt seit Sommer 2001 in Nürnberg. Neben seiner Arbeit als **k a u f m ä n n i s c h e r** Sachbearbeiter ist er für ein hiesiges Musikmagazin tätig.

Seit 1995 schreibt er kürzere und längere Geschichten, seit 1996 auch Gedichte. Während sich seine Gedichte mit alltäglichen Sorgen und/oder Gedanken um die Liebe beschäftigen, sind seine Geschichten meist auf dem Fantasy- und Horrorssektor beheimatet. Allerdings sind ihm auch Exkursionen in andere Genres, wie zum Beispiel in Kriminalgeschichten, nicht fremd.

Sören Prescher veröffentlichte Kurzgeschichten unter anderem in den Anthologien "Jenseits des Hauses Usher" und dem Story-Olympiade-Band "Für Daddy". Im Herbst 2004 erscheint sein erster Roman "Der letzte Sommer" im Lacrima Verlag.

Weitere Infos unter [www.soeren-prescher.de](http://www.soeren-prescher.de)

■ Graue Wolken standen am Himmel und ließen jede Hoffnung auf Sonnenschein im Keim ersticken. Es sah sogar so aus, als würde es bald ein kräftiges Gewitter geben. Aber das war Kurt Wingfield egal. Oder vielleicht doch nicht? Das Baby könnte durch das Donnern wach werden und Angst bekommen. Dann würde er es wieder beruhigen müssen.

Er gähnte leise vor sich hin und warf dem schlafenden Kleinkind einen prüfenden Blick zu. Noch immer lag es bis zum Hals unter seiner Disney-Decke und hatte die Augen fest geschlossen. Der Anblick beruhigte ihn, machte ihm aber gleichzeitig bewusst, dass er ebenfalls müde war. Um sich abzulenken, warf er einen Blick aus dem Fenster, aber draußen war genauso wenig los wie hier. Es lud gerade dazu ein, ein Nickerchen zu machen. Eigentlich hatte er seiner Schwester Audrey ja versprochen, das Baby nicht eine einzige Minute aus den Augen zu lassen, aber was sollte denn schon groß passieren?

Die kleine Sarah schlief tief und fest und würde erst in ein paar Stunden nach ihrer Milch schreien. Also konnte auch er sich ausruhen. Schließlich lag ein anstrengender Tag in der Firma seines Vaters hinter sich.

Es freute ihn sehr, dass sich seine ältere Schwester Audrey dazu durchgerungen hatte, ihm die Verantwortung für das Baby zu übertragen. Auch wenn es

nur für wenige Stunden war. Normalerweise sprach seine Schwester nicht gerade in den höchsten Tönen von ihm. Hier bot sich ihm endlich eine Möglichkeit, sich ihr zu beweisen. Audrey würde schon sehen, wie verantwortungsbewusst er war.

Er ließ sich in dem braunen Sessel neben dem Kinderbett nieder und deckte sich mit der grauen Katzendecke zu. Er gähnte und schloss die Augen. Wenige Minuten später schlief er tief und fest.

Kurt blinzelte und rieb sich verschlafen die Augen. Noch während er sich erhob, bemerkte er einen gewaltigen Durst und marschierte in die Küche. Mineralwasser war die einzige trinkbare Flüssigkeit, die seine Schwester in ihrem Singlehaushalt führte. Aber immerhin besser als Leitungswasser.

Kurt fragte er sich, wie lange er wohl geschlafen hatte, dann bemerkte er die unheimliche Stille. Er kehrte ins Wohnzimmer zurück, um nach Sarah zu sehen.

Regen peitschte gegen die Scheiben und Kurt lächelte. Er hatte also doch recht gehabt. Als er in das Kinderbett schaute, erstarb sein Lächeln jedoch wieder und eisige Schauer liefen ihm den Rücken hinab. Um die Situation noch schrecklicher zu machen, zuckte ein greller Blitz nur wenige Meter vom Fenster entfernt durch den Nachmittagschimmel. Doch Kurt war zu schockiert, um das überhaupt zu bemerken.

Sarah war verschwunden. Aber das, was ihn am meisten schockte, war der dunkelrote Fleck an der Stelle, wo das Kleinkind gelegen hatte. Am liebsten hätte er geschrien, aber dies ließ seine Kehle nicht zu. Trotz des Glases Mineralwassers, das er getrunken hatte, war sie auf einmal wieder rau und trocken.





Erst jetzt sah Kurt, dass auch die Decke über und über mit Blut besudelt war. Die ehemals blassen Gesichter mit Donald und Goofy hatten ein aggressives Dunkelrot angenommen. Auf einmal hatte er das Gefühl, es würde Eiswasser durch seine Adern fließen. Was um alles in der Welt war hier passiert?

Seine Gedanken überschlugen sich und wurden erst unterbrochen, als Kurt spürte, wie etwas Weiches seine Beine berührte. Er erschrak erneut. Vorsichtig blickte er nach unten und hoffte, Sarah vor sich liegen zu sehen, wie sie zaghaft an seinem Hosenbein zog. Doch es war nicht Audreys Baby, das seine Beine berührt hatte. Noch bevor er sah, was ihn berührte, vernahm er ein leises Miauen.

Audreys Katze schlängelte sich geschmeidig zwischen seinen Beinen hindurch. Das schwarzweiße Tier schaute eine Sekunde lang auf und Kurt war überzeugt davon, dass sie ihn angrinste. Doch zu schnell war der Moment verstrichen und die Katze flüchtete aus dem Zimmer und die Treppe hinauf.

Während er dem Tier hinterhereilte, überlegte er, wie er das Ganze Audrey erzählen sollte. Seine Schwester hatte ihm eine ziemlich einfache Aufgabe erteilt. Er sollte nur auf ein schlafendes Kind aufpassen, solange sie sich wegen ihrer Erkältung beim Arzt befand. Aber nicht einmal das brachte er fertig.

So schnell er konnte, stürmte er die Treppe empor, schaute sich aber vergeblich nach dem Haustier um. Statt der Katze bemerkte er etwas Anderes, was ihn über alle Maßen beunruhigte. Auf der vorletzten Stufe lag etwas. Einen Augenblick war er noch zu weit entfernt, um es erkennen zu können und erhöhte seine Geschwindigkeit.

Gleich darauf wünschte er sich, sich nicht so beeilt zu haben. Alle Hoffnung, dass Sarah wohlauf war, verschwand und Kurt war über-

zeugt davon, dass sich etwas Schlimmes in diesem Hause ereignet hatte.

Vor ihm befand sich eine weitere Blutlache. Nicht ganz so groß wie die in Sarahs Bettchen, dafür aber umso grauenhafter. Denn diesmal befand sich etwas darin. Kurt konnte nicht glauben, was er sah. Es durfte einfach nicht sein. In seiner Verzweiflung schloss er die Augen und spürte, wie sein Körper zitterte.

Er atmete einmal kräftig ein und aus und öffnete dann wieder seine Augen. Erwartungsvoll schaute er auf die Stufe zurück und hoffte, sich alles nur eingebildet zu haben. Aber er musste feststellen, dass es sich um keine Halluzination handelte. Die Blutlache befand sich immer noch vor ihm und auch das, was sich darin befand. Das kleine, abgetrennte Ohr eines Babys.

Es war zwar möglich, dass sich jemand einen makaberen Scherz mit ihm erlaubte, aber daran glaubte Kurt nicht. Genauso wenig wie er daran dachte, dass dieses Ohr einem anderen Baby als Sarah gehörte.

Kurt schaute sich hoffnungslos um und setzte seinen Weg zum Ende der Treppe fort. Vielleicht gab es ja noch irgendwo einen winzigen Hoffnungsschimmer. Er erreichte die oberste Stufe und wusste, dass auch das nicht stimmte. Absolut nichts stimmte mehr. Auf dem Gang, nur wenige Meter vor ihm, befand sich eine weitere Blutlache. Wieder befand sich etwas darin.

Kurt schluckte hart und ging mit zitternden Beinen darauf zu. Er sah vier winzige abgetrennte Finger und versuchte erneut zu schreien. Diesmal stärker denn je. Doch abermals entrann seiner Kehle nicht mehr als ein Krächzen.

Sein Denken in geordnete Bahnen zu lenken, erschien ihm unglaublich schwer. Plötzlich bemerkte er eine Bewegung, nur wenige Meter vor sich, und sah das teuflische Katzentier wieder. Auch diesmal

schien es zu grinsen und stürmte eine weitere Treppe hinauf. Kurt folgte ihr so schnell er konnte. Er spürte, wie Hass in ihm aufstieg. Ganz egal, ob diese Katze etwas mit der Blutlache zu tun hatte, niemand gestattete es ihr, ihn auf solch eine Art und Weise anzugrinsen. Nicht, wenn er Teile eines Babys vor sich sah.

Er erreichte die nächste Treppe und abermals befand sich etwas auf der vorletzten Stufe. Fast vollkommen von Sinnen stürmte er los und sah, dass diese Blutlache größer war, als alle zuvor. Auch der Inhalt war größer und schrecklicher als zuvor.

Nun wusste Kurt mit Gewissheit, dass Sarah nicht mehr lebte. Nicht mehr leben konnte. In einem Meer von Blut lagen ein winziger Arm und ein ebenso winziges Bein. Er kontrollierte die Finger und sah, dass noch alle vorhanden waren. Wer immer dies auch getan hatte, hatte der kleinen Sarah die Finger der einen Hand und gleich noch den ganzen anderen Arm abgeschnitten.

Das Gefühl der Panik und des Wahnsinns waren stärker als jemals zuvor in seinem Leben. Es brauchte nur noch einen einzigen Funken und er würde explodieren. Kurt war sich vollkommen sicher, dass er diesen noch fehlenden Funken schon innerhalb kürzester Zeit bekommen würde. Er wusste, was ihm bevorstand und stürzte dennoch ohne zu Zögern den Gang entlang.

Es gab keine weitere Treppe, die ihn nach oben führen konnte. Aber genau wie schon ein Stockwerk tiefer, befand sich vor ihm eine weitere Blutlache. Wenige Meter dahinter noch eine weitere.

Kurt versuchte gar nicht, in die vierte Blutlache zu schauen, sondern flüchtete gleich zu der fünften und letzten, die direkt vor einem großen Panoramafenster endete. Tausende Regentropfen liefen die Scheibe hinab, so als wären es Tränen eines traurigen Auges von gigantischem

# 80 KURZGESCHICHTE: AUDREYS BABY

Ausmaß. Das Heulen des Windes schien diesen Eindruck nur noch bestätigen zu können.

Während ein Blitz in den Baum nebenan einschlug und den gesamten Raum in grelles Licht tauchte, sah Kurt hinab und schaute in die letzte Pfütze voller Blut. Er wusste, dass es vorüber war. Gleich würde der fehlende Funke überspringen und sein Gehirn würde gnadenvoll explodieren. Dann musste er endlich nicht mehr diesen schrecklichen Anblick ertragen.

In der Blutlache vor ihm erblickte er den Kopf eines Babys. Sarahs Kopf. Er sah, dass diesem Kopf ein Ohr abgetrennt worden war. Das linke Auge hing leblos aus seiner Höhle heraus und starrte leer vor sich hin. Das rechte fehlte ganz.

Kurt Wingfield spürte, wie der fehlende Funke kam. Ohne zu zögern schloss er seine Augen und begann zu schreien. Diesmal gelang es ihm und er schrie so laut und so lang er konnte.

Als Kurt die Augen öffnete, schrie er noch immer. Sein Körper war von eiskaltem Schweiß bedeckt und zitterte. Wenige Meter neben sich hörte er Schreie und schaute sich unsicher um.

Er befand sich nach wie vor in Audreys Wohnung und lag mit ausgestreckten Beinen im Sessel. Die graue Katzendecke lag wenige Meter vor ihm auf dem Boden.

Er wusste nicht mehr, weshalb er überhaupt geschrien hatte. Wahrscheinlich ein Albtraum, vermutete er. Alles, woran er sich erinnerte, war, dass es in dem Traum um Audreys Baby gegangen war.

Sarah war es, die neben ihm schreiend in ihrem Bettchen lag. Kurt wischte sich Schweiß von der Stirn und erhob sich. War er der Grund, warum Sarah schrie? War

sie durch seine Schreie wach geworden oder gar erschrocken? Er wusste es nicht.

Verwirrt sah er nach draußen und bemerkte, dass es in Strömen regnete. Mit seiner Prognose hatte er also doch richtig gelegen. Dann fiel sein Blick in das kleine Bett, der noch kleineren Sarah. Kurt strich mit der Hand sanft über Sarahs Gesicht und versuchte sie zu beruhigen.

Ganz gleich, weshalb sie schrie, sie hatte keinen Grund mehr dazu. Schließlich war Onkel Kurt bei ihr. Verzückt beobachtete er, wie Sarah seine Hand fest gegen ihr kleines Gesicht drückte und spürte die angenehme Wärme. Erst da wurde ihm bewusst, wie kalt seine Hände waren.

Gleich darauf fiel ihm noch etwas anderes auf und er zog seine Hand erschrocken zurück. Der Körper des Babys war mit winzigen, dünnen Kratzer übersät. Zum Glück floss kein Blut aus ihnen, aber sie reichten dennoch aus, um Kurt zu erschrecken. In seiner Angst begann er die Haut des Babys abzusuchen. Direkt oberhalb der vier Finger der linken Hand war ein Kratzer. Ebenso am Hals und neben dem rechten Ohr.

Am liebsten hätte Kurt das Baby von seinem Schlafanzug befreit und nach weiteren Kratzern untersucht. Aber das tat er lieber nicht. Wohlmöglich würde Audrey noch behaupten, dass er sie verursacht hätte. Trotzdem fand er die Verletzungen reichlich seltsam.

Sie erinnerten ihn an etwas, auch wenn ihm im Moment nicht einfiel, woran. Stumm wartete Kurt neben dem Baby auf Audreys Rückkehr und passte auf, dass nichts passierte. Gelegentlich schlich sich die schwarzweiße Katze ins Wohnzimmer und beobachtete sie. Manchmal kam es Kurt sogar so vor, als würde sie grinsen.

*Sören Prescher*



# MICHAEL JOHN MOORCOCK

## Kurzinfo

# 81

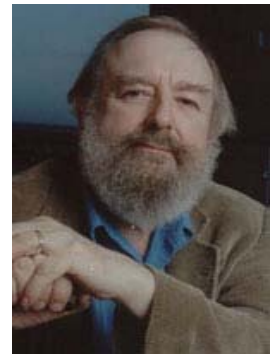
■ Michael Moorcock, 1939 in London geboren, hatte einen wichtigen Einfluss auf Fantasy und Science Fiction seit den 60er Jahren. Er begann mit 15 Jahren als Editor des Tarzan Adventure Magazine, wurde dort schließlich entlassen, da er versuchte, zu viele Geschichten abzudrucken (es handelte sich um ein Comic-Magazin). Nach diesem "Rauswurf" begann er Geschichten an Science Fiction- und Fantasy-Magazine zu verkaufen, entwickelte den "ewigen Helden", eine Figur, die in den meisten seiner Stories auftaucht.

Als Moorcock die Position des Editors bei New Worlds angeboten wurde, war er bereits ein erfolgreicher Schreiber mit dem Charakter des Elric, eine seiner bekanntesten Figuren. Er begann bei New Worlds, und formte das traditionelle SF-Magazin um zu einem Werkzeug der alternativen Bewegung der 60er Jahre, sowie der zeitgenössischen Fiktion. Publiziert wurden Autoren wie J.G. Ballard und Brian Aldiss, die noch immer erfolgreich sind.

Während der "New-World"-Periode schuf er einen seiner interessantesten und rätselhaftesten Charaktere: Jerry Cornelius. Er wurde ein moderner Mythos, die Kultur widerspiegelnd, die ihn hervorgebracht hat, ein Messias der technologischen Zeit. Die "New Worlds"-Autoren dieser Zeit, inklusive Aldiss, M. John Harrison, Normand Spinrad und andere, schrieben eine ganze Anzahl Geschichten, die auf diesem Charakter basierten. Diese wurden schließlich in der Anthologie "The Nature of the Catastrophe" zusammengefasst. Moorcock nutzte die Figuren dieser Stories für andere Jerry-Cornelius-Geschichten. Ihm jedoch gelang es, den Charakter in größere Höhen zu bringen, ihm mehr Gewicht zu verleihen.

Dies führte zu einer Periode, in der Moorcock sich mehr und mehr auf sein literarisches Schaffen konzentrierte und weniger phantastische Geschichten produzierte. Das sagte aber nicht, dass er Fantasy vollkommen ignorierte. Immerhin schrieb er in dieser Zeit so brillante Werke wie "The War Hound" und "the World's Pain". Er schrieb "die Brothel in Rosenstraße", und stürzte sich dann in die "Between the Wars"-Reihe, eine Serie über die frühen Jahre dieses Jahrhunderts, deren Handlung schließlich zum Holocaust führt, gefolgt von den Abenteuern eines unzuverlässigen russischen Emigranten, der immer weiter in eine unruhige Welt stolpert.

Vor kurzem, während er eine weitere Episode von "Between the Wars" schrieb, kehrte Moorcock zurück zu seinen phantastischen Werken. Er schrieb zwei neue Geschichten um Elric und die wundervolle "Second Ether trilogy", welche die phantastische Literatur mit der Chaos-Theorie verknüpft.



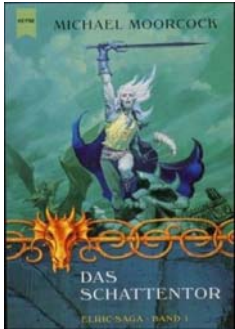
Michael John Moorcock

Pseudonyme: Edward P. Bradbury, James Colvin

Internet:  
[www.eclipse.co.uk/sweet-despise/moorcock/](http://www.eclipse.co.uk/sweet-despise/moorcock/)

# 82 ELRIC VON MELIBONÉ

## Die Sage vom Ende der Zeit



Das Schattentor

Elric-Zyklus Bd.1

Autor: Michael Moorcock

Broschiert - 496 Seiten - Heyne

Erscheinungsdatum: Mai 2002

ISBN: 3-453-21368-8

Euro 8,95

"Das Schattentor" umfasst die ersten drei Bände des Elric-Zyklus: "Elric von Meliboné", "Die See des Schicksals" und "Der Zauber des Weißen Wolfes".



Der bleiche Lord

Elric-Zyklus Bd.2

Autor: Michael Moorcock

Broschiert - 608 Seiten - Heyne

Erscheinungsdatum: Juni 2002

ISBN: 3-453-21373-4

Euro 8,95

"Der bleiche Lord" umfasst folgende Bände des Elric-Zyklus: "Der verzauberte Turm", "Im Bann des Schwarzen Schwerts" und "Sturmbringer".

### ■ Elric von Meliboné - Die Sage vom Ende der Zeit

Ein Albino sitzt auf dem Thron des früher mächtigen Melibonés, ein schwacher Abklatsch einer einst übermächtigen Rasse. Und doch ist dieser Albino etwas besonderes, jemand, der das Schicksal bestimmt, wie er selbst vom Schicksal bestimmt ist. Sein Name? Elric, Herrscher von Meliboné.

Michael Moorcock setzte mit seinem Zyklus um den weißhaarigen Drachenfürsten ein neues Zeichen innerhalb der heroischen Fantasy. Elric wirkt von den Beschreibungen her ein wenig wie Conan, doch er ist ganz anders. Elric hadert mit seinem Schicksal, mit seinem Leben, mit seinen vielen Schwächen, während der ältere Conan im wahrsten Sinne des Wortes oftmals ein Barbar ist. Elric dagegen ist kultiviert, er besitzt Zauberkraft, doch diese einzusetzen übersteigt oft genug seine Energiereserven. Und Elric ist verflucht.

Moorcock aber ging noch weiter. Sein Zyklus um Elric ist der Beginn seines größeren Zyklus um den "ewigen Helden", eine Gestalt, die in vielerlei Körpern immer wiederkehrt, wohl nie einen echten, vollständigen Abschluss finden wird. Elric ist der Anfang, gleichzeitig aber auch das Ende, und er zeigt eindrucksvoller als manch anderer der späteren "ewigen Helden" den inneren Zwist, der Fluch und zugleich Segen ist. Elric's Leben wird Stück für Stück zerstört, sobald er beginnt, sich ein neues aufzubauen, wird auch dieses wieder in Schutt und Asche gelegt, und dies gipfelt zuletzt sogar im Untergang der gesamten Welt.

Ein wenig erinnert die Sage um Meliboné an die Atlantis-Sage, und dies ist wahrscheinlich auch gewollt. Ein technisch überlegenes Volk, das alle anderen versklavt, sich zum Herrscher über die gesamte Welt aufschwingt, um schließlich zu scheitern. Nur dass es

gerade Elric ist, der dieses Scheitern letztendlich herbeiführt, gewollt und voller finsterner Rachedgedanken. Doch auch er muss einen Preis dafür zahlen, dass er seine Heimat auslöscht, einen schrecklichen Preis, der ihn nur noch tiefer in seine Verzweiflung stürzt. Er wird zum "Frauentöter".

Damit läutet Moorcock einen weiteren Part in diesem grandiosen Zyklus ein. Einen Charakter, vollkommen unberechenbar und doch notwendig: das Schwert Sturmbringer. Die schwarze Klinge, gewaltiger als alle anderen Waffen in dieser Welt, besitzt ein Schwesterschwert mit Namen Trauerklinge. Es kann nur eines dieser Schwerter geben, also kommt es zu einem Duell zwischen ihnen, als Elric's Cousin Yyrkoon Trauerklinge für sich gewinnt. Elric's Preis für den Sieg über seinen Vetter ist grausam, denn mit dem Ende von Trauerklinge und dem Tod Yyrkoon's geht auch der Mord Sturmbringers an seiner Geliebten Cymoril einher. Sturmbringer duldet niemanden neben sich, am allerwenigsten Menschen, die Elric mögen, seine Freunde, oder Frauen, die ihn lieben.

Sturmbringer, das verfluchte Schwert, ohne dessen Hilfe Elric nicht leben könnte. Oft genug versucht der Albino, sich der Klinge zu entledigen, doch immer kehrt Sturmbringer zu ihm zurück. Vom ersten Moment an merkt man, dass diese Waffe lebt und in ihr mehr steckt, als Elric sich träumen lässt. Sturmbringer lebt, und wie alles, das lebt, braucht er Nahrung, er hat Emotionen, ja, sogar er verfügt sogar über eine Stimme und einen Willen.

Zu Anfang, ja, zu Anfang ist Elric glücklich, die Klinge seiner Vorfäter für sich gewonnen zu haben, doch dieses Glücksgefühl wandelt sich schneller, als er sich träumen lässt. Spätestens mit dem Mord an Cymoril begreift er, dass dieses Schwert, das ihm Leben und

# ELRIC VON MELIBONÉ

# 83

Kraft gibt, sein Untergang sein wird. Und doch ist er verblüfft, als es schließlich so kommt.

Anders als in den meisten anderen Romanen und Zyklen um die anderen "ewigen Helden" ist Elric gestrickt, vollkommen anders. Nach außen gibt er sich kühl und gelassen, doch es wird allzu schnell klar, dass er den Tod sucht, ihn nichts mehr in diesem Leben hält. Moorcock's frühes Werk ist auch gleichzeitig eines seiner besten, ein Bestseller, an den man sich selbst nach 20 Jahren noch erinnert. Der innere Zwiespalt, der in Elric aufbricht, ihn zum "ewigen Helden" macht, ist besser konstruiert, mitfühlender und mitreißender geschrieben. Elric lebt, er leidet, er kämpft, er zaubert, er hadert, er trauert. Und all das kann der Leser nachempfinden.

Das Ende der Welt ist gleichzeitig ein Anfang. Ein Anfang auch für Elric? Er hat sich mehr verausgabt als je zuvor, er bleibt kraftlos zurück, kann den letzten Hornstoß, der das Leben auf die neue Welt bringen wird, nicht tun. Und da opfert sich sein bester, sein einziger, bis zum Ende bleibender Freund für ihn, Sturmbringers scheinbar letzte Mahlzeit.

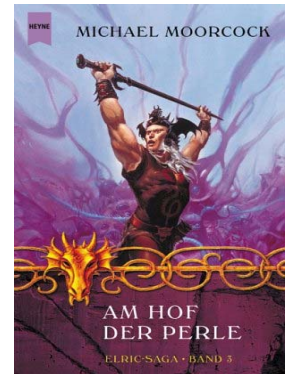
Große Romane und Zyklen gibt es wenig, auch wenn viele Verlage immer wieder damit werben. Meist sind diese Bücher doch schnell vergessen, verstauben in den Regalen. Nach Jahren liest man sie sich noch einmal durch, mal ist man überrascht, mal beschämt. Elric gehört zu den Büchern, bei denen man angenehm überrascht wird, eines der wenigen. Der Zyklus kann sich mit den modernen Fantasy-Märchen messen, sie überflügeln und weit hinter sich lassen.

Moorcock gelang es mit diesem Werk, eine Welt glaubhaft zu schildern, sie, ähnlich wie es Tolkien mit Mittelerde gelang, vollkommen neu aus dem Sumpf seiner Phantasie zu erheben und

dem Leser glaubhaft zu machen. Winzige Ungereimtheiten machen den Zyklus noch liebenswerter.

Elric ist ein dunkler Held, wenn er auch so gern strahlen würde, es auch tut. Doch der Fluch, der durch Sturmbringer auf ihm lastet, macht immer wieder alles zunichte, lässt ihn düsterer erscheinen, als er in Wirklichkeit ist. Ein Held, der gerne im Licht stehen würde, es aber nie wahrnimmt.

*Ramona Schroller*



Am Hof der Perle

Elric-Zyklus Bd.3

Autor: Michael Moorcock

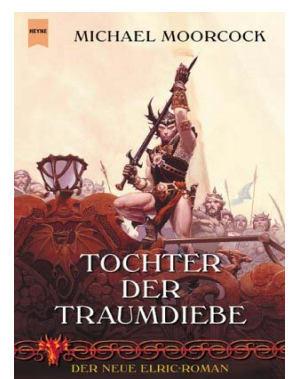
Broschiert - 544 Seiten - Heyne

Erscheinungsdatum: Juli 2002

ISBN: 3-453-21377-7

Euro 8,95

"Am Hof der Perle" umfasst folgende Bände des Elric-Zyklus: "Die Festung der Perle" und "Die Rache der Rose".



Tochter der Traumdiebe

Auftakt der neuen Elric-Trilogie

Autor: Michael Moorcock

Broschiert - 416 Seiten - Heyne

Erscheinungsdatum: Juli 2002

ISBN: 3-453-21381-5

Euro 11,00



# STURMBRINGER

## Das Rollenspiel in der Welt Elrics



Sturmbringer

Fantasy Rollenspiel in der Welt des Elric von Melniboné

nach Michael Moorcock

Boxinhalt: 4 Regelhefte und eine Karte

Citadel Verlag Hamburg

Autoren der englischen Originalausgabe: Steve Perrin und Ken St. Andre

Sturmbringer erscheint heute im englischen Original bei Chaosium

Homepage: [www.chaosium.com](http://www.chaosium.com)

■ Sturmbringer ist ein Rollenspiel, welches in der hier besprochenen Version aktuell nicht mehr erhältlich ist. Das mir vorliegende Exemplar in einer Box von Citadel Verlag Hamburg stammt aus dem Jahre 1989. Trotzdem ist Sturmbringer doch auch heute noch erhältlich, allerdings ausschließlich im englischen Original von Chaosium. Diese Version liegt mir jedoch nicht vor. Das wird diesen Artikel deswegen nicht minder interessant machen, da ich hier mehr auf die Welt als die Regeln eingehen will, die sich jedoch wahrscheinlich nur eher marginal verändert haben dürften.

Die alte, in hellblau gehaltene Box enthielt vier Regelbücher und eine Karte des Landes, in dem man spielen wird. Das Buch 1 "Einführung & Referenzbuch" erklärt zuerst einmal sehr eindringlich, was denn ein Rollenspiel und insbesondere ein Fantasy-Rollenspiel ist. Eine Kuriosität in diesem Buch - wie konnte ich das nach all den Jahren nur vergessen haben! - sind die Würfeltabellen. Ja, wirklich, es gab für die einzelnen Würfel Tabellen, auf die man tippen konnte, um so das Ergebnis eines Wurfes zu simulieren (siehe Bild 1). Damals war es tatsächlich gar nicht so einfach, einen Würfel für Rollenspiele zu ergattern. Und Sturmbringer gab es durchaus im normalen Spielzeugladen, nicht in den düsteren Ecken eines Spezialladens!

Ein Porträt Michael Moorcocks bietet sich natürlich an und ist auch interessant, insbesondere die Liste der bis dahin erschienen Bücher und Geschichten. Aber natürlich ist es die

Elric Saga, die bei Sturmbringer von Bedeutung ist, und daher ist die ausführliche Zusammenfassung des Inhalts dieser Saga mit Sicherheit wichtig. Obwohl ich dem Spielleiter auch heute noch nur empfehlen kann, das Buch zu lesen. Dieses erste Buch ist auch das Buch, in dem man die

Tabellen findet.

Und so nehmen diese weit mehr als die Hälfte des Buches ein. An sich eine gute Sache, wenn man alle Tabellen in einem gesonderten Buch bereit hat. Die verschiedenen Referenzblätter sind mit

Sicherheit eine besondere Wohltat für den Spielleiter, aber nicht zuletzt auch für die Spieler, die sich dadurch so manches Nachschlagen ersparen. Erstaunlich, dass die damaligen Erkenntnisse heute bei den Rollenspiel-Herstellern zum Teil in Vergessenheit geraten sind. Hier zeigt sich für die damaligen Verhältnisse ein wohl durchdachtes Konzept, wie man die Regeln sinnvoll verpackt - und das ist mit Sicherheit gelungen! Ebenso wie die gesamten Tabellen und Referenzblätter zeigt sich der Index mit einer durchdachten Logik, die seines Gleichen auch heute noch zu oft sucht. Obwohl der Inhalt des Rollenspiels auf vier Bücher verteilt ist, gibt es im ersten Buch einen kompletten Index, der alphabetisch aufgebaut ist und alle wesentlichen Spielbegriffe enthält.

Das zweite Buch ist das Spielerbuch; es ist zugleich das dickste der vier Bücher. Das erste Kapitel beschreibt für den Spieler (aber auch den Spielleiter) die Welt der jungen Königreiche. Dabei wird durch die verschiedenen, für ein Rollenspiel wichtigen Beschreibungen auch das Flair der Welt geprägt. Der Spielleiter, der eventuell auch die Saga

The image shows a wooden dice table, likely from the 'Sturmbringer' box set. It has a grid of numbers from 1 to 12. The numbers are arranged in a 4x3 grid. The first row contains 1, 6, 4, 3, 8, 5, 10, 4, 11. The second row contains 7, 2, 9, 1, 7, 11, 2, 1, 10. The third row contains 11, 12, 3, 3, 11, 2, 5, 10, 4. The fourth row contains 5, 1, 10, 5, 8, 10, 1, 9, 8. The fifth row contains 10, 6, 4, 7, 1, 6, 2, 7, 3. The sixth row contains 3, 5, 8, 6, 7, 5, 9, 1, 8. The seventh row contains 8, 9, 4, 12, 2, 12, 6, 3, 7. The eighth row contains 2, 11, 5, 11, 4, 8, 12, 8, 9. The table is labeled 'W12' on the left side.

# STURMBRINGER

# 85



um Elric gelesen hat, wird die Atmosphäre kennen - und das sollte er auch -, aber die Spieler haben hier die Möglichkeit, in die Welt einzutauchen. Gerade die Beschreibungen der einzelnen Nationen ist wichtig und enthält einige Abenteuerideen, die einem sofort einfallen, wenn man die kleinen Abschnitte liest. Das zweite Kapitel des Buches beschreibt die einfache Charaktererschaffung des Rollenspiels Sturmbringer. Dabei gibt es drei verschiedene Methoden, Charaktere zu erschaffen, die alle ihre Vor- und auch Nachteile haben.

Besonders spannend ist dabei vor allem die Herkunft des Charakters, da diese sehr viel Einfluss auf den Charakter selbst hat. Es gibt eine Tabelle dafür, auf der man würfeln kann. Diese Methode ist sicherlich praktisch, aber sollte der Spielleiter durchaus darauf achten, dass man diese Charaktere auch gut zusammenbringen kann. Weitere wichtige Dinge sind beispielsweise der Soziale Hintergrund oder der Stand des Charakters, der allzuoft stark beeinflusst wird von der Herkunft des Charakters. Nach der Auswahl der Fertigkeiten aufgrund des Standes werden die zusätzlichen Fertigkeiten gewählt, danach erfolgt die Feststellung der einzelnen Fähigkeitsboni, danach das Magische Talent. Letztlich schaut man nochmals darüber, ob alles in Ordnung ist und bedacht wurde. In Sturmbringer ist Magie ein wichtiges, um nicht zu sagen ein wesentliches Element, doch dazu gleich

mehr. Im Spielerbuch werden dann noch neben den einzelnen Fertigkeiten die Regeln zu Kampf und Bewegung beschrieben. Den Abschluß bildet ein kleines Soloabenteuer.

Das Magiebuch ist das dritte Buch in der Box. Es ist eher dünn, aber sicherlich wichtig im Spiel, denn: Wie funktioniert die Magie in der Welt von Sturmbringer eigentlich? Der Kampf zwischen dem Chaos und der Ordnung ist im Prinzip des Rätsels Lösung. Während die Lords der Ordnung typischerweise das Gesetz, die Stabilität, den Frieden und somit letztlich die Entropie vertreten, sind die Lords des Chaos für die Kreativität, Schönheit, Macht, Krieg, Unordnung und Anarchie zuständig. Wie man schnell erkennt, ist keine der beiden Seiten nun typisch Gut oder Böse. Das ist auch nicht das Ziel Michael Moorcocks, das ist auch auf keinen Fall die Aussage. Beide Seiten sind da, beide sind wichtig, es gibt immer eine Art Gleichgewicht, und das sollte auch so bleiben.

Im Rollenspiel Sturmbringer gibt es fünf Ränge der Magieanwendung, dabei spielen IN und MA-Wert eine Rolle, das Ergebnis der beiden muss einen bestimmten Wert erreichen, damit der Charakter dazu in der Lage ist, Magie des entsprechenden Ranges zu wirken. Beschwörungen sind die Art Magie, welche zweifelsohne die wichtigste ist: Das Beschwören und Binden von Geistern, Niederen Dämonen, Königen der Elemente oder gar eines Lords. Diese Wesen können beschworen und je nach Art genutzt werden. So ist es beispielsweise möglich, einen Dämon in eine Waffe, Rüstung oder anderen Gegenstand zu binden; dort verleiht er dem Gegenstand und damit dem Träger ungeahnte Kräfte. So wirkt die Magie in erster Linie in Sturmbringer, eine gute Idee, die Magieanwender innerhalb der Gruppe so wichtig macht!

Auch der Spielleiter erhält sein eigenes Buch, es ist Buch Vier: das Spielleiter Buch. An sich ist der eigentliche Regelteil im Buch für die Spieler enthalten, im Spielleiter Buch findet man in erster Linie Hintergrundinformationen, die im Buch für die Spieler natürlich nicht vorhanden sind. Neben diesen **w i c h t i g e n** Hintergrundinformationen finden sich in dem Buch aber auch eine ganze Reihe an Beschreibungen für Kreaturen, die man als Gegner einsetzen kann. Hinzu kommen wichtige, bedeutende Persönlichkeiten, beispielsweise eben auch Elric von Melniboné! Sehr wichtig ist auch das erste Gruppenabenteuer, das man mit seiner Gruppe spielen kann. Dieses ist kurz und für den Spielleiter gut aufgebaut. Der Box lag zudem eine tolle Karte der Länder bei.

Das ist also das Rollenspiel um die Welt des Elric von Melniboné. Was unterscheidet dieses Rollenspiel von so manch anderem Fantasy-Rollenspiel? In erster Linie die einzigartige Welt, die Moorcock geschaffen hat. Das Spiel zwischen Chaos und Ordnung, wobei man von keinem sagen könnte, dass es Böse oder Gut sei. Eben nicht dieses in vielen Rollenspielen so typische Schwarz-Weiß-Bild, sondern die ganze Palette an Grautönen dazwischen. Das macht Sturmbringer aus. Einen Blick ist es allemal wert und, wie anfangs erwähnt, ist es in englisch in einer aktuellen Version bei Chaosium erhältlich. Die von mir beschriebene deutsche Box gibt es leider schon lange nicht mehr.

Text und Bilder: *Matthias Deigner*



# DEVIL INSIDE? 86

## ■ Film- und Seriencharaktere im ständigen Wechsel zwischen Gut und Böse und der Bezug zur Realität

In der Serien- und Filmwelt haben wir oft den typischen Bösewicht oder Guten, doch zunehmend vermischt sich Gut mit Böse und die Verwandlungen werden immer extremer. Ich will diesmal versuchen auf einige Serien/Filme und deren Charaktere näher einzugehen. Auf einige kürzer, auf andere länger. Alle werde ich nicht erfassen können, dazu sind es zu viele, doch die Auswahl die ich treffen werde, wird schnell verdeutlichen, worauf ich anspielen will.

### Star Wars

#### [dt. Krieg der Sterne]

Ursprünglich nur als Trilogie im Kino gedacht, bringt George Lucas nun mittlerweile den 6. Teil 2005/2006 in die Kinos. Eine Geschichte über die zwei Seiten eines Menschen, über Gut und Böse, über die dunkle Seite. Keine Serie, kein Film hat den Begriff "Dunkle Seite" so geprägt wie Star Wars. Die dunkle Seite bedeutet Tod, Verderben, Boshaftigkeit und Hass, doch Star Wars lehrt uns auch, dass das Böse nicht unbezwingbar ist.

Eigentlich ist Star Wars nur an zweiter Stelle ein Epos über den Krieg inmitten der Sterne, vielmehr ist es eine riesige Familiensaga und deshalb werde ich jetzt auch auf die wichtigsten Charaktere eingehen, die sowohl gut als auch böse erfahren haben.

#### [Obi-Wan Kenobi]



Okay, warum fange ich nicht mit Anakin an? Warum mit Obi-Wan Kenobi, dem rechtschaffenen selbstlosen Jedi, der die Kinder von Padmé rettet und ins Exil geht. Der

Jedi, der als General in den Klonkriegen erfolgreich kämpft, ein-ziger Bezwingen eines Sith ist und jeglichen Annäherungen der dunklen Seite der Macht trotzt? Weil er nicht so per-fekt ist, wie er zu sein scheint. Sicherlich gibt es viele Varianten davon, wie er war, bevor er zu dem wurde, was er letztendlich war ein Jedi. Doch sehr aufschlussreich ist da die Jugendbuch Reihe Jedi-Padawan. Hier wird erzählt, wie Qui-Gon Jinn mit seinem Padawan Obi-Wan Kenobi zu kämpfen hat. Obi-Wan ist nicht einfach, bringt sich in Gefahr, ist tollkühn, verlässt sogar die Jedi, damit er sich Rebellen anschließen kann. Obi-Wan, der Rebell? Der Auf-sässige?

Ja, durchaus. Warum nicht? Ein Halbstarker, der noch versucht, seine Kräfte zu messen, ein Junge, der noch nicht seinen Platz gefunden hat. Ohne Eltern, spät in den Zirkel der Jedi aufgenommen bis er den schwersten Schicksals-schlag erfährt, den er bis dahin kannte: Qui-Gons Tod. Von diesem Augenblick wird er erwachsen. Kein Rebell wohnt mehr in seiner Brust. Dieser Verlust macht ihn nicht schwächer, er stärkt ihn. Festigt ihn in seiner Seele. Und er übernimmt sofort die Verantwortung für den Schützling seines Meisters. Obi-Wan hat gelernt. Obi-Wan reift zu einem der mächtigsten Jedi.

#### [Padmé Amidala]



Padmé muss schnell erwachsen werden und als Königin über Naboo regieren. Anschließend wechselt sie als Senatorin in die aktive Politik. Sie ist jung, eigentlich recht unerfahren und doch sehr klug. Doch als Anakin sich ihr offenbart, vergisst sie Klugheit und Vorsicht und geht mit ihm eine

verbotene Ehe ein, die sie später Kinder und Leben kosten wird. Padmé hat ihre dunkle Seite auskosten und verloren.

#### [Anakin Skywalker vs. Darth Vader]



Wer kennt seine Geschichte nicht?! Anakin, der niedliche kleine Junge, der zum Halbstarken heranwächst, der sich für etwas besseres hält und damit alle um sich herum sowohl in Gefahr als auch in andere Schwierigkeiten bringt. Er handelt

ohne zu denken, lässt sich von den falschen Leuten lenken und versucht stets mit seinem Meister zu konkurrieren. Erfüllt von dem Zorn über den Tod seiner Mutter, dem Unverständnis gegenüber dem Jedi-Kodex stürzt er sich und seine Freunde von einer Katastrophe in die Nächste. Doch obwohl er nichts unversucht lässt, alle zu töten oder auf seine Seite zu ziehen, die er einst Freunde oder Familie nannte, erlöst ihn sein eigener Sohn am Ende von der dunklen Seite.

#### [Luke Skywalker]



Ist seinem Vater in vielen Dingen ähnlich und trotzdem ist er grundverschieden. Als er erkennt, was die dunkle Seite der Macht anrichten kann, kehrt er ihr den Rücken, hält je g l i c h e r Versuchung stand und schafft es am

Ende sogar, seinen Vater zu bekehren.



## [Han Solo]



Der Schmuggler, Taugenichts und Betrüger lässt sich nur widerwillig mit Ben Kenobi (Obi-Wan) und Luke Skywalker ein. Er sieht nur den Profit und die Chance, seine Schulden mit dem Verdienst begleichen zu können.

Er ist ein Schurke wie er im Buche steht, doch als Leia ihm über den Weg läuft, beginnt sich sein Leben zu ändern. Schleichend wie ein Virus beginnt ihn das Gute auf seine Seite zu ziehen und immer mehr steckt er im Kampf gegen die dunkle Seite, gegen das Imperium. Er wird ungewollt zum besten Freund des jungen Skywalker, verliebt sich in dessen Schwester und kämpft an deren Seite. Zusammen mit Leia und den Rebellen gelingt ihnen auf Endor ein entscheidender Schlag gegen das Imperium, dass es schließlich zu Fall bringt.

## Terminator

[dt. Terminator]

Spielt Arnold Schwarzenegger in Teil 1 noch einen fiesen Roboter, der die junge Sarah Connor töten will, so mutiert der Muskelmann in Teil 2 zum Guten und rettet den Sohn von Sarah vor einem anderen Modell aus der Zukunft. In Teil 3 wiederum ist es wieder der Terminator, der John Connor vor dem Bösen, diesmal in Form einer Terminatrix, errettet.

## From Dusk till Dawn

[dt. From Dusk till Dawn]

Seth und sein Bruder sind Bankräuber, Mörder, Vergewaltiger. Während Seth zwar der eingefleischte Bankräuber ist, aber trotzdem nur schießt, wenn er muss, ist sein Bruder Richie ein

Vergewaltiger und brutaler Mörder. Nach einem Raubüberfall nehmen sie den Priester Jacob und seine beiden Kinder als Geiseln. Schnell wird Jacob klar, mit wem er es zu tun hat und während Seth versucht, seinen Bruder unter Kontrolle zu halten, bahnt sich etwas wie Vertrauen zwischen dem ehemaligen Priester Jacob und dem Verbrecher Seth an.

Als sie schließlich über die Grenze nach Mexiko sind und gemeinsam in einer Bar namens "The Titty Twister" landen, eskaliert die Situation, als Vampire auftauchen. Schnell wird klar, dass Seth nicht der übliche Bösewicht ist. Er schafft es, dem Priester seinen Glauben zurückzugeben und kämpft mit ihm und seinen Kindern gegen die dämonische Brut.

Trotz ihren Bemühungen überleben nur Seth und Jacobs Tochter die Nacht.

Zwar lässt er sie am Ende allein in der Wüste stehen, jedoch nicht ohne einen Batzen Geld und das Wohnmobil.

## Angel - The Series

[dt. Angel - Jäger der Finsternis]

Die Serie "Angel" ist die Inkarnation der "Dunklen Seite", wenn man es so bezeichnen möchte. Fast jeder der Charaktere in der Serie hat seine dunklen Seiten ausgelebt. Aber fangen wir einfach mal an.

## [Angel vs. Angelus]



Der Vampir mit Seele, dessen urböse Seite nur dann zum Vorschein kommt, wenn er einen Moment wahren Glücks erlebt. Ein wahrer Unglücksrabe also.

Liam, wie er ursprünglich von seinen Eltern getauft wurde, war ein regelrechter Tunichtgut. Darla verwandelte ihn

in einen Vampir und nachdem er seine eigene Familie umgebracht hatte, begann er mit Darla einen tödlichen Streifzug. Angelus wurde zu einem der gefürchtetsten Vampire seiner Zeit.



Als er eine junge Zigeunerin tötet, belegt der Stamm ihn mit einem Fluch, unter dem er noch heute leidet. Er erhält seine Seele zurück und muss mit seinen Gräueltaten plötzlich klarkommen. Er wechselt nach einem langen Leidensweg zum Guten. Angel ist geboren.

Dann lernt er Buffy kennen und verliebt sich. Durch die Liebe erfährt er einen Moment des wahren Glücks und verwandelt sich unweigerlich wieder zu Angelus. Buffy tötet ihn, obwohl Willow ihn zurückverwandeln konnte, doch Angel kehrt zurück, mit Seele, aber gequälter als je zuvor. Er entschließt sich nach Los Angeles zu gehen, wo er Doyle kennen lernt, welcher mit ihm und Cordelia eine Detektei gründet. Angel lernt seine Bestimmung kennen, doch das beschert ihm weder Glück mit den Frauen, noch Glück im Leben.

So verliert er seine erste Liebe Darla an deren Liebe zu ihrem gemeinsamen Kind, das ihn hassen wird und seine dritte Liebe Cordelia erst an höhere Mächte und schließlich an das Böse. Und so endet sein Weg ausgerechnet bei Wolfram & Hart, den Erzfeinden, die plötzlich zu einer "Art Freunde" mutieren.

## [Cordelia, das göttliche Wesen]



Cordelia Chase ist die Zicke vom Dienst. In Sunnydale war sie das Cheergirl und wollte mit dem niederen Fußvolk nichts zu tun haben. Ihr Spitzname: Queen C. Doch dann

# DEVIL INSIDE? 88

verliebt sie sich in Xander und wird ein Teil der Scoobies. Doch als sie ihren Freund mit einer anderen erwischt und ihre Eltern plötzlich verarmen, zieht es sie nach Los Angeles, wo sie sich als Schauspielerin versuchen will.

Angel ist es, der sie auf einer Party vor dem sicheren Tod rettet und so beschließt sie in die Kanzlei einzusteigen bis sich auf der schauspielerischen Ebene etwas anderes ergibt. Es wird ein Dauerjob. Und als auch noch Doyle seine Seherischen Fähigkeiten an sie abtritt, wird Cordelia zu einem sehr wichtigen Teil der Truppe und sie und Angel werden enge Freunde.

Queen C reift von jedem Tag mehr und wird zu einer vernünftigen ernsthaften Frau, die schließlich den Schritt wagt, ein Halbdämon zu werden, um ihre Fähigkeiten nicht zu verlieren.

Gemeinsam mit Angel kümmert sie sich um dessen Sohn Connor und verzeiht ihm sogar seine Affäre mit Darla und lernt Angel lieben. Doch bevor sie sich die Liebe gestehen können, ruft eine höhere Macht nach ihr. Cordelia wird ein Higher Being, nur um kurz darauf ganz tief zu fallen. Sie kehrt zurück, doch sie ist die Inkarnation des Bösen, schläft mit Angels Sohn und gebärt die Ausgeburt der Hölle.

Nach der Geburt fällt sie ins Koma und erwacht erst wieder, als es um Angel und Co. schlecht bestimmt ist. Doch es ist nur ihr Geist, der ihre bösen Taten sühnt, Angel zeigt, was sie empfunden hat und dann das Team für immer verlässt.

## [Wesley und der Sündenfall]

Wesley Wyndham-Pryce der Wächter, der verstoßen wurde, weil er seine Jägerin nicht zähmen konnte.

Nachdem er lange Zeit von der Bildfläche verschwunden war, mutierte Wesley zum selbst ernann-



Wesley  
Alex Davis

ten Dämonenjäger und stieß fast schon unfreiwillig zum Team.

Nach und nach jedoch stellten sich seine Fähigkeiten als äußerst nützlich dar und nach dem Rückfall von Angel zu Darla, übernahm Wesley die

Leitung der Agentur.

Als Connor geboren wurde, interpretierte er jedoch eine Prophezeiung falsch. Geprägt durch Eifersucht, weil Gunn Fred bekam und die Angst, dass Angel Connor etwas antun könnte, entführt er das Kind und spielt es den Gegnern ungewollt zu.

Schwer verletzt, dem Tode nahe übersteht er den Angriff, nur um verstoßen zu werden.

Er lässt sich mit Lilah, der Erzfeindin von Wolfram & Hart ein, doch im Grunde liebt er weiterhin Fred.

So rettet er schließlich Angel, um wieder akzeptiert zu werden. Es dauert einige Zeit, doch dann wird ihm sein Sündenfall verziehen. Auch Fred wird sein, doch das ist nicht von Dauer, denn eine böse



Fred ist das verschüchterte zarte Wesen, das den Männern mit ihrer unschuldigen Art den Kopf verdreht.

Macht bemächtigt sich ihrer.

## [Fred, die auferstandene Illyria]

Fred alias Winifred Burkle kommt relativ spät zum Team, nachdem sie Jahre in einer anderen Dimension gefangen war.

Zunächst ist sie mit Gunn zusammen, doch als dieser ihren Professor tötet, der sie in die andere Dimension verfrachtete hatte, geht diese Beziehung zu Bruch.

Eigentlich ist nichts Böses an ihr. Doch dann zieht es das Team nach Wolfram & Hart und dank den üblen Mächten ihres wissenschaftlichen Assistenten stirbt Fred und übergibt ihren Körper unfreiwillig der Dämonin Illyria, die die Welt erobern will. Ihre frische Beziehung zu Wes, ist abrupt beendet.

## [Gunn - Streetfighter wird Anwalt]



Gunn war ein typisches Straßenkind bis Angel ihm über den Weg läuft. Er tötete mit seiner Gang Vampire und wollte sich von niemanden etwas sagen lassen, doch dann wird seine Schwester zum Vampir und alles ändert sich. Er schließt sich mehr oder weniger freiwillig dem Team an und angelte sich die hübsche Fred.

Sein Leben scheint perfekt, doch dann tötet er den ehemaligen Professor von Fred, der sie in die fremde Dimension verfrachtete, damit sie keine Angst mehr vor ihm haben muss und damit sie ihn nicht selbst tötet und von da an geht es bergab.

Gunn verliert Fred und als Wolfram & Hart ihm etwas in den Kopf einspielt, damit er intelligenter wird, greift er zu, verliert dabei aber fast seine Seele. Gunn, der mitschuldig ist, dass Fred stirbt und Illyria aufersteht, will sich selbst opfern, um Fred doch noch zu retten, doch es scheint zu spät.

Es gibt durchaus noch einige Charaktere mehr bei "Angel", die man genauer unter die Lupe nehmen könnte, doch schließlich sieht es bei allen gleich aus. Aus Gut wird

Böse, aus Böse wieder Gut. Eine vielschichtigere Entwicklung der Charaktere kann es kaum mehr geben. Doch es verdeutlicht uns auf sehr subtile Weise, dass die "Dunkle Seite" allgegenwärtig ist und jederzeit zum Vorschein kommen kann, auch wenn die sonstigen Inhalte der Serie natürlich extrem fiktiv sind.

Film- und Seriencharaktere - ein Spiegelbild unserer Selbst?

Ich könnte noch lange über Charaktere in Serien oder Filmen erzählen. Doch darum geht es im Endeffekt nicht. Es soll keine Aufzählung werden.

Ob nun Star Wars, Buffy, Angel, Charmed oder andere Charaktere aus Film, Buch oder Fernsehen, sie führen uns jedes Mal aufs Neue vor Augen, dass sowohl eine gute, als auch eine schlechte Seite in uns stecken. Sicherlich erfahren wir derartige Wandlungen oder Veränderungen nicht in diesen Extremen und nicht in Form von Vampirismus oder der "Dunklen Seite der Macht", aber das soll nicht heißen, dass wir immun gegen solche Dinge sind.

Jede Frau, die einmal ehrlich zu sich selbst ist, wird mir zustimmen, wenn ich sage, gutaussehende gefährliche Männer üben einen gewissen Reiz aus. Das sogenannte "Spiel mit dem Feuer" - wer hat nicht schon mindestens einmal an einen Seitensprung gedacht? An Online-Sex oder dergleichen am Telefon? Nicht, weil mein Partner nicht mehr liebt, sondern weil es das Verbotene, das Unbekannte ist, was einen reizt, egal ob Mann oder Frau.

Und niemand kann mir sagen, er hätte nicht einmal daran gedacht. Selbst die treueste Ehefrau, der treueste Ehemann hat seine Phantasien. Wir sind nicht unfehlbar. Niemand ist das.

Es wäre gelogen, etwas Derartiges zu behaupten.

Womit ich beim nächsten Punkt wäre.

Wer hat nicht schon einmal gelogen? Damit vielleicht eine Grenze überschritten, auch wenn es in guter Absicht geschah, um jemanden zu schützen oder schonen?

Gerade erst Anfang des Jahres erschien eine Studie, dass der Mensch durchschnittlich über 100-mal am Tag lügt. Ob eine Notlüge, eine große Lüge, ein wenig Flunkern, egal. Fakt ist, dass wir es tun und größtenteils noch nicht einmal bewusst. Es geschieht einfach.

Wir können es nicht abschalten, können es nicht eindämmen, es gehört scheinbar einfach zu uns.

Doch um zum Eigentlichen zu kommen: Es gibt in jedem von uns eine dunkle Seite, die bei dem einen weniger, beim anderen mehr ausgelebt wird.

Machen wir uns also nichts vor. Wir sind weder gut noch böse, entscheidend ist, was wir mit diesen beiden Seiten in uns anfangen. Wie weit wir sie nutzen und wofür.

Und nur daran lässt sich entscheiden, was für Menschen wir sind.

*Steffi Raatz*



### ■ Geschichten aus der Welt des Sternenkrieges

Wer kennt ihn nicht, den Krieg der Sterne? Den epischen Krieg zwischen den Jedi Rittern und den Sith?

Star Wars - New Force, zu finden auf <http://starwars-newforce.de.vu>, empfängt den Besucher direkt mit dem Hauptmenü, das grafisch auf-

Die Aufmachung der Seite ist ansprechend und funktional. Doch hält sie auch, was sie verspricht?

Die Menüpunkte rund um die eigentlichen Geschichten herum halten was sie versprechen, besonders die großen Bereiche des Artworks und der Links. Dem Besucher wird hier Vieles und Gutes geboten, wenngleich Geschmack natürlich unterschiedlich ist.

Der Kern, um den sich die Seite aufbaut, die von den Hobbyautorinnen als "virtuellen Spin-Off" von Star Wars Episode II bezeichneten Geschichten, handelt von einem Abenteuer des Jedi Ritters Obi Wan Kenobi und seinen im Laufe der Geschichte frisch zugewiesenen zwei jungen weiblichen Padawanen. Diese Geschichten werden mit einer kurzen Zusammenfassung und einem Cover jeweils als Episode zum Lesen oder zum Download angeboten.

Die Geschichten lesen sich flüssig und ohne große Schwierigkeiten - sofern man über Kenntnisse des Kriegs der Sterne verfügt. Für Leser ohne Kenntnisse der Materie dürften viele Begriffe große Stolpersteine darstellen. Fans der Filme wiederum dürften einige Szenen bekannt vorkommen.

Inhaltlich geht es fast sofort zur Sache und immer wieder tritt die dunkle Seite der Macht als rätselhaft und mächtige Bedrohung in Erscheinung. Leider ist der Erzählstil der Geschichten doch recht "filmisch" angelegt und durch das Fehlen der Spezialeffekte wie Bild und Ton leidet die ansonsten gute Qualität etwas.

Um die Spannung in den Geschichten zu erhöhen wird die dunkle Seite der Macht und ihre Vertreter natürlich wenig beschrieben und mehr als dunkle Gewitterwolke am Horizont



Ganze Planeten wurden vernichtet, als die Kämpfer für das Gute auf die Streiter der dunklen Seite der Macht trafen. Und war das Imperium nicht eines der großartigsten Reiche des Bösen, mit seinen gewaltigen Sternenzerstörern und martialischen Klängen?

Fans des Sternenkrieges werden wohl kaum zögern diese Fragen mit einem klaren "Ja" zu beantworten. Und sehr wahrscheinlich gehören diese Fans auch zu den Leuten, die die Geschichten von der Leinwand für sich in ihrer Phantasie weiter-spinnen, erweitern oder ändern. Es gibt halt bei Filmen immer einige Dinge, die man sich anders vorstellen kann.

Genau darum geht es auf den Internetseiten namens "Star Wars - NewForce" und "Joachim-H". Dort wurde die Geschichte des Sternenkrieges von Fans umgeschrieben und erweitert.

wendig gestaltet wurde und in der Hauptsache Bilder der zweiten Film-Triologie verwendet.

In dem ansehnlichen grafischen Rahmen wird eine sehr übersichtliche Menüleiste angeboten und auch in knappen Worten über den Inhalt der Seite informiert. Ein Zeitcounter, der die Zeit bis zum nächsten Update herunterzählt, fällt weiter positiv ins Auge des Betrachters.

In der Menüleiste lassen sich Neuigkeiten rund um die Homepage, Informationen über die Geschichte, deren "Darsteller", Profile der Autoren, eine Menge Artwork, sehr viele Links, Banner zum verlinken der Seite und ein eher schlichtes Gästebuch finden. Was vergessen? Ach ja, natürlich die Geschichten, die ja den Mittelpunkt der Seite bilden.

betrachtet. Dennoch erhält sie auch in diesen Geschichten ebensoviel Platz wie in den Filmen.

Für ein Fanprojekt ist die Seite wirklich gelungen und kann allen Fans empfohlen werden, wenngleich jeder Besucher sich klarmachen sollte, daß die Autorinnen hier sozusagen ihre Träume verwirklichen. Ansonsten ist besonders die grafische Aufmachung und die dabei übersichtliche Struktur der Seite ein klarer Pluspunkt.

**Episode VI: Die Rückkehr des Auserwählten** (<http://www.joachim-h.de>) ist eine weitere Internetseite, die sich den eigenen Geschichten eines weiteren Fans des Kriegs der Sterne widmet. Wobei diese Seite noch weitere Fanprojekte des Autors beinhaltet. Eine einfach gestaltete Indexseite, ohne großes Beiwerk wie Links oder Grafiken, ermöglicht den Zugang zu den Geschichten des Autors.

Die grafische Gestaltung folgt dem Titel und steht ganz im Zeichen der älteren Triologie, wenngleich diese zeitlich gesehen nach den neuen Filmen spielt. Und jedem richtigen Fan weht bereits auf der Startseite ein Hauch von Nostalgie um die neugierige Nase. Jedoch wirkt das Design bei aller Nostalgie etwas unfertig oder strukturlos zusammengesetzt.

Auf der Indexseite für die Geschichten im Universum von Star Wars behält man durch eine Spalte mit Neuigkeiten den Überblick über Updates und neue Folgen des Autors. Dazu gibt es noch Links zur Kartes der Galaxie und Beschreibungen der Charaktere. Natürlich findet man hier auch die Links zu den Geschichten, die hier in drei "Staffeln" aufgeteilt sind, von denen die dritte allerdings noch nicht verfügbar und die erste bereits abgeschlossen ist.



Die erste Staffel umfaßt 14 "Episoden", die über eine schmuklose Übersicht zugänglich sind. Wenn man die Geschichten anfängt zu lesen, wird schnell klar, daß der Autor Filmszenen und verschiedene Computerspiele, von denen es zum Krieg der Sterne ja jede Menge gibt, vermixt und zusammensetzt.

Einem echten Fan, der so gut wie alles über den Krieg der Sterne gesammelt, gesehen und gespielt hat, mögen hier die Zusammenhänge glasklar und Namen wie Personen bekannt sein, ein Leser ohne dieses Wissen jedoch wird sich sehr schnell in seinem Lesegenuß eingeschränkt und überfordert fühlen. Mit den meisten Namen, Daten und Handlungen, die nicht nur nebenbei erwähnt werden, kann er einfach nichts anfangen.

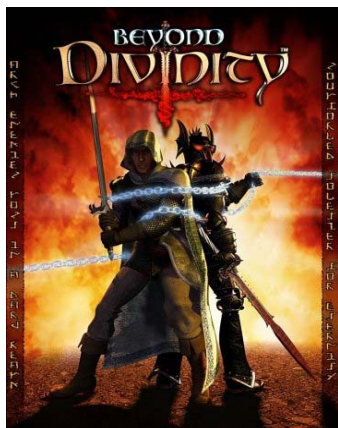
Inhaltlich drehen sich die Geschichten um Darth Vader und eine erstaunliche Verwandlung. Wie schon der Titel dieses Fanprojektes andeutet geht es trotz des finstren Hauptdarstellers der ersten Triologie darum, gegen die dunkle Seite der Macht, einmal mehr durch

den mächtigen Oberbösewicht und Imperator dargestellt, zu kämpfen und zu triumphieren.

Leider ist auch hier der Erzählstil eindeutig zu cineastisch und aufgrund der fehlenden Bilder und Töne etwas mager. Ein paar der Figuren tragen recht unpassende Namen und lassen in ihrer Darstellung die Begeisterung vermissen, die an anderer Stelle für verschiedene Begriffe und technische Details erkennbar ist.

Zusammenfassend muß man den Aufbau und die Gestaltung der Seite einfach und vielleicht etwas zu simpel nennen. Der Schwerpunkt wurde hier klar auf die Geschichten gelegt. Von denen gibt es zwar jede Menge, doch diese werden nicht nach jedermanns Geschmack sein.

*Sebastian Hogrebe*



Ort: Nemesis

Serie: Divinity Universum

Autor: Larian Studios

Verlag: Ubisoft

Erschienen: 01.04.2004

ISBN: B0001722F8

Typ: Computerspiel

USK Freigabe: ab 12 Jahren  
gemäß § 14 JuSchG

Patch: Patch Version 1.31  
(24,2MB - Stand 26.04.04)

#### Copyright - Hinweis

Copyright (c) 2003 - 2004  
Larian Studios. All rights  
reserved.

Divinity Universe, Divine  
Divinity, Beyond Divinity  
are registered trademarks  
of Larian Studios

■ Im Rollenspiel, besonders bei Computer Rollenspielen, ist der Spieler fast immer auf der Seite der guten Sache, ein strahlender Held, Retter der Welten ohne den kleinsten Makel.

Aber was würde geschehen wenn das Böse siegen würde?

Oder wir als Spieler eine schwere Bürde zu tragen hätten ... einen finsternen Teil unserer Seele?

Antworten darauf gibt das Rollenspiel "Beyond Divinity" der Larian Studios.

#### Die Story:

Ihr seid ein Diener des Göttlichen, die Geißel der Totenbeschwörer und Magier. Eure Lebensaufgabe besteht darin alles Böse in dieser Welt mit unnachgiebiger Härte zu bekämpfen und auszulöschen. Doch plötzlich findet Ihr euch in einer außergewöhnlichen Situation wieder ...

In einem erbitterten Kampf gegen einen mächtigen Geisterbeschwörer werdet Ihr von einem Dämon in eine fremde Dimension gerissen und eure Seele mit der eines Todesritters verschmolzen. Von nun an seid Ihr dazu verdammt bis in alle Ewigkeit an diese Kreatur des Bösen gebunden zu sein.

Wir haben das Spiel für Euch getestet, die folgende Rezension entstand in Zusammenarbeit mit der X-Zine. ([www.x-zine.de](http://www.x-zine.de))

#### Beyond Divinity

Hmm... "Divine Divinity" war das nicht dieses Spiel Welches Ende der 90er als DSA 4 geplant war, dann LMK (Lady, Mage and Knight) heißen sollte und schließlich Mitte 2002 endlich erschien?

Richtig!

Von den belgischen Larian Studios entwickelt hatte der inoffizielle Vorgänger von "Beyond Divinity" eine wahre Odyssee hinter sich gebracht.

Das hier vorgestellte Programm hatte es wesentlich leichter, ganz nach Plan erscheint "Beyond Divinity" rund 20 Monate nach dem 1. Teil.

Wobei dass so nicht korrekt ist, zwar spielt "Beyond Divinity" in derselben Spielwelt, bedient sich der gleichen leicht verbesserten Grafik Engine und kommt selbstverständlich auch aus den Larian Studios, trotzdem ist es nicht der offizielle Nachfolger.

Laut Aussage der Verantwortlichen wird es definitiv ein "echtes" Divine Divinity 2 geben, allerdings konnte noch kein verbindlicher Termin genannt werden. Lassen wir diese Aussage einfach mal so stehen und schauen uns an, was "Beyond Divinity" zu bieten hat.

#### Zur Geschichte

Als der strahlende Held des Guten sind wir wieder auf der Jagd nach dem Bösen der Welt, heuer in Form der so genannten Todesritter, dem höllischen Gegenpart der Paladine.

Doch dieses Mal kommt alles anders. Plötzlich erscheint aus dem Nichts der mächtige Dämon Samuel, tötet alle unsere Kameraden und verbannt uns ins Parallel-Universum Nemesis.

Mehr tot als lebendig verbringen wir die nächste Zeit in einer unwirklichen Umgebung, eingesperrt, gefoltert, ohne Zimmerservice.

Der perfide Plan des Dämonen, er hat die Seele unseres Helden mit der eines Todesritters vereint, stirbt einer der Beiden, ist das auch das Ende des Anderen.

Was praktisch bedeutet, der Spieler vor dem Monitor steuert 2 Charaktere, Welche nur einen Wunsch haben, nicht mehr zusammen sein zu müssen.



# REZENSION: BEYOND DIVINITY

## Bemerkung:

Auf der offiziellen Produkt-Webseite findet Ihr, neben vielen zusätzlichen Informationen, ein Demo (168MB) zum Download, als englische und deutsche Sprach Version.

Und natürlich den Patch für die deutsche Version, dessen Installation wir empfehlen, da die Änderungen recht umfangreich sind und das Programm wesentlich "stabiler" machen.

## Links:

Offizielle Webseite: - <http://www.beyond-divinity.com/>

Screenshots - <http://www.larian.com/riftrunnergerman/screenshots.php>

FAQ zum Spiel - <http://www.larian.com/riftrunnergerman/FAQ.php>

Download Patch ( deutsche Version 1.31, Stand 26.04.2004 ) - <http://www.larian.com/riftrunnergerman/support.php>

## benötigte Hardware:

Zeitraum: 30.03.2004

Hersteller / Vertrieb: Larian Studios / Ubisoft

minimale Systemanforderungen (laut Verpackung),

CPU: P III oder ähnlich mit 800MHz

RAM: 256MB

Grafikkarte: 64MB 3D Karte

Soundkarte: DirectX kompatibel

CD-ROM: 4fach oder besser

Festplattenspeicher: 2GB

Betriebssysteme: WIN98SE/2000 SP2/ME/XP

USK-Einstufung: ab 12 Jahre gemäß §14 JuSchG

Kampfmodus: Echtzeit mit Pausenfunktion

Spielpersicht: isometrisch,

Multiplayer: nein



Die einzige Chance Ihre Seelen wieder zu trennen, könnte das so genannte Spaltlaufen sein, um den Fluch zu brechen und wieder in die eigene Welt zurück zu gelangen.

## Die Helden

Zu Beginn des Spiels darf man sich 2 Charaktere basteln.

Völlig ohne Begrenzungen gilt das für den Held der guten Seite. Zur Auswahl stehen die Klassen Krieger, Überlebenskünstler oder Magier, die unterschiedlichen Klassen verändern lediglich die anfänglichen Charakterwerte.

Wer möchte darf sich seinen individuellen Helden selbst zusammen klicken, oder zunächst als Magier starten um dann bei jedem Ausstieg Stärke zu steigern, um letztlich einen Merlin mit Conans Oberarmen zu erhalten.

Hier sind dem eigenen Spielstil keine Zwänge auferlegt, auch bei den Fähigkeiten können verschiedene Wege gleichzeitig verfolgt werden, z.B. ein zauberkundiger Kämpfer oder ein muskulöser Dieb.

Was die spielerische Freiheit, das Charakter und Fähigkeitensystem betrifft, liegt Beyond Divinity ganz weit vorne.

Mit leichten Einschränkungen gilt das Ganze auch für den Todesritter, nur sein Aussehen kann nicht verändert werden und er trägt von Beginn an eine Rüstung, welche nicht gewechselt werden kann.

Ist man mit dem Aussehen und den Werten seiner Helden zufrieden, geht es direkt hinein in den ersten von 4 Akten, beginnend mit der Flucht aus Samuels Kerker.

Man steuert dabei beide Charaktere, noch mal ganz deutlich betont, es sind 2 "echte" unabhängige Charaktere, die auf mentaler Ebene vereint sind, weniger blumig formuliert, man steuert eine 2 Mann Party.

Dabei bleibt es auch über weite Strecken des Spiels, später kann man sich mittels Beschwörungspuppen kurzzeitige Hilfe herbei zaubern, doch die Hauptstory rankt sich um die beiden anfänglichen Protagonisten.

# REZENSION: BEYOND DIVINITY

## Die Steuerung und Handhabung

Hier wurde in den Zeitschriften viel Negatives geschrieben, was ich nur zum Teil nachvollziehen kann.

Im Prinzip ist die Steuerung sehr überschaubar, mit der linken Maustaste bewegen sich die Charaktere, oder greifen einen angeklickten Gegner an.

Es gibt die Möglichkeit, die Maustasten mit primären Funktionen zu belegen, zum Beispiel ein Druck der rechten Maustaste löst einen bestimmten Zauber aus, oder ein Klicken der mittleren Taste öffnet die Karte, u.s.w.

Auch die Tastaturbelegungen sind sinnig und können zudem noch individuell angepasst werden, grundsätzlich gibt es hier wenig Grund zur Klage.

Weniger Freude macht teilweise das Level Design, die Bildschirmdarstellung ist zwar zoombar, aber leider nicht frei drehbar.

So werden häufig Gegenstände direkt hinter Mauern nicht bemerkt, Schalter übersehen oder Gegner stehen ungünstig bzw. überlappen sich zum Teil.

Auch die Kämpfe sind nur mittelpärchtig gelungen, in Echtzeit ablaufend kommt gerade bei größeren Gefechten schnell mal Hektik auf.

Zum Glück gibt es eine Pausenfunktion die ausgiebig genutzt werden sollte, aber keine einstellbaren Skripte oder generellen Vorgaben an die Charaktere.

Hierzu 2 kleine Beispiele:

Die Bildschirmhelden lassen sich ohne Gegenwehr abschlagen, automatisches Verteidigen scheint ihnen völlig fremd zu sein.

Hat man einen Gegner angeklickt und dieser läuft weg, verfolgen sie ihn unter Umständen quer durch das Dungeon und machen unterwegs natürlich sämtliche Gegnergruppen wach.

Alles Dinge die man als Spieler geregelt bekommt, aber nervig ist es teilweise schon.

Das unsortierte Inventory mit seiner sehr kleinen Darstellung ist bei weitem nicht der Primus seiner Zunft, dafür glänzt das Tagebuch mit einem riesigen Umfang an Statistiken und Möglichkeiten.

Insgesamt würde ich Beyond Divinity eine durchschnittliche Note in dieser Kategorie geben, nichts weltbewegend Neues, aber auch weit entfernt von einer "vermurksten" Steuerung.

Sehr gelungen finde ich die Idee des Schlachtfeld - Modus. Gemeint sind zufällig erstellte Spielwelten, die nur sehr wage einen Bezug zur Hauptstory haben.

Findet man einen bestimmten Gegenstand erhält man per Teleportation Zugang zum

Schlachtfeld, dort angekommen kann man seine Charaktere ausrüsten, gefundene Gegenstände in Gold ummünzen und kleine Aufgaben annehmen.

Zusätzlich können die Helden sich mit den dortigen Monstern prügeln und so locker einige Stufen aufsteigen, Gold sammeln und Bonusgegenstände erkämpfen.

Der Trick an der Sache, man darf jederzeit zum Schlachtfeld und wieder zurück wechseln, benötigt man im eigentlichen Spiel dringend Heiltränke, ist zu schwach für den Endgegner oder einfach mal wieder überladen, geht es per Teleport zum Schlachtfeld.

Eine sehr gelungene Art der Charakterentwicklung, wer möchte darf hier seine Werte ganz legal und ehrlich erhöhen, wer meint das nicht nötig zu haben, bleibt einfach dem Schlachtfeld fern.

## Grafik und Sound

Ach ja ...schon jetzt bin ich mir sicher, hier werden wieder die Meinungen aufeinander prallen, aber trotz diverser Verbesserungen





# REZENSION: BEYOND DIVINITY



der Grafik Engine, ist und bleibt dieser Punkt die Schwachstelle der Divinity Spiele.

Die detailarmen 3D-Polygon Charaktere, Monster und NPCs, sehen immer noch wie aufgesetzt auf den 2D Render-Hintergrund aus.

Die Animationen wirken hölzern und ungenlenk, am besten sehen noch die diversen Effekte bei Zaubern aus, doch selbst damit ist kein Blumentopf mehr zu gewinnen.

Von der Art der Darstellung her ähnelt Beyond Divinity dem Klassiker "Diablo" oder Ascarons "Sacred", von schräg oben betrachtet man das Geschehen, doch besonders im Vergleich zu Sacred muss sich Beyond deutlich geschlagen geben.

Die Soundeffekte und die Hintergrundmusik schwanken irgendwo zwischen gut und zweckmäßig, ohne besonders zu beeindrucken.

## Gut und Böse

Genau wie die Helden der Geschichte, hat dieses Spiel eine helle und eine dunkle Seite.

Im Licht wandelt die spannende Geschichte, die völlig freie Charakter Entwicklung, der in 4 Stufen wählbare Schwierigkeitsgrad, kurz gesagt das Spiel an sich.

Beyond Divinity ist ein ehrliches, fast schon klassisches Rollenspiel, Es ist herausfordernd schwer, es gibt echte Rätsel, manches Mal ist es gar nötig sich eine Karte zu zeichnen, trotz der guten Automap Funktion.

Dem Spieler werden die Erfolge nicht auf einem silbernen Tablett serviert, Schalter und Schlüssel müssen wirklich gesucht werden, die Kämpfe verlangen ein gewisses Maß an Taktik, die Charaktere sind nicht pflegeleicht vorgekaut und können auch falsch entwickelt werden.

Zu dümmern beginnt es beim Handling, dem unübersichtlichen Inventory, dem durchschnittlichen Sound, dem fehlenden Komfort bei der Bedienung ganz allgemein.

Richtig finster sieht es beim Thema Grafik aus, die Bildschirmdarstellung bewegt sich auf dem Niveau von vor 2 - 3 Jahren.

Die nicht frei bewegliche Kamera macht es manches Mal zur reinen Glückssache, den gewünschten Gegner anzuvisieren, Schalter zu finden oder die Übersicht zu behalten.

Einige kleiner Bugs trüben den Spielspass, die Installation endet mit einer Fehlermeldung, angeblich wird eine .exe Datei nicht gefunden, nach einem Neustart läuft das Spiel jedoch ohne Probleme.

Rechtschreibfehler und fehlende Bezeichnungen von NPCs, welche keinen Eigennamen haben, sondern "NPC4" oder "aufgestelltes Skelett" heißen, stören genauso wie einige Musikstücke die sich arg schräg anhören, oder Gegenstände, die scheinbar nichts wiegen.

Für sich genommen Kleinigkeiten, in der Summe ärgerlich und durchaus Gründe genug für einen Patch.

Im gesamten Test lief das Spiel jedoch ohne Absturz und machte keine technischen Klimmzüge nötig.

## Persönliche Meinung

Beyond Divinity ist ein ROLLEN-SPIEL, kein Action-Leichtgewicht wie Sacred oder Diablo, dass soll keine Wertung sein, sondern eine Feststellung.

Damit eignet sich dieses Programm nur bedingt für Einsteiger und richtet sich eher an die Fortgeschrittenen dieses Genres; Spieler die nicht gleich fluchen, wenn es heißt, einen Dungeon mit dem Mauszeiger abzusuchen.

Denen es nichts ausmacht, sich einen Stift und ein Blatt Papier zu nehmen und ein Buchstabenrätsel zu lösen, die nach dem zehnten Bildschirmtod "jetzt erst recht" rufen und nach alternativen Lösungen suchen können.

Auf den Punkt gebracht: Nix für Weicheier!



# REZENSION: BEYOND DIVINITY

Als alter Rollenspieler (seit 1982) finde ich dass richtig gut ... als Rezensent muss ich das Spiel mit anderen aktuellen Produkten vergleichen, schließlich reden wir hier über ein Vollpreisprodukt.

Die Zeiten in denen Rollenspiele ruhig hässlich sein durften, Hauptsache das Konzept und die Hindergrundgeschichte waren stimmig, sind zum Glück längst vorbei.

Beyond Divinity ist für mich ein gutes Rollenspiel, aber nur ein durchschnittliches Computergame,

eine mögliche Kaufentscheidung möchte ich jedem selbst überlassen und gebe dieses Mal keine Empfehlung ab.

Als Testmuster stand uns die deutsche Version zur Verfügung.

Lieferumfang: 2CDs, 60seitiges Handbuch, DVD-Schuber

*Roland Heddergott*

## weitere Blicke in Beyond Divinity



# KURZGESCHICHTE: DER VERFOLGER

## von Markus K. Korb



■ Ich kann nicht mehr weiterlaufen, denn ich bin des Rennens müde. Die Jagd ist vorbei. Schwer atmend falle ich neben dem Kiesweg in den niedrigen Graben und beginne meinen Körper mit den toten Blättern des Herbstes zu bedecken.

Ein geringer Schutz gegen die Blicke des Verfolgers, ich weiß. Aber die Blätter geben mir einen Vorgeschmack davon, wie es ist, tot und begraben zu sein. Letzteres wäre ein gnädiges Schicksal und wird mir nicht beschiedenen sein.

Meine Bewegungen sind hastig, denn ich fühle, dass er nahe ist. Die Hände sind schmierig von der Feuchtigkeit, welche auf den Blättern klebt - wie Totenwasser, das verwesende Leichen ausschwitzen. Schmutzig sind sie, meine Hände. Beschmutzt von der Erde, worauf die Blätter liegen und deren Farbe sie im Laufe des Herbstes mehr und mehr annehmen.

Faulig sind sie, meine Hände. Stinkend vom Unrat in den Mülltonnen, in denen ich wühlen musste, um Nahrung zu finden. Sie gab mir die Energie, damit ich weiter vor dem Verfolger fliehen konnte.

Doch damit ist nun Schluss.

Ich gebe auf.

Er hat doch noch gewonnen.

Seit vielen Jahren renne ich vor ihm davon, wie ein Kind vor einem Schreckgespenst, das sich im Schrank versteckt hält. Aber das hat nun ein Ende. Ich werde mich ihm ergeben. Einfach so. Kampfflos. Ohne Bedingungen, ohne ein letztes Wort der Vergeltung.

Denn ich habe nun begriffen, dass ich mich nicht vor ihm verstecken kann. Es gibt kein Versteck hier auf der Welt, wo er mich nicht finden könnte. Er oder die Bestie, die er mit sich führt.

Ich verstehe nun, dass meine Flucht von Anfang an zum Scheitern verurteilt war. Denn er ist zwar langsamer als ich, doch ist seine Ausdauer unendlich. Er hat Zeit, unverhältnismäßig viel Zeit. So kann er mir mit gemächlichen Schritten folgen und mich doch irgendwann in einem Moment der Unachtsamkeit einholen. Denn er braucht weder Schlaf noch Nahrung. Er muss weder Trinken noch Rasten. Er ist vollkommen autark. Und stark ist er.

Dabei wirkt sein knochiger Körper ganz und gar nicht kräftig. Das ist er auch nicht. Ganz im Gegenteil. Jedenfalls nicht im herkömmlichen Sinn. Es ist seine Aura, welche aus jedem Herkules einen Schwächling macht. Seine Stimme schneidet jedem Samson die Haare ab, so dass er sich winselnd am Boden krümmt und um Gnade fleht.

Es war in einem verlassenem Haus, als ich den Fehler machte, mich ihm entgegen zu stellen. Dabei wollte ich gar nicht kämpfen, doch war das die einzige Chance, ihm zu entkommen, denn er hatte mich in die Enge getrieben. Der Mond schien durch das zerbrochene Greisengebiss des Schindeldaches, als ich ihn wie eine Spukgestalt im finsternen Türrahmen stehen sah. Ein weißes Gesicht, fast körperlos über dem schwarzen Mantel. Ich warf mich ihm mit all meiner Kraft entgegen, doch er wich nur aus und lachte leise. Das Knurren seiner Bestie drang an meine Ohren, als ich mich von dem faltigen Dielenboden zu lösen versuchte. Der Gestank, welcher aus deren Fell quoll, machte mich würgen. Nur mit Mühe schaffte ich es, auf allen Vieren hastig vorwärts zu stolpern und ins Freie zu kommen. Im Nachhinein kommt es mir so vor, als habe der Verfolger mich entkommen lassen, um sich nicht um das Vergnügen der Jagd zu bringen.

Markus K. Korb wurde 1971 in Werneck (Unterfranken/Bayern) geboren. Als Autor seit ca. 1981 besonders in den Bereichen Kurzgeschichten, Essays und graphischen Gedichten tätig. Literarisch liegt seine große Vorliebe bei den Weimarer Autoren und als persönliche Vorbilder zählt er Schriftsteller wie z.B. Edgar Allan Poe, Howard Philipps Lovecraft, Franz Kafka und Thomas Ligotti. Er veröffentlichte bislang in deutschen und englischen Literaturmagazinen und Anthologien wie z.B.: "Scream", "Fantasia", "Fliegende Blätter", "Des Todes bleiche Kinder" (Abendstern Verlag), "Jenseits des Hauses Usher" (Blitz Verlag), "Nachtgeschichten" (Bd.1-4; Wiesenburg Verlag), "Düstere Visionen" (Storyolympiade Verlag), "Pandamonion" (Storyolympiade Verlag), "Das Spinnentier - und andere Horrorstories" (Verlag Ulmer Manuskripte), "m@usetot. Furchtbar fiese Webgeschichten" (Verlag Robert Richter). Als Einzelpublikation liegt "Träume vom Abgrund. Verstörende Geschichten" im Rough Art Verlag vor. Die neueste Veröffentlichung ist die Konzeptanthologie "GRAUSAME STAEDTE", welche im BLITZ-Verlag erschien.

Homepage: [www.markus-k-korb.de](http://www.markus-k-korb.de)

# KURZGESCHICHTE: DER VERFOLGER

Ja, das ist sein einziger Lebensinhalt. Das ist sein einziges Wollen - jagen, um des Jagens willen. Egal wen, egal wie lange, egal wohin.

Einfach nur die Angst auskosten, die das Opfer ausschwitzt. Diese segensreiche Furcht genießen, welche die unsichtbare Spur legt, auf der er wandelt und somit seiner Beute folgt.

Ist das seine Nahrung? Ist das sein Trank? Berauscht ihn das derart, dass er keinen Schlaf benötigt?

Still. Da hinten bei der alten Kapelle, wo der Weg eine scharfe Biegung in meine Richtung macht, da schleift etwas über den Boden. Da erschnüffelt ein Tier seine Beute. Da bohren sich zwei lahme Beine und ein Krückstock in den Kies.

Ja, er ist es. Ich kann ihn sehen, wie er in den Schatten der Bäume stakst, welche den Weg überdecken. Seine schwankende Gestalt ist mir vertraut. Knapp vor ihm wandert ein Lebewesen, das sich an einer Leine führen lässt. Sie verbindet die beiden. Doch wer ist Herr? Wer ist der Knecht?

Sie laufen den Weg entlang. Ohne Hast. Fast schlendernd. Ein nächtlicher Spaziergänger mit seinem Hund, möchte man meinen. Und doch ist dem nicht so. Weder ist es ein Spaziergang, auf dem sich der Verfolger befindet, noch ist es ein gewöhnlicher Hund, der sich in seinen Schatten duckt, den der Mond vor die beiden auf den hellen Kies wirft.

Knirschende Schritte. Ungerader Rhythmus. Er will fußlahm erscheinen. Harmlos gar. Vielleicht denkt er, dass seine Opfer dadurch in die Irre geleitet werden. Aber für mich braucht er diese Verstellung nicht mehr. Ich durchschaue ihn. Ich gebe mich ihm freiwillig hin.

Jetzt ist er heran und tritt aus dem Schatten vor mir. Groß ist er. Groß und schlank. Dürr. Die Bestie reicht

ihm dennoch bis an die Hüfte. Sie bleibt mit dampfenden Nüstern in seinem Schatten.

Er ist blind. Weiße Augäpfel rollen in den tiefliegenden Höhlen, welche ausgefüllt sind mit der Finsternis der Nacht. Er kann mich nicht sehen und weiß dennoch, dass ich da bin. Seine Bestie verrät es ihm mit einem knurrenden Laut.

Sein Unterkiefer hängt nach unten weg. Er baumelt bei jedem Atemzug wie ein überflüssiger Kropf hin und her. Weißer Dampf dringt aus dem offenen Rachen des Verfolgers und vermischt sich mit der Nachtluft. Auch ich sende das weiße Signal aus. Meine schweißnasse Haut dampft in der Kühle der Nacht. Ich beginne zu zittern.

Der Verfolger trägt seinen Kopf tief zwischen den hochgezogenen Schultern. Er scheint keinen Hals zu haben. Eine faltige Hand zittert am Blindenstock, der sich suchend durch den Kies wühlt. Das Zittern überträgt sich auf den schwarzen Mantel. In Wellen kriecht es über seinen Körper, findet schließlich den Kopf und lässt Speichelfäden von den fauligen Zähnen abtropfen.

Die Bestie, welche weder Hund noch Wolf ist, jault ein Siegesgeheul in die Vollmondnacht. Das buschige Fell sträubt sich, die Haare stellen sich auf und das Tier wirkt dadurch doppelt so groß, als es eh schon ist. Krallen wetzen sich klackernd an Kieselsteinen.

"Du Narr! Ich habe dich nun doch gefunden", tönt es aus der Erscheinung.

"Warum fliehst du vor mir?"

Ich kann nicht antworten, liege mit zitternden Gliedern unter dem Laub. Einzig meine Augen sind sichtbar.

"Du ahntest von Anfang an, dass deine Strapazen sinnlos waren. Warum hast du sie dennoch auf dich genommen?"

Ich wollte antworten, dass das in der Natur des Menschen liegt. Wollte sagen, dass es unwürdig ist, sich einzugestehen, dass das Leben eines Mannes am Ende aller Tage sinnlos gewesen sein soll. Doch nur ein Klappern der Zähne verlässt meinen Mund.

"So sei es!", spricht die Bestie, reißt sich von ihrem Knecht los, der schon lange tot ist und nur als stinkender Leichnam der Tarnung dient. Sie springt mich an. Sie zerreißt mit wuchtigen Prankenhieben meinen Schutzwall aus Blättern und zerfetzt mit meinem Hemd gleichzeitig das Fleisch meiner Brust.

Ein letztes Mal heult sie siegesgewiss. Dann wühlt sie mit ihrer Schnauze zwischen meinen Rippenbögen nach der wahren Beute ihrer Jagd. Aber meine Seele wird sie dort nicht finden...

*Markus K. Korb*



**Ich genoss seine Leber mit einem Glas Wein.**

■ "Ich genoss seine Leber mit einem Glas Wein." Bei diesem Satz graute es wohl jedem Kinobesucher. Und dieser Satz löste einen wahren Boom aus. Plötzlich waren Filme über Serienmörder "in", jeder wollte etwas darüber wissen. Aber kaum einem Autor gelang eine so tiefe Psychenstudie wie Harris, aus dessen "Schweigen der Lämmer" das Eingangszitat stammt. Sicher, man versuchte es, vor allem hier in Deutschland, auch anders. So wurde "Der Totmacher" mit Götz George in der Hauptrolle nur anhand alter Verhörprotokolle gedreht, ein Drehbuch gab es nicht. Auch Hollywood versuchte den Stoff mit Hilfe von Authentizität ein bisschen was neues abzugewinnen wie im Film "Citizen X" über den wahren Fall des russischen Serienmörders Chicatillo, der, so weit die Ermittler heute wissen, den Mord an weit über 200 Menschen auf seinem Konto verbuchen kann. Aber was ist ein Serienmörder? Wie kommt es zu diesem Phänomen?

Die einfachste Erklärung ist immer die, dass Serienmord ein Typus der Moderne ist, dass Serienmörder allesamt geistig gestört wären und es in der "guten, alten Zeit" so etwas nie gegeben hätte. Doch diese laienhaften Erklärungen sind größtenteils falsch. Serien- oder Massenmord gibt es schon, solange es den Menschen auf dieser Welt gibt, und es wird ihn immer geben. Viele Serienmörder sehen sich selbst (Zitat aus Stefan Pinternagels Roman "Fragmente") als "Menschenjäger", und so falsch ist diese Selbstbetitelung nicht. Serienmörder als arme Irre hinzustellen ist leider auch keine Erklärung, höchstens für die armen Verirrten, die sie so bezeichnen.

Serienmörder sind geistig gestört, soweit ist zumindest eine Erklärung richtig. Es gibt einen Punkt in der menschlichen Psyche, der bei ihnen nicht wirklich wirksam ist, zumindest

nicht bewusst. Im laienhaften Deutsch würde man es vielleicht als "rotsehen" bezeichnen, also der Punkt, an dem ein Mensch seine geistige Barriere spürt. Geht er darüber hinaus, so ist er nicht automatisch ein Serienmörder, aber durchaus bereit, andere Leben zu opfern. Sonst könnte man es sich leicht machen und jeden Soldaten auf dieser Welt als Serienmörder bezeichnen. Oftmals, wenn auch nicht immer, gibt es während der Morde oder kurz danach eine sexuelle Stimulation für den Serienmörder.

Aber wie erkennt man einen Serienmörder? Die Antwort ist einfach: gar nicht. Nicht, solange noch ein kleiner Teil der Barriere in ihm ist. Serienmörder sind Menschen wie jeder andere. Sie führen ganz normale Leben, haben Familie, Freunde, einen Beruf. Ein großer Teil von ihnen ist sogar hochintelligent (insofern wieder ein Punkt für "Hannibal"), aber auch das ist nicht durchgängig so. Man kann es auch nicht verallgemeinern und behaupten, Serienmörder seien dadurch zu erkennen, dass sie aus einem schlechten Elternhaus stammen. Eine These, die es früher häufig gab, doch wieder wurde die Öffentlichkeit an der Nase herumgeführt und wenigstens ein amerikanischer Fall belegt, dass dem nicht so ist. Vielleicht könnte man jetzt anführen, Serienmörder seien schon als Kinder Sadisten - wieder falsch. Tiere und andere Kinder zu quälen ist noch lange kein Hinweis auf eine spätere Nebentätigkeit des Mordens. Wie also erklärt sich das Phänomen?

Kommen wir noch einmal auf das oben genannte Zitat des Menschenjägers zurück. Es gibt belegte Fälle, dass es selbst in der Steinzeit schon so etwas wie Mord bzw. Kannibalismus (der ja häufig mit Serienmord in Verbindung gebracht wird) gegeben hat. Einzelne Gruppen von Frühmenschen machten Jagd auf andere Gruppen, höchstwahrscheinlich während Dürreperioden, in

## Linktipps:

<http://www.serienkiller.de/>

<http://www.unisaarland.de/fak5/ezw/abteil/motiv/paper/murder.htm>

<http://www.unisaarland.de/fak5/ezw/personal/paulus/gewalt.htm>

<http://www.unisaarland.de/fak5/ezw/abteil/motiv/paper/profil.htm>

<http://www.moerder-in-serie.de/>

## Filmtipps:

Hannibal

Schweigen der Lämmer

Der Totmacher

Citizen X

Copykill

Im Zeichen der Jungfrau

Ermordet am 16.Juli

SIEBEN

# 100 PHÄNOMEN SERIENMORD

## Buchtipps:

Hannibal von Thomas Harris

Schweigen der Lämmer von Thomas Harris

Tagebuch von Jack the Ripper von Jack the Ripper, Shirley Harrison, James Maybrick

Fragmente von Stefan T. Pinternagel

Das Hannibal-Syndrom von Stephan Harbort

Mörderisches Profil von Stephan Harbort

Die große Enzyklopädie der Serienmörder von Michael Newton

Jäger in der Finsternis von John Douglas, Karin Dufner

Die Seele des Mörders von John Douglas, Jörg Ingwersen

Lexikon der Serienmörder von Peter Murakami, Julia Murakami

denen es wenig Nahrung gab. Ein früher Fall von Serienmördern? Möglich, wenn auch nicht wahrscheinlich.

Der erste belegte Fall eines Serienmörders ist die Geschichte vom berühmten Ritter Blaubart. Ja, den guten Mann gab es wirklich und er mordete in aller Öffentlichkeit. Einen ähnlichen Fall wie Blaubart gab es sogar einmal auf dem englischen Thron: Heinrich VIII., sowie seine Tochter Maria, heute gern "Bloody Mary" genannt. Heinrich hatte fünf Frauen, die alle auf dem Schafott oder im Tower endeten, meistens beides zusammen. Ob er wirklich ein Frauenhasser war, der die Welt von ihnen befreien wollte (so die Aussage eines heutigen australischen Serienkillers) sei jetzt einmal dahingestellt, jedenfalls waren die meisten seiner Ehen politischer Natur. Konnte er mit der angeheirateten Familie nichts mehr anfangen ... Kopf ab. Nein, ganz so einfach war es denn doch nicht, aber so wirkt das Ganze heute für einen unbedarften Leser der Geschichte. Maria I., seine Tochter, mordete, bzw. ließ im Namen der Kirche morden. Sie wollte England wieder katholisch machen. Wer ihr nicht folgte, wurde kurzerhand auf dem Scheiterhaufen entsorgt. Kein Wunder, dass es zu Aufständen kam, die letztendlich mit dafür sorgten, dass Maria selbst den Weg alles irdischen gehen musste.

Die Geschichte über Serienmörder, vor allem in Herrscherhäusern, setzt sich fort. Es gibt unbelegte Gerüchte darüber, dass besonders erfolgreiche Inquisitoren durchaus Serienmörder gewesen sein könnten. Leider lässt sich das heute nicht mehr nachvollziehen, auch wenn der Vatikan die alten Prozessakten geöffnet hat. Vielleicht waren das, wie im Fall Galileo, einfach nur zu verknöchert denkende Menschen, die von neuen Ideen nichts hielten, wer weiß?

Der erste wirklich große - und bis heute ungelöste - Fall der Neuzeit ist zweifellos Jack the Ripper. Der gute Jack war so einfallsreich, dass ihm zwei Morde angerechnet wurden, die aber auf das Konto eines anderen (gab es am Ende zwei?) Mörders gingen und höchstwahrscheinlich wenigstens ein Leichnam nie gefunden wurde. Zweifellos spielt bei diesem Fall auch eine gewisse Schlampigkeit seitens der Polizei eine Rolle, doch vor allem verstörte es die Menschen, dass Jack plötzlich, nach einem wahren Schlachtfest, das Morden einstellte. War er am Ende selbst Opfer eines Mordes geworden? War er ausgewandert? Hatte er Angst bekommen? Niemand weiß die genaue Antwort. Selbst heute noch ist die Akte geöffnet, alle paar Jahre versucht Scotland Yard sich wieder einmal an einer neuen Erklärung und Ermittlung. Einen Erklärungsversuch hat der Bastei-Verlag vor einigen Jahren mit dem "Tagebuch von Jack the Ripper" versucht. Ob dieses Tagebuch authentisch ist oder nicht, ob der gute Mann, der es geführt hat, tatsächlich Jack war, all das ist ungeklärt, wäre aber eine Erklärung für das plötzliche Einstellen der Morde.

Womit wir bei einem Phänomen des Serienmordes sind, das nicht unterschätzt werden sollte: Hat ein Killer seine Hemmschwelle einmal überschritten, kann er nicht mehr aufhören. In den seltensten Fällen gelingt es einem Mörder, sich selbst wieder auf die andere Seite der Barriere zu bringen, Serienmördern gelingt es noch weniger. Im Gegenteil - ist die Hemmung einmal gefallen, kann der Mörder seine Phantasien ausleben, so wird er es immer und immer wieder tun, in immer kürzeren Abständen. Wobei die "immer kürzeren Abstände" nicht unbedingt bedeuten müssen, dass er jeden Tag seinen Kick braucht. Oft ist ein Serienmörder schon Jahre tätig, ehe die Polizei endlich dahinterkommt, womit sie es zu tun hat.

# PHÄNOMEN SERIENMORD 101

Und ab wann gilt jemand als Serienmörder? Es gibt eine einfache Rechnung: Drei Morde, die offensichtliche Verbindungen aufweisen, also von ein und der gleichen Person begangen wurden, dann gilt der Täter als Serienkiller. Ab acht Toten wird die Sache dann etwas dramatischer, der Serienmörder wird zum Massenmörder. Daher auch der scheinbare Widerspruch bei Fritz Hamann, der, nach eigenen Aussagen, zwischen fünfzehn und dreißig Morde auf dem Gewissen hatte. Hamann gilt als Serienmörder, ist aber gleichzeitig auch Massenmörder. Ebenfalls dazu gehört der russische Serienkiller Chicatillo.

Womit wir dann gleich wieder beim psychischen Phänomen wären. Hamann und Chicatillo waren extrem unterschiedliche Menschentypen. Hamann war zurückgeblieben, ein großes Kind. Bei ihm trifft die häufige Deutung zu, dass ein Serienmörder aus einem schlechten Elternhaus stammen muss. Offensichtlich war er homosexuell, traute aber seiner eigenen Neigung nicht. Jemand musste bezahlen, also die Opfer. Hamanns Fall ist umso erschreckender, als dass er seine Opfer säuberlich zerteilte und verwurstete. Diese Menschenwürste verkaufte er. Nur die Knochen und die Kleider, mit denen hatte er Probleme. Die Kleider bewahrte er auf, was letztendlich auch zu seiner Überführung führte, die Knochen warf er ins Abwasser, wo sie nahe seiner Wohnung gefunden wurden.

Chicatillo dagegen war hochintelligent und führte die russische Polizei nicht nur (wie im Film "Citizen X" angedeutet) allein durch seine Parteizugehörigkeit an der Nase herum. Er zeigte sich auch nach seiner Festnahme nicht einsichtig, im Gegensatz zu Hamann, den sein schlechtes Gewissen gewaltig drückte, drohte er sogar noch aus dem Gefängnis heraus mit weiteren Morden. Die Gemeinsamkeit zwischen beiden aber war die Tatsache,

dass sie ihre Opfer nicht für wert hielten, weiter auf dieser Welt zu leben. Hamann, wie erwähnt, durch seine verkappte Homosexualität, Chicatillo dagegen fühlte sich den anderen Menschen schlichtweg überlegen.

Wie kommt es zu diesen Gefühlen? Psychologen der Forensik Eickelborn, die sich auf Fälle von Serientäterschaft (Serienmord, -vergewaltigung, etc.) spezialisiert haben, führen an, durch die Morde gewöhnen die Täter ein ungeahntes Machtgefühl. Dieses Machtgefühl ist letztendlich auch für das Fallen der Barriere verantwortlich. Ein Serientäter fühlt sich dem Opfer überlegen. Er hält sein Leben in der Hand. Viele Serienmörder foltern ihre Opfer zu Tode, warten solange, bis die Sterbenden sie anflehen, sie endlich von ihrem Leid zu erlösen. Der Serienmörder ist der Jäger, das Opfer das Wild. Dadurch wird auch erklärt, wie es kommt, dass so viele Serienmörder Trophäen ihrer Opfer sammeln, die Morde auf Tonband oder Video aufnehmen oder an die Tatorte zurückkehren. Sie erleben in ihrer Erinnerung noch einmal den Rausch des Mordens, das Machtgefühl. Reicht diese Erinnerung nicht mehr aus, müssen sie sich ein neues Opfer suchen. Es ist eine Droge, der Serientäter der Junkie. All das entwickelt sich zu einer Spirale, deren Ende nicht abzusehen ist.

Aber wodurch wird der erste Mord ausgelöst? Ein Serienmörder ist, wie bereits beschrieben, ein ganz normaler Mensch. Jedoch besitzt er offensichtlich Anlagen, die anderen fehlen. In seinen Phantasien kann er schon Jahre vorher Morde begangen haben. Er führt ein ganz normales Leben, hat einen Beruf, eine Frau, vielleicht Kinder. Oft werden überführte Serienmörder als besonders lieb und zartfühlend zur eigenen Familie beschrieben. Der Auslöser, der sie dann schließlich zu dem macht, was sie zukünftig sein werden, ist oft banal. Ein Streit mit dem Chef oder der Frau/Freundin, ein

geplatzter Reifen, ein verpasster Termin. Die Wut, die sich über Jahre aufgestaut hat, explodiert auf einmal, sucht ein Ventil. Wer in das Opferprofil des beginnenden Mörders passt und ihm dann gerade über den Weg läuft - dumm gelaufen. Doch es gibt auch immer wieder Ausnahmen von dieser Regel, man sollte sie nicht allzu ernst nehmen.

Noch ein Satz über weibliche Serienmörder: Profiler und Psychologen gehen tatsächlich davon aus, dass es ebenso viele weibliche Killer gibt wie männliche. Doch scheinen die Frauen entweder ein wenig intelligenter als ihre männlichen Kollegen zu sein, oder sie haben sich besser im Griff, so dass sie weniger töten. Jedenfalls gibt es in der einschlägigen Literatur kaum bekannte mordende Frauen. Ein amerikanischer Profiler meinte zu diesem Phänomen: "Frauen morden anders. Sie brauchen nicht die Brutalität, die viele Männer bei ihren Tötungen haben müssen. Ihre Mittel sind subtiler." Liegt es daran? Niemand weiß es. Und doch bleibt die Tatsache, dass bekannte Serienmörderinnen selten ans Tageslicht treten.

Serienmord ist ein Phänomen der Menschheit, nicht der Moderne. Heute wird man schneller über einen neu aufgetauchten Serienkiller informiert, einfach weil es heute die Technik gibt, die es in früheren Jahrhunderten nicht gab. Und dennoch gilt auch und gerade heute, dass nicht alle Fälle bekannt werden.

Autorin: *Ramona Schroller*



# REZENSION: 102 FRAGMENTE

**We serial killers are your sons  
we are your husbands  
we are everywhere**



Autor: Stefan T. Pinternagel

Paperback - 204 Seiten -  
Atlantis-Verlag

Erscheinungsdatum: Juni  
2003

ISBN: 3-936742-28-6

■ "We serial killers are your sons, we are your husbands, we are everywhere. And there will be more of your children dead tomorrow."

Ted Bundy

## Inhaltsangabe:

Der Serienmörder "Holiday Killer" beschreibt seinen Werdegang von Kindheit an zu dem, was er jetzt ist. Fragmentarisch (wie der Titel bereits ankündigt) knüpft er dazu seinen ersten "großen" Doppelmord mit ein.

## Beurteilung:

Nichts für schwache Nerven und Mägen, das zu allererst. Und als Bettlektüre auch nur für Menschen, die sehr hart im Nehmen sind geeignet.

Stefan T. Pinternagel entführt den Leser in die Gedankenwelt des Serienmörders "Holiday Killer", der sich zu gern in die Liste der "großen" Namen einreihen würde - wenn man ihn denn endlich einmal zu würdigen wüsste!

Aber das tut niemand, einfach weil er zu vorsichtig ist, sich auf keinen Fall erwischen lassen möchte. Ein Dilemma, aus dem es nur einen Weg gibt: Der Holiday Killer schreibt seine eigene Biographie - natürlich anonym und ohne nähere Orts- oder Zeitangaben.

Was dabei dann herauskommt, ist ein wüstes Durcheinander ohne rechten Anfang oder Schluss - eben Fragmente, durchsetzt mit allerlei Kindheitserinnerungen, diversen Ausführungen über andere, bekannte und berühmte Serienmörder nebst seiner eigenen Meinung zu diesen Herren und Damen. Erst am Ende löst sich der ganze Roman mehr oder weniger zu einem Gesamtbild auf - einer psychologischen Studie über einen (hoffentlich!) imaginären Serienkiller, eben das verkannte Genie, das er selbst so gern sein möchte.

Stefan T. Pinternagel gelingt es in diesem Roman, dem Leser eine Gänsehaut über den Rücken zu jagen. Eine? Ungefähr 200, denn so viele Seiten hat das Buch. Er schwingt sich dabei zu immer neuen Höhen auf. Gewaltakte, Verstümmelungen, Folter und Tod werden geschildert, als handle es sich um den neuesten Bericht eines fanatischen Jägers. Und

genau so sieht sich der "Holiday Killer" - er ist der Jäger, die Menschheit seine Beute. Zu anderen Serienmörder blickt er teils mit Bewunderung auf, teils mit Verachtung auf sie herab, vor allem, wenn diese Täter sich selbst gestellt haben oder gefangen und verurteilt wurden. Er ist eben klüger, besonnener, besser - solange, bis ihm eines seiner Opfer beinahe entkommt.

Interessant vor allem die Wandlung der Sprache, der Pinternagel sich bedient, um den "Holiday Killer" zum Leben zu erwecken. Wird am Anfang noch über Menschen und Opfer gesprochen, wendet sich das Blatt ziemlich schnell, seine Opfer werden zu Dingen, schließlich zu Schweinchen, die er schlachtet, nachdem er noch ein bisschen Spaß mit ihnen hatte. Auch der zunehmende Hang zur Fäkalsprache ist auffällig und wirkt sehr authentisch.

Geradezu abartig wirken die beinahe bei-  
läufig erscheinenden Berichte über Folterungen, das Töten sowie das Zerteilen der Leichen. Es gruselt den Leser, wenn er erfährt, dass der "Holiday Killer" gerade einen Leichnam zerstücket und sich dabei nur Gedanken darum macht, dass er wohl nicht ausreichend Plastiktüten für die "Einzelteile" besitzt und deshalb noch mal einkaufen fahren muss.

Alles in allem gelingt Stefan T. Pinternagel das Experiment, ein lebendig wirkendes Psychogramm eines Serienmörders aufzustellen. Die Frage allerdings, ob man dieses Buch gelesen haben muss, kann ich nicht beantworten. Es wird viel Brutalität darin geschildert, die Bilder, die gezeichnet werden, verschwimmen in Blut und Ekel. Der Leser fühlt sich nicht wohl dabei, dieses Buch zu lesen, nein. Denn er wird in die Rolle eines Voyeurs gezwängt, aus der er nicht wieder hinausschlüpfen kann. Auf der einen Seite ist man fasziniert von dem Geschehen und den Taten, auf der anderen Seite wird man abgestoßen, ekelt sich vor sich selbst. Denn Pinternagel hält dem heutigen sensationsgeilen, wenn auch abgestumpften Konsumenten gnadenlos den Spiegel vor und lässt ihn mithilfe des "Holiday Killers" einen Blick auf sich selbst werfen. Insofern doch ein wichtiges Buch, vor allem für Menschen, die sich intensiv mit Serienmördern befassen.

Rezension von *Ramona Schrollner*

# Der Mann mit den Mörderaugen

von Karl Edward Wagner

# 103 KANE

■ Schaut man in das Gesicht Conan's, blicken einen die Augen des Terminator's an.

Diese Suggestion und Vermischung der literarischen Vorlage Robert E. Howards beängstigt mich auch bei der Meldung, das Tonic Films die Filmrechte an drei Geschichten über Kane erwarb<sup>1</sup>.

Ist Kane doch der Held mit den Mörderaugen, und kann man derartige Augen spielen? Wer wird dieser heroischen Figur gerecht, die unendliches erlebt, unendliche Grausamkeit genau so wie unendliche Leiden?

Die Wirkung dieser Figur auf die Fantasy ist so unscheinbar wie allumfassend. Obwohl kaum Material über Autor und Werk bekannt ist und die Texte selbst nur in geringen Auflagen und eher sporadisch verlegt werden, gibt es kaum einen Fantasy-Autor, der in seinen literarischen Vorlagen auf die Nennung Karl Edward Wagners verzichtet.

Wagner war eine besondere Säule der Dark Fantasy und der Horror Szene. Er leistete unermüdliche Arbeit in der Nachwuchsförderung und in der Publikation zwar guter aber unentdeckte Autoren. Seine Anthologien waren schwerste Prüfung und hohe Ehrung für Viele. Ist es heute durch das Internet um etliches leichter, sein Publikum zu finden, waren die dunklen Jahre der papiernen Allmacht die Hölle für junge Talente ohne Verlag und Beziehungen. Da er zugleich auch immer Autor war, hatte sein Urteil ein Gewicht im Fandom, das eher anerkannt wurde, als die üblichen Verlagsabsagen.

Karl Edward Wagner wurde 1945 in Knoxville, Tennessee in den USA geboren. Er verschlang Unmengen Groschenhefte und seine Sammlung war auch später berühmt. Sein Medizinstudium offenbarte einen hochintelligenten Querdenker, der dann auch nach erfolgreichem Abschluss nur kurz als Arzt und Psychiater tätig war. Seine Ehe mit Barbara Mott scheiterte schließlich an einem exzentrischen Umgang mit Drogen und Alkohol, für den Wagner

berühmt war. Er gründete mit David Drake und Jim Groce den Carcosa-Verlag und übernahm 1980 die Herausgabe von "Years Best Horror", die er zu Glanzstücken der Horror-Literatur formte. 1994 verstarb Karl Edward Wagner, der Vater eines Unsterblichen war es selbst nicht.

Der Unsterbliche Kane, eine Fortsetzung des christlichen Kain-Mythos, des gottgestraften Brudermörders, ist nicht der strahlende Held und Sieger. Zwischen barbarischer Kraft und außergewöhnlicher Intelligenz haust ein psychopathisches Wesen, vom Wahnsinn gezeichnet. Mag es auch der Fluch einer Gottheit sein, so sind es Kanes Taten, die ihn auf ewig der Verdammnis ausliefern. Seine Grausamkeit wurzelt zum einem in der großen Zeitspanne, die er verbracht hat. Die Unbedeutsamkeit der ständig im Wandel liegenden Welt und ihrer Bewohner macht ihn unempfindlichen gegenüber seine Umwelt. Kane ist sich selbst Mittelpunkt. Seine Lust nach Macht ist die Triebfeder, die ihn den Fluch überstehen lässt. Aus ihr schöpft er immer wieder neue Kraft. Sie reißt ihn aus der Lethargie, wenn er müde und des Kampfes überdrüssig, in die tumbe Scheinwelt der Gleichgültigkeit versinkt.

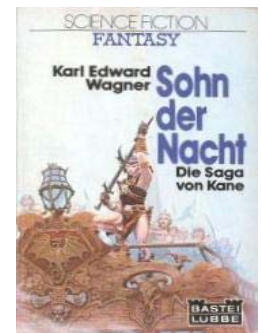
Karl Edward Wagner war Psychiater. Seine Fähigkeiten sind jederzeit in seinen Geschichten präsent. In ihnen analysiert er jede Figur und präsentiert dem Leser jederzeit eine schlüssige Kette an Motiven. Seine Charaktere leben auf eine ganz besondere Weise, denn ihr Handeln entsteht im Leser. Er wird zum Komplizen, zum Vertrauten. Dadurch wird der Leser ebenfalls zum Analyse-Objekt des Autors. Indem Wagner mit den Identifikationszuordnungen spielt, wird der Leser mit seinen eigenen dunklen Trieben konfrontiert. Was ist schon Gut, was ist Böse?

Eine Ambivalenz, die auch der Frage zukommt, was von dem Gott zu halten ist, der Kane derartig bestraft. Letztendlich erleben wir Kane immer

## Deutsche Ausgaben der Geschichten um Kane:

Der Verfluchte  
Bastei Fantasy 20004  
1978

Kreuzzug des Bösen  
Bastei Fantasy 20009  
1979



Sohn der Nacht  
Bastei Fantasy 20011  
1979



Herrin der Schatten  
Bastei Fantasy 20015

Der Blutstein  
Bastei Fantasy 20023  
1979

Die Rache des Verfluchten  
Bastei Fantasy 20026  
1980

<sup>1</sup>Die Produzentin Lauren Moews erwarb die Rechte an Die Schattenburg (engl. Mirage), Ein Spiegelbild für den Winter meiner Seele (engl. Reflections on the winter of my soul) und Der Verfluchte (engl. Cold Light). Siehe auch Quelle [romanticmovies.about.com](http://romanticmovies.about.com) im Textkasten.

# KANE 104

## Sammelbände:



Kane, der Verfluchte

Originaltitel Death Angel's Shadow / Night Winds / Dark Crusade

Bastei Lübbe

1989



Das Buch Kane

Originaltitel Bloodstone, Darkness Weaves

Bastei Lübbe

1989

Eine sehr ausführliche Biographie von Karl Edward Wagner findet man hier:

<http://www.angelfire.com/tx3/robertehoward/wagner.html>

wieder als eine Person, die der Menschheit neuen Antrieb verschafft. Er zerstört und ermöglicht den Neubeginn. Er bringt das Feuer über die Zivilisationen, die seinen Weg kreuzen. In einem Kampf mit den Göttern steht er an der Seite der Menschen, er ist Prometheus! Nur schwer lässt sich hier eine Menschlichkeit finden und erwarten.

Zwar schrieb Wagner auch Conan-Geschichten, aber seine Kane Figur unterscheidet sich so deutlich von diesem Heroen, das man keine Vergleiche der beiden durchführen muss.

Kane ist anders.

In der ersten Erzählung: **Der Verfluchte**, 1973 unter dem Titel **Death angel's shadow** erschienen, erliegt Kane der verführerischen Friedhofsruhe einer fast verlassenen und pestgezeichneten Stadt. Es ist der Tod, der ihn erwartet, umgibt und einholt, denn ein fanatischer Krieger, Gaethaa, kommt in die Wüstenstadt Dermont um Kane als den bösesten Fluch der Menschheit zu richten.

Aber hier kämpfen nicht Richter oder Verurteilte miteinander. In jedem Augenblick der Handlung bleiben die Figuren dunkel und bedrohlich, verroht, barbarisch.

Sie sind alle Verbrecher, die neun Jäger sowie der Gejagte, der in einer spannenden Gegenjagd seine Häsher nach und nach dezimiert. Ein Spiel mit dem Tod.

Es geht immer wieder um den Tod. Die einzige, die dem Tod davonrennt ist die blinde Rehhaile, die fasziniert vom überbordenden Leben Kanes zu seiner Gefährtin in den verfallenden Gemäuern wird.

Sie ist es, die dem letzten der Söldner das Leben rettet, obwohl er sie vorher mit seinen Mitstreitern vergewaltigte. Rehhaile sieht in die Menschen. So wie sie in Kane die Unendlichkeit sieht, endloses Leid, endlose Einsamkeit und fern vielleicht unendliche Liebe, rettet sie mit dem Söldner Alidore nicht nur einfach ein

Leben, sie greift damit in die Zukunft, in ein Leben jenseits des Todes, indem sie Alidore seine Menschlichkeit zurückgibt.

Kane ist des Todes überdrüssig und lebt weiter, woanders.

Der Tod ist auch in der zweiten Erzählung des Buches: **Die Schattenburg**, das zentrale Thema. In den Fängen einer Vampirin kostet Kane die Süße des Sterbens, doch der Todeskuss der schönen Naichoryss macht ihn nicht zum Geschöpf der Nacht, zu mächtig ist der Fluch des Lebens, Kane ist gebunden, für immer.

Eine kurze, klar geschriebene Geschichte, klassisch im Plot aber tief in die Charakterisierung Kanes einsteigend.

Die Erzählung: **Ein Spiegelbild für den Winter meiner Seele**, (was für ein Titel!) sieht Kane in eine Werwolfsgeschichte verstrickt, die eine gesamte Burgbesatzung verschlingt. Kane, einsamer noch als der einsamste Wolf, überlebt als Einziger.

Bis zur Mitte scheint die Handlung gewöhnlich, doch mit dem Tod der ihn liebenden Frau, in kühlen Tönen erzählt, wird die Geschichte überraschend und melancholisch. Kane ist ein Held, dem man aber nie zu nahe kommt, sein Sieg, das Überleben, stand nie in Frage, fast langweilt ihn das Ganze.

Langeweile ist dann auch das Hauptmotiv in **Der Blutstein**.

Kane hat alle Zeit der Welt und sie ist sein härtester Gegner. Ihrem Griff zu entkommen zieht er durch die Welt, immer auf der Flucht vor der tiefen Langeweile, die seinen Wahnsinn nährt.

So ist die Verlockung groß, die uralte Macht Blutstein zu erwecken, eine Hinterlassenschaft einer uralten Rasse, kaum noch erwähnt in den Legenden und Mythen der Menschen.

Als Kane den Blutsteinring findet, die kleinere Hälfte der Wesenheit Blutstein, beginnt eine geradlinige Fantasy-



Geschichte, die zwar nicht weniger dunkel daherkommt, wie andere Kane-Geschichten, aber die mit eindeutig positiven Gestalten erzählt wird.

So ist der Herrscher Dribeck ein kluger Statthalter und General, der das Böse bekämpft und selbst die ihm zur Verfügung stehenden Mittel kritisch hinterfragt. Eine Figur, die an Machiavelli erinnert.

Und da ist Teres, die Amazone. Fasziniert von der Stärke Kanes bleibt sie dennoch das moralische Gegenstück zur Machtgier des einsamen Kriegers.

Wie so oft steht Kane auch am Schluss dieser Geschichte am Ende seiner Pläne. Als er durch Teres erkennt, dass er nicht Blutstein beherrscht, sondern dieser ihn, gelingt es ihm mit seiner unermesslichen Kraft, die Fesseln abzustreifen und Blutstein zu zerstören.

Wagner lässt Kane ein Schlupfloch diese Niederlage zu überwinden in dem er ihn vermuten lässt, dass selbst die Weltherrschaftspläne, die er so großspurig vorantrieb, auf Blutsteins Einflüsterungen zurückzuführen sind. Damit ist es das Scheitern Blutsteins und nicht Kanes.

Wagner besticht auch in diesem frühen Kane-Band durch seine psychologischen Charakterisierungen. Sorgfältig agieren die Figuren in ihrem detaillierten Hintergrund.

Die Wiedergeburt der Stadtmaschine Arellarti bringt einen starken Zauber mit sich, dieser spezielle Sense of Wonder, der so oft im Perry Rhodan Universum herbeigeschrieben wurde.

Blutstein enthält einen großen Anteil Science Fiction, in der finalen Schlacht stehen sich sogar Magie und Technik direkt gegenüber. Die Magie obsiegt zwar, allerdings kompromittieren sich die ausübenden Priesterinnen durch die angewandten Menschenopfer, so dass den Sieg nur der Mann in den Händen hält, den Wagner hier in einem ganz besonderen Licht sieht, Dribeck, der fähigen Führer, der seinem Volk dient und nicht der Gier nach Macht.

Eine Alternative, die Kane nie ausfüllen will.

Blutstein beruht auf einer Erzählung, die Wagner bereits mit 14 Jahren in einen Notizblock schrieb. Erst 1975 in überarbeiteter Fassung veröffentlicht, enthält das Werk eine Widmung, die seinem langjährigen Freund gewidmet ist:

For John F. Mayer-Colleague and friend, Brother in infamy

Wie John Mayer in seinem großartigen Essay *The Dark Muse of Karl Edward Wagner* selbst augenzwinkernd berichtet<sup>2</sup>, wählt die deutsche Übersetzung in der 1980er Ausgabe von Bastei Lübbe hier für infamy das deutsche Schande, obwohl es eine direkte Anspielung auf einen High School Romanversuch Mayers (*Five for Infamy*) war, in dem Wagner eine Rolle spielte.

### Lynortis Vergeltung.

Die zerstörte Stadt Lynortis birgt die Kriegskrüppel zweier Armeen, die in ihrem letzten Kampf gegen den einstmaligen Zerstörer der Stadt einen endgültigen Frieden suchen. Kane geht wieder als Sieger hervor, doch diesmal mit dem Mädchen, das zynischerweise keine Liebe für ihn empfindet, ja der er nicht mal sonderlich etwas abgewinnen kann.

Kane wird hier allerdings in einer großen Weise beschrieben. Der Mörder bringt den Frieden nach Lynortis, einst als Verräter den Krieg beendend und nun als Ziehender des letzten Schlusstriches. Ähnlich dem verfluchten Kampf der Griechen um Troja und mit den Mitteln des Vietnamkrieges lodert hier die Frage nach dem Gewicht eines Lebens auf. Der Frieden kostet Leben, wer glaubt, der Krieg würde mehr kosten?

Eine faszinierende Erzählung.

Im Stil einer Schauernmär kommt: **Sing noch einmal von Valdesse.**

Die geschichtenerzählenden Gäste einer Taverne werden von ihrer eigenen Vergangenheit eingeholt und bestraft. Kane ist hier Beobachter und Werkzeug der Vollstreckung, wieder

in kalter Unnahbarkeit beschrieben. Eine gruselige Geschichte, kurz aber atmosphärisch dicht.

Kane hinterlässt stets Chaos und Zerstörung. Seine von der normalen Zeit Sterblicher losgelöste Existenz ist manifestierte Anarchie. Er wird immer wieder getrieben, Macht zu erlangen, zu herrschen, Armeen zu führen, zu siegen - doch all das erlaubt ihm der Autor nicht immer. Am Ende von **Die Herrin der Schatten** schlagen die Pläne Kanes fehl. Wie auch im **Kreuzzug des Bösen** gelingt es Wagner, das Scheitern seines Helden nicht durch dessen Fehler zu erklären, sondern vielmehr als Summe all der kleinen Unwägbarkeiten darzustellen, die in einem hochkomplexen System aus Intrigen, Leidenschaft und Zauberei unkontrollierbar geschehen.

Dabei spielt Schicksal keine Rolle. Die Figuren agieren frei in ihren Möglichkeiten, gezwungen durch das Wechselspiel untereinander. Hier erkennt man die psychologischen Skalpellschnitte Wagners.

So ist die große Böse, Efrell, durch den Wahnsinn ihrer Zeugung zwar zur Hexe geboren, aber erst die Verstumelung durch ihren Ehemann macht sie zur rachsüchtigen Furie.

Kane, der eigentlich immer die Fäden fest in den Händen hält, kann daraus dennoch kein festes Netz spinnen; den entscheidenden Wendepunkt bringt die Liebe. Sie ist die einzige Macht, die es vermag diese unwahrscheinlich starken Gewalten zu brechen.

Dennoch erspart uns Wagner nicht den Horror hinter den verdorbenen Leben seiner Charaktere. Allein die Idee einer intimen Beziehung zwischen Kane und der zerfleischten Efrell bringt eine neue Fassung in die Gefühllosigkeit Kanes.

Die Erzählung bündelt die bisherigen Seiten dieser Gestalt zu einem großen Fazit.

<sup>2</sup>Das komplette Essay ist hier zu finden: <http://www.popcultmag.com/obsessions/profilesinggreatness/karlwagner/wagner01.html>

# KANE 106

Die beiden Seeschlachten sind ein Höhepunkt des Buches. Prächtig und genau beschreibt Wagner hier Kampf um Kampf; als Leser wird man gefesselt und mitgerissen.

Karl Edward Wagner führt hier U-Boote und moderne Technik ins Gefecht, lässt die Besiedlung der Welt durch Aliens anklingen und mischt das mit einem klassischen Fantasyumfeld, und das mit einer Leichtigkeit, die verblüfft und wirklich gut geschrieben ist.

Geradezu klassisch ist der Kreuzzug des Bösen. Kane der große Held reitet an der Spitze seiner gigantischen Armee durch längst verlorene Reiche.

Dieses Heldenepos scheint der große Kern der Saga zu sein. Wir erleben Kane als Gewinner und Verlierer, als betrogener Betrüger und als Fähnchen im Sturm des Schicksals.

Obwohl Wagner viel zu erzählen hat, bringt er die Geschichte mit vielen kleinen Episoden voran, wechselt er ständig die Gangart zwischen kurzen Momenten und langen Zeitabläufen. So entsteht keinerlei Leerlauf, die Handlung treibt zwischen den Höhepunkten folgerichtig und durchdacht.

Das Spiel der Intrigen unter Heerführern und Regenten, das Aufstellen und Verteilen riesiger Armeen, die Eroberung von Städten und lebendige Schlachtfelder erinnern an das Rad der Zeit von Robert Jordan, der diese Instrumentarien allerdings exzessiv erst gut zwanzig Jahre später benutzt.

Wagner ließ hier mehrere kleine Geschichten einfließen, die er bereits früher veröffentlichte, so zum Beispiel **In the Lair of Yslsl**.

Der Mann mit den Mörderaugen spielt in mehr Geschichten mit, als ich für diesen Artikel lesen konnte und nicht alle sind zudem ins Deutsche übersetzt, aber er zieht von nun an als einer der schillerndsten Figuren durch meine Fantasie.

*Ralf Steinberg*

Tonic Films erwirbt die Rechte an Karl Edward Wagners "Death Angel's Shadow"

LOS ANGELES, 10. Februar 2004. Die der Produzentin Lauren Moews gehörende Firma Tonic Films hat die Rechte an "Death Angel's Shadow" erworben. Die Sammlung dreier Kurzgeschichten handelt von dem von Fantasy-Autor Karl Edward Wagner erdachten unsterblichen Antihelden KANE. Der Deal wurde zwischen Tonic Films, vertreten durch Lauren Moews, und der Intellectual Property Group für die New Yorker Agentur Pimlico ausgehandelt.

Von Ms. Moews kam bereits grünes Licht für einen Film, der auf "Reflections for the Winter of My Soul" beruhen soll, der ersten Kurzgeschichte des dreiteiligen "Death Angel's Shadow". Die anderen beiden Kurzgeschichten der Sammlung, "Cold Light" und "Mirage", stehen als nächstes auf der Liste, um von Tonic Films gegebenenfalls in zwei weitere KANE-Filme umgesetzt zu werden.

"Die Figur KANE verkörpert das Böse in seiner reinsten Form, aber man kann gar nicht anders, als mit ihm zu fühlen. KANE ist ein Antiheld, wie er im Buche steht, und 'Death Angel's Shadow' hat das Potenzial, eine unglaublich erfolgreiche Horrorserie zu werden", erklärt Lauren Moews überzeugt. "Ein Kritiker hat es einmal sehr treffend beschrieben: 'KANE ist im Vergleich zum Fantasy-Genre als solchem in etwa das, was Jack the Ripper im Vergleich mit der durchschnittlichen Disney-Figur ist'", so die Produzentin weiter.

30 Jahre nach seinem ersten Auftritt in "Death Angel's Shadow" gelingt Karl Edward Wagners Antihelden KANE endlich der Sprung auf die große Leinwand. Für viele gilt Wagner als der Schöpfer der "Dark Fantasy" als literarischer Gattung. Die Hauptperson der "Death Angel's Shadow"-Reihe ist der Unsterbliche

KANE, ein düsterer Antiheld, der durch seine Welt irrt und im Laufe der drei Kurzgeschichten mit der Höhle des Werwolfs, dem Lager des Vampirs und schließlich mit dem Schatten des Todesengels konfrontiert wird.

Im November 2003 wurde Lauren Moews für den Producer's Award nominiert, einen Preis, der von der IFP, einer Vereinigung unabhängiger Filmemacher, für herausragende Leistungen in bezug auf ein Gesamtwerk verliehen wird. Der Sieger wird am 28. Februar anlässlich der "Independent Spirit Awards 2004" bekannt gegeben. Moews jüngstes Werk ist der hoch gelobte Independent-Horrorfilm "Cabin Fever", der von Lions Gate vertrieben wurde und dem Studio mit einem Einspielergebnis von 22 Mio. USD allein auf dem amerikanischen Markt den größten Erfolg des Jahres einbrachte.

Tonic Films wurde 1999 von Lauren Moews und Dean Masserman gegründet. Es handelt sich dabei um eine Produktionsfirma, die es sich auf die Fahnen geschrieben hat, originelle Low-Budget-Stories zu produzieren, die sich mit den Filmen der großen Studios messen können. Außerdem entwickelt Tonic Films innovative Fernsehprogramme sowohl für die amerikanischen Fernsehsender als auch für die Ausstrahlung im Kabel.

Quelle:  
<http://romanticmovies.about.com/cs/upcomingreleases/a/kanenws021004.htm>

# SPEZIAL: MARC-ALASTOR E.-E.

## Geisterdrache

# 107



Marc-Alastor E.-E.

■ Im jungen Alter von zwölf Jahren entdeckte der 1971 geborene Marc-Alastor E.-E. das Hobby der Schreiberei für sich. Er schrieb Kurzgeschichten, Gedichte und Romane und favorisierte hierbei schon bald das Horror- und Fantasygenre. Vom okkulten Wissen einer hermetischen Loge inspiriert begann er mit seinem Okkultepos "Die Offenbarung eines Dämons" und trat kurze Zeit später der Loge bei.

Beim Bastei-Verlag veröffentlichte er 1988 und 1989 schließlich seine ersten beiden Kurzgeschichten "Eine Spur Mitleid" und "Schwungrad des Bösen". Doch sein hauptsächliches Interesse galt der Verarbeitung des okkulten Materials auf welches er nun Zugriff hatte.

Neben seinen okkulten Studien und seiner Schreiberei beendete er die Schule, machte eine Berufsausbildung zum Lithographen und entschloss sich zu einer Fortbildung zum Multimedia-Designer.

1992 wollte der kleine Verlag Edition Casablanca Marc-Alastors Okkultepos drucken, doch der Autor zog seine Anfrage zurück. In den folgenden Jahren schrieb er Kurzgeschichten. Hierbei probierte er sich zum ersten Mal in epischer Fantasy, wobei er seine Geschichten der letzten Jahre und deren Hintergründe zu einem Gesamtepos zu verbinden versuchte. 1999 schließlich beschloss er seine Werke im Internet zu veröffentlichen. Diese fanden so breiten Anklang, dass er sich 2000 erneut auf die Suche nach einem Verlag für seine Sammlung fantastischer Novellen machte. 2001 unterschrieb er schließlich beim Schattenweltverlag einen Vertrag für seinen ersten Roman "Kriecher-De Joco Suae Moechae 1". Doch schon im nächsten Jahr schloss der Schattenweltverlag seine Pforten und der Autor musste sich eine neue Veröffentlichungsmöglichkeit für den Zyklus suchen. Diese war schon bald im BLITZ-Verlag gefunden, bei welchem zunächst das 2. Band "Adulator" veröffentlicht wurde und letztlich Marc-Alastors Dark-Fantasy-Zyklus unter dem Label GEISTERDRACHE in Serie ging.

Schon heute kann der Autor auf ein beachtliches Lebenswerk zurückblicken, wobei viele seiner Werke noch unveröffentlicht sind. 2004 bewies er zudem mit der Ausgabe von "Malizöse Märchen", dass er durchaus auch in anderen Stilrichtungen zu überzeugen weiß.

Nachdem er bereits in Berlin und Hannover ansässig war, lebt Marc-Alastor heute zurückgezogen am Teutoburger Wald.

Ausführliche Informationen zum Autor Marc-Alastor E.-E. gibt es auf seiner Homepage unter [www.marc-alastor.de](http://www.marc-alastor.de).

Neben einer ausführlichen Biographie, der Bibliographie des Autors und einigen Leseproben gibt es aktuelle Neuigkeiten zum Dark-Fantasy-Zyklus "Geisterdrache", sowie Links zur Geisterdrachen-Homepage und weiteren Seiten des Autors, auf welchen dem Leser interessante Hintergrundinformationen zur Verfügung stehen.

Die Seiten sind für alle Dark-Fantasy-Fans und solche, die es werden wollen, auf jeden Fall einen Besuch wert.

### ■ Marc-Alastor E.-E. und seine Dark Fantasy Serie "Geisterdrache"

Unter den zahlreichen Büchern, die Marc-Alastor bei der hermetischen Loge zur Verfügung standen faszinierte ihn ein ganz besonders. Es war ein lateinisches in Versform auf schwarzem Papier Handschriftlich verfasstes Buch mit dem Titel "Liber Incendium Veritas". Es handelte vom Kampf zwischen einem Drachengott und einer zerstörerischen Urgöttin. Dieses Bild faszinierte den Autor. Zunächst verarbeitete er diese Thematik in Kurzgeschichten. Später tauchte sie auch in den Liedtexten auf, die er für seine Musikband verfasste. Diese Werke sollten den Anfang der Idee hinter dem Geisterdrachen-Zyklus darstellen.

Der Dark-Fantasy-Zyklus "Geisterdrache entführt den Leser in die fantastische Welt Praegaria.

Eine Welt, in der unterschiedlichste bekannte und unbekannte Rassen leben. Zwerge, Zentauren, Elben und andere Wesen sind hier beheimatet. Es ist eine Welt mit eigener Götterwelt, Flora und Fauna, in der jede Reise ein Abenteuer bedeutet.

Den Mittelpunkt der Geschichte bildet der Konflikt zwischen der Allmutter und dem Drachengott.





# 108 SPEZIAL: MARC-ALASTER E.-E

## Interview

Der Dark-Fantasy-Zyklus "Geisterdrache entführt den Leser in die fantastische Welt Praegaia.

Eine Welt, in der unterschiedlichste bekannte und unbekannte Rassen leben. Zwerge, Zentauren, Elben und andere Wesen sind hier beheimatet. Es ist eine Welt mit eigener Götterwelt, Flora und Fauna, in der jede Reise ein Abenteuer bedeutet.

Den Mittelpunkt der Geschichte bildet der Konflikt zwischen der Allmutter und dem Drachengott.

Der Drachengott ist einer der letzten seiner Art, welcher in das Götterpantheon aufgenommen wurde und seither als Vermittler zwischen den irdischen Bewohnern und der Götterwelt fungiert. Er ist der sagemumwobene Bewahrer und Beschützer Praegaias.

Die Allmutter hingegen will Praegaia wie es ist zerstören um ein neues Zeitalter einzuläuten. Der Geisterdrachen-Zyklus beginnt zu dem Zeitpunkt, als sie beginnt eine Armee um sich zu sammeln um diesen Plan zu realisieren. Niemand, nicht einmal die Götterwelt, ist vor ihrer Zerstörungswut sicher.

Je sicherer und näher der Sieg der Allmutter scheint, desto mehr beginnt Praegaia sich zu verändern.

Das besondere am "Geisterdrache"-Zyklus ist die sich einem aufdrängende Frage: Was wäre wenn das Böse tatsächlich die Macht hätte zu siegen? Marc-Alastor schafft es den Leser in eine geheimnisvolle, düstere Welt zu entführen, in der alles möglich ist...

Die Dark-Fantasy Serie von Marc-Alastor E.-E. widmet sich in einzelnen Zyklen den Einzelschicksalen der Unscheinbarsten und Gemeinen, in der zum Untergang geweihten Welt Praegaia.

Diese letzten Entdeckungsreisen beginnen zwischen Anfang und Ende, zwischen Ordnung und Chaos - im Konflikt.

Bis jetzt konnten nur Wissenschaftler und Magier in den Bereich vordringen, in dem sich alles zu wiederholen scheint, doch jetzt sind die unvorstellbaren Distanzen der Zeit und andere unüberwindbaren Hindernisse bedeutungslos geworden.

Die Urwelt wird zum Schauplatz, an dem die Geringsten auf Götter treffen, um dem Untergang beizuwohnen oder ihm entgegenzuwirken - im großen, ersten Kataklysmus einer "nicht mehr ganz so klassischen" Fantasy Welt.

Mit dem Protagonisten "Kriecher" aus dem Epos "Geisterdrache" ist Marc-Alaster E.-E. eine düstere Art von Anti-Held gelungen. Kriecher ist keine strahlende Heldenfigur, die nach erledigter "Arbeit" in den Sonnenuntergang reitet und interessiert einem neuen Abenteuer entgegenseht, sondern er ist böswilliger Mörder der sich selber immer tiefer in einen Strudel von Wut und Rachsucht zieht.

Eine interessante und fesselnde Idee und wir wollten wissen wer hinter "Kriecher" steht und haben Marc-Alaster E.E. ein paar Fragen gestellt:

**SONO:** Marc-A., 20jähriges Jubiläum zu der Reihe "Geisterdrache". Was bedeutet dieses Jubiläum für dich persönlich?

**Marc-A.:** Zunächst einmal traf mich das Jubiläum recht überraschend, denn ich habe mir darüber gar keine Gedanken gemacht, und es ist nur einem Zufall zu verdanken gewesen, dass es entdeckt wurde. Die Webmistress meiner Websites änderte die Copyright Daten der Seiten und ihr fiel dabei auf, dass es 20 Jahre sind. Da war ich erst einmal überrascht und geschockt, wie schnell die Zeit vergangen ist. Jetzt freue ich mich sehr über das Jubiläum und es spornt natürlich auch an, in den nächsten Jahren all das, was angefangen wurde, endlich vernünftig zum Ende zu bringen und auch innovativ fortzuführen.

**SONO:** Das Buch "Liber Incendium Veritas", welches von dem Kampf zwischen einem Drachengott und einer zerstörerischen Urgöttin handelt war ja für dich der gedankliche Grundstein zu "Geisterdrache". Wodurch genau hat sich die Idee bei dir entwickelt und was hat dich daran so fasziniert das du es als Epos umgesetzt hast?

**Marc-A.:** Erst einmal stand zu dem Zeitpunkt ja noch nicht fest, dass es ein Epos werden würde, denn damals schrieb ich nur einige Kurzgeschichten zu dem Thema. Erst die Menge machte später das Epos aus. Erst nach der Entwicklung in Rollenspielsystemen verlangte die Welt und ihre Zusammenhänge nach einer epischen Verarbeitung, der ich mich dann gerne hingeeben habe. Damals wie heute faszinierte mich die Idee, dass der Drache im Liber I. V. als der Beschützer auftrat und die Mutter als das (oberflächlich betrachtet) Zerstörerische. Es war ungewohnt und inspirierend. Der Drache, der in der christlichen Religion als das Böse dargestellt wird, war mit einem Male ein neutraler Mittelpunkt philosophischer und naturverbundener Betrachtung. Und die Femme de Fatale, dargestellt durch eine schöpferische Göttin, war interessant, weil sie zwei Gegensätze auf sich vereint. Sie vernichtet, um zu schöpfen, sie schöpft, um zu vernichten. Als Verbindung ergäben sie ein Ganzes, vergleichbar mit dem, was wir metaphorisch schon mal als Mutter Natur bezeichnen, und getrennt? Nun ja, das Epos wird es zeigen...

**SONO:** Der Weg war ja von Kurzgeschichten über Liedertexte zu den Büchern. Eine gewollte Entwicklung oder hat es sich so einfach natürlich entwickelt?

**Marc-A.:** Es war eine natürliche Entwicklung. Ich fing mit Kurzgeschichten an. Die Liedertexte ergänzten die Geschichten, die Gedichte und die Rollenspiellunden in der Zeit, als die gleichnamige

Musikband und ich versuchten, das Ganze auch in das musikalische Medium zu übertragen.

**SONO:** Die Welt in der "Geisterdrache" spielt hast du ja selbst entwickelt, ist es eine Entwicklung die sich anhand der Bücher immer weiter erweitert oder hast du erst die Welt entwickelt und anhand des dortigen festen Rahmen deine Bücher geschrieben?

**Marc-A.:** Sowohl als auch. Das Eine ging nicht ohne das Andere. Das ist aber heute auch zum Teil sehr problematisch, denn wir finden ständig Weltinformationen, die in alten Rollenspielunterlagen, Notizzetteln oder in begonnenen aber noch nicht beendeten Erzählungen stecken, und die natürlich eingebracht werden müssen. Auf der Internetseite Praegaia.de sammeln wir die Ergebnisse der Daten und stimmen sie auch mit dem heutigen Wissenstand ab. Denn Praegaia ist ja eine Urwelt, und es gibt viele Wissenschaftszweige, die sich mit Frühkulturen und Wesen jener Zeit ernsthaft auseinandersetzen. Um auch da möglichst authentisch zu sein, verarbeite ich alle Informationen, die ich dahingehend bekommen kann. So entwickelt sich die Welt auch selbst, wenn man so will, und ich sammle häufig nur die Informationen und bringe sie untereinander in den nötigen Konsens.

Ich finde es bei den angestregten Recherchen immer belustigend, wie viel Forschungen wir in den Weltraum unternehmen, wo es noch derart viele Geheimnisse auf der Erde gibt, denen wir mit Ignoranz oder Gleichgültigkeit begegnen, ja, die wir dann sogar verpönen und hämisch als Alternativwissenschaften betiteln. Dabei sind die Irrtümer in der Evolutionstheorie immer weniger zu übersehen und die Beantwortungen der einfachsten physikalischen Fragen sind durch die moderne Wissenschaft zuweilen nicht möglich und auch nicht

gewollt. Wir forschen immer weiter in Bereichen, deren Grundlagen wir zu verstehen glauben, anstatt erst einmal diese Grundlagen wirklich zu sichern. Ich betrachte es deshalb als absolut ungesichert, das sich die ersten Hochkulturen allenfalls 4000 v.Chr. entwickelt haben mögen. Und ich beziehe auch mit ein, dass es renommierte Wissenschaftler gibt, die bestätigen, was zum Beispiel asiatische Mythen schon immer behaupteten: dass wir in einem Universum leben, das periodisch untergeht und wieder neu entsteht - die Theorie eines zyklischen Weltbildes, dem Praegaia und Geisterdrache Rechnung trägt.

**SONO:** Marc-A., einen ich möchte mal sagen Anti-Helden wie "Kriecher" als Protagonisten zu nehmen ist ja eher nicht die Regel. Was fasziniert dich selber an der Figur des Anti-Helden, der sogleich grausam wie auch äußerst menschlich sein kann?

**Marc-A.:** Mein eigener Anspruch an Literatur. Es sind nicht die neuen, andersartigen Welten, die fremdartigen Wesen oder die anderen physikalischen Gesetze, die einen phantastischen Roman mit seinem Kosmos spannend und anspruchsvoll werden lassen. Etwas, was meiner Meinung nach immer wieder falsch verstanden wird. Es sind die Charakteren, die nicht nur glaubhaft und nachvollziehbar sein müssen, sondern außergewöhnlich und ab und an auch überlebensgroß. Ein Anti-Held ist sogar noch vielfältiger, denn er ist viel wandlungsfähiger und spielt in gewisser Weise mit den Sympathien und Antipathien des Lesers, abhängig von seinem eigenen Entwicklungsstand und inneren Konflikt. Das macht die Sache sehr spannend für Leser und Autor.

**SONO:** Gab es für deinen literarischen Stil und auch für deinen Protagonisten "Kriecher" persönliche Vorbilder, ich denke da nur als Beispiel an Kane von Karl Edward Wagner oder Elric von Michael

Moorcock, oder war es eine Entwicklung in der du die Heldenfigur, eben zwiespältig und auch zu Fehlentscheidungen neigend, wie du sie sehen würdest umgesetzt hast?

**Marc-A.:** Es gab nichts und niemanden, das/der für "Kriecher" Pate stand. Ich bin ein großer Verehrer von Karl Edward Wagners Schreibstil und natürlich auch von Kane. Elric und Michael Moorcock stehe ich eher mit gemischten Gefühlen gegenüber. Aber beide Anti-Helden unterscheiden sich erheblich von Kriecher. Zudem habe ich keine bewussten Vorbilder für meinen Schreibstil. Er hat sich all die Jahre zusammen mit meinen Wünschen und Ansprüchen entwickelt. Ich verehere in erster Linie klassische Autoren mit einem vielfältigen Sprachstil und mit einer harmonischen Erzählweise, und natürlich hatte das auch seinen Einfluss auf meinen eigenen Anspruch vor allen Dingen, was die Qualität betrifft. Ansonsten stehen, meiner Meinung nach direkte Vorbilder der freien Entwicklung eines Autors nur im Weg.

**SONO:** Marc-A., wie würdest du deinen Epos "Geisterdrache" vom Stil und Inhalt selber kurz beschreiben?

**Marc-A.:** Düstere Endzeitstimmung in einer High-Fantasy-Welt und vor dem Hintergrund die Einzelschicksale einzelner Gemeiner, die über sich selbst herauswachsen, erzählt mit einem altertümlichen Sprachstil.

**SONO:** Zwei Bände, "Kriecher" und "Adulator", sind ja nun druckfrisch in einer Neuauflage beim Blitz-Verlag erschienen, der dritte Band "Tetelestai!" steht für September auch beim Blitz-Verlag an. Hast du einen festen Umfang des Epos im Hinterkopf, oder entwickelt es sich stetig weiter ohne das du jetzt schon sagen könntest wie das Ende aussehen wird?

# 110 SPEZIAL: MARC-ALASTER E.-E

**Marc-A.:** Ein Ende wird es nicht geben. Niemals. Dafür hängt für mich zuviel Herzblut an dem Epos. Ich bemühe mich sehr darum, das Epos für den Leser und dessen wirtschaftlichen Interessen so verträglich wie möglich zu machen, soll heißen, man muss nicht zwangsläufig jeden Band lesen, um das oftmals für ein Epos unabdingbare Verständnis zu erlangen. Es wird kürzere Zyklen, Anthologien und auch Einzelromane geben, die sowohl Einzelschicksale beschreiben wie auch das Weltgeschehen vorantreiben. Natürlich ist es zwar förderlich, soviel wie möglich davon zu kennen, dennoch muss man nicht zum verkniffenen Sammler werden, um für sich gewährleisten zu können, nichts verpasst zu haben. Man sieht es deutlich an vielen Verlagsprogrammen, dass zu lange Editionen immer weniger tragbar werden, weil durch die wirtschaftliche Lage immer mehr Leser zu langen Mehrteilern "nein" sagen, um sich nicht über einen längeren Zeitraum fest binden zu müssen. Eine solche Bindung ist zwar begrüßenswert, muss aber auch nicht zwangsläufig sein, denn die Freiheit, die ich meinen Lesern damit einräume, entscheiden zu können, welche Bücher des Epos für ihn interessant sind, bekommt mir selbst ja auch gut - ich kann mich zwischendurch immer mal wieder anderen Themen und auch Romanen widmen.

**SONO:** Der erste Band von "Geisterdrache" war ja noch bei einem anderen Verlag erschienen, nun der komplette Wechsel zum Blitz-Verlag. Wie kam es zu dem Wechsel und auf was können die Leser von "Geisterdrache" dort noch hoffen?

**Marc-A.:** Vor allen Dingen auf Kontinuität. Der Schattenwelt-Verlag erwies sich leider als keine gute Wahl und segnete deshalb ja auch schnell das Zeitliche. Bei BLITZ ist Geisterdrache jetzt in Serie gegangen, was es mir ermög-

licht, regelmäßig Manuskripte zu veröffentlichen. Zwar sind die Auflagen mittlerweile limitiert und nur noch über den Verlag erhältlich, aber eine gleichbleibende Qualität der Bände und Kontinuität von Ausgaben sind mir mindestens ebenso wichtig wie die Möglichkeit, die Bücher überall kaufen zu können.

Und die Serie wird mit dem dritten Teil des "De Joco Suae Moechae" Zyklus -Tetelestai! - im Herbst fortgesetzt, womit der erste Zyklus dann auch beendet wäre. Im Winter wird es dann zum Jubiläum noch eine Sonderausgabe einer Anthologie mit Kurzgeschichten aus den 20 Jahren geben und 2005 beginnt dann ein neuer Zyklus oder aber es erscheint zunächst ein Einzelroman, das lasse ich mir noch offen.

**SONO:** Auf deiner Site [www.geisterdrache.de](http://www.geisterdrache.de) hast du einen sehr großen Teils deines Materials geschützt untergebracht, welches man erst nach vorheriger Anmeldung ansehen kann. Welchen Grund gibt es für diese doch recht ungewöhnliche Vorgehensweise und wird es so zukünftig bleiben? Was kann der Leser dort nach Anmeldung überhaupt erwarten?

**Marc-A.:** Man kann dort die bereits überarbeiteten Kurzgeschichten, die Lieder und die Gedichte vorfinden, die bis dato zum Zyklus erschienen sind. Schützen mussten wir den Bereich zwangsläufig, weil es immer wieder Zeitgenossen gegeben hat, die einige Inhalte gestohlen und auf ihren eigenen Seiten als ihr Eigentum ausgegeben haben. Zwar ist die urheberrechtliche Sachlage dabei eindeutig, sie aber durchzusetzen, hierzulande noch immer schwierig. Das beginnt schon bei der Ermittlung der Inhaber der Seiten und setzt sich im Rechtsstreit fort. Irgendwann waren wir es leid, unsere Arbeitskraft darauf zu verwenden, diese Diebstähle zu verfolgen und zur Anzeige zu bringen, und so sahen wir uns gezwungen,

die Inhalte nur noch für Buchleser freizugeben. Dieser Schutz ist zwar auch nicht allumfassend und für neue Besucher ist diese Lösung auch nicht zufriedenstellend, jedoch haben wir im Augenblick keine andere Wahl. Wir arbeiten jedoch daran, die Inhalte vor dem Paßwort-Portal auszuweiten, um auch neue Besucher erreichen zu können. Es bestünde auch noch die Möglichkeit, den Zugang des geschützten Bereiches registrierten Benutzern zugänglich zu machen. Wie wir uns da entscheiden werden, steht noch nicht fest, aber auch in diesem Jahr darf man noch einiges erwarten.

**SONO:** Marc-A., wir möchten auch ein wenig auf den Menschen und Autoren Marc-Alastor E.-E. eingehen, wie würdest du dich selber als Menschen beschreiben?

**Marc-A.:** Am besten sollte man das die Menschen fragen, die mich gut kenne, denn für einen selbst ist das eine wirklich schwer zu beantwortende Frage. Im Grunde bin ich ein introvertierter, nachdenklicher Mensch, der nach außen hin, wenn überhaupt, oftmals extrovertiert und eher zynisch oder auch ironisch auftritt. Ich interessiere mich für Philosophie, Frühgeschichte und Okkultismus, Religionen, Mythologien und Literatur. Ich forsche, erwäge und werte aus, schließe aber nicht einfach etwas aus, weil es nicht beweisbar ist. Ich will wissen, aber auch glauben. Ich denke, das trifft es im Groben.

**SONO:** Du hast einen interessanten Weg als Autoren hinter dich gebracht, von Kurzgeschichten über Gedichte und Liedertexte zu Romanen. War dieses eine aus deiner Sicht notwendige Entwicklung um den eigenen Stil und Klasse zu finden den du mit "Geisterdrache" erreicht hast?

**Marc-A.:** Natürlich war der Weg auch Teil der Entwicklung, sowohl der zeitliche Rahmen als auch die unterschiedlichen Textformen, denn





man lernt dadurch immer sicherer und professioneller mit den Medien zu arbeiten. Aber im Wesentlichen, so denke ich, wird die Entwicklung eines Autors durch seine Entwicklung als Persönlichkeit und Mensch bestimmt.

**SONO:** Was fasziniert dich persönlich an der Genremischung Fantasy und Horror?

**Marc-A.:** Ich mag sowohl das eine wie das andere Genre und liebe es, sie miteinander zu vereinen. Etwas verallgemeinert ausgedrückt würde ich aber auch sagen, dass beide ihre guten und schlechten Seiten haben, so ist Fantasy zumeist episch angelegt, was den Stories häufig Geschwindigkeit und Spannung nimmt, Horror besitzt dagegen zwar häufig besagtes, lässt dafür aber zuweilen den Tiefgang in den Stories vermissen. Ich trachte im Genremix die charakteristischen und guten Merkmale miteinander zu verbinden.

**SONO:** Okkultismus und Esoterik sind bzw. waren ja mit einem Auslöser zu deinem Weg als Autor. Wie stehst du zu diesen Gebieten und was bedeuten sie dir?

**Marc-A.:** Sie sind für mich ebenso wichtig wie die sogenannten "modernen" Wissenschaften und fördern meine persönliche Entwicklung sehr.

**SONO:** Marc-A., bist du eher der "Solist" in Sachen Schreiben oder könntest du dir auch vorstellen mit anderen Autoren zusammen an einer Reihe oder einem Buch zu schreiben?

**Marc-A.:** Vorstellen kann ich mir das ganz sicherlich. Es gab das ein oder andere Angebot auch schon, aber bislang haben diese mich nicht überzeugt. Ich müsste dann schon sicher sein, mich auch stilistisch einbringen zu können und das es auch für das Produkt gut ist. Im Augenblick plant Alisha Bionda eine Zusammenarbeit mit mir und

darauf freue ich mich sehr, weil die Serienexposees vielversprechend sind.

**SONO:** Außer weitere Werke zu "Geisterdrache", Gedanken an andere Bücher die du verwirklichen möchtest? Auf was kann man zukünftig von Marc-Alastor E.-E. gespannt sein?

**Marc-A.:** Ich schreibe an einem historischen Mystery/Vampir-Roman und habe noch zwei weitere Exposees in Arbeit, nebenher warte ich noch auf die Veröffentlichung meiner Maliziösen Märchen, die im Verlag Lindenstruth erscheinen werden.

**SONO:** Marc-A., wir danken dir für dieses Interview und den Einblick in deinen Epos "Geisterdrache", den du uns ermöglicht hast.

**Marc-A.:** Ich habe zu danken.

Das Gespräch führte *Mara Lucic*

## ■ Hintergrund zur Entstehung des Epos:

Alles begann, als Marc-Alastor E.-E. vor genau zwanzig Jahren begann, Kurzgeschichten über eine Fantasywelt zu schreiben, in der es dunkler, grausamer und endzeitlicher zugeht, als in gängigen Romanen dieses Genres. Er verfasste für die Dark Metal Band, in der er seinerzeit Sänger gewesen ist, und die schon damals den Namen Spectre-Dragon (Geisterdrache) trug, unzählige Texte zu den Geschehnissen dieser Urwelt, die noch keinen eigenen Namen trug und noch längst nicht entwickelt gewesen ist.

Etwa zeitgleich gewann der Autor Einsicht in einen lateinischen Versband eines unbekannten Verfassers, welches den üppigen Namen "Liber Incendium Veritas" trug, und in schlechtem Latein und einer Psalmform, die sehr den biblischen Psalmen entlehnt schien, den Kampf zwischen einer bösen Urgöttin (der sogenannten

Allmutter) und einem Drachen, der einem Schutzpatron gleichkam, beschrieb. Die Inspirationen, die Marc-Alastor daraus gewann, fanden Eingang in die frühe Entwicklung der Hauptcharaktere des Geisterdrachen-Epos.

In den folgenden Jahren war der Autor zudem sehr dem Rollenspiel zugetan, so dass er Teile seiner Ideen für die Welt, bestimmte Charaktere und Geschichtsabläufe zunächst in einem Rollenspiel Klon aus AD&D2 sowie Warhammer Roleplay testete und weiterentwickelte. Mehr und mehr Material sammelte sich dabei an. Geschichten wuchsen, wenn es auch immer noch Kurzgeschichten waren, da sich der Autor bis zu dem Zeitpunkt noch wenig Gedanken um einen vermeintlichen Romanepos machte und seine Zeit zudem sehr von der Musik und dem okkulten Studium in Anspruch genommen wurde.

Nach einigen Jahren erforschte Marc-Alastor E.-E. vor allen Dingen die Themenbereiche Mittelalter und Frühgeschichte, so dass er auch diese Arbeit und das gewonnene Wissen nachhaltig mit der Fantasy-Welt in Einklang brachte. Er wurde Mitglied im World-Explorers-Club. Jetzt entstanden die ersten Exposees für längere Geschichten und Romane, seine musikalische Laufbahn endete an dieser Stelle und er arbeitete verstärkt daran, alles bislang entstandene Material zum Epos in eine Endform zu bringen und sie im Spectre-Dragon-Archiv, einer extra dafür eingerichteten Internetseite, zu veröffentlichen. Doch die Datenmengen waren immens, nur selten geordnet und in einer Übersicht vorhanden.

1999 begann man zunächst die ersten Kurzgeschichten zu veröffentlichen und vor allen Dingen chronologisch zu ordnen und, sofern nötig, auf den neuesten Wissensstand um die Welt und deren Zusammenhänge zu bringen. Seit 2001 arbeitete man ebenfalls an der Zusammenstellung der Daten,

# 20 JAHRE GEISTERDRACHE

## Die Bücher

### 20 Jahre Geisterdrache

20 Jahre düstere Phantastik, die sich den alten, literarischen Qualitäten verschrieben sieht.

Das Epos "Geisterdrache" und Marc-Alaster E.-E. im Internet:

[www.geisterdrache.de](http://www.geisterdrache.de)

[www.praegaia.de](http://www.praegaia.de)

[www.marc-alaster.de](http://www.marc-alaster.de)

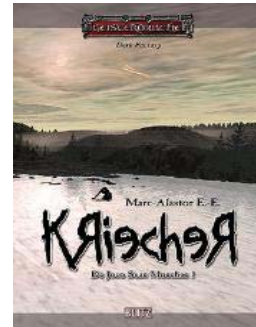
[www.blitz-verlag.de](http://www.blitz-verlag.de)

die zur Welt Praegaia gehörten. Im selben Jahr noch veröffentlichte Marc-Alaster E.-E. seinen ersten Roman aus dem ersten Zyklus des Gesamtepos. Leider schloss der junge Verlag schnell seine Pforten, so dass der Zyklus nicht wie geplant fortgeführt werden konnte. Der Autor begann mit einer erneuten Suche nach einem geeigneten Verlagshaus.

Im BLITZ-Verlag startete jetzt endlich mit dem langerwarteten 2. Teil des begonnenen Zyklus offiziell die Serie "Geisterdrache", die uns hoffentlich noch lange in die Gefilde dieser Urwelt führen wird. Im Spectre-Dragon-Archiv, das aus rechtlichen Gründen nur noch den Lesern der Bücher zugänglich gemacht wird, befinden sich eine große Vielzahl der frühen und neueren Kurzgeschichten zum Epos, sowie Lieder und Gedichte. Auf Praegaia.de werden in näherer Zukunft vermehrt die Daten zu der phantastischen Welt, in der eine dunklere, monströser Endkampf zwischen Göttern und Anti-Helden geführt wird, veröffentlicht werden, so zum Beispiel Flora und Fauna, Völker und Götter, Kalender und natürlich Kartenmaterial mit ausführlichen Beschreibungen der Gegenden.

Nach nunmehr zwanzig Jahren Entwicklungszeit wird mehr und mehr offenbar, wie realistisch Fantasy zu sein vermag, und Marc-Alaster E.-E. führt den Epos weit über die bislang gegebenen Grenzen hinaus - begleiten Sie ihn auf den abenteuerlichen Pfaden durch die dunkle Welt Praegaia.

(Quelle: Geisterdrache.de mit freundlicher Genehmigung von Marc-Alaster E.-E.)



Kriecher

De Joco Suae Moechae Bd.1 -

von Marc-Alaster E.-E.

Band 1, Dark Fantasy

Blitz-Verlag

240 Seiten Paperback

Best.-Nr. 4481 - 12.90 EUR

ISBN 3-89840-481-1

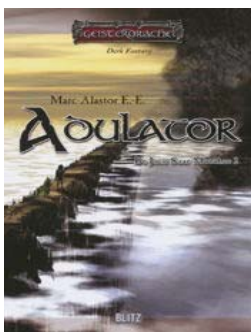
Persönlichkeitsverlust, Leere, kaum mehr als ein Ding, das sich erinnert... an eine Liebe, an einen Verrat und an Tod. Doch das Leben ist hartnäckiger... ein Folterknecht der grausamsten Art, der das Ding ruhelos durch die Straßen großer Städte, durch Auen und Wälder treibt, der ihm nur den Wahnsinn und das Töten ermöglicht, der ihm nur die Qual lässt, sich zu erinnern... an die Suche nach Absolution...

Er war ein junger, ehrgeiziger Mann, der gleich zu Beginn aufgrund seiner Vorstellungen von Moral gezwungen ist, die Frau seines Herzens zu töten. Doch er zerbricht fast daran und droht zu sterben, bis er von einer dunklen und mysteriösen Frau aufgelesen und getröstet wird. Sie - die in Wahrheit die dämonische Urgöttin ist - macht aus ihm ein magisches, dunkles Monstrum, dass sie als Mörder einzusetzen gedenkt. Kriecher, wie sie das Wesen fortan nennt, steht zwischen der Abhängigkeit zu der trostspendenden Weiblichkeit der Göttin und der unermesslichen Wut seiner Erinnerungen und dem damit verbundenen Irrsinn.

# 20 JAHRE GEISTERDRACHE 113

In ihm herrschen nur noch Gefühle und Instinkte. Als er von der Göttin verstoßen wird, weil er seiner Aufgabe nicht gewachsen scheint, zieht er durch die Welten, auf der Suche nach seiner göttlichen Herrin und der Absolution seiner von schmerzenden, schuldigen Gefühlen geplagten Seele. Immer wieder kommt es dabei zu tragischen Begegnungen (so zum Beispiel mit seiner leiblichen Mutter und einer mächtigen Hexe, die ihm hilft seine magischen Kräfte zu entwickeln). Sie werden zur Herausforderung für seine empfindsame und doch von Instinkten getriebenen Natur. Dabei erlangt Kriecher sogar magische Kräfte und die Herrschaft über ein primitives Volk, die er benutzen will, um seine Göttin zu zwingen, ihn wieder anzuerkennen.

Kriecher steht in der Tradition so klassischer Anti-Helden wie Kane von Karl Edward Wagner, fügt dem fantastischen Stoff aber dennoch andersartige Aspekte hinzu, die das eher epische Genre um eine progressive, dramatische und melancholische Charakterstudie ergänzt.



Adulator

De Joco Suae Moechae Bd.2 -

von Marc-Alastor E.-E.

Band 2, Dark Fantasy

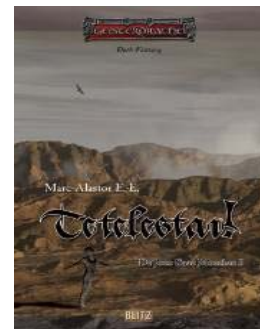
Blitz-Verlag

336 Seiten Paperback

Best.-Nr. 4482 - 14.90 EUR

ISBN 3-89840-482-X

Jahrzehnte sind vergangen, seitdem die düstere Gestalt Kriecher der furchtbaren Göttin und Schöpferin seiner unheiligen Existenz trotzte und sich in der dunklen Sumpfstadt Innocenz verbarg. Ein elfischer Druide hat sich nun auf die Suche nach dem morbiden Fürsten gemacht, und er begegnet in den Sümpfen einem Zyklopen aus dessen Gefolgschaft. Er schafft es mit der Hilfe des Zyklopen in die Stadt Innocenz zu gelangen und dem Fürsten gegenüberzutreten. Der Druide will ihn überzeugen, die Elfenkönigin, die im Kaiserreich vor der Bedrohung durch die Göttin Medoreigtulb Zuflucht gesucht hat, zu erretten. Zwar lässt sich Kriecher nicht dazu verleiten, ihr zur Seite zu stehen, doch letzten Endes ahnt er, dass sein Schicksal zu eng mit der finsternen Gottheit verbunden ist, als dass er ihr eine Absage erteilen könnte. Also verlässt er schließlich die Abgeschiedenheit seines Unterschlupfes, reist durch die Zwischenwelten und begibt sich in die für ihn verachtungswürdige Zivilisation voller politischer Intrigen und militärischer Gewalt, wo er sich erneut dem zu stellen hat, dem er sich bislang entkommen glaubte: seiner Vergangenheit...



Tetelestai!

De Joco Suae Moechae Bd.3 -

von Marc-Alastor E.-E.

Band 3, Dark Fantasy

Blitz-Verlag

208 Seiten Paperback

Best.-Nr. 4483 - 11.90 EUR

geplant. September 2004

Die Zuschauer applaudierten, bis das sich die Stimme des Schauspielers erneut erhob:

D I R E K T O R:

Und so will ich denn die Bühne räumen,

Auf das Ingrim und Zorn sich hier nun einen,

Hier auf diesen Brettern nicht zu säumen

Blut zu vergießen, zu morden, verneinen,

Lichtet die Vorhänge, rafft hoch das Licht,

Verfolgt nun den Tor,

Erkiesen vom Jüngsten Gericht

Fürst Adulator,

Tyrann, Mörder und Scharwenzler der Harm

Der alles errang und dennoch drumkam.

Wieder applaudierten die Zuschauer und riefen, die Kerzenleuchter wurden unter die Theaterkuppel gezogen, die



# LESEPROBE 114 AUS KRIECHER

## De Joco Suae Moechae Bd.1

Schatten zogen in das Schauspielhaus ein und gesellten sich verschwiegen unter die Menge...

Zu oft schon hat Kriecher die Pläne der dunklen Göttin durchkreuzt und zu groß sind seine Möglichkeiten ihrer Macht zu widerstehen. Deshalb versucht man, dem abtrünnigen Diener Herr zu werden, indem man eine Hinterlist anwendet. Man führt ein Theaterstück vor, dass das Leben des jungen Mannes, der Kriecher einmal gewesen ist, falsch und verleumderisch darstellt. Und tatsächlich findet sich der mittlerweile degenerierte Kriecher im Theater ein, und beginnt zu begreifen, dass alles, was Zeit seines unglückseligen Daseins geschehen ist, aus perfiden Zufällen und dunklen Machenschaften resultiert ist. Mit einem Mal erkennt er, dass er nur beliebiger Bestandteil böser Intrigen geworden ist, und in seiner Wut und seinem Zorn beschließt er, sich zu rächen und ahnt nicht, dass die dunkle Göttin selbst auf ihn lauert, um ihn endgültig zu vernichten...

In diesem Roman, der zugleich ein poetisches Bühnenstück ist, senkt sich ein letztes Mal die Dunkelheit über den Anti-Helden und löst dabei all die unüberschaubaren Machenschaften auf, die sich um ihn entwickelten. Der Leser bekommt zum ersten Mal einen Einblick in das Leben des Mannes, aus dem der Mörder Kriecher hervorgegangen ist, und muss dabei stets zwischen Lüge und Wahrheit unterscheiden.

■ Leseprobe aus "Kriecher - De Joco Suae Moechae Bd.1"

Von Marc-Alastor E.-E.

Mit freundlicher Genehmigung des Blitz Verlag.

Erstgeborene der Nacht

### I

Braune, trockene Gräser bedeckten den sandigen Boden der Ebene, auf der nur noch vereinzelt Ginster und Wacholderbüsche standen. Wenn die Einöde beigefarbener, grauer und schwarzer Farbtöne mal durch das Dunkelbraun eines umgestürzten, vermodernden Baumes oder durch das satte Grün eigenartiger Flechten abgelöst wurde, dann erschien es Kriecher bereits fast wie der irrwitzige Anflug der Natur, ihn nach den Tagen einer unbequemen und traurigen Reise unterhalten zu wollen.

Zumeist hangelten sich seine Hoffnungen jedoch von Betula zu Betula, da er immer hoffen musste, auf den nächsten Baum noch vor Einbruch der Dunkelheit zu stoßen, weil nur sie ihm eine einigermaßen ruhige Nacht gewährleisten konnten. Die nahen Sümpfe waren von Sumpftrollen bevölkert, die des Nachts in die Heide stoben, um auf Beutezug gehen zu können.

Kriecher fürchtete die dummen Geschöpfe nicht wirklich, denn er war sowohl geschwinder als auch intelligenter, jedoch waren Trolle einfach nicht totzukriegen und es konnte wahrhaft lästig sein, wenn man von einer Horde einzelner, verstümmelter Körperteile verfolgt wurde. Da war ein beschauliches Plätzchen auf einem hoch gelegenen Ast ein willkommener Ausweg.

Der Abend war bereits mit einer purpurnen Dämmerung näher gerückt, als Kriecher in der Ferne eine kleine Ansammlung von mehreren Bäumen sah. Um sie erreichen zu können, bevor die Nacht ihn erreichte, musste er sich eilen. Dabei

stimmte es ihn missmutig, dass sich der Boden zu Ungunsten seiner Schnelligkeit veränderte, denn die Gräser waren immer öfter von großer Feuchtigkeit vollgesogen, so dass sie an seinen Läufen zogen. Schon bald wurden die Gräser von Moosen und Schlickkuhlen abgelöst, über denen große Schwärme Mücken ihren abendlichen Tanz vollführten. An diesem ungastlichen Ort gab es zu jeder Jahreszeit Unmengen dieser blutsaugenden Insekten.

Kriecher roch die würzigen Düfte von Torf und Methan, die er als äußerst anregend und erquicklich empfand. Und während er sich bei seinem achtsamen Lauf an den Rüchen weidete, spürte er Hunger in sich aufkommen, so dass er sich entschied mit wachsamen Augen nach einer Mahlzeit Ausschau zu halten.

Zwar wusste er, dass er sich nicht allzu viele Hoffnungen zu machen brauchte, da die Lautstärke seiner Bewegungen trotz seiner behändigen Fortbewegung jedwedes Geschöpf, dass hier lebte, verjagen würde. Dennoch glitten seine Blicke suchend durch die Umgebung, was nicht zuletzt auch der eigenen Sicherheit diene. Wenn er nun unversehens auf eine Schlenke trat, würde er tief einsinken und sein Leben in dieser wunderschönen und gleichwohl unzugänglichen Gegend verlieren.

Eine geraume Zeit lang erschien es Kriecher, als teile sich das Himmelszelt von der Erde, denn während ersteres immer düsterer und drückender wurde, schien das Land eine eigene Tageshelle ausstrahlen. All die hellen, braunen Farben strahlten gelblich und bildeten harte Kontraste zum Himmel.

# LESEPROBE AUS **KRIECHER** 115

Als Kriecher der Baumreihe näher gekommen war, sah er auch, dass mehr und mehr kahle, hagere Bäume am Horizont erschienen waren. Er hatte sie nur nicht schon früher sichten können, da sich ihre dunklen Stämme und ihr spindeldürres Geäst kaum vom Himmel abzeichneten.

Er verharrte für einen kurzen Augenblick, denn er konnte mittlerweile abschätzen, dass er sein Nachtlager noch vor Einbruch der vollkommenen Dunkelheit erreichen würde.

Da hörte er ein Rascheln etwa eine Körperlänge vor ihm, nahe eines flachen, mit Gelbflechten überwucherten Steines.

Sofort waren all seine Sinne angespannt und er suchte mit den Blicken die Umgebung ab. Dort standen einige, gelbe Gräser, die sich aber nicht bewegten, kleine, mit Krustenflechten bepanzerte Steine und eine feiste, mit Pilzen bewachsene Baumrinde, die halb im Boden versunken war.

Kriecher horchte und spannte jede Faser seines Körpers an, denn möglicherweise musste er schnell reagieren, wenn er sein vermeintliches Abendbrot ergattern wollte.

Für einige Augenblicke herrschte die betretene Ruhe des Abends, so als wage dieser nicht die angespannte Situation durch ein Froschquaken oder ein Rauschen des Windes zu stören.

Gerade begann sich Kriecher wieder etwas zu entspannen, als etwas Längliches aus einem vermodernden Grasbüschel raste und ihn an seinem Arm traf. Es war der dickliche, graue Körper einer Viper, deren Giftzähne sich in sein pechartiges Fleisch gruben, um sogleich wieder von dem Opfer abzulassen, weil sie offenbar bemerkt hatte, dass es sich bei ihm nicht um die übliche Mahlzeit aus Fleisch und Blut handelte. Trotzdem ringelte sie sich vor Kriecher zusammen, um eine erneute

Kampfhaltung einnehmen zu können, denn ihr Hunger schien die Ausbeute an Ehrfahrung zu übertreffen.

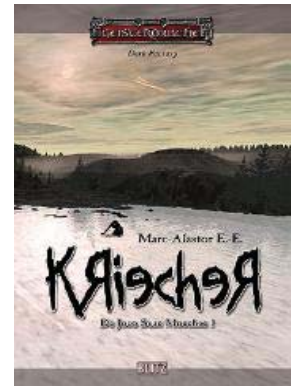
Kriecher fühlte das Gift in seine Adern kriechen, doch es war nicht heiß und nicht rasend schnell, sondern langsam und kühl. Und mit der gleichen Gemächlichkeit verebbte das Gefühl in ihm bereits wieder als er sich entspannte.

Die Schlange ringelte sich vor ihm aufgeregt zusammen, stellte ihren Kopf auf den vorderen Teil ihres Körpers wie auf eine Sprungfeder und fauchte aggressiv.

Für einige Momente taxierte sich die Gegner, dann federte die Schlange wie ein Blitz auf Kriecher zu und setzte dabei eine Kraft frei, die sie direkt auf sein Gesicht zukatapultierte, doch Kriechers Griff war noch schneller. Er konnte den flachen Kopf der Schlange eine Handlänge vor seiner Nase packen und schaute ihr nun in die schlitzigen Augen. Ihre Giftzähne klappten sich in den Kiefer zurück und ihre Zunge züngelte in seine Richtung, während sich ihr Körper wie klebriges Haar um seinen Arm wand.

Kriecher schaute dem Raubtier in die Augen, die den ähnlichen Farbton wie die seinigen hatten. Er suchte darin irgendeinen Ausdruck, der ihm Antworten auf Fragen geben konnte, deren Unbeantwortbarkeit ihm seit Wochen zusetzten. Aber sie waren leer. Die Augen der Schlange waren leer. Keine Furcht, kein Hunger, ja nicht einmal Achtung sprach aus ihrem Blick.

Auch Kriechers Hunger wollte nun vergehen, doch er ließ ihn nicht entkommen. Er biss der Schlange den Kopf ab und spie ihn aus. Dann kauerte er sich nieder und begann das Fleisch von ihren Wirbeln zu nagen und es zu verzehren. Dabei ließ er sich wenig Zeit, dachte flüchtig an vergangene Speisen seiner Vergangenheit, als noch seine Liebste für ihn gekocht hatte, doch



Kriecher

De Joco Suae Moechae Bd.1

von Marc-Alastor E.-E.

Band 1, Dark Fantasy

Blitz-Verlag

240 Seiten Paperback

Best.-Nr. 4481 - 12.90 EUR

ISBN 3-89840-481-1

# LESEPROBE AUS KRIECHER

befand er nach kurzer Zeit auch Schlangenfleisch für genießbar, schüttelte die, vor Pein ziehenden Angedenken ab und fraß von dem Tier, das sättigender war als bloße Erinnerungen.

Danach wandte er sich wieder der Baumgruppe zu, die mittlerweile mit der Finsternis des Abends eins wurde. Während er sich ihr mit großen Sprüngen näherte, spürte er durch das Fleisch und das Blut des Tieres seine Kräfte wiederkehren. Diese träge und schwere Wärme kam in seinen Körper, die ihn immer nur dann erreichte, wenn er gespeist hatte. Sie hüllte ihn in eine abstoßende, einlullende Müdigkeit, welche zudem Träume und Erinnerungen mit sich führte, die er zu Beginn der Nacht noch liebte und über die weiteren Stunden mehr und mehr zu hassen begann, weil sie ihn quälten.

Kriecher hastete vorwärts und spürte währenddessen nur zu deutlich, wie unvollkommen sein Wesen war. Diese Momente verabscheute er am meisten. Wenn er erkannte, wie unvollständig seine Innerlichkeit geworden war. Seine Liebe und Sehnsucht war dann dermaßen stark, dass sie von all seinen Essenzen und Kräften zehrte. Er wurde dabei schwächer und schwächer, gedieh an der Fülle und Ausgewogenheit seiner Liebe und verkümmerte sogleich wieder an der Leere, welche die Frau seines Herzens hinterlassen hatte.

Es war schön in der Sehnsucht zu schwelgen, bis man sich ihrer Unerfüllbarkeit bewusst wurde. Dann starb er. Es war ein langsamer, schmerzhafter Tod, den er indem zu begehen hatte. Und so sehr er die Sehnsucht als Bestandteil seiner Erinnerungen anstrebte, so sehr wehrte er sich jedes Mal aufs Neue gegen den darauf folgenden grimmen Schnitter, der ihn mit Pein und Zerwürfnis in das unvermeidliche Ende führte.

Kriecher wurde klar, dass er abhängig war. Er war süchtig nach dem Untergang geworden. Denn wenn er auch Leid und tosende Zerrüttung erleiden musste, so war dieses Ende doch nichts gegen die anheimelnde Erinnerung an Menona, die von seinem Untergang bereitgehalten wurde. Und als er die Bäume, die ihm als Nachtlager dienen sollten, erreicht hatte, hätte er am liebsten diesen seinen Niedergang mit lauten Rufen herbeizitiert. Jedoch wusste er nur allzu gut, dass die Erinnerungen ohnehin kommen würden. Mit der Dämmerung seines Halbschlafes würden sie kommen und seine Seele leer saugen wie ein Vampir, der sich vom Sinn des Lebens anstatt von Blut nährte.

Kriecher machte einige Sprünge zwischen die Bäume, denn er wollte sich einen großen Baum aus der Mitte des kleinen Hags erwählen, um ihn zu beklettern und einen der oberen Äste als Lagerstatt nutzen zu können. Da wurde er plötzlich in die Höhe einer Baumkrone gerissen und dabei von einem Netz zusammengestaucht, dass man wohl auf dem Boden ausgelegt hatte, um Tiere zu fangen.

Kriecher zappelte und riss verzweifelt an den engmaschigen Stricken, die jetzt in einiger Höhe einen Sack bildeten und ihn darin gefangen hielten. Er zerrte an den grünlichen Seilen und nagte schließlich sogar an ihnen, doch alle Versuche, seinem engen, luftigen Gefängnis zu entkommen, scheiterten. Nachdem Kriecher zunächst aufgegeben hatte, versuchte er sich eine bequemere Stellung in dem Netz zu verschaffen, denn sein Körper war arg gestaucht und verdreht worden durch die Willkür der Kräfte, die das Netz in die Höhe gezerrt hatten.

Irgendjemand, so sagte Kriecher sich, hatte dieses Netz ausgelegt, und dieser Jemand würde früher oder später kommen, um seine Beute in Augenschein zu nehmen. Darauf würde er warten müssen,

denn diese starken Taue, aus denen man das Netz geflochten hatte, waren derartig fest, dass es Tage dauern mochte, bis er sie durchgenagt hatte. Und da er ohnehin in einer Baumkrone ein ruhiges Plätzchen zum Schlafen gesucht hatte, konnte er genauso gut hier hängen bleiben, um zu warten.

## II

Wie Kriecher befürchtet hatte, kam nicht nur die Müdigkeit in arglistiger Weise in sein Bewusstsein geschlichen, sondern auch die Erinnerungen kehrten zurück. Schmerzhafte Betrachtungen seines anderen Lebens.

Während Kriecher durch die Maschen des Netzes über das dunkle Sumpfgebiet schaute und dem aufgehenden Mond verliebte Blicke schenkte, drehte er seinen kleinen Talisman durch die Finger und rieb ihn sanft unter seiner Nase her. Er konnte den Haaren, die in jener goldenen Spange klemmten, welche er mit den Zähnen aus einer Goldmünze gefertigt hatte, noch immer den kostbaren Duft abringen, der ihn nicht vergessen ließ. Er war dann jedes Mal froh ihn zu haben, denn es war ihm auch bewusst, wie viel seiner kostbaren Vergangenheit er bereits vergessen hatte.

Vielleicht gehörte dieses Vergessen dem Prozess der Selbstheilung an, doch es störte Kriecher dennoch, da ihm jede Erinnerung, die in seinem Kopf blieb, lieb und teuer war. Es ängstigte ihn, noch mehr von ihnen zu verlieren, auch wenn er es manchmal nicht für möglich hielt, da er sich leidenschaftlich an jede Einzelne klammerte.

Kriecher fand aufgrund seines aufgebrauchten Zustandes keinen Schlaf in dieser Nacht und hörte deshalb die Stimmen bereits, als sie noch aus einiger Entfernung und ausgesprochen leise zu ihm drangen. Schon bald wurden die Stimmen lauter, so dass sich Kriecher sicher war, dass



es die Fallensteller sein mussten, die nachschauen kamen, ob ihre Falle etwas gefangen hatte.

Innerlich bereitete sich Kriecher auf einen Kampf vor, denn man würde ihn mit Sicherheit in der Finsternis der Nacht für ein großes Tier halten. Er steckte daher seinen Talisman wieder hinter sein rechtes Ohr, wo er ihn die ganze Zeit übertrug, wenn er auf Reisen war, und spannte seinen Körper etwas an, was sein Gefängnis ins Schaukeln brachte. Er starrte angespannt in die Richtung, aus der die Stimmen kamen, die noch immer rau und tief zu ihm herüber klangen.

"Ob sich Llalizh mit diesen drei Hasen zufrieden geben wird? He, Owab, hörst du mir eigentlich zu?", fauchte die eine Stimme.

"Natürlich, natürlich, so wie du mir ins Ohr brüllst, kommt man kaum umhin, dir zuzuhören. Aber ich glaube, Bruder, du brauchst dich nicht zu sorgen, denn so wie das Netz dort im Baum baumelt, scheint es ziemlich voll zu sein", äußerte der andere, den der erste Owab genannt hatte.

"Du hast Recht, was in drei Teufels Namen ist das? Ein Bär?"

"Ein Bär", empörte sich Owab und meinte verächtlich, "was sollte ein Bär wohl in dieser Gegend? Nein, das ist bestimmt ein Dnrug. Diese Schweine lieben den Moder des Sumpfes."

Kriecher sah jetzt die beiden Gestalten im Zwielficht als titanische Schatten auftauchen. Sie waren von riesigem Wuchs, so dass er sie im ersten Moment fast für Trolle gehalten hätte, doch Trolle sprachen keine zivilisierten Sprachen. Die beiden dicklichen Schatten maßen vielleicht das Anderthalbfache eines ausgewachsenen Mannes. Ihre gesamten Körperformen waren rundlich und als sie nun noch näher kamen, erkannte Kriecher, dass ihre Haut eine blaugrüne Färbung besaß.

"Wenn es ein Dnrug ist, dann müssen wir gehörig aufpassen, wenn wir es vom Baum schneiden. Halt deine Keule bereit und wenn das Vieh zu Boden fällt, haust du ihm ordentlich einen über den Schädel. Diese Viecher gebären sich wie toll", meinte Owab.

"Ich mich auch, wenn ich mir den Braten vorstelle, den das Schwein abgeben wird", schnitt die andere Gestalt auf. "Aber, das sieht mir irgendwie nicht nach einem Tier aus, denn es verhält sich so ruhig."

"Das stimmt, Kulldung."

Die beiden waren nun nah genug heran, dass Kriecher ihren salzigen Gestank wahrnehmen und ihre dicken, wulstigen Gesichter sehen konnte, die von schwarzem, wie Seetang wirkendem Haar eingerahmt wurden. Über den fleischigen, blauen Lippen eines jeden befand sich eine breite Nase und darüber ein großes, fahles Auge. Die beiden Ungetüme mussten Zyklopen sein. Kriecher hatte schon einmal etwas über diese Geschöpfe in einer Taverne gehört, doch noch nie leibhaftig vor diesen monströsen Gestalten gestanden. Er ließ sich nichts anmerken und verhielt sich weiter still.

"Vielleicht ist es tot", mutmaßte Kulldung und stützte sich auf eine riesige Keule, durch deren dickeres Ende er riesige Nägel getrieben hatte.

"Hoffentlich noch nicht so lange", meinte Owab und zog ein Steinmesser aus seinem Lendenschurz. "Wir werden es gleich wissen. Ich werde es loschneiden."

Und dazu musste sich der kolossartige Owab nicht einmal strecken. Er hob den Arm und durchtrennte das Seil, welches das Netz in der Baumkrone gehalten hatte. Es plumpste zu Boden und wickelte sich dabei um Kriecher, der sich noch immer nicht rührte, auch wenn

er sich beim Sturz einige Rippen schmerzhaft gestaucht zu haben schien.

Kulldung nahm seine Keule und stieß das dunkle Bündel, dass nun vor den beiden Zyklopen lag, vorsichtig an.

"Das sieht nicht gut aus", sagte er dann. "Schade eigentlich."

Owab hockte sich nieder, legte die toten Hasen ab, die er bei sich getragen hatte, und ließ seinen kugeligen Wanst zwischen seinen Knie schaukeln. Dann zupfte er mit spitzen Fingern das Netz auseinander und legte den Blick auf den pechartigen Körper eines ihm unbekannten Wesens frei.

"Was ist denn das für ein Ding?", brummte Owab.

"Keine Ahnung. Sieht wie ein Brocken Dreck oder Torf aus", knurrte Kulldung.

Jetzt öffnete Kriecher seine gelb leuchtenden Bernsteinaugen, rührte sich ansonsten aber nicht von der Stelle. Doch der Schreck bei den beiden Zyklopen war groß genug, denn sie hatten nicht mehr mit Leben gerechnet. Owab fuhr in die Höhe und stieß bei seinem Drall rückwärts gegen seinen Kumpan, der dabei fast über die Länge seiner Keule stolperte. Irgendeiner von den beiden fluchte in einer Sprache, die Kriecher nicht verstand.

Dafür reagierte er jetzt zielsicher. Ein gewaltiger Satz brachte ihn an Owab heran. Kriecher sprang ihm an die Kehle und warf ihn mit dem Schwung seines Fluges um. Er selbst spürte zwar, wie steif seine Muskeln von der Nacht in dieser Falle anmuteten und wie qualvoll die plötzliche Bewegung daher war, doch seine Reaktion war noch immer schnell genug für die beiden Kolosse.

# LESEPROBE AUS KRIECHER

Kulldung war ebenfalls ins Wanken geraten und konnte sich nicht einmal mehr mit Hilfe seiner Keule einen sicheren Stand verschaffen.

Derweil nutzte Kriecher seine Position und hielt Owab mit seinem Gewicht am Boden, der gerade zur Gegenwehr ansetzen wollte. Doch sein schattenhafter Angreifer warf sich ihm noch einmal entgegen und versuchte ihm das Steinmesser zu entwenden, das der Zyklop durch seinen Sturz nicht verloren hatte. Owabs Kräfte hielten jedoch eisern den Griff des Messers umklammert, so dass Kriecher dem Zyklopen einfach in das weiche, morastig schmeckende Fleisch des Unterarmes biss.

Owab schrie auf und ließ instinktiv lockerer, so dass Kriechers Versuche, das Messer zu ergattern, von Erfolg gekrönt waren. Er nahm es an sich und hielt es dem Zyklopen an die Kehle, der sofort versteifte.

Mittlerweile war Kulldung heran und schwang seine Keule. "Dich haue ich um!", rief er, hielt aber inne, als er sah, dass Kriecher Owab mit dem Steinmesser bedrohte.

Jaja - sehr lustig! Der Teufel ist ein Eichhörnchen. Mal sehen ob du noch lachst wenn du in der Hölle schmorst!



(c) 2004 - dailor@gmx.de

copyright Jens Höderle [www.dailor.grofafo.org](http://www.dailor.grofafo.org)

## Die dunkle Seite des Rollenspiels



### ■ Die Dämonisierung eines Freizeitvergnügens

Wer Rollenspiele betreibt, lebt gefährlich.

Was als harmloses Spiel daher kommt, ist eigentlich der erste Schritt auf dem Weg in die Verdammnis. Die Gefahren des Rollenspiels sind vielfältig: Der Verlust des spirituellen Heils, ein Abhängigkeitsverhältnis zum so genannten Meister, ein Abrutschen in den Satanismus, bis hin zum Mord oder Selbstmord.

Wer glaubt, dass solche Äußerungen noch aus den 80ern stammt, den muss ich leider enttäuschen. Denn es gibt sie noch, die Aufklärer des Guten, die uns aufzeigen, dass Spiele wie D&D, uns um unser Seelenheil bringen.

Glücklicherweise sind diese Vorurteile in unseren Gefilden beinahe verschwunden, auch wenn man oft noch mit mitleidigen Blicken rechnen muss, wenn man erzählt, dass man Rollenspiele betreibt. Doch lieber werde ich als Spielkind oder Spinner abgetan, als das die Leute glauben, ich wäre ein Satanist, der Abends mit seinen Freunden Hühner und Katzen für den Fürst der Hölle opfert.

Auf der anderen Seite des Atlantiks allerdings, im Land der unbegrenzten Peinlichkeiten, gibt es noch genug selbsternannte Moralapostel,

die das Rollenspiel, besonders D&D, als ersten Schritt auf dem Pfad in die dunkle Seite betrachten.

So trifft man im WWW (Welt Weite Werbefläche) auf Auflistungen von Todesfällen, in Verbindung mit D&D, oder Artikel, die beweisen wollen, das Rollenspieler eine potenzielle Gefahr für die Gesellschaft darstellen (und nicht etwa der freie Besitz von Waffen).

Gerade christliche Organisationen sehen sich aufgrund der Unvereinbarkeit der meisten Rollenspiele mit der Bibel gezwungen, einen Kreuzzug gegen dieses größtenteils harmlose Freizeitvergnügen zu führen. Besonders gefallen hat mir in dieser Hinsicht der christliche Verlag "Chick Publications", der solche interessanten Titel führt, wie "Islamische Invasion", in denen u.a. erklärt wird, warum der Koran nicht von Gott geschrieben worden sein kann, oder "Stairway to Hell", ein Aufklärungsbuch für christliche Teenager, das die Gefahren von Rockmusik, Drogen, Sex und natürlich von Rollenspielen aufzeigt.

Auf deren Homepage findet man auch die äußerst lehrreichen Artikel der Herren Rick Jones und Walter Schnoebelen über D&D, die scheinbar zu häufig am Weihrauch geschnüffelt haben.

Doch es gibt für den gläubigen Rollenspieler eine Rettung; denn vermehrt findet man auch so genannte christliche Rollenspiele. Wer da an "D20 Inquisition" oder "Kreuzzüge und Hexenverbrennungen - Das Rollenspiel" denken muss, der liegt gar nicht so verkehrt.

"Spiritual Warfare" und "Holy Lands" heißen zwei Vertreter dieser bibelfreundlichen Gattung, in der es gilt, die natürlich monotheistische

Welt von den Kräften des Bösen zu befreien, alles im Namen des Allmächtigen.

Mit Gewalt scheint das Christentum kein Problem zu haben.

Aber das ist ja nichts neues.

In diesem Sinne

:nemo

Links:

[www.chick.com](http://www.chick.com)

[www.spiritualwarfarerpg.com](http://www.spiritualwarfarerpg.com)

[www.holylands.net](http://www.holylands.net)





# KIRSI SALONEN

## Die düstere Art der Kunst



Kirsi Salonen

Geboren am 25. Februar 1982

Wohnt in Kouvola in Finland

Ihre Galerie bei Epilogue:

<http://www.epilogue.net/cgi/database/art/list.pl?gallery=6426>

dort findet man auch den aktuellen Link zu ihrer faszinierenden Homepage!

Kirsi Salonen studiert Kunst in der "South Carelia Polytechnic", dabei spezialisierte sie sich sehr bald auf Digitale Kunst und Multimedia. In ihrem privaten Leben genießt sie das zusammen sein mit ihrem Freund und natürlich auch mit ihrem Hund, der ihr viel Zeit abverlangt. Neben der Kunst interessiert sie sich auch für Musik und versucht sich dabei außerdem im komponieren eigener Werke.

■ **Düster, Dunkel, Unheimlich und doch mit einer Spur Hoffnung!**

In diesem Artikel berichten wir über Kirsi Salonen, eine Künstlerin aus Finland. Unter anderem hat Kirsi Salonen das Titelbild der aktuellen Ausgabe von SONO erstellt und auch in diesem Artikel finden sich einige



ihrer Werke wieder. Sie zeichnen sich durch eine Düsterei und Dunkelheit aus, wie ich sie selten gesehen habe. Und doch ist zwischen der Dunkelheit ein Lichtblick, manchmal versteckt, manchmal offensichtlicher. Das macht die besondere Kunst aus, die Kirsi Salonen darstellt. Betrachtet man ihre Epilogue Galerie, wird man schnell erkennen, dass sie sicherlich ihren Weg im Bereich der Fantasykunst noch gehen wird, es sind atemraubende, beeindruckende Bilder die den Blick für Minuten fesseln können. Über die Epilogue Galerie kommt man dann auch zu ihrer Webseite, den genauen aktuellen Link findet man auf der Epilogue Webseite, siehe nähere Angaben zur Person.

Die Webseite von Kirsi Salonen ist grafisch sehr beeindruckend. Kirsi spielt mit den verschiedensten Möglichkeiten ohne den Besucher zu langweilen. Wie nebenbei kann man dann auch in ihre Galerien vordringen und so manches

Glanzlicht ihrer düsteren Kunst erschauen. Einige ihrer Bilder hat sie uns zur Verfügung gestellt, damit wir sie euch näher bringen können. Sicherlich werdet ihr aber nach dieser SONO sofort ihre Webseite aufsuchen wollen, was sollte euch daran hindern? Die Seite ist für die internationalen Besucher in Englisch gehalten. Für Kirsi

Salonen wäre es sicherlich ein ziemlicher Erfolg, wenn sich der eine oder andere Verlag nicht nehmen lassen würde und sie direkt anschreibt, um eine Auftragsarbeit an sie weiterzugeben. Denn sicherlich wird das der Fall sein, wenn man ihre Bilder einmal betrachtet hat!

Hier ein Interview, das ich mit Kirsi Salonen führen durfte:

**SONO:** Zuerst einmal, erzähl uns etwas über Kirsi Salonen, wie alt bist du, welcher Arbeit gehst du nach, wo lebst du, vielleicht etwas Persönliches?

**Kirsi Salonen:** Ich bin 22 Jahre alt und studiere Kunst an der "South Carelia Polytechnic". Derzeit will ich mich auf Graphik Design und Digitale Kunst spezialisieren. Meine hauptsächlichen Freizeitinteressen sind Kino und Musik, wobei ich gerade dabei bin das komponieren zu erlernen. Weiterhin reise ich gerne durch Europa und Asien, vor allem Japan hat es mir angetan, vor allem, weil Anime eine echte Inspiration für meine Arbeiten der letzten Jahre war.

**SONO:** Wo bekommst du deine Inspirationen für deine Bilder her?

**Kirsi Salonen:** Meist aus meinen Träumen und meinen Niederschriften. Ich schreibe meine Gedanken und



Eindrücke gerne nieder, auch wenn ich etwas neues, etwas interessantes feststelle oder auch wenn mich ein Film berührte und inspirierte. Ich höre auch ständig Musik, meist Soundtracks interessanter Filme oder Vangelis. Rammstein ist auch eine große Inspiration für mich, gerade die Texte sind fantastisch und häufig schlichtweg genial.

**SONO:** Hast du außer deiner Kunst weitere Hobbies?

**Kirsi Salonen:** Mein Hund zum Beispiel. Es ist ein Belgischer Schäferhund, er ist sehr jung und so braucht er viel Training und Auslauf.

**SONO:** Viele deiner Bilder wirken dunkel und düster, ist das etwas, das du gerne zeichnest?

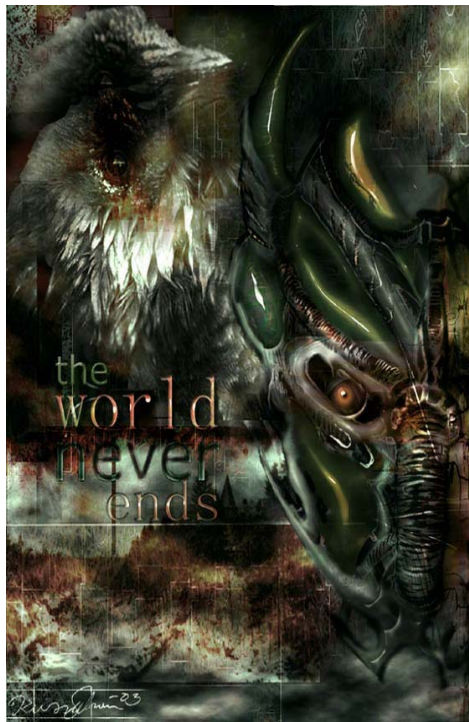
**Kirsi Salonen:** Ja auf alle Fälle. Ich liebe es, die dunkle Seite von allem zu studieren. Auch wenn ich darüber nachdenke wie es um die Welt und die Menschlichkeit darin steht, in welche Richtung werden wir uns bewegen? Aber ich zeige auch, dass es Hoffnung gibt und Mitgefühl, das dort eben nicht alles verfällt und stirbt. Es bleibt Raum für Zuneigung und auch Tränen.

**SONO:** Welche Techniken wendest du bei deinen Bildern an?

**Kirsi Salonen:** In erster Linie Zeichenstift und Wacom Zeichentablett. Selten mache ich den letzten Abschluss mit dem Zeichenstift. Photoshop hingegen verwende ich sehr gerne.

**SONO:** Erzähl uns einmal etwas über die Szene der Künstler bei dir in Finnland.

**Kirsi Salonen:** Ich denke, es gibt eine ganze Menge wie mich in Finnland. Ich kann nicht sagen warum das so ist, der Bereich der digitalen Kunst ändert sich ständig und viele Künstler in diesem Bereich werden nicht als echte Künstler im klassischen Sinne betrachtet. Aber um ein Beispiel zu nennen, die Spiele-Industrie hat viel Bedarf an digitaler Kunst und das auch mit Erfolg und die Leute realisieren welche Möglichkeiten man damit haben kann sich in diese Richtung zu entwickeln. Und ich hoffe, irgendwann einmal auch ein Teil davon zu sein!



**SONO:** Hast du ein Vorbild zu dem du aufschaut und sagst, das könnte mein Weg sein, so stelle ich mir das zukünftig vor?

**Kirsi Salonen:** Nein ich habe keine speziellen Vorbilder. Da gibt es schon einige die ich sehr schätze, aber ich würde niemals versuchen ihren Stil zu kopieren oder nachzuahmen, viel eher schaue ich mir einige Kniffe ab, aber eben nicht den Stil an sich. Ich arbeite vielmehr an meinem eigenen Stil und es dauert sicherlich noch viele Jahre bis ich überzeugt bin, bzw. ich es jemals sein werde!

**SONO:** Du hast eine fantastische Homepage. Ist das Internet für dich ein idealer Ort, anderen deine Bilder zu zeigen?

**Kirsi Salonen:** Vielen Dank für das Lob! Meine Homepage ist noch lange nicht fertig, da sind noch viele kleine Änderungen, die ich gerne machen würde. Das Internet an sich ist für mich sehr wichtig, denn es ist schwierig, eine Ausstellung für einen Künstler wie mich zu bekommen. Gerade die Drucke dafür sind höllisch teuer. Gerade das Internet ist sehr einfach und schnell um seine Arbeiten einem größeren Publikum vorzustellen und natürlich auch entsprechende Kritik zu hören. Mein größter Lehrer in dieser Beziehung ist Epilogue. Auf der einen Seite sehr anspruchsvoll, aber gerade deswegen auch sehr hilfreich in den Kommentaren die man erhält. Man kann durchaus sagen, dass man sich als Künstler nicht weiterentwickeln kann, wenn man seine eigenen Fehler nicht erkennt.

**SONO:** Was würdest du jemandem sagen, der damit anfängt Bilder wie deine machen zu wollen?

**Kirsi Salonen:** Zeichne viel, hör den Leuten zu die schon Erfahrungen haben und entsprechende Bilder gezeichnet haben. Bleib nicht bei alten Angewohnheiten stehen, versuch immer auch andere Wege zu gehen, aber ganz wichtig dabei deine Wege! Sei geduldig, nicht immer klappt alles wie es soll, es dauert mit



# KIRSI SALONEN 122

Sicherheit Jahre, um eine Zuversicht und Sicherheit in deinem eigenen Stil und in deiner Technik zu haben.

absolut liebstes Buch ist "Good Omens" (von Neil Gaiman und Terry Pratchett). Außerdem mag ich auch Thriller mit einem Schuss Horror und Fantasy!

**SONO:** Welche Filme magst du im Besonderen? Welche Art von Filmen?

**Kirsi Salonen:** Ohne Filme kann ich ehrlich gesagt nicht leben. Sie inspirieren mich in vielerlei Richtung. Im Besonderen mag ich Filme mit komplizierten und interessanten Charakteren. Zudem ein Film natürlich auch als solches eine gute Geschichte haben und entsprechend ansprechend in Szene gesetzt sein sollte. Gerade historische und epische Geschichten haben es mit angetan, "The Last Samurai" und "Gladiator" als Beispiel. Sie schaffen es mich in diese Zeit zu gehen und unsere Welt einfach auszublenden. Aber ich mag eben auch Filme, die eine einfache gute Geschichte haben oder originell sind. Im Besonderen gefallen mir an sich die Filme von James Cameron und Ridley Scott.

**SONO:** Denkst du, dass Bilder etwas in unserer Welt bewegen können, oder ist es nur ein entfernter Wunschtraum?

**Kirsi Salonen:** Ich denke Kunst und Bilder schaffen es, uns einen Traum von etwas besserem und schönem zu geben. Es ist einfach der beste Weg um unsere Visionen, unsere Fantasie auszudrücken und auch auszudrücken. Ich glaube die Kunst ist der befreiende Einfluss in dieser verrückten, geschäftigen Welt.

**SONO:** Welche Bücher liest du, welche Autoren?

**Kirsi Salonen:** Ich mag die Bücher von Terry Pratchett und Neil Gaiman. Mein

**SONO:** Denkst du, dass die Kunst durch das Internet mehr Gesichter bekommen hat?

**Kirsi Salonen:** Ich denke in einigen Punkten ist das so. Interessierte finden Bilder schneller und können sich diese sofort anschauen, auf der anderen Seite ist es für einen Künstler eben einfacher seine Bilder zu veröffentlichen. In diesem Sinne funktioniert das Internet gut!

**SONO:** Welche Wünsche hast du für die Zukunft als Künstlerin?

**Kirsi Salonen:** Ich hoffe, sobald ich mit der Schule fertig bin, eine Stelle als Designerin zu finden. Es wäre schön, wenn ich hier und da hinfahren und arbeiten könnte und vielleicht, aber nur vielleicht, hoffe ich ein wenig darauf einen Namen zu bekommen. Als freier Künstler ist die Zukunft stets ungewiss, aber das ist gerade die besondere Herausforderung in diesem Leben!

**SONO:** Vielen Dank für das ausgesprochen interessante Interview!

Das Interview mit Kirsi Salonen führte *Matthias Deigner*, aus dem Englischen übersetzt von *Matthias Deigner*





# PORTALE IM INTERNET

## avalon-projekt.com

■ In diesem Teil unserer Artikelserie "Portale im Internet" möchten wir euch einen kleinen Geheimitipp aus dem Bereich World of Darkness vorstellen, die Community avalon-projekt.com.

*avalon-projekt.com hat sich Rollenspiel von und für Rollenspieler auf das Banner geschrieben. Die Schwerpunkte liegen momentan auf Cthulhu und auf der Welt der Dunkelheit. Letztere geht von den marmornen Hallen der untoten Kinder Kains weit über die Feuer der Wölfinde hinaus. Aber auch andere Rollenspielsysteme sind mittlerweile hier vertreten.*

So beschreibt sich avalon-projekt.com selber. Rollenspiele sind zwar der Schwerpunkt, dennoch nicht der einzige Inhalt. Neben äußerst ausführlichen Einleitungen und Hilfen für Spielleiter, Spieler und Neueinsteiger zu den verschiedenen Rollenspielen findet man auf der Homepage einen qualitativ hochwertigen Rezensionsbereich, welcher sich nicht rein auf Rollenspiele beschränkt, sondern auch Rezensionen zu Bücher, Comics, Filme u.v.m. beinhaltet. Auch der kreative Bereich wird in der Community mit einer qualitativ sehr guten und umfangreichen Kurzgeschichtensammlung zu der RPG-Welt "Welt der Dunkelheit" und anderen RPG's wie z.B. Aberrant, Cybergeneration, Cyberpunk Deep Space und Shadowrun in denen Storys passend zu den entsprechenden Settings umgesetzt sind nicht vergessen. Besonders schön sind aber auch die selbsterstellten Charakterbögen, welche man auf avalon-projekt.com zu den einzelnen Systemen sich kostenlos als PDF-Datei herunterladen kann.

Die Community avalon-projekt.com ist durch qualitativ hochwertige Artikel, Spezials und Vorstellungen in Kombination mit einem ansprechend stimmungsvollen Design schon lange ein Insidertipp in der Szene. Grund genug für uns einmal einen Blick hinter die Kulissen zu werfen und Christoph

Fischer, dem Webmaster und Chefredakteur von avalon-projekt.com, ein paar Fragen zu stellen.

**SONO:** Christoph, avalon-projekt.com ist ein Projekt von Rollenspieler für Rollenspieler mit den Schwerpunkten Cthulhu und World of Darkness. Wie kam es zu der Idee und welche Ziele verfolgt ihr zukünftig mit avalon-projekt.com?

**Christoph:** Die Idee, unsere Rollenspielgruppe und ihre Abenteuer auch im Internet zu präsentieren, kam beim Rollenspiel im Januar 2001. Als der Gedanke einmal ausgesprochen war, ließ er mich nicht mehr los und schon am folgenden Wochenende fand man unter der URL avalon-projekt.com die ersten HTML-Seiten zu unserem liebsten Hobby. Heute dreht sich die Homepage schon lange nicht mehr nur um meine Rollenspielgruppe, sondern möchte jedem Rollenspieler die Möglichkeit bieten, seinen Favorit unter den Erzählspielen vorzustellen - frei nach unserem Motto: "Rollenspiel von und für Rollenspieler."

Zukünftig wollen wir neue Schwerpunkte setzen. Leiten lassen wir uns dabei von unseren persönlichen Interessen. Ich arbeite beispielsweise bereits jetzt an einem weiteren Spezial zum Rollenspielsystem Engel. Die bereits bestehenden Systeme werden aber sicher nicht vergessen. Ihre Darstellung soll auch weiterhin vertieft werden, mit dem Ziel, sie so umfassend wie möglich vorzustellen. Dadurch wird aber eins deutlich, das avalon-projekt wird niemals fertig sein.

**SONO:** Wie kam es eigentlich zu dem Namen "avalon-projekt"?

**Christoph:** Schon als kleines Kind faszinierte mich die keltische Mythologie. Besonders die Insel Avalon, ein anderer Name für die walisische Anderwelt Annwn, hat es mir angetan. Die glitzernden Anderwelten der keltischen Sagen sind die unsichtbaren Reiche von



Christoph Fischer aka @lchemy

geb. 13.06.1978 in Karlsruhe

Momentan Studium der Elektrotechnik und Informationstechnik an der Universität Karlsruhe (TH).

Mit 16 Jahren erster Kontakt mit Rollenspiel und seit dem nicht mehr davon losgekommen.

Wenn ich nicht gerade am avalon-projekt bzw. an einer anderen beteiligten Homepage arbeite, lese ich sehr gerne Mangas, Science Fiction- und Fantasy-Romane und betreibe Aikido.

**Statistik** avalon-projekt.com:

Der Grundstein zur Homepage wurde 2001-01-15 gelegt.

Im April 2004 verzeichnete die Homepage 91509 Hits von 1715 Besuchern. Dabei wurde ein Traffic von 2,57 GB verursacht.

Die Homepage umfasst 341 Seiten und belegt ca. 100 MB Webspace (Stand: 2004-04-30).

# PORTALE IM INTERNET 124



Göttern und Geistern, Feen, Elfen und Riesen. So mancher Held zerbrach den Schleier und besuchte diese Welten. Erinnert das nicht sehr an Rollenspiel, in dem man in "Anderwelten" eintaucht und Abenteuer gleich den Helden aus Geschichten erlebt?! Der zweite Teil der URL kam notgedrungen hinzu, da die Domain Avalon mit sämtlichen Endungen bereits vergeben war. Deswegen suchte ich einen Zusatz, der meiner Assoziation von "die Homepage als Tor zu den anderen Welten" am ehesten entspricht und zudem gut klinkt. So entstand der Name avalon-projekt.

Erwähnenswert finde ich in diesem Zusammenhang übrigens den Roman "Das Avalon-Projekt" von Wolfgang Hohlbein. Ein paar Monate nach Anmeldung der Domain bin ich in einer Buchhandlung aufgrund des Titels auf diesen Roman aufmerksam geworden. Interessanterweise geht es in dem Buch auch um ein Tor in die Anderwelten.

**SONO:** Das Redaktionsteam von avalon-projekt.com besteht neben dir als Chefredakteur noch aus Titus Domeke, Nic, Stefan Jamin, Sebastian M. Hogrebe und Roman von Rhein. Habt ihr unter euch eine feste Aufgabenverteilung oder gibt es bei euch eher einen runden Tisch und gemeinsames agieren?

**Christoph:** Keins von beidem trifft wirklich zu. Jeder von uns hat eigene Ideen und setzt diese selbständig um. Gerade weil wir unsere eigenen Interessen verfolgen und die Homepage zusammen weiter ausbauen möchten, geht es trotz mangelnder Zeit stetig voran. Es kommt aber vor, dass ich Wünsche vorbringe, und je nach Zeit und Interesse setzt sie der eine oder andere

um.

**SONO:** Ein gutes Redaktionsteam ist das A und O einer guten Community und spiegelt sich auch in der Qualität der Artikel wieder. avalon-projekt.com hat inhaltlich eine sehr gute Qualität und daher setze ich einmal voraus, dass dein Redaktionsteam sehr gut ist. Siehst du diese Aussage auch so und wie habt ihr zusammengefunden?

**Christoph:** Als erstes Danke für das Lob. Leider bekommen wir nur sehr selten Rückmeldung, wie die Homepage bei unseren Besuchern

ob wir uns noch auf dem richtigen Weg befinden.

Ein gutes Redaktionsteam ist sicher wichtig, doch noch wichtiger halte ich die Community an sich. Warum sich die Mühe machen, eine Homepage nur zum reinem Selbstzweck zu erstellen, die niemand außer einem selbst regelmäßig besucht?

Zusammengefunden haben wir durch Nachfragen meinerseits und zu meiner großen Freude dadurch, dass ich angesprochen wurde. Es war von Anfang an kein Geheimnis, dass ich die Homepage nicht nur alleine pflegen will und aus Zeitgründen auch nicht kann. Ich habe deshalb meinen Freundeskreis und Bekannte aus Foren angesprochen, ob sie Lust hätten irgendetwas für die Homepage über Rollenspiel allgemein bzw. zu einem bestimmten System zu verfassen. Viele sagten zu, aber nur sehr wenige trugen dann wirklich etwas zur Homepage bei und noch weniger blieben. Das Redaktionsteam ist sozusagen der harte Kern.



ankommt. Umso mehr freuen wir uns über jedes Feedback, auch negatives, da wir nur dadurch erfahren,

**SONO:** Würdest du gerne dein festes Redaktionsteam noch weiter aufstocken, und wenn ja welche

# PORTALE IM INTERNET 125



Voraussetzungen müssten Interessierte erfüllen?

**Christoph:** Ein "festes" Redaktionsteam gibt es als solches eigentlich nicht, da bei uns niemand zu etwas verpflichtet ist und gar nicht erst ein Zwang entstehen soll. Die unter dem Redaktionsteam aufgeführten Namen sind deshalb eher als Dank und Ehrung zusehen, da diese sich besonders um die Homepage bemüht haben. Das sind aber bei weitem nicht alle am avalon-projekt.com Beteiligten. Ihre vollständige Nennung würde den Rahmen einfach sprengen. Doch vergessen sind sie nicht, und ich danke Ihnen hier nochmals für Ihre Hilfe.

Das avalon-projekt soll, wie bereits gesagt, eine Homepage für Rollenspieler sein, und wer kann so etwas besser bewerkstelligen als Rollenspieler selbst? Mitmachen kann dementsprechend jeder, der etwas rund um Rollenspiel, Fantasy und Science Fiction beisteuern möchte. Die Möglichkeiten sind weit gefächert. Interessierte müssen sich nur überwinden uns anzusprechen. Ich freue mich über jeden Beitrag.

**SONO:** Sehr positiv ist das passend zum Inhalt und stimmungsvoll animierendes Design und die begleitenden Grafiken von avalon-projekt.com. Ich vermute es war ein langer Weg bis hierhin. Erzähl mal, wie kam es zu dem Design und der

Zusammenarbeit mit Benjamin Rennen für das Artwork? Und wie zufrieden bist du selber mit der Aufmachung von avalon-projekt.com?

**Christoph:** Seit den ersten Seiten gibt es zwei wesentliche graphischen Elemente der Homepage, die sich bis jetzt nicht verändert haben: die Farben und das Logo. Die Farben ergaben sich quasi von selbst, da sie mir einfach gefallen. Auf das Logo möchte ich etwas genauer eingehen, da ich es noch vor der ersten HTML-Seite erstellte und es damit seit Beginn die Homepage wesentlich prägt.

Das Logo des avalon-projekt erstellte ich in Corel Draw, damit ich es beliebig vergrößern kann. Der äußere Teil entstand dabei in Anlehnung an ein bestehendes Logo, während der innere Teil eine Weiterentwicklung einer keltischen Buchstabenverzierung meinerseits darstellt. Das Logo hat übrigens keinen reinen Selbstzweck, sondern soll auch etwas ausdrücken. Die 8 ist quergelegt ein Symbol für die Unendlichkeit, da sie nur aus einer Linie ohne Anfang und Ende besteht. Auch die doppelte 8, welche in Kreis übergeht, kann man ohne abzusetzen mit dem Finger nachfahren. Es stellt damit durch ein keltisches Symbol dar, dass es auf der Insel Avalon kein Anfang und kein Ende geben soll. Jedem der hierher kommt winkt die Unsterblichkeit. Man muß lediglich

das Tor, den doppelten Kreis in der Mitte, finden. Das Logo schließt damit bildlich den Kreis zum Namen der Homepage.

Das dritte wesentliche graphische Element der Homepage ist nunmehr das Artwork der sechs Hauptkategorien. Bevor ich die Umstellung auf das Redaktionssystem Ende letzten Jahres in Angriff nahm, machte ich mir ausführlich Gedanken, wie man die Homepage noch komfortabler machen und das Design verbessern kann. Ich wollte auch optisch zum Inhalt der jeweiligen Hauptkategorie hinführen. Mit meiner Idee im Kopf hörte ich mich um, wer Interesse hat, diese umzusetzen.

Benjamin war einer der ersten, die ich fragte, da sein Stil sehr zum Wesen des avalon-projekt passt. Ich kannte ihn und seine Arbeiten schon länger. Er hat schon damals Bilder in der Galerie der Homepage ausgestellt. Benjamin sagte zu, und bereits einen Monat später schickte er mir seine ersten Entwürfe per Post, weil er zu dieser Zeit keinen Scanner hatte. Nachdem ich Verbesserungswünsche geäußert hatte, war es eine Zeitlang ruhig, weil Benjamin dringendere Projekte verfolgte. Da ich niemanden durch allzu häufiges Nachfragen Nerven will, glaubte ich nach ein paar Monaten schon gar nicht mehr daran, dass die Hauptkategorien jemals noch zu ihrem Artwork kommen. Umso freudiger überrascht war ich, als Benjamin sich Anfang des Jahres mit verbesserten Entwürfen bei mir meldete. Wir gingen sie gemeinsam durch, und er überarbeite sie nochmals. Ende Mai war es dann soweit, das avalon-projekt sieht nun so aus, wie ich es mir schon immer vorstellte. Dementsprechend bin ich sehr zufrieden mit der Aufmachung. Mir gefällt einfach die Homepage wie sie ist.



# PORTALE IM INTERNET

## 126

**SONO:** Christoph, man bemerkt in deinen Antworten deine Liebe zur keltischen Mythologie. Was fasziniert dich daran so sehr?



niert dich daran so sehr?

**Christoph:** An der keltischen Mythologie faszinieren mich besonders die Elfen und Feen sowie die Artussage. Es ist das Geheimnisvolle und Schöne, gepaart mit einer ganz eigenen Magie, was mich zum Träumen anregt. Doch nicht nur die Mythologie, sondern auch das Land, welches die Kelten bewohnten - vor allem Irland -, Literatur und Kunst üben einen Reiz auf mich aus. Die Menschen haben damals mit einfachen, aber streng geheimen Techniken, die noch heute sehr beliebten keltischen Flechtmuster erschaffen. Auch entstand hier um das Jahr 800 das wohl schönste Buch der Welt, das Book of Kells. Es ist ein Meisterwerk, welches die Mönche erschufen, um ihren Glauben in einer Zeit, als man befürchtete, die Welt würde in der Dunkelheit versinken, für die Nachwelt zu bewahren.

**SONO:** Der Bereich Rollenspiel ist äußerst umfangreich und ihr konzentriert euch hauptsächlich auf den Bereich World of Darkness und entsprechende verwandte RPG-Systeme. Ist dieses aus einem rein persönlichen Interesse von euch für WoD so entstanden oder war es eine gezielte Entwicklung?

**Christoph:** Die Auswahl der von uns im avalon-projekt vorgestellten Rollenspielsysteme ist sicher von persönlichen Vorlieben beeinflusst worden. Man kann einfach nur die RPGs vorstellen, mit denen man sich auseinander gesetzt hat. Und, um d e n

Gedankengang weiter zu verfolgen, man beschäftigt sich nur mit den Systemen genauer, die einem auch gefallen. Es war also eine Entwicklung, die sich von ganz alleine ergab.

Das soll aber nicht heißen, dass wir nicht über den Tellerrand schauen und Neues ausprobieren. Wie sonst soll man andere gute Erzählspiele kennen lernen? Wenn ich eine Liste führen würde, welche Systeme ich schon bereits ausprobiert habe, wären da sicher deutlich mehr als 20 verschiedene stehen. Für die Homepage mußte aber eine



Auswahl getroffen werden. Viele verschiedene Rollenspielsysteme können wir einfach nicht gleichzeitig umfassend vorstellen. Lieber ein paar wenige und diese dafür richtig.

**SONO:** WoD, was macht deiner Meinung nach den besonderen Reiz dieses Bereiches der Erzählspiele aus?

**Christoph:** Den besonderen Reiz macht meiner Meinung nach das dunkle, geheimnisvolle Setting aus, die Möglichkeit, unbekannte Wege abseits des täglichen Lebens zu beschreiten. Die Welt der Dunkelheit ist unsere Welt und zugleich auch wieder nicht. Als übernatürliches Wesen hebt man sich vom grauen Alltagsmenschen ab, steht außerhalb der menschlichen Zwänge und Begrenzungen. Die WoD lässt Raum zum spekulieren: was wäre wenn?

**SONO:** Welche Systeme bevorzugst du persönlich und warum?

**Christoph:** Eine kurze Frage, auf die ich keine kurze Antwort geben kann. Nicht nur das System muß gut sein, sondern vielmehr der Spielleiter, der die Welt in den Köpfen der Spieler entstehen lässt. Ich habe schon Spielleiter erlebt, die ein eigentlich gutes System kaputt gemacht haben, und umgekehrt hege ich die schönsten Erinnerungen an spontane Rollenspielabende, mit nichts mehr als einer Idee im Kopf.

Mein liebstes "System" ist deshalb das kleine, aber feine SAGA-System vom G&S Verlag, welches bei solchen spontanen Spielen

Verwendung findet. Dieses universelle Rollenspielsystem ist wirklich sehr einfach, innerhalb einer Viertelstunde sind die Regeln verstanden und jeder kann sich auf das

# PORTALE IM INTERNET

eigentliche Spiel konzentrieren. Ein weiterer Vorzug ist, dass es von Anfang an sehr viel Wert auf erzählerische Beschreibungen legt. Hier heißt es nicht "Ich habe x Erfolge" oder "Ich habe eine y gewürfelt", sondern "Ich habe geschickt angegriffen und du nur ungeschickt abgewährt!" Es ist aber nur ein Regelsystem, dass ohne Welt daher kommt.

Meine liebsten Settings sind Vampire: Die Maskerade, Engel und unser selbst entwickeltes Endzeit-RPG PULS. Hier ist es die jeweilige Welt mit ihrem ganz eigenen Flair, welche mir gefällt.

**SONO:** PULS, euer selbst entwickeltes Endzeit-RPG? Erzähl mir mal ein wenig darüber.

**Christoph:** PULS ist ein Rollenspiel in einer postapokalyptischen Zeit. Die Welt ist durch Kriege und atomare Verseuchung nahezu zerstört worden und ein Großteil der Bevölkerung starb. Die Überlebenden dieser Katastrophe bestreiten ihr Dasein in einer Welt voller Gefahren. Hochgerüstete, intelligente Killermaschinen wandern noch immer über die Schlachtfelder längst vergangener Kriege und warten nur darauf, ihre Vernichtungsarbeit fortzusetzen.

In Puls kann man drei verschiedene Rassen wählen: Menschen, Mutanten und Roboter. Mutanten haben ein großes Talent für PSI, weisen aber auch körperliche Veränderungen gegenüber dem normalen Menschen auf. Roboter hingegen sind intelligente Maschinen, von Menschen entwickelt, aber mit eigenem Willen. Dazwischen behaupten sich die Menschen, obwohl sehr oft, dank künstlicher Körperverbesserungen,

nicht immer deutlich ist, wo der Mensch aufhört und die Maschine anfängt.

Es wurde versucht, die Regeln relativ realistisch zu halten, was insbesondere den Kampf sehr schnell und hart werden läßt, da manche Waffen nicht durch jede Panzerung aufgehalten werden können.



Entwickelt wurde PULS von Roman von Rhein. Roman hat auch das bereits jetzt mehr als 300 Seite fassende Regelwerk geschrieben. Der Rest von unserer Rollenspielgruppe probiert neue Regeln oder Erweiterungen aus, bringt eigene Ideen und Verbesserungen ein und hat natürlich auch einfach nur Spass beim Spiel.

**SONO:** White Wolf hat nun vor, seine "alten" Systeme, wie z.B. Vampire, Werwolf, Magus usw. enden zu lassen und kommt mit einem Neubeginn der Systeme auf den Markt. Wie empfindest du diese Entwicklung auch aus der Sicht eines Rollenspielers?

**Christoph:** Jedes System der Welt der Dunkelheit spielt kurz vor seinem "Ende". Die Bezeichnung mag sich ändern, doch es stellte schon immer nur eine Variation des Themas dar. In Werwolf heißt es beispielsweise Apokalypse, während es sich in Vampire Gehenna nennt. Zudem hat White Wolf oft den

Untergang angekündigt, dass es jetzt fast schon verwunderlich ist, dass es tatsächlich eintreten wird.

Diesen hauptsächlich mit vielen Publikationen von White Wolf einhergehenden Abschluss brauche ich persönlich nicht. Wir haben schon unsere ganz eigenen Endzeit-Szenarien gespielt. Mit nur ein bisschen Phantasie, die ich jedem Spielleiter zuspreche, sonst würde er kein Rollenspiel betreiben, kann jede Gruppe ihr eigenes episches Finale erleben. Wer aber dem offiziellen Part folgen will, dem wünsche ich viel Spass damit. Ich befürchte nur, dass sich White Wolf schon so sehr im Intrigenspiel bzw. in den Geheimnissen der WoD verstrickt hat, dass sie es nicht oder nur sehr unbefriedigend wieder auflösen können.

**SONO:** Welche Eckpunkte muß ein Spielleiter erfüllen, damit er deiner Meinung nach gut ist?

**Christoph:** Ein Spielleiter muß in der Lage sein, die Welt vor dem geistigen Auge der Spieler entstehen zu lassen. Die Spieler sollen von der Geschichte gefesselt werden und gebannt an seinen Lippen hängen, wenn er etwas beschreibt. Die Plots sollten eine gute Mischung aus langsam sich aufbauender Spannung, schneller Action, interessanten Dialogen und einem oder mehreren Problemen sein, die es zu lösen gilt. Die Welt sollte voller Leben sein, an jeder Ecke passiert etwas und nicht nur dort, wo sich gerade die Charaktere befinden. Als Spieler sollte man das Gefühl haben, die Welt dreht sich auch ohne einen weiter, aber wenn man nur will, dann kann man sie in eine andere Richtung bewegen.

Doch nicht nur der Spielleiter muß "gut" sein. Rollenspiel lebt vom Dialog. Wenn die Spieler sich mit was ganz anderem beschäftigen, sich über etwas anderes als gerade im RPG unterhalten, Witze reisen usw. läuft irgendetwas falsch. Dann

# PORTALE IM INTERNET

## 128

kann noch der beste Spielleiter keine Atmosphäre aufbauen. Hier ist auf beiden Seiten Disziplin gefordert. Dementsprechend ist es sehr hinderlich, wenn die Spieler sagen, mein Charakter tut folgendes oder ich habe Manipulation x und dementsprechend sollte der Händler den Preis drücken. Viel besser ist es, wenn man sagt "Ich tue folgendes" oder man feilscht mit dem Händler in Gestalt des Spielleiters, als würde man tatsächlich auf einem Basar stehen.

Wenn man sich noch viele Abende später gerne an die jeweiligen Geschehnisse zurückerinnert, dann hat der Spielleiter seine Aufgabe erfolgreich gemeistert. In dieser Hinsicht hatte ich bis jetzt sehr viel Glück. Wir erzählen sehr gerne von vielen verschiedenen erlebten Rollenspiel-Geschichten.

**SONO:** Kurze leichte Systeme ohne großartiges Setting oder eher tiefgründige Aufbauten mit einer stark ausgearbeiteten Welt. Wo siehst du Vor- und Nachteile?

**Christoph:** Einfache Regeln und eine gut ausgebaute Welt müssen kein Widerspruch sein. In erster Linie muß aber das Setting stimmen. Wenn dieses einem schon in wesentlichen Zügen nicht zusagt, dann braucht man gar nicht erst weiterspielen. Sollte aber die Welt allen in der Rollenspielgruppe gefallen und nur die Regeln nichts

taugen, kann man diese immer über Board werfen und ein "besseres" drauf anwenden.

Das soll aber ganz gewiss nicht heißen, dass man sich alle für ein Rollenspielsystem erschienenen Publikationen zulegen muß. Jeder, der behauptet, man muß sich neben dem Grundregelwerk weitere Bücher kaufen, macht in meinen Augen etwas falsch - oder der entsprechende Verlag lässt aus Kommerzgründen böswillig wichtige Teile weg. Ich habe im Verlauf des Interviews bereits gesagt, dass ich jedem Rollenspieler soviel Phantasie zuspreche, dass er sich alles weitere selbst ausdenken und seinen Vorstellungen entsprechend ausbauen kann. Oft tritt aber bei gut gemachten Büchern die Sammelleidenschaft auf. Es sieht einfach gut aus, wenn man alle Publikationen zu einem System im Schrank stehen hat.

**SONO:** Christoph, ich möchte wieder ein wenig auf die dunkle Seite zurückkommen, was denkst du macht reizt und fasziniert die Menschen an dem Morbiden, den Horror, die eigenen Ängste?

Ich denke es steckt mehr dahinter als nur das Spiel "Was wäre wenn". Was denkst du, das Spiel mit den tiefen eigenen Ängsten, der Spaß sich zu "gruseln" und damit den besonderen Kick zu erhalten oder ist es ein personifizieren des eigenen möglichen menschlichen Bösen in fiktive Figuren?

**Christoph:** Diese Frage möchte ich am Beispiel des Vampirs beantworten. Vampirismus übt eine beachtliche Suggestionskraft aus. Die heute typische Mischung aus Realem und Irrealem, aus schicksalhafter Ergebnislosigkeit und Übermenschen lässt die Figur des Vampirs zu einer Projektion eigener

Triebe und Sehnsüchte werden. Die Verkörperung von ewigem Leben, außergewöhnlichen Gaben, Reichtum und Eleganz bei einer gleichzeitig vollkommen unzensierten Befriedigung der elementarsten Triebe, wirkt auf viele Menschen nicht nur ausgesprochen verführerisch, sondern hat bei einigen sogar den Wunsch aufkommen lassen, tatsächlich zu so etwas ähnlichem wie Graf Dracula zu werden.

**SONO:** Was sind deine größten Ängste bzw. was würdest du als das persönlich absolute Böse darstellen, wenn du dem ein Gesicht, eine Gestalt geben könntest?

**Christoph:** Meine größte Angst ist, eines Tages so sehr im Alltagsstress gefangen zu sein, dass ich keine Zeit mehr habe, still zu stehen und mich auch an kleinen Dingen zu erfreuen. Mein größter Alptraum ist es, die Fähigkeit zu Träumen zu verlieren.

Um dem Bösen ein Gesicht zu geben, muß man nur in den Spiegel schauen. Nichts auf der Welt kann mutwilliger oder gedankenverloren böser sein als die Menschheit selbst. Was Menschen sich tagtäglich gegenseitig antun lässt die Hölle auf Erden entstehen.

**SONO:** Christoph, ich danke dir für dieses Interview und den Einblick zu avalon-projekt.com, welchen du uns gegeben hast.

**Christoph:** Der Dank liegt ganz auf meiner Seite.

Das Gespräch führte *Chris Weidler*



menschen lässt die Figur des Vampirs zu einer Projektion eigener



## H I N W E I S E

Sono ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Grafiken, Texte und sonstigen Inhalte zu beachten, von Sono erstellte Grafiken, Texte und sonstige Inhalte zu nutzen oder auf lizenzfreie Inhalte zurückzugreifen. Alle innerhalb des Magazins genannten und ggf. durch Dritte geschützten Bild- und Textzitate, Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluß zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind. Das Copyright für veröffentlichte, von Sono selbst erstellte Objekte liegt allein bei Sono. Eine Vervielfältigung oder Verwendung von Inhalten in anderen elektronischen oder gedruckten Medien ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sono nicht gestattet.

Verzicht der Garantie. Die Redaktion übernimmt keine Verantwortlichkeit für Fehler oder Auslassungen.

Textbeiträge verbleiben im Urheberrecht und Copyright der Autoren. Sono übernimmt lediglich das Recht, die Beiträge in diesem Magazin und den angeschlossenen Webseiten (fantasyguide.de, x-zine.de und wodportal.de) zu veröffentlichen.

Liebe Leserin, Lieber Leser,

wie man schwer erkennen kann, geht wieder eine Ausgabe von SONO zu ende. Diesmal ist die Ausgabe recht umfangreich geworden und wir hätten noch viel mehr zum Thema gehabt, aber irgendwann muss man auch Schluss sagen, damit das ganze nicht zu groß wird (MB).

In dieser Ausgabe haben wir uns "Der dunklen Seite" gewidmet, wir haben euch darüber informiert, dass es auch diese Seite gibt und dass sie durchaus ihre Akzeptanz hat. Denn was wäre das Gute ohne das Böse?

Wir wären sehr dankbar, wenn wir Feedback erhalten würden, denn nur so können wir SONO verbessern.

## SONO Newsletter

Willst Du als einer der ersten erfahren, wann die nächste Ausgabe von SONO zum Download bereit steht, oder über Neuigkeiten zu SONO informiert werden? Hier die Antwort - SONO Newsletter!

hier: <http://www.newsletter.avalon-projekt.com>

Mit SONO wird es bald weiter gehen und es wird bald eine neue Ausgaben erscheinen.

Folgende Themen behandeln wir in den nächsten Ausgaben:

## Kid Power

In dieser Ausgabe widmen wir uns vor allem den etwas jüngeren Lesern und führen in die phantastischen Bereiche ein.

## Endzeit

Alles rund um das Thema Endzeit.

euer  
Elvir Dolic

## GESUCHT

## Zeichner Autoren Layouter Redakteure

Sono ist ein Magazin von Fans für Fans und damit unterliegt es dem typischen Problem jeden Hobby-Projekts. Es fehlen immer wieder Leute, die dafür Sorge tragen, dass dieses Magazin regelmäßig erscheinen kann.

## Willst du Sono mitgestalten?

Wir suchen dringend Zeichner und Layouter, die unser Magazin optisch bestimmen.

## Hast du etwas zu sagen?

Als Autor oder als Hobby-Journalist kannst du durch deine Textbeiträge zu der Vielfalt von Sono beitragen.

## Melde dich noch heute!

Unter den Adressen  
[chris@fantasyguide.de](mailto:chris@fantasyguide.de)  
[redaktion@x-zine.de](mailto:redaktion@x-zine.de)

## WERBUNG IM MAGAZIN SONO kostet kein Geld.

Wir schalten Werbeanzeigen zu exklusiven Artikeln, wie Werkstattberichte, Leseproben oder ähnliches. Kontaktieren Sie uns mit Ihrer Werbeidee und einem Artikel für unser Magazin. Kontakt:  
[chris@fantasyguide.de](mailto:chris@fantasyguide.de)  
[redaktion@x-zine.de](mailto:redaktion@x-zine.de)