

Hausgemachtes

Neuheiten aus dem Drachenland-Verlag

Das Motto, unter dem die «Schelmin» erstmals als Rollenspiel-Autoren-Wettbewerb in Erscheinung trat und das auch für die gleichnamige Abenteuerreihe übernommen wurde, scheint für viele auf den ersten Blick ein Widerspruch in sich darzustellen: «Fantasy gegen Gewalt» ist wie «Liebe gegen Herzklopfen» oder «Banken gegen Zinsen» hört man da und «Rollenspiel ohne Kampf» ist doch langweilig!«.

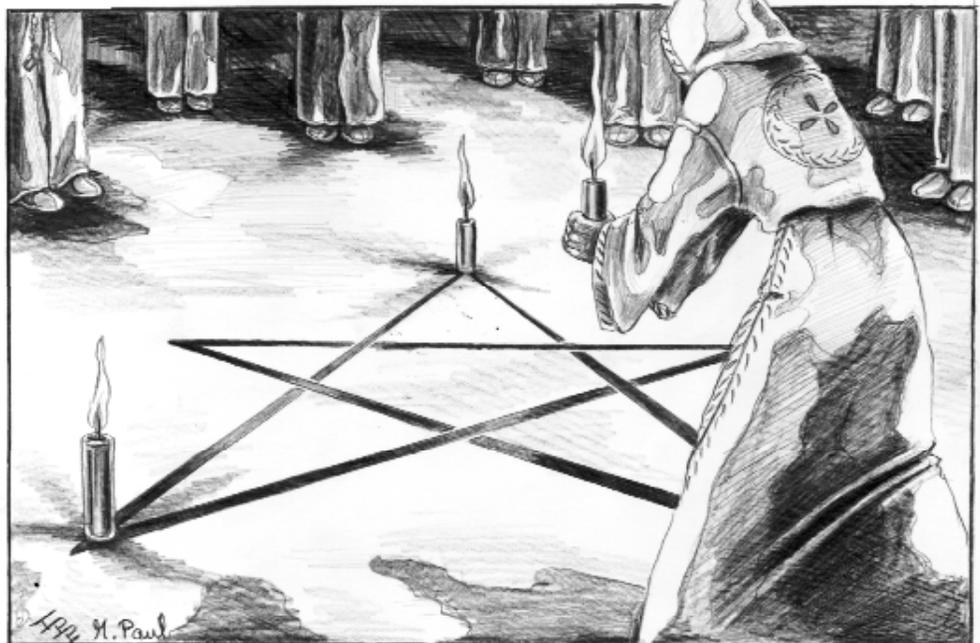
Obwohl die Schelmin diese Statements nicht unterstützen wollen, sind die enthaltenen Abenteuer dennoch nicht gewaltfrei und Kämpfe ansich können - selbst wenn dies gewollt wäre - durch ein Manuskript so oder so nicht aus dem Spiel entfernt werden. Stattdessen beschäftigen sich Schelmin-Abenteuer mit Gewalt und führen Spielern Gewalt in den verschiedensten Formen vor Augen, ohne dabei das Mittel der Abschreckung zu benutzen; sie versetzen Helden in die Lage ihrer Opfer, konfrontieren sie mit Vorurteilen, die ihnen selbst nicht fremd sind, und bringen Kinder und Märchenelemente mit ins Spiel. Klischees werden bewusst genutzt, um an geeigneter Stelle gebrochen zu werden. Die Kombination der Elemente birgt den Schlüssel zum Spielspass.

Drei Bände hat die Schelmin bis zum vergangenen Frühjahr hervorgebracht: zwei zum Braunschweiger Fantasy-Award 1993 und einen zu dem von 1994. Unter den darin enthaltenen sechs Abenteuern fand sich eine Mischung aus langen, mehrere Spielsitzungen füllenden Abenteuern und kürzeren und kurzen Szenarios, die leicht als Intermezzo in andere Handlungen eingeflochten werden können. Dieses bewährte Prinzip setzt sich im vierten Schelmin-Band nahtlos fort, worauf wir aber natürlich kaum Einfluß hatten, werden doch in jedem Band der Reihe die ersten drei Plazierungen des Wettbewerbes veröffentlicht. Die über die Platzierung entscheidende Jury setzt sich dabei jeweils aus zwei Mitgliedern des Drachenland-Verlages und drei Angehörigen des Jugendamt Braunschweigs zusammen.

Der Gewinner des Braunschweiger Fantasy-Awards 1996 dürfte denen, die die Schelmin

bereits vorher kennengelernt haben, kein Unbekannter mehr sein. Bereits im vorangegangenen Wettbewerb hatte Gunter Löbch mit seinem Abenteuer «Der Stein der Dunkelheit» den zweiten Platz errungen. Wenn auch Gunter sicher nicht zu der Art von Menschen gehört, die Preisen hinterherlaufen, so ist er doch ein emsiger Schreiberling, der seine Spielgruppe überwiegend durch eigene Kampagnen leitet, zu denen er nur hier und da Anregungen aus gekauften Abenteuern hinzufügt. So ist sein Abenteuer «Die Zeit ist aus den Fugen», das für diesen

Schelmin-Band auch titelgebend war, mit rund 80 Seiten eindeutig auf eine handvoll Spielsitzungen ausgelegt, in denen die Spieler viele Settings anlaufen, zu denen leicht weitere hinzugefügt werden könnten. Alle diese Orte liegen in einem Wald namens Muqash und werden den Charakteren sehr schnell rätselhaft erscheinen, da alle Informationen, die man an verschiedenen Orten über einen bestimmten anderen



findet, nicht zueinander passen wollen. Und sonderbarer wird es noch, wenn man ein weiteres Mal am gleichen Ort Informationen einholen möchte und bemerkt, daß sich dieser zwischenzeitlich sehr verändert hat und sich niemand mehr an einen erinnern kann. Scheinbar liegt der gesamte Muqash unter einem seltsamen Bann, dessen Beschaffenheit die Abenteurer natürlich auf den Grund gehen sollten.

Wie sich schließlich verhältnismäßig einfach herausstellen läßt, hat ein Magier mit dem Namen Wothek, der in diesem Wald seinen Turm errichtet hat, für ein zeitliches Kauderwelsch gesorgt, indem er eine von ihm konstruierte Maschine in Betrieb setzte. Inwiefern es jedoch von ihm gewollt war, ebendiesen Effekt zu erzielen, bleibt den Gefährten zunächst unklar, Wothek behauptet jedoch, der Bann könne vom Muqash genommen werden, sobald einige 'unbedeutende' Gegenstände in den Turm gebracht würden, womit der Weg des Abenteurers gewiesen ist.

Christian Meyer ist der Autor des zweitplatzierten Abenteurers. Sein Werk trägt den Titel "Kauschkonias Rache" und ist ein typisches Szenario, das als Lückenfüller zwischen zwei Abenteuern oder als

Abwechslung innerhalb eines anderen gespielt werden kann, da es sowohl zeitlich als auch örtlich im engen Rahmen gehalten ist. Die Handlung erinnert ein wenig an das DSA-Abenteuer „Das Schiff in der Flasche“, denn die Charaktere fallen einem Hexenfluch, der sie stark verkleinert ins Innere einer Flasche verzaubert. Von dort aus gilt es, sich zunächst aus dem Gefängnis und schließlich vom Bann zu befreien, wobei ihnen etliche Begebenheiten, die ihnen noch nie als problematisch erschienen sein werden, das Leben schwer machen und teilweise zur tödlichen Bedrohung werden.

Als drittes Abenteuer wurde „Die Legende Tar'Akel“ von Claudia Warmers ausgezeichnet. Die eher klassische Handlung des Szenarios dreht sich um die bevorstehende Wiederauferstehung eines bereits vor Jahrhunderten verstorbenen und inzwischen in Vergessenheit geratenen Tyrannen, der nur unter Aufbietung größter arkaner Kräfte niedergedrungen werden konnte und dessen Leichnam in einem vielfach magisch gesicherten Sarkophag aufbewahrt wird.

Von dieser Vergangenheit wissen die Charaktere allerdings nichts, als sie eine Wüste durchqueren und in einer kleinen Siedlung freundliche Aufnahme finden. Auch der vermeintliche Jugendstreich einiger Kinder scheint zunächst erklärlich und wenig besorgniserregend aus der Sicht der Abenteurer. Als dann aber die Kinder nicht mehr aufzufinden sind, werden die Ängste der Dörfler größer und die hilfessuchenden Blicke richten sich immer öfter auf die Gäste. Das unumgängliche Eingreifen der Gefährten führt diese schließlich weit in die sandige Ödnis und macht sie durch verschiedene Ört-

lichkeiten und Begebenheiten mit der Geschichte und den Glauben des Landes vertraut. Allmählich schält sich eine Vermutung aus den zusammengefügteten Bruchstücken, die die Reisenden zu den Ruinen vergangener Tage führt.

Abschließend möchte ich all diejenigen, die meinen, solche Abenteuer selbst verfassen zu können, dazu auffordern, sich am kommenden Braunschweiger-Fantasy-Award 1998 zu beteiligen. Der endgültige Einsendeschluß steht zwar noch nicht fest, er wird aber nicht vor dem 31. Januar des nächsten Jahres liegen und selbstverständlich dürfen die Manuskripte auch weit vorher eingesandt werden. Für etwaige Rückfragen stehen wir Euch ab sofort zur Verfügung.

Ulf Zander



bisherige Preisträger des Braunschweiger-Fantasy-Awards:

- | | |
|---------------|--|
| Schweinn. '93 | Dietmar Krahe, Heiligenroth
Platz 1: „Die Prinzenmacher“
Marcus Kühn, Münster
Platz 2: „Schatten über Bärenfels“
Armin Schmiegel, Oldenburg
Platz 3: „Rüdigers Flucht“ |
| Schweinn. '94 | Marcus Schäfer, Kusterdingen
Platz 1: „Lorang“
Gunther Löbach, Braunschweig
Platz 2: „Stein der Dunkelheit“
Oliver Zielinski, Oldenburg
Platz 3: „Magisches Erbe“ |
| Schweinn. '96 | Gunther Löbach, Braunschweig
Platz 1: „Die Zeit ist aus den Fugen“
Marcus Meyer, Braunschweig
Platz 2: „Kauschkonias Rache“
Claudia Warmers, Kempen
Platz 3: „Die Legende von Tar'Akel“ |

