

AGONE - Epische Fantasyabenteuer in den Reichen des Zwilichts

Eine Vorstellung

Am Anbeginn der Zeit hauchten die Musen der Welt Harmundia Leben und Magie ein. Dann aber kam die Maske, ein Abtrünniger, besessen von dem Verlangen, alle Sterblichen unter sein Joch zu zwingen. Die Eklipse verdunkelte den Himmel, und das Zwilicht kam über die Welt. Seitdem gründeten die Menschen und die neun Rassen der Jahreszeitlinge die Reiche des Zwilichts, doch ihre Feinde sind nun mächtiger und hinterlistiger als jemals zuvor. Die Maske ist zurückgekehrt, und der teuflische Schatten kriecht in alle Winkel der Reiche. Die Grauen Eminenzen sagten es voraus: Erneut setzt ein Krieg Harmundia in Flammen. Laßt das Drama beginnen!

AGONE ist ein dunkles, heroisches Fantasy-Setting mit zahlreichen barocken und mittelalterlich-gothischen Stilelementen. Es ist eine Welt, wo Waffen klirrend zusammenstoßen und mächtige Zauber gegen die Feinde geschleudert werden. Eine Welt voller Intrigen und Wunder, in der angesehene Barone, hochgeehrte Magier, gewandte Akrobaten, hintertriebene Spione und selbst mächtige Unsterbliche die Geschehnisse lenken. Eine Welt, in der kraftvolle Oger, verführerische Satyrn, geheimnisvolle Schwarze Feen, tänzerjagende Gnome, verschwörerische Medusen, umherziehende Kobolde, robuste Zwerge, düstere Minotauren und ehrfurchtgebietende Riesen zugleich Instrumente und Meister der Vorhersehung sind. Die vier Magischen Künste und die Askendanz, die Magie der Tänzer, offenbaren Mysterien, wie sie nur wenigen jemals verständlich werden. Und die außergewöhnlichsten aller Sterblichen, die Inspirierten, müssen ihre Flammen um jeden Preis beschützen!

Der Hintergrund von AGONE basiert auf einer in Frankreich sehr populären Romantrilogie von Mathieu Gaborit: "Les Chroniques des Crépusculaires". Die Spielwelt Harmundia ist eine düstere, teilweise sehr mythisch-märchenhafte Welt, in der man u.a. Leibers Lankhmar, Peakes Gormenghast, griechische Sagen, viktorianische Märchen und vieles mehr als Inspiration (aber nicht als billiges Plagiat) erahnen kann. AGONE bzw. die Geschichte Harmundias erinnert in vielen Aspekten an ein phantastisches Theaterstück: Ungreifbare Aspekte, wie z.B. die Schöpfung, Jahreszeiten, Macht, Korruption und Magie, bekommen stoffliche Präsenz und sind teilweise sogar humanoide Gestalten mit entsprechenden Persönlichkeiten. Magie und daraus Geschaffenes manifestiert sich zum Beispiel auch in Form von Künsten - Tanz, Musik, Dichtung, Malerei oder Bildhauerei.

Die Welt selbst befindet sich in einem Zeitalter der Eklipse, in dem allerlei Kreaturen der Nacht und Finsternis aus den Schatten hervorkriechen und sich über die Oberwelt verbreiten. Aber auch ohne diese dämonische Menagerie hat Harmundia viel Abwechslung zu bieten. So gehören zahlreiche bekannte und weniger bekannte Spezies zum alltäglichen Straßenbild in den Metropolen und Städten der Zwilichtreiche. Neben diesen Normalsterblichen gibt es auf Harmundia Magier, die mit der abgesonderten Energie kleiner Wesen, sogenannter Tänzer, zaubern können. Und einer weitaus spezielleren Gruppe, noch außergewöhnlicher als die Magier, gehören die Charaktere an. Sie sind Inspirierte, denen neben einer besonderen Kraft, der Flamme, auch ein besonderes Wissen zur Verfügung steht: Die Maske, eine allseits präsente, zutiefst bössartige Gottgestalt, versucht mit zahlreichen Schergen, das Angesicht Harmundias für immer zu verändern und seine Bewohner ins Unglück zu stürzen. Und nur die Inspirierten haben vielleicht die Macht, diesen Prozeß aufzuhalten.

Die Atmosphäre AGONES wird dabei geprägt durch die vielfältigen Abenteuer, Aufgaben und Intrigen, mit denen die Inspirierten konfrontiert werden. Diese Herausforderungen können dunkel und verdorben sein, dramatisch und "shakespearesk", mystisch und zauberhaft, heroisch und strahlend. AGONE bietet Geheimnisse und geistige Schönheiten jeder Art im Schatten einer bedrückenden Finsternis, außergewöhnliche Charakter- und Speziesarchetypen, ausreichend detaillierte Beschreibungen einer fabelreichen Welt, kreative Magie, teuflische Mächte und epische Abenteuer.

Die Charaktererschaffung geht mit etwas Übung schnell von der Hand, und die SC beginnen nicht als Grünschnäbel, sondern bereits mit einigem Können oder sogar als wahre Meister ihres Fachs. Das stufenlose System bietet eine freie Wahl bei Erschaffung und Entwicklung des Charakters; Punkte können nach Belieben in klassische Fertigkeiten, übergreifende Attribute oder in die Flamme, den mystischen Teil des Charakters, gesteckt werden. Daneben kann man sich nach Wunsch auch in zahlreichen anderen Gebieten seine Meriten verdienen. Ein Kämpfer kann zum Magier werden, ein Magier seinen Schwertkampf verbessern... Die Punkte der Charakterentwicklung können stets sehr rollenspielerisch und nach persönlichem Gusto verteilt werden.

Wer in Flamme die höchste Stufe erreicht, wird zu einem Erleuchteten, einem Halbgott gleich, der aber nicht mit den sehr greifbaren und bodenständigen Halbgöttern vieler anderer Fantasy-Welten verglichen werden kann. Ohnehin sind die göttlichen Wesen, die Unsterblichen (z.B. der Schatten, die Maske, die Musen oder die Damen der Jahreszeiten), sehr mythisch und ihre Personifikationen mit Ausnahme der Maske weniger präsent als in anderen Welten. Harmundia läßt viel Raum für eigene Ideen, solange man sich nicht zu weit von der Atmosphäre und dem Wesen der Welt entfernt. Ebenso sind die Zauber eher stilvoll und nicht akribisch technisch. Sie lassen sich mit nur wenigen Sätzen beschreiben, und man kann viel eigene Kreativität einsetzen, um Bestehendes zu erweitern oder Neues zu erschaffen.

Sehr gelungen ist bei AGONE die stete Erkenntnis der eigenen Verletzlichkeit. Auch wenn man bereits ein mächtiger Charakter ist, kann der nächste Riese oder Minotaur das Lebenslicht mit ein bis zwei Schlägen schnell unrettbar auslöschen. Und ein guter Magier wiederum kann mit etwas Glück einen gestandenen Minotaur mit nur einem machtvollen Blitz vernichten oder ihn so fein bezaubern, daß der grimmigste Axtmeister zum besten Freund wird. Die Charaktere sind zwar den normalen Menschen in mancherlei Hinsicht überlegen, aber eine größere Bande von Schlägern stellt auch für einen erfahrenen Ogerkrieger eine ernsthafte Bedrohung dar.

Das schnelle Regelsystem funktioniert mit nur einem einzigen d10 und macht daher vieles berechenbarer als z.B. mit einem d20 oder einem Würfelpool. Es unterstützt das Spiel perfekt und bietet zahlreiche Optionen, ohne einengend zu wirken. Schaden, Treffer, Fertigkeiten etc. basieren auf Mischungen zwischen festem Können (z.B. Attribut + Fertigkeit) und dem Würfelwurf, so daß auch ein geschickter Papierkämpfer beachtlichen Schaden anrichten und tödliche Wunden schlagen kann.

Fazit: AGONE ist ein außergewöhnliches Fantasy-Setting, allerdings eignet es sich nicht dauerhaft für "klassisches" Fantasy-Spiel, sondern benötigt vielmehr Spieler mit Sinn für Mystik, märchenhaften Zauber und das Künstlerisch-Kreative im Menschen. Diesen Spielern eröffnet sich aber eine Welt, die zu entdecken sich in jeder Hinsicht lohnt.

Mehr zu AGONE: www.agone.de