

# Narrenmund

Jahrgang 03 / Ausgabe 01  
Vereinszeitschrift des Vereins DIE LEGENDE E.V.

...tut Wahrheit kund



### 6000 Jahre seiner Zeit voraus

Der Verein „Die Legende“ lädt einmal im Monat zum Rollenspiel ins „Café23“ ein – Eigene Fantasie gefragt

VON ARNE JAKOB

Der Rollenspielabend des Vereins „Die Legende“ im „Café23“ ist bekanntermaßen nur etwas für Kinder oder Jugendliche. Auch Ältere begeisterte Spieler kommen regelmäßig an diesem Abend auf ihre Kosten.

„Wir befinden uns am Ende des sechsten Jahrtausends. Die Menschen haben am Rand des Universums ein Sternentor entdeckt, mit dem sie über ein Netz von anderen Toren mit vielen Welten verbunden sind.“ Mit diesem einleitenden Worten führt Jochen Lohr, in der „Legende“ für den Bereich Rollenspiel zuständig, seine Mitspieler in die Welt des Spiels „Fading Stars“ ein. Entgegen der allgemeinen Meinung ist das aber kein Computerspiel, sondern ein vom Spieler interaktiv beeinflusstes Gesellschaftsspiel. Es basiert auf dem in den siebziger Jahren entwickelten Dungeon-and-Dragoon-System und handelt meist vom Kampf gegen Monster und Bösewichte.

Dabei geht es darum, in die Rolle eines Charakters innerhalb der vom Spielleiter vorgegebenen Handlung zu schlüpfen und mit diesem eine Aufgabe zu erfüllen. Auf zum Teil vorgefertigten Tabellen kann der Spieler vor Spielbeginn die Profiwerte seines Charakters einsetzen. Dabei gibt es folgende Unterteilung: Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution legen die körperlichen Eigenschaften fest, Fähigkeiten wie „Reparieren“ oder „Steuern eines Raumschiffes“ bestimmen, wie gut der Charakter mit gewissen Gegenständen oder Magie/Gähleritem umgehen kann.

Hat jeder Spieler einen Charakter angenommen, beginnt das Spiel. Der Moderator legt den ungefähren Spielverlauf vor, wobei die Mitspieler nach nichts von der Handlung wissen. Durch geschicktes Einsetzen ihrer Charaktere versuchen die Spieler, die vom Moderator gestellten Aufgaben zu lösen. Diese könnte wie folgt



Jochen Lohr (rechts) ist einer von fünf Vorsitzenden des Vereins „Die Legende“ und zuständig für Rollenspiel, eine Sparte des Vereins. Um mitspielen zu dürfen, muss niemand gleich Mitglied werden. FOTO: VIKI

aussehen: Das Raumschiff, auf dem sich die Spieler befinden, fliegt mit Sauerstoffverlust durchs Weltall. Die Crew muss also versuchen, das Problem zu beheben. Durch Absprachen unter den Spielern versuchen diese, Entscheidungen für die weitere Vorgehensweise zu treffen.

Dabei handelt jeder Spieler gemäß den auf seinem Charakterbogen festgehaltenen Profiwerten. Ein Priester beispielsweise würde anders auf einen blinden Passagier reagieren als ein Soldat. Durch immer weitere Probleme führt der Moderator seine Mitspieler immer tiefer in die erdachte Welt hinein. Dabei steht jedoch nicht das Gewinnen eines Einzelnen im Vordergrund, sondern die im Spiel erzeugte Atmosphäre.

„Ich finde es schade, wenn man den strikten Vorgaben des Spiels folgt“, meint Jochen Lohr. „Dadurch geht zu viel Spiegeffekt verloren.“ Er entscheidet als Moderator, wann ein Spieler auf seine Charakterwerte zurückgreifen muss. Wirfelt dieser schlecht, kann zum Beispiel die von seinem Charakter begonnene Tätigkeit nicht erfolgreich beendet werden. Auch hier entscheidet der Würfel, wie groß der Schaden ist, der aus einem verpatzten Würfelwurf entsteht. So werden manchmal viele Würfel notwendig, die über den weiteren Spielverlauf entscheiden.

Auch das von Oliver Karth erdachte Rollenspiel funktioniert nach diesem System. Hier spielt die Handlung nicht in ferner Zukunft, sondern

in einer dem Mittelalter ähnlichen Zeit. Karth ist, wie Jochen Lohr, seit etwa zwanzig Jahren dabei und hat bisher nicht die Lust daran verloren. „Ich stelle mich immer gerne auf meine Mitspieler ein oder große Ideen von ihnen auf.“ Dafür, dass es Pen-and-Paper-Spielsysteme schon seit zwanzig Jahren gibt, können diese Art zu Spielen nur wenig laien. Hier will „Die Legende“ ansetzen. Neben dem Rollenspiel gehört zum Verein auch ein Mittelalterbereich.

#### INFO:

Die Legende, Verein miträuberliche Kultur und Rollenspiel; homepage: [www.dielegende.de](http://www.dielegende.de); Nächste Rollenspieltermine im „Café23“ 19. Februar und 14. März.

Die in ein langes weißes Kleid gewandete Zauberin stand in der Mitte des Audienzsaales. Baron Giscard d'Emelgance hatte sie eingeladen, nachdem sein Sohn nun bereits seit zwei Wochen verschwunden war, kurz bevor er die Tochter des Barons von Quidram ehelichen konnte. Die Magierin Elora hatte einen Ruf als Wahrsagerin. Auf diesen Ruf baute der Baron

seine Hoffnung.

In der Mitte des lang gezogenen hohen Raumes, dessen wunderschöne Buntglasfenster das dämmrige Licht des Tages beinahe draußen zu halten vermochten, begann die Magierin, zwischen vier prunkvollen goldenen Kandelabern stehend, sich langsam hin und her zu wiegen.

Um sie herum tanzte eine kleine

Zeitungsbereich: Ein Bericht über Rollenspiel im Allgemeinen und über die regelmäßigen Rollenspieltreffen der LEGENDE im Café 23 in Kaiserslautern. Quelle: Express - Die Junge Seite der Rheinpfalz (28. Januar 2009)

*Kreatur, gerade so groß wie die Spanne einer Hand. Sie war in etwa geformt wie ein Mensch, jedoch war sie von einem strahlenden Himmelblau und besaß weder Haare noch ein geformtes Gesicht, lediglich zwei kleine schwarze Punkte dort, wo man die Augen erwartet hätte. Vor allem aber war diese kleine Kreatur, dieser Tänzer, unsichtbar für die Augen des Barons und des Hofstaats, die magische Kraft dieses Wesens verbarg es vor den Augen der Menschen, außer vor jenen, die sich selbst Inspirierte nannten.*

**A**gone ist ein Rollenspiel in einer magischen, märchenhaften, barocken, düsteren Welt, einer Welt, die beseelt ist von der Flamme der Muse, übersät mit großen Kunstwerken, phantastischen Gebäuden und magischen Artefakten einer vergangenen Epoche der Größe. Diese Welt wird bedroht von einem dunklen Gott und seinen Verbündeten. Dieser Gott, der sich selbst die *Maske* nennt, strebt jedoch nicht danach, die Welt mit simpler Gewalt zu unterjochen oder zu zerstören, sondern die Seelen ihrer Bewohner zu erobern, sie zu locken, zu verführen und so gefügig zu machen.

**E**inst war *Harmundia*, die Welt, welche die vier Musen schufen, voller Schönheit und Kraft. Im Zeitalter der *Flamboyance* schufen die Menschen und die *Jahreszeitlinge* viele Dinge von Größe und magischer Macht, von denen einige noch heute erhalten sind. Menschen und Kreaturen der Jahreszeiten waren beseelt mit der Flamme der Inspiration, ge-



schaffen aus der Essenz der Musen, *Diurns*, des Herrn der Sonne sowie den Seelen der Menschen, Sie verlieh den Menschen Inspiration und innere Größe. Starben die Menschen, so kehrten ihre Flammen zum Seelenkern zurück, jenem mystischen Ort, der der Ursprung und Endpunkt der Flamme war, um von dort aus erneut zu einem Neugeborenen zu wandern und ihn zu inspirieren. Der *Maske* jedoch, dem dunkle Gegenpart der Musen, der neidvoll auf die Welt herb blickte, gelang es, den Seelenkern vor der Welt zu verbergen, so dass die Flammen der Inspiration den Weg zurück nicht mehr fanden.

Bild oben: Titelbild des Grundregelwerks



Seither ist *Harmundia* in ein magisches Zwielficht getaucht. In dieser Situation nahmen es die mächtigsten unter den *Jabreszeitlingen* auf sich, die Flammen selbst an auserwählte Neugeborene zu übergeben, um den Kreislauf aufrecht zu erhalten.

**T**eile der Flammen, jene, die aus der Essenz *Diurns*, des Herrn der Sonne geschaffen waren, verwandelten sich in die Tänzer, kleine Kreaturen, die fähig waren, durch ihre

Tänze die magische Kraft *Diurns* wirken zu lassen. Jene Inspirierten, die eine entsprechende Begabung besaßen, konnten diese Tänzer dirigieren, so dass ihre magische Kraft gelenkt wurde und so Magie gewirkt werden konnte.

**E**ine zweite Möglichkeit, Magie zu wirken, besteht in den Großen Künsten. Besonders inspirierte Künstler können durch Bilder, Skulpturen, Me-

lodian oder Gedichte Magie wirken. Dies und der Aspekt, dass *Harmundia* übersät ist mit Überbleibseln des großen Zeitalters der *Flamboyance*, mit bizarren Bauwerken, die den Naturgesetzen trotzen, Gegenständen von unglaublicher Schönheit, die derart perfekt gestaltet wurden, dass ihnen magische Kräfte innewohnen, verleiht Agone eine außergewöhnliche Buntheit. Hier fehlen die belanglosen Alltäglichkeiten, alles ist groß und besonders.

*Je länger die kleine strahlend blaue Kreatur um die Wahrsagerin herum tanzte, desto kontrollierter und koordinierter wurden die Schritte, bis sie schließlich in einen gleichmäßigen eleganten Tanz übergingen. Funken begannen aufzusteigen, dort, wo die Kreatur mit ihren winzigen Füßchen den Boden berührte. Über der Wahrsagerin begann die Luft zu flimmern, ein Bild zeichnete sich ab, verschwommen, vernebelt, wie eine Fata Morgana. Das Bild zeigte eine Burg, dunkel, schwarz, glänzend, wie aus Obsidian gehauen. Schlanke, bizarre Türme ragten über den dunklen Mauern empor in den von dunkelgrauen, von Wolken verhangenen Himmel, der Schwerkraft trotzend, zu schlank, als dass es sich um gewöhnliche Bauwerke handeln konnte.*

*Immer größer wurde die Burg im Ausschnitt des Trugbildes, immer stärker wurden die gebannt starrenden Zuschauer in das Bild hinein gezogen, auf das erleuchtete Fenster im höchsten Turm zu. In ihm sah man einen jungen Mann in festlichem Gewand, langsam und sinnlich tanzend mit einer bildschönen Frau, deren Augen*

*Trauer und Einsamkeit ausdrückten, deren blassblaue Haut sie mit einem Kleid aus Kälte umgab.*

*„Was bedeutet das?“ Der Baron war bekannt dafür, ein Heißsporn zu sein.*

*„Das bedeutet, dass er von einer Morgana verhext wurde, einer Herzensbrecherin. Wenn Ihr ihn nicht bald aus ihren Händen befreit, wird sie Besitz von ihm ergreifen. Sie wird sein Herz nehmen und es in tausend Stücke brechen.“ sagte die Wahrsagerin.*

*„Ihr habt nicht mehr viel Zeit, bis seine Seele in die Dunkelheit fällt.“*

Die Maske ist eine ständige Bedrohung für *Harmundia*. Er sorgte dafür, dass der Seelenkern verdunkelt wurde und die Flammen nicht mehr den gewohnten Kreislauf gehen können. Er wirkt im Verborgenen. Sein Ziel ist es nicht, die Menschen mit Gewalt zu bezwingen, sondern sie durch Verführung gefügig zu machen. So ist Agone dann auch kein Spiel epischer Schlachten und großer Krieger, sondern ein Spiel voller Drama und Tragik, Liebe, Hass und Verrat, Schuld und Buße. Die Welt *Agones* ist, wie die Welt, in der Shakespeares große Dramen spielen, düster und schicksalschwanger.

Die Spieler übernehmen die Rolle von Inspirierten. Sie gehören zu den wenigen Auserwählten, die von den Musen geküsst wurden und ihre Flamme in sich tragen. Diese Flamme sorgt dafür, dass sie Imstande sind, die Fäden, an denen die Maske ihre Marionetten tanzen lässt, zu erkennen, gegen die dunkle Bedrohung

vorzugehen und vielleicht eines Tages *Harmundia* in ein neues glorreiches Zeitalter zu führen. Die Inspirierten sind die Hoffnung *Harmundias*. Damit sind sie jedoch gleichzeitig die bevorzugten Ziele der *Maske* und ihrer perfiden Spiele.

**D**ie *Maske* sucht, die Seelen der Inspirierten zu verderben, in ihnen die dunkle Flamme zu sähen und die Ernte eines Tages einzuholen. Sie wird versuchen, die Inspirierten in Verzweiflung und Einsamkeit zu treiben, ihren Glauben an die Musen in Frage zu stellen, und wenn all dies nichts bewirkt, sie zu vernichten.

**I**nzu kommt die Düsternis. *Harmundia* ist in ewiges Zwielflicht getaucht, seit die *Maske* den Seelenkern verdunkelt hat. Dies verstärkt den Aspekt, dass die Inspirierten vom Schicksal auserkoren sind, gegen die dunkle Bedrohung zu kämpfen und gleichzeitig die bedeutendsten Ziele der *Maske*.

*Einige Meter über der Wahrsagerin saß Graniya auf dem mächtigen Kronleuchter. Sie war eine so genannte schwarze Fee, gerade einmal einen halben Meter groß mit ledrigen dunkelgrauen Flügeln auf ihrem Rücken, die sie gerade mal die kurze Stecke vom Boden hier hinauf tragen konnten. Ein Blick in ihr runzliges, aschgraues und von weißen zotteligen Haaren umrandetes Gesicht gab einem das Gefühl, Graniya hätte bereits Äonen durchlebt. Kaum jemand mochte sie wirklich, doch sie war weise und ihr Rat beim Fürsten sehr gefragt. Auf der fernen Seite des Saales, ne-*

*ben dem Thron, stand Uyabak'r, der persönliche Leibwächter des Barons. Auch er war kein Mensch, sondern ein Minotaur. Er überragte die um ihn herum stehenden Personen beinahe um einen Meter, wenn man die langen Stierhörner, die aus seiner Stirn empor wuchsen, hinzu rechnete. Der Griff einer mächtigen Axt ragte über seiner rechten Schulter nach oben. Wer dem Baron ein Leid zufügen wollte, müsste sich erst mit ihm auseinandersetzen, was fürwahr keine angenehme Vorstellung war.*

*Dem bulligen Leibwächter zu Füßen saß Igsprang, ein Gnom. Klein gewachsen selbst für seine Rasse war er nicht einmal einen Meter groß und in ein buntes Kostüm gekleidet nebst einer Stoffkappe mit mehreren mit Schellen ausgestatteten Spitzen. Auch wenn er vornehmlich ein Spaßvogel war und seiner Aufgabe als Hofnar auch mehr als gerecht wurde, so wusste doch jeder, der ihn besser kannte, dass er zu weitaus mehr im Stande war. Die wunderschönen Melodien, die er seiner Flöte entlockte, hatten schon mehr als einen Mann und noch mehr Frauen in den Bann geschlagen.*

**A**gone bringt die Abkehr von den in den großen Fantasy-Spielen üblichen Rassenmustern. Elfen, Zwerge oder Orks sucht man hier vergebens oder sie existieren zwar, entsprechen jedoch nicht den gängigen Stereotypen. Neben den Menschen gibt es auf *Harmundia* die Diener der Jahreszeiten. Für jede der drei Jahreszeiten gibt es drei Rassen, doch haben sich die *Herbstlinge* gemeinsam mit ihrer Königin auf die Seite der *Maske*

geschlagen. So bleiben neun weitere Rassen, aus denen der Spieler wählen kann, die verspielten *Frühjahrlinge*, die kraftvollen *Sommerlinge* sowie die geheimnisvollen *Winterlinge*. Die schön ausgearbeiteten Rassen verleihen *Agone* ein wundervoll exotisches und märchenhaftes Flair weit jenseits des phantastischen Realismus des *Schwarzen Auges* oder der vielen *Mittelerde*-artigen Welten, die sonst so bespielt werden.

#### Die Frühjahrlinge

**K**obolde (engl. *Sprites*) sind kleine naturliebhabende Wesen, verspielt und frech, doch im Inneren gutmütig. Jeder *Kobold* hält Verbindung mit einem magischen Baum, mit dem er seine Lebensessenz teilt.

**G**nome (engl. *Spriggans*) sind nur unwesentlich größer als *Kobolde*. Im Gegensatz zu diesen lieben sie jedoch die Städte und haben in beinahe allen Städten *Harmundias* eine Art Schattenwelt aufgebaut. Sie sind zumeist Händler oder Diebe. Sie haben auch eine hohe Kompetenz darin freie Tänzer einzufangen.

**S**atyren sind männliche Kreaturen mit dem Oberkörper eines Menschen und Bocksbeinen. Sie sind oft begabte Musiker und Künstler, werden jedoch oft von ihren Emotionen und Leidenschaften beherrscht.

#### Die Sommerlinge

**M**inotauren sind wilde Kreaturen, eigentlich Bewohner des Abgrunds, eines Reiches, dass vom



*Dunklen*, einem weiteren Verbündeten der *Maske*, beherrscht wird. Manchen von ihnen gelingt jedoch die Flucht und sie versuchen sich in der Oberwelt durchzuschlagen. Sie sind beseelt von einem Drang nach Freiheit und verfügen auch über die Stärke, sich diese zu erkämpfen.

**O**ger sind entgegen der im *Schwarzen Auge* oder *D&D* postulierten Klischees keine dummen Menschenfresser, sondern starke übermenschgroße Krieger, die jedoch leicht in Rage geraten.

**R**iesen überragen *Minotauren* und *Oger* noch einmal deutlich. Auch sie lieben die freie Natur und sind

im Grunde friedfertig, verfügen aber über unbändige rohe Kraft.

#### Die Winterlinge

**D**ie Zwerge *Harmundias* entsprechen noch am ehesten dem gängigen Bild der Rasse. Sie sind hier jedoch nicht vornehmlich axtschwingende Krieger, sondern große Baumeister. Ihre Widerstandskraft, ihre Sturheit und ihre Bärte haben sie allerdings von anderen Fantasy-Zwergen übernommen.

**M**edusen sind, wie in der griechischen Mythologie, Frauen von außergewöhnlicher Schönheit, deren Haarpracht jedoch einer Anzahl von Schlangen weichen musste, die sich um ihr Haupt winden. Sie sind Meister der Verführung und Spionage und oftmals große Künstler.

**D**ie schwarzen Feen sind Kreaturen, die unglaublich alt sind, die wohl noch in den Zeiten der *Flamboyance* geboren wurden. Sie fallen jedoch alle paar Jahrzehnte in einen lange währenden Schlaf, während dem sie alle Erinnerungen an frühere

Wachzeiten verlieren. Diese kleinen Kreaturen sind voller magischer Kraft. Manchmal gewinnen sie auch Erinnerungen an vergangene Wachzeiten zurück und können so auf gigantisches Wissen und Weisheit zurückgreifen.

**Wer nun mehr Interesse hat, dem sei gesagt, dass Agone in Buchform lediglich auf französisch und englisch erschienen ist. Beide Ausgaben sind jedoch längst vergriffen. Dankenswerterweise hat der Autor Mathieu Gaborit es jedoch gestattet, eine deutsche Übersetzung des Werkes zum freien Download im Netz zur Verfügung zu stellen. Unter <http://www.agone.de> erhält man alles, was man zum Spielen von Agone benötigt. Die wundervoll illustrierte Fassung der Weltbeschreibung mit Bildern sei hier trotz der Größe wärmstens empfohlen. Des weiteren werde ich Agone auf einem der nächsten Legendenreich-Tage vorstellen.**

Freiherr Jochen von Falkensteyn  
Burgvogt der LEGENDE

Die Zeichner der Bilder sind Franck Achard und Julien Delval und entstammen der Webseite [www.agone.de](http://www.agone.de) Sie wurden uns freundlicherweise durch den Webmaster Jan bereitgestellt.

