Master's Survival Pack

Höhlensystem

Zeichnungen: Wolfgang Röhling
Text: Ulrike Pelchen
Satz und Layout: Sylvia Schlüter

Einfach - schnell - systemunabhängig: das ist die Reihe Master´s Survival Pack!
Jedes MSP bietet dem Spielleiter schnell einsetzbare Grundrisse, die dennoch Raum für eigene Ideen lassen. Nur der jeweils passende Hintergrund bestimmt ihren Einsatz. Das Motto der Publikationsreihe „so viel wie nötig, so wenig wie möglich“ zieht sich durch alle Bände. Ob Burgen, Tempel oder Gasthäuser für eine Fantasy-Welt wie, eine Raumstation im Baukastensystem, Schiffe, ein Dungeon-Baukasten oder Gebäude für die Gaslight-Zeit wie ein Stadthaus oder ein Bahnhof, immer sind die Grundrisse sorgfältig ausgearbeitet. Die Innenausgestaltung bleibt mehr oder weniger dem Spielleiter überlassen. Schließlich hat jeder andere Vorstellungen, wie Häuser, Werkstätten oder eine Bahnstation einzurichten sind. Dennoch braucht sich der Spielleiter nicht allein gelassen fühlen: Abkürzungen und Symbole erleichtern die Orientierung, Ansichten machen Vorschläge, wie das Gebäude aussehen könnte, manchmal kommen noch technische Daten hinzu. Kurze Abenteuervorschläge liefern Ideen für den Einsatz.
Eine weitere Besonderheit: Jedes MSP liegt mit gleichem Inhalt sowohl als Mappe mit Kopiervorlagen als auch als CD vor. Diese ermöglicht die individuelle Bearbeitung der Grundrisse am Computer und natürlich den Ausdruck in beliebiger Menge.

Dieses kleine Höhlensystem zeigt in Kürze, wie ein MSP-Grundriss funktioniert. Wer es erforscht, ist egal. Das kann eine Gruppe Raumfahrer sein, die einen fremden Planeten erkunden, viktorianische Entdecker auf der Suche nach den Resten einer versunkenen Kultur oder eine Gruppe Abenteurer einer klassischen Fantasy-Welt, die hoffen, hier das Versteck eines geheimnisvollen Wesens entdeckt zu haben.
Die wenigen Beschriftungen dienen der Orientierung, lassen sich aber bei Bedarf auch wieder leicht entfernen. Die Großbuchstaben verweisen auf einige Phänomene, die wir in diesem Höhlensystem untergebracht haben. So kann der Spielleiter seiner Gruppe ein paar Überraschungen bieten. Die folgenden Ideen dienen als Anregungen. Die ausgewählten Stellen können nach Belieben ergänzt, gestrichen oder einem anderen Zweck zugeführt werden.
Natürlich können in den Gängen und Höhlen noch andere Gefahren lauern: weitere große und kleine Tiere und Pflanzen, Steinschlag, einbrechende Böden, Wände oder Decken, Hitze oder Kälte je nach Gegend, Engpässe, Überflutungen durch Starkregen draußen oder die Flut, wenn das Höhlensystem am Meer liegt … Und neben den natürlichen Gefahren können auch diverse intelligente Bewohner und/oder ihre Hinterlassenschaften für Aufregung sorgen.

Besondere Orte

- P - Pflanzen (S. 1): Das Dämmerlicht, das durch den Wasserfall hereinkommt, und der stete Sprühnebel begünstigen das Wachstum einer überdimensionierten Alge, welche die Seeufer mit einem glitschigen giftgrünen, ungefähr kniehohen Dickicht umzieht. Im dunklen Hintergrund wachsen riesige Pilze, die in Symbiose mit der Alge leben. Ob diese auch fleischliche Kost annimmt, weiß allein der Spielleiter.

- Dunkelkammer (S. 2): Die Wände absorbieren das Licht, so dass selbst die hellste Lampe maximal einen Umkreis von 1 m erhellt.

- Echohöhle (S. 2): Durch eine Laune der Natur verstärken sich in dieser Höhle alle Geräusche erheblich. Wie stark, entscheidet der Spielleiter. Flüstern ist hier zwecklos, und das woher mag das seltsame Grummeln kommen? Ist es der Magen eines hungrigen Abenteurers oder lauert ein Monster in der Dunkelheit?

- G - Grundwasser (S. 3): Hier ist Grundwasser eingedrungen und beschert den Helden ein eiskaltes Bad bis zu den Hüften. Und wer weiß, was sich noch alles im Wasser tummelt?

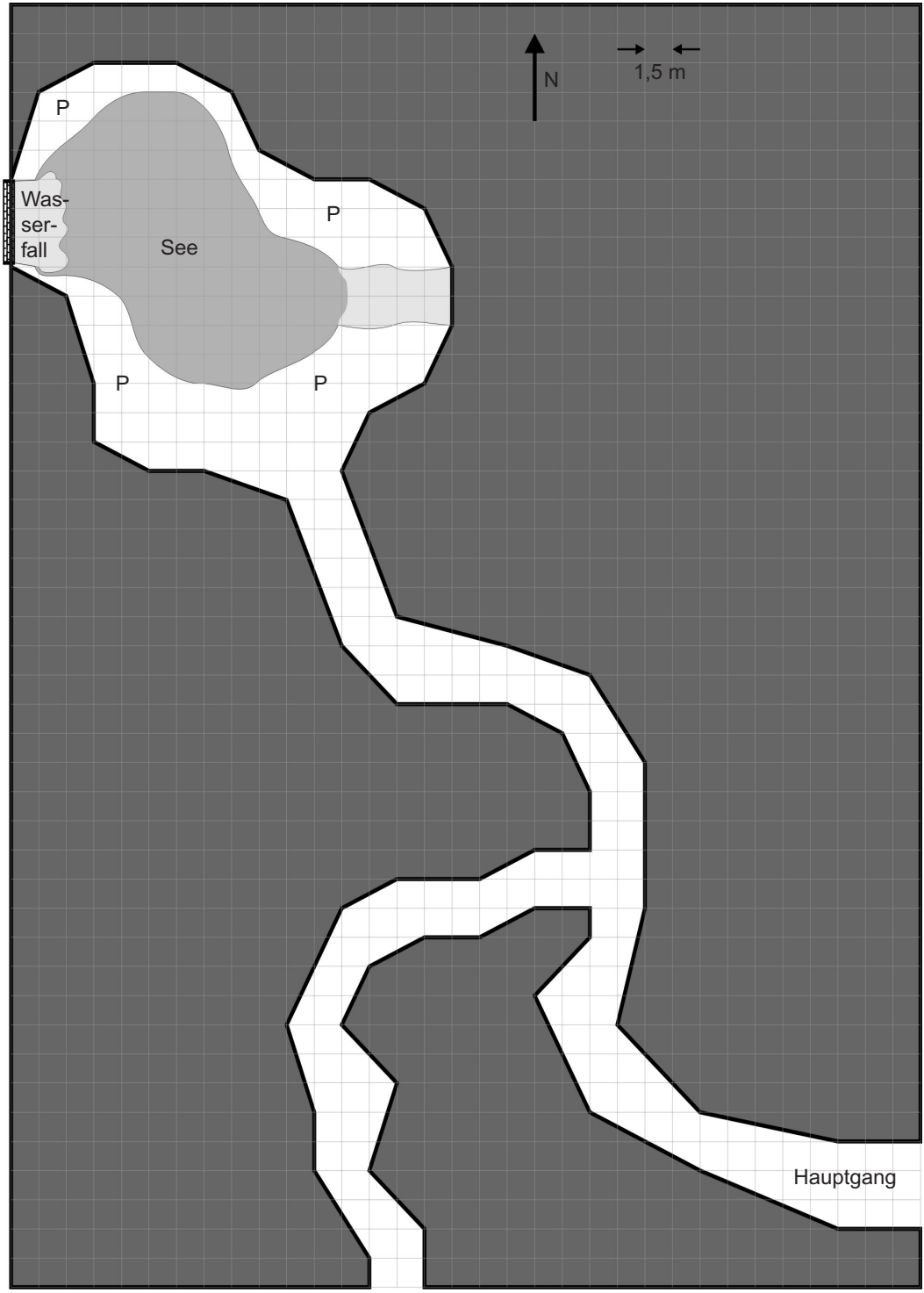
- D - Dämpfe oder Gase (S. 3): Aus Erdspalten treten heiße Dämpfe und/oder Gase aus, bevorzugt in vulkanischen Gegenden. Ob sie heilen oder schaden oder andere Effekte wie z. B. Halluzinationen hervorrufen, bestimmt der Einfallsreichtum des Spielleiters. Sollte hier Bergbau betrieben werden oder worden sein, stellt das sog. Grubengas eine besondere Gefahr da. Das v. a. aus Methan bestehende Gas verursacht im Glücksfall nur Schwindel, Atemnot und Kopfschmerzen, im schlimmsten Fall aber droht eine Schlagwetterexplosion. Ein Funke genügt …

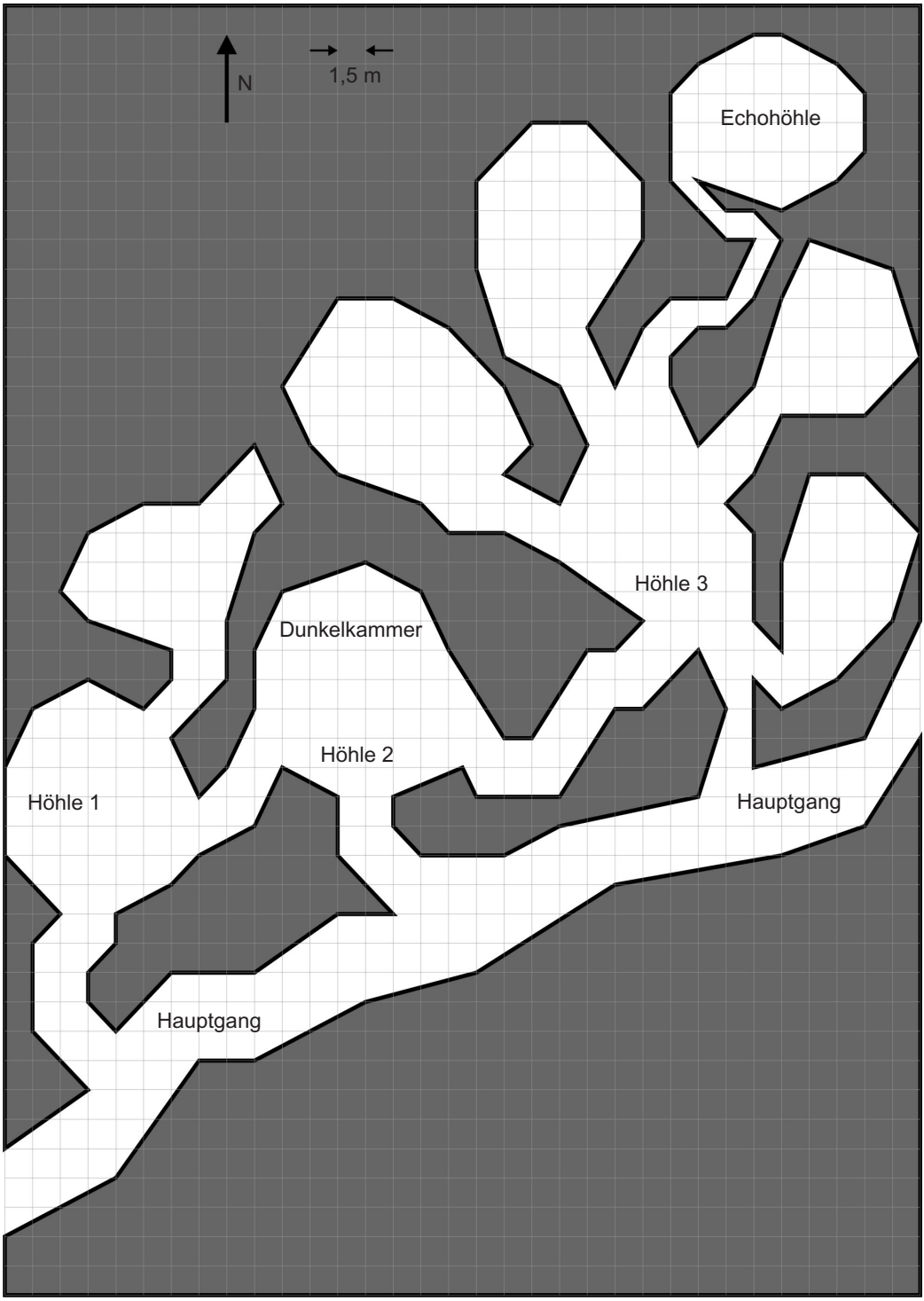
- GL - Glitzerkristalle (S. 4): Salze oder Mineralien haben sich durch chemische Prozesse an den Wänden, dem Boden und der Decke abgelagert. Trifft das Licht der Lampen der Abenteurer auf sie, glitzern sie so stark, dass die Eindringlinge geradezu geblendet werden. Ein Fortkommen ist nur mit abgeblendetem Licht möglich. Eine ideale Stelle für einen Hinterhalt, falls die Angreifer unempfindlich gegen die glitzernden Lichteffekte sind. So hat sich in Raum 2 ein blinder Höhlenwurm versteckt, der an zwei langen Fühlern Lichtblitze erzeugen kann. Mehr als einmal hat er so schon Beute gemacht … Dummerweise ist der Nebengang sehr eng und Tropfsteine erschweren ein Durchkommen zusätzlich. Kein Wunder, dass jeder erst einmal den bequem erscheinenden Hauptgang wählt.

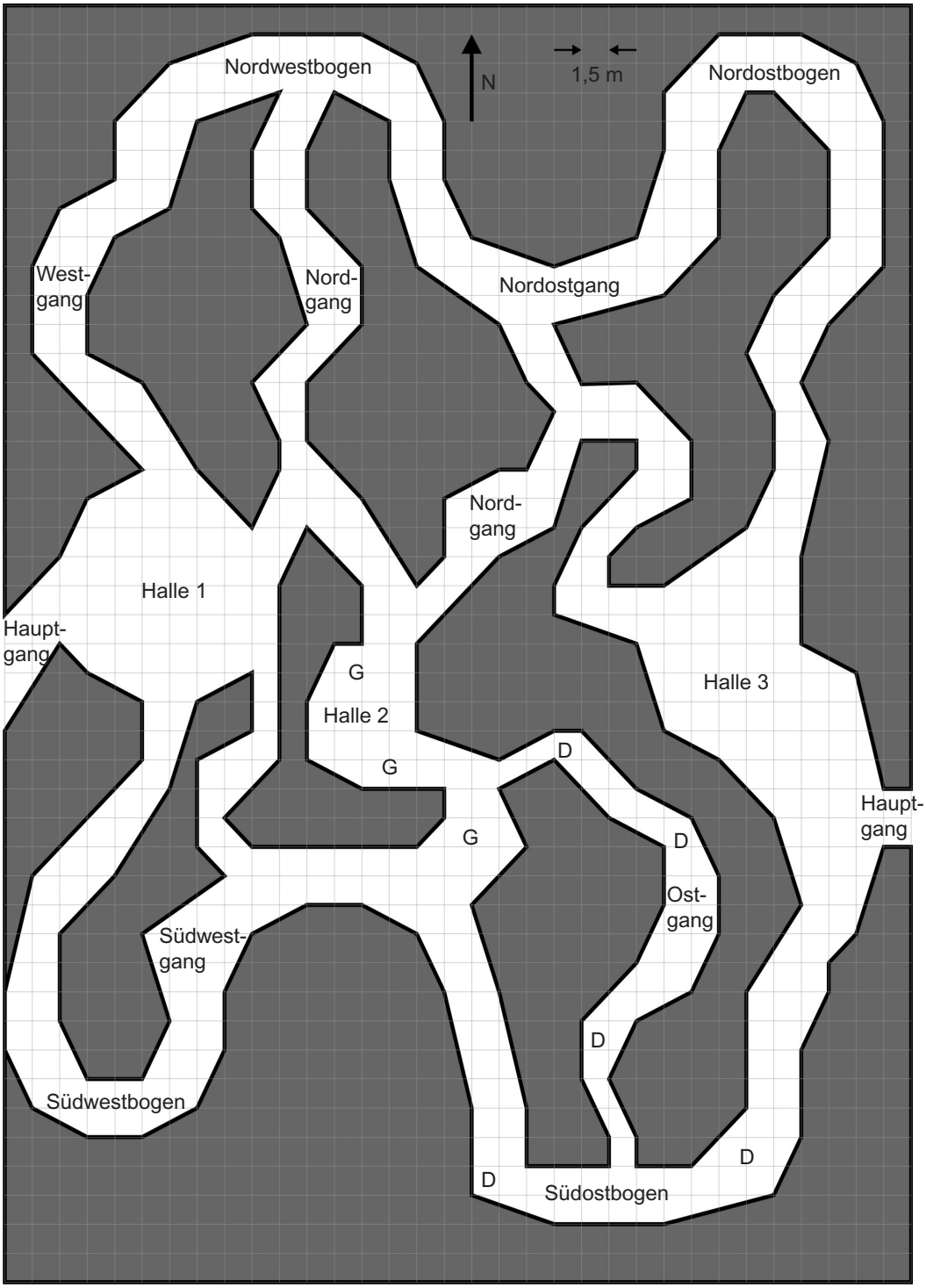
Folgende MSP sind erhältlich:

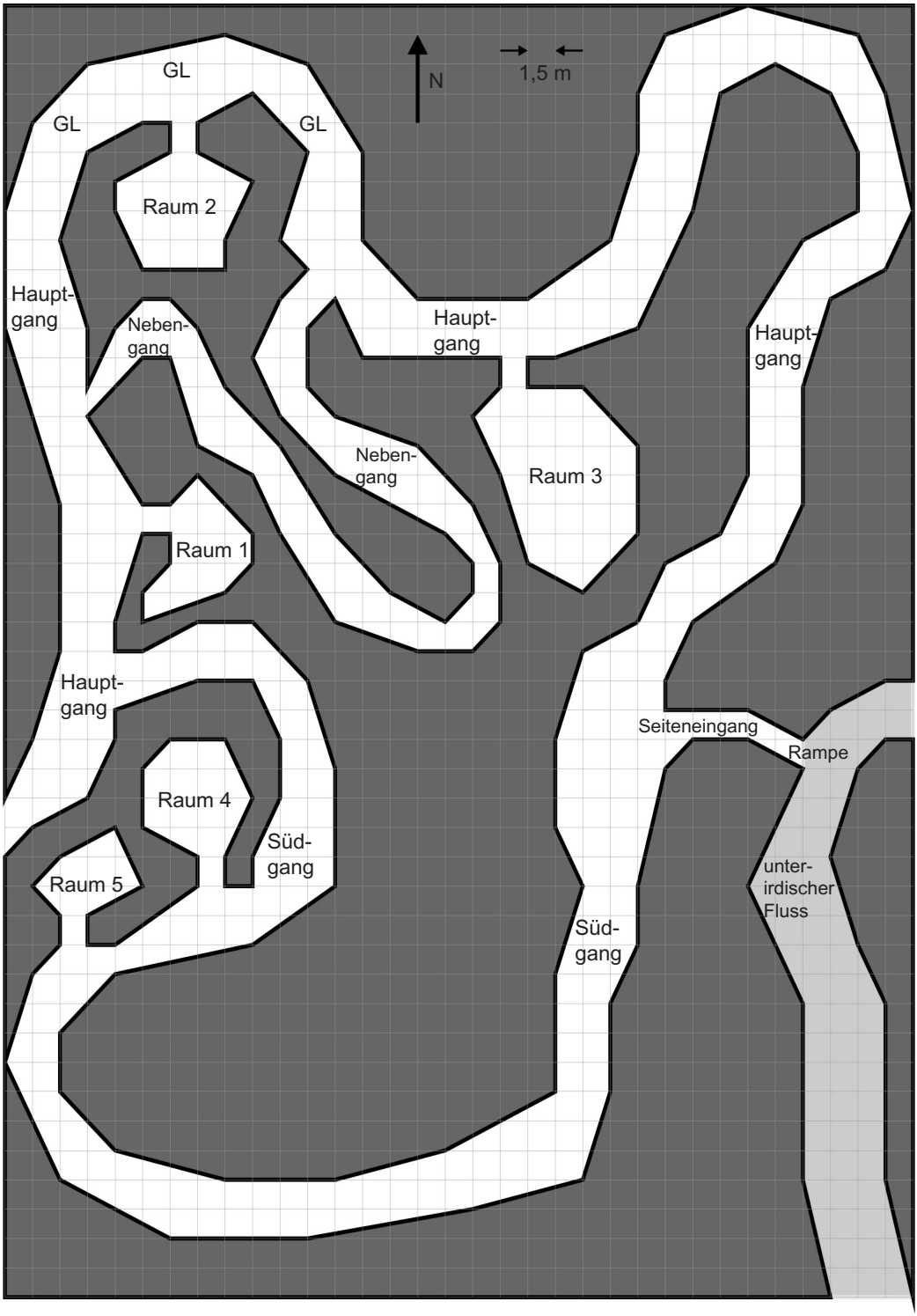
Master‘s Survival Pack I - Grundrisse für jede Gelegenheit
Master‘s Survival Pack II - Grundrisse für Dörfer
Master‘s Survival Pack III - Grundrisse für moderne Zeiten
Master‘s Survival Pack IV - Grundrisse für Schiffe
Master‘s Survival Pack V - Grundrisse für Raumstationen
Master‘s Survival Pack VI - Grundrisse für Dungeons
Master‘s Survival Pack VII - Grundrisse für Gaslight

alle MSP gibt es als Mappe mit Spiralbindung oder als CD-ROM für je 10 Euro bei der Redaktion Phantastik:
www.redaktion-phantastik.de


N
1,5 m
P
Was-
ser-
fall
See
P
P
P
Hauptgang
zum Eingang


N
1,5 m
Echohöhle
Höhle 3
Dunkelkammer
Höhle 2
Höhle 1
Hauptgang
Hauptgang


Nordwestbogen
N
1,5 m
Nordostbogen
West-
gang
Nord-
gang
Nordostgang
Nord-
gang
Halle 1
Haupt-
gang
G
Halle 2
Halle 3
G
D
G
D
Haupt-
gang
Ost-
gang
Südwest-
gang
D
Südwestbogen
D
D
Südostbogen


GL
GL
GL
N
1,5 m
Raum 2
Haupt-
gang
Neben-
gang
Haupt-
gang
Haupt-
gang
Neben-
gang
Raum 3
Raum 1
Haupt-
gang
Seiteneingang
Rampe
Raum 4
Süd-
gang
Raum 5
unter-
irdischer
Fluss
Süd-
gang