

# Herzlich willkommen auf der Scheibenwelt.

## I Die Scheibenwelt - Eine Einführung

Diese Version des „Legend of the Green Dragon“-Spiels ist auf der Scheibenwelt angesiedelt. Doch was bedeutet das eigentlich?

Die Scheibenwelt ist eine Welt aus den Romanen von Terry Pratchett. Sie ist, wie der Name schon sagt, eine Scheibe und ruht auf dem Rücken von vier Elefanten, die wiederum auf dem Panzer einer gigantischen Schildkröte namens Groß-A'Tuin stehen. Ermöglicht wird dies durch ein dichtes magisches Feld, welches das gesamte Universum durchdringt.

Die größte Stadt der Scheibenwelt ist Ankh-Morpork und hier findet auch das zentrale Spiel auf diesem Server statt.

Auf der Scheibenwelt gibt es verschiedene Rassen, die hier noch einmal ganz knapp beschrieben werden sollen:

**Menschen** - Im wahrsten Sinne Leute wie du und ich. Sie sind die zahlenmäßig häufigsten Bewohner der Scheibenwelt und in verschiedene Nationen und Stadtstaaten unterteilt.

**Zwerge** - Zwerge sind allgemein sehr traditionell eingestellte Burschen, die als einzige Spezies auch in Großstädten wie Ankh-Morpork mit Helm, Kettenhemd und Äxten herumlaufen. Allgemein werden alle Zwerge als männlich angesehen, obwohl es natürlich auch weibliche gibt. Da man diese aber von den männlichen normalerweise nicht unterscheiden kann, wird allgemein nicht darüber gesprochen. Einige wenige Zwergenfrauen beginnen langsam, ihre weibliche Seite zu betonen. Sie schmieden sich kleine Absätze unter ihre Bergarbeiterstiefel, schleppen rubinverzierte Handtaschenäxte mit sich herum und tragen Röcke, bei denen man manchmal sogar die Knie sehen kann. Schockierend! Ihre Bärte stutzen sie aber trotzdem (noch?) nicht.

**Trolle** - Trolle bestehen aus Stein und verfügen über ein Diamantgebiss. Mit zunehmender Temperatur ist ihr Siliziumgehirn nicht mehr in der Lage, Informationen zu verarbeiten, weswegen nur leicht minderbemittelte Trolle, die aus den kühlen Bergen in die warme Ebene kommen, hier zu einem Musterbeispiel an Dummheit verkommen. Im Winter oder in einem Kühlhaus sollte man sie jedoch nicht zwangsläufig zu einem Denkerwettstreit herausfordern. Trolle ernähren sich anorganisch von Mineralien und bestimmten chemischen Verbindungen. Zu den Trollen gehören auch die Gnolle und die Wasserspeier.

**Vampire** - Vampire stammen aus Überwald, wo sie in Schlössern residieren und Abendgarderobe tragen. Sie verfügen über einige Fähigkeiten, wie Hypnose, Schweben und das Verwandeln in Fledermäuse. Dabei ist zu beachten, dass sich männliche Vampire inklusive Abendgarderobe in eine einzige Fledermaus verwandeln, Vampirinnen sich jedoch in einen ganzen Schwarm verwandeln und ihre Kleidung dabei an Ort und Stelle zurücklassen. So ist nun mal das Unleben.

Vampire trinken traditionell Blut, sind darauf aber nicht angewiesen, sondern können mit einer Ersatzsucht wie Kaffee, dem Spinnen politischer Intrigen, und ähnlichen zeitraubenden Beschäftigungen dagegen vorgehen. Sie reagieren negativ auf Licht, Knoblauch, Holzpflocke, Feuer, Weihwasser, religiöse Symbole und das Abschlagen und Kochen des Kopfes, nachdem man ihnen eine Zitrone in den Mund gestopft hat.

In der Stadt lebende Vampire tragen das Schwarze Band als Zeichen ihrer Abstinenz, da sie sich sonst sehr schnell gepfählt und kopflos wieder finden, während der Kopf ein schönes warmes Weihwasserbad nimmt. Natürlich mit einer Zitrone im Mund.

**Werwölfe** - Auch Werwölfe stammen aus Überwald. Werwölfe gibt es in allen Formen - vom besonders haarigen Mann, über normal aussehende Wölfe bis hin zum 2,5 Meter großen Monstervieh. Ihr morphologisches Feld bestimmt dabei ihr Verhalten. Soll heißen: Nach einer Verwandlung zur Wolfsform verhalten sich Werwölfe noch eine ganze Weile lang absolut intelligent. Je länger sie in dieser Form verweilen, desto instinktgetriebener und animalischer werden sie. Bei der Rückverwandlung gilt dasselbe. Haben sie zuvor lange Zeit in der Wolfsform verbracht, versuchen sie auch danach oft noch, sich mit dem Fuß hinter dem Ohr zu kratzen oder zu heulen. In ihrer Wolfsform sehen Werwölfe ihre normale Umwelt in schwarz-weiß, durch die sich farbige Geruchbänder ziehen. Werwölfe sind nur durch Silber, Feuer und Enthaupten zu töten.

**Banshees** - Banshees sind die einzige hominide Spezies, die von Natur aus fliegen kann. Sie verfügen über lederartige Schwingen und eine Reihe spitzer Zähne im nach vorn gewölbten Mund. Der Jagdschrei eines Banshees gilt als Todesomen für denjenigen, der ihn hört - da es bedeutet, dass ein hungriger Banshee in der Nähe weilt.

**Igors** - Igors sind die fleißigen und untergebenen Diener der Vampir- und Werwolfaristokraten in Überwald, doch auch verrückte Wissenschaftler werden als Arbeitgeber gern gesehen. Igors schlurfen, lispeln und tragen Narben offen zur Schau, weil es sich so gehört. Wie man an den Igorinas sieht, die als normale Menschen durchgehen würden, würden sie nicht hier und da eine kleine Ziernarbe tragen, wären ihre chirurgischen Fähigkeiten mehr als ausreichend, um diese Zustände zu beheben, aber es ist nun mal Tradition. Ihr besonderes Steckenpferd - neben dem Dekorieren des Haushaltes mit tropfenden Kerzen und Spinnweben - ist die Transplantation von Körperteilen. Wenn ein Igor sagt, er habe die Augen seines Großvaters, ist das wörtlich gemeint.

**Gnome** - Unter „Gnomen“ ist eine ganze Reihe kleinwüchsiger Völker zusammengefasst. Von den Bewohnern kleiner Pilzhäuschen in den Wäldern der Mittlande bis hin zu den raufenden, saufenden und fluchenden Clans der Wir-sind-die-Größten.

Eine gewisse Neigung zu alkoholischen Getränken scheinen sie jedoch alle zu teilen.

**Zombies** - Zombies waren einmal normale Menschen, werden nach ihrem biologischen Tode jedoch von ihrem unerschütterlichen Willen am Leben gehalten. Da sie, im Gegensatz zu anderen „Untoten“ wie den Vampiren oder Werwölfen, wirklich tot sind, kann man sie quasi überhaupt nicht mehr umbringen. Zombies

verhalten sich häufig genauso wie vor ihrem Tod, sind aber an der fahlen Haut, dem Geruch und der Tatsache, dass ihnen öfter mal ein Körperteil abhanden kommt, meist deutlich zu erkennen.

### **Nicht spielbare Rassen:**

Nicht spielbare Rassen sind solche, die auf der Scheibenwelt zwar vorkommen, die im Spiel aber nicht zugelassen werden können, da sie das Spiel völlig aus der Balance bringen würden.

**Engel und Dämonen** - Engel und Dämonen existieren, verlassen aber freiwillig nie ihre jeweiligen Sphären. Dämonen können von starken Dämonologen beschworen und für eine vertraglich festgelegte Zeit als Diener eingesetzt werden. Ansonsten leben sie in Pandämonium, der Hauptstadt der Hölle. Engel treten nur auf, wenn der Schöpfer das will.

**Elfen** - Elfen entstammen einem parasitären Paralleluniversum, dessen Zugang an besonderen magischen Plätzen auf der Scheibenwelt liegt. Sie sind kleine, teigig-graue Gestalten, verfügen jedoch über die Fähigkeit, die Geister anderer Wesen zu manipulieren, um sich selbst als überlegen und schön darzustellen. Sie selbst produzieren nichts, sondern stehlen Ressourcen der Scheibenwelt. Manchmal entführen sie auch Menschen, um sich von deren Phantasie unterhalten zu lassen. Eisen stellt einen wirksamen Schutz gegen Elfen dar, da es Elfen bei Berührung große Schmerzen bereitet und sie sich daher nicht in die Nähe dieses Metalls wagen.

Weiterführende Informationen zur Scheibenwelt, den Ländern, Städten und Spezies, findest du hier: <http://www.thediscworld.de/index.php/Hauptseite> . Ein Besuch auf dieser Seite ist gerade Leuten, die die Scheibenwelt noch gar nicht kennen, sehr zu empfehlen.

## **II Das Spiel - „Wo muss ich hin, um ...?“**

Du hast dich also angemeldet und dir eine Spezies ausgesucht - und stehst nun da und weißt nicht, was nun?

Verschaff dir zunächst einmal einen Überblick. Ganz oben auf der Seite findest du verschiedene Links; darunter auch den zum Forum. Besonders wichtig ist dort auch die Anzeige „Semaphoren-Nachrichten“. Dabei handelt es sich die serverinterne Kommunikationsplattform. Wirst du von irgendjemandem angeschrieben, wird dir das dort angezeigt.

Rechts findest du deine Charakterwerte, wie Lebenspunkte, Angriffs- und Verteidigungswerte, und so weiter. Darunter werden deine Waffen und Rüstung, sowie eventuell vorhandene Boni angezeigt.

Hier folgt eine Auflistung der wichtigsten Orte im Spiel.

Vom zentralen Hiergibt'salles-Platz hast du Zugang zu folgenden Orten:

**Die große, weite Welt** - Hier kämpfst du und sammelst Erfahrungen. Zur Verfügung stehen dir dort verschiedene Orte: Die Mittlande mit etwa gleichstarken Gegnern, Viericks mit sehr starken Gegnern und ab Level 2 die Sto-Ebene mit schwächeren Gegnern. Von der weiten Welt aus gelangst du auch zu Nanny Oggs Hütte, in der du dich heilen kannst. Wenn du einige Drachen erschlagen hast, wirst du dir außerdem Karten zu anderen Orten in der Welt kaufen können.

**Cohens Trainingslager** - Hier kannst du deinen Meister herausfordern, um, genügend Erfahrung vorausgesetzt, ein Level aufzusteigen.

**Gildenhauptquartiere** - Möchtest du dich einer Gilde anschließen, kannst du hier alle Informationen über die existierenden Gilden einsehen.

**Starkimarms Waffenschmiede** und **Burlichs Rüstungen** - Hier kannst du deine in Waldkämpfen erworbenen Dollar in Ausrüstung umsetzen.

**Die Geflickte Trommel** und **Der Eimer** - Die beiden bekanntesten Tavernen in der Stadt. Hier kannst du dich mit Alkohol abfüllen oder ein Zimmer für die Nacht mieten. Im Eimer kannst du dich zusätzlich vom Barden Buddy unterhalten lassen und mit ihm oder dem Schankmädchen Marie flirten.

**Die Bank** - Auf der Bank hat jeder Bewohner Ankh-Morporks ein Konto. Solltest du einmal im Kampf sterben, verlierst du alle Dollar, die du bei dir hattest. Es macht also Sinn, diese regelmäßig zur Bank zu bringen. Solltest du dich aber jemals dem Grünen Drachen stellen und ihn bezwingen, geht dir auch das Geld auf der Bank verloren.

**Der Pferdestall** - Im Pferdestall werden die verschiedenen Haustiere verkauft, die du auf deinen Reisen in der Welt mit dir führen kannst und die dir gewisse Boni verschaffen.

**Das Wohnviertel** - Hast du genug Erfahrung, um ein Haus zu bauen; genug Geld, um eines zu kaufen; oder einen Schlüssel, um eines zu betreten - Hier bist du richtig.

Früher oder später wirst du im Kampf sicher den Tod finden. Oder besser: Tod findet dich. Dann hast du die Möglichkeit, für ihn im Garten verlorene Seelen zu angeln. Wenn deine Seele dabei Schaden davonträgt, kannst du sie in Tods Haus bei einer von Albert zubereiteten Mahlzeit wieder regenerieren. Hast du am Ende genug Gefallen erarbeitet, drückt Tod mal ein metaphorisches Auge zu und dreht deine Lebensuhr vor der Zeit wieder um.

### **III Das Rollenspiel - „Die große Orkfestung im Süden ...“ und andere beliebte Fehler**

Irgendwann wird dir das reine Gemetzel in der weiten Welt vielleicht zu langweilig und du möchtest ins Rollenspiel einsteigen. Damit das gut klappt, hier noch einige Tipps.

**Der Charakter** - Bevor du ins Rollenspiel einsteigst, solltest du dir genau überlegen, was für Eigenschaften dein Charakter aufweisen soll. Es ist für deine Mitspieler einigermaßen verwirrend, wenn du an einem Tag ein ungebildetes Bauernkind bist, am nächsten Tag aber ausschweifend über ephebianische Philosophen diskutierst.

Unter „Einstellungen“ kannst du deinem Charakter eine Bio verfassen, in der du die Geschichte deines Charakters beschreibst. Ein Avatar oder eine Beschreibung des Aussehens machen es deinen Mitspielern auch einfacher, angemessen auf deine Erscheinung zu reagieren.

**Powerplay** - Du beschreibst die Aktionen und Gedanken deines Charakters - und nur diese! Das Vorwegnehmen der Reaktionen des Spielpartners ist ohne dessen ausdrückliche Erlaubnis nicht gestattet. Das bedeutet, du kannst vielleicht versuchen, jemanden zu boxen, aber ob derjenige getroffen wird und wie schmerzhaft der Schlag für ihn ist, bestimmt er allein.

Andersherum gilt aber auch, dass man sich nicht zuviel zurechtbiegen sollte. Schlägt jemand nach dir, wenn er unmittelbar vor dir steht, ist die Gefahr getroffen zu werden, natürlich sehr hoch. Und hinter dem Schlag eines Werwolfs oder Trolls steckt mehr Kraft, als hinter dem Schlag eines Menschenmädchens. Auch solltest du darauf verzichten, beeinträchtigende, schadende Aktionen so zu beschreiben, dass das Gegenüber keine Möglichkeit hat, darauf zu reagieren bzw. sich dagegen wehren zu können.

**Magie und Telepathie** - Magie umgibt und durchdringt die ganze Scheibenwelt. Gerade deshalb ist der Umgang mit ihr aber auch so gefährlich. Magie zu erlernen ist nur in einem Hexenzirkel und an den Magischen Universitäten von Ankh-Morpork und Mistauch möglich. An den Universitäten werden ausschließlich die 8. Söhne von 8. Söhnen aufgenommen, da nur sie in der Lage sind, Magie wirklich zu kontrollieren. Hexen entscheiden selbst, welche Mädchen sie ausbilden wollen, legen dabei aber ähnlich strenge Maßstäbe an. Der Sinn der Zauberkunst besteht sowohl bei den Hexen, als auch den Zaubernern darin, NICHT zu zaubern. Zauberer studieren die magische Sphäre in der mehr oder weniger gesicherten Umgebung der Universitäten; Hexen kennen sie zwar, nutzen aber kaum echte Magie, sondern vielmehr psychologische Tricks.

Für beide sind magische Fähigkeiten hauptsächlich ein Drohpotenzial im Umgang mit der Umwelt. „Behandelt uns mit Respekt, oder...“

**Ein Einwanderer, der von irgendeinem dubiosen Alten am Wegesrand angebliche Zauberkunst gelernt hat, ist also mit Sicherheit einem Trickbetrüger aufgesessen.**

Telepathie ist eine Fähigkeit, über die nicht einmal die Götter verfügen. Ausgebildete Hexen oder ähnlich empathische Personen können natürlich Gefühlszustände an Gestik und Mimik ablesen. Aber echtes Gedankenlesen beherrscht niemand. Nein, auch du nicht.

**Berühmte erste Worte** - Wie immer soll beim Einstieg ins Rollenspiel der erste Eindruck natürlich besonders gut sein. Dies bewirkst du, indem du deinen Charakter einigermaßen realistisch einführst. Das soll heißen, es macht nicht einfach \*plopp\* und plötzlich steht er neben einer Gruppe anderer Charaktere, die er dann mit einem „Hallo, bin neu hier. Na, wie geht’s?“ begrüßt. Wenn du einen Platz

betreten möchtest, dann solltest du das Betreten auch ausspielen. Dies könnte zum Beispiel so aussehen:

„Gassenmädchen Anna Nühm betritt zum ersten Mal den Platz und sieht sich staunend um. Ein so dichtes Gedränge ist sie von zuhause überhaupt nicht gewohnt.“

Nach einigen Sätzen werden dich sicher andere Spieler bemerken und dich anspielen, oder du kannst dich ihnen langsam nähern.

Bedenke bitte, dass es sich bei Ankh-Morpork um eine Großstadt mit etwa 1 Million Einwohnern handelt. Der zentrale Hiergibt'salles-Platz ist der größte Markt der Stadt und damit entsprechend groß und auch belebt. Es ist daher relativ unwahrscheinlich, dass jemand sofort auf eine spezifische Gruppe anderer Charaktere aufmerksam wird, die sich irgendwo mitten im Gedränge auf dem Platz befindet.

Der Befehl, welcher den Namen deines Charakters an den Anfang jedes Satzes stellt, ist denkbar einfach und lautet /me. Um obigen Beispielsatz zu erzeugen, schreibt man also: /me betritt zum ersten Mal den Platz und...

Möchtest du deinen Charakter etwas sagen lassen, setze es einfach in Anführungszeichen. Du wirst sicher bemerkt haben, dass die meisten Spieler ihren gesprochenen Text bunt einfärben. Dies kannst du in den Charaktereinstellungen vornehmen, indem du dich dort für einen Buchstaben oder ein Zeichen aus der Liste entscheidest.

Beginnst du dann ein Spiel mit einem oder mehreren Mitspielern, achte bitte darauf, nicht doppelt zu posten. Lasse den anderen Charakteren Zeit, auf deinen Post zu antworten.

**Umgang** - Auch auf der Scheibenwelt gibt es natürlich gewisse Differenzen zwischen den Spezies. Trolle und Zwerge verbindet eine uralte Fehde, Werwölfe und Vampire sind sich als Spezies nicht sonderlich sympathisch, ...

Ankh-Morpork ist jedoch eine Großstadt mit strikter Gesetzgebung, die das Zusammenleben aller Einwohner gewährleisten soll. Zusätzlich gibt es in der Stadt eine aktive Bürgerwehr in Form von fackelschwingenden Mobs. **Ein Vampir, der glaubt, Menschen beißen zu müssen, oder ein Troll, der ständig auf Zwerge einschlägt, findet sich also bald im Kerker wieder. Wenn er Glück hat.**

**Himmelsrichtungen** - Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei der Scheibenwelt um eine ... nunja ... Scheibe. Entsprechend gibt es auch keine Himmelsrichtungen in unserem Sinne. Die zwei festgelegten Richtungen sind ‚drehwärts‘, die Richtung, in der sich die Scheibe auf dem Rücken der Elefanten im Laufes des Jahres um sich selbst dreht, und ‚entgegengesetzt‘, die entsprechende Gegenrichtung. Abhängig vom Standpunkt des Beobachters gibt es außerdem ‚mittwärts‘ in Richtung des Cori Celesti, des Zentralmassivs der Scheibe, und ‚randwärts‘, die Richtung, in der das nächstgelegene Ende der Welt liegt.

**Orks, Naga und Minotauren** - Die Speziesanzahl auf der Scheibenwelt ist recht groß. Auch über die oben in der Einführung genannte Liste hinaus gibt es noch welche, die im Hintergrund herumfliehen. Einige Spezies gibt es jedoch definitiv nicht und sollten daher auch weder in Bios, noch in den Erzählungen deines Charakters vorkommen. Es sei denn natürlich, er erzählt absichtlich irgendwelches Seemannsgarn. Aber auch dann solltest du sie ein bisschen verfremden.

Wenn du dir unsicher bist, ob es eine bestimmte Spezies auf der Scheibenwelt gibt, kannst du den Namen einfach bei der Discwiki eingeben und sehen, ob dir ein entsprechender Eintrag angezeigt wird.

**Rechtschreibung** - Dies hier ist ein textbasiertes Browsergame. Dementsprechend wichtig ist es, ein wenig auf die Rechtschreibung zu achten. Niemand reißt dir den Kopf ab, wenn du mal ein Komma vergisst oder Buchstaben vertauschst. Das passiert jedem. Aber nimm dir kurz die Zeit und lies deinen Post vor dem Abschicken noch einmal durch. Dafür gibt es die automatische Vorschau direkt unter dem Texteingabefeld. So lassen sich die meisten Flüchtigkeitsfehler vermeiden.

Du hast es bis hierhin geschafft? Glückwunsch! Dann kannst du dich jetzt ins Abenteuer stürzen und die große weite Scheibenwelt erkunden. Viel Spass dabei. Solltest du noch weitere Fragen haben, wird dir direkt im Spiel weitergeholfen.