

JONATHAN GREEN



MANTIKORE

OL

SPIELBUCH

Titel der englischen Originalausgabe:
THE WICKED WIZARD OF OZ

1. Auflage

Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2021
www.mantikore-verlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Text © Jonathan Green 2017
Illustrationen: Kev Crossley

Deutschsprachige Übersetzung: Alex Kühnert
Korrektorat und Lektorat: Karl-Heinz Zapf
Satz: Karl-Heinz Zapf
Covergestaltung: Rossitza Atanassova & Matthias Lück

VP: 319-183-01-04-0821

eISBN: 978-3-96188-116-1

Jonathan Green

~ OZ ~

Illustrationen von
Kev Crossley



MANTIKORE
VERLAG

Inhalt

»TOTO, ES SCHEINT MIR, ALS OB WIR NICHT MEHR IN KANSAS WÄREN.«

»ALLES IM LEBEN IST UNGEWÖHNLICH, BIS MAN SICH DARAN GEWÖHNT HAT.«

»ICH BIN ÜBERZEUGT, DASS DIE EINZIGEN LEUTE, DIE DER BEACHTUNG WÜRDIG SIND, DIE UNGEWÖHNLICHEN LEUTE SIND.«

»HAB KEINE ANGST, WAS AUCH PASSIERT, DENN HINTER DEN WOLKEN IST IMMER DER REGENBOGEN.«

»DU BESITZT REICHLICH MUT, DA BIN ICH MIR SICHER.«

»DAS WAR EINER MEINER TRICKS.«

»GIB NIEMALS AUF. KEINER WEISS, WAS ALS NÄCHSTES PASSIERT.«

»IRGENDWANN FINDET ALLES EINMAL SEIN ENDE.«

IRGENDWO ÜBER DEM REGENBOGEN WIRD ES ZEIT, DASS DEIN ABENTEUER BEGINNT ...

»ACHTET NICHT AUF DEN MANN HINTER DEM VORHANG.«

DIE BÖSE HEXE DES WESTENS

DER ZAUBERER

BUCHSTABENSCHLÜSSEL

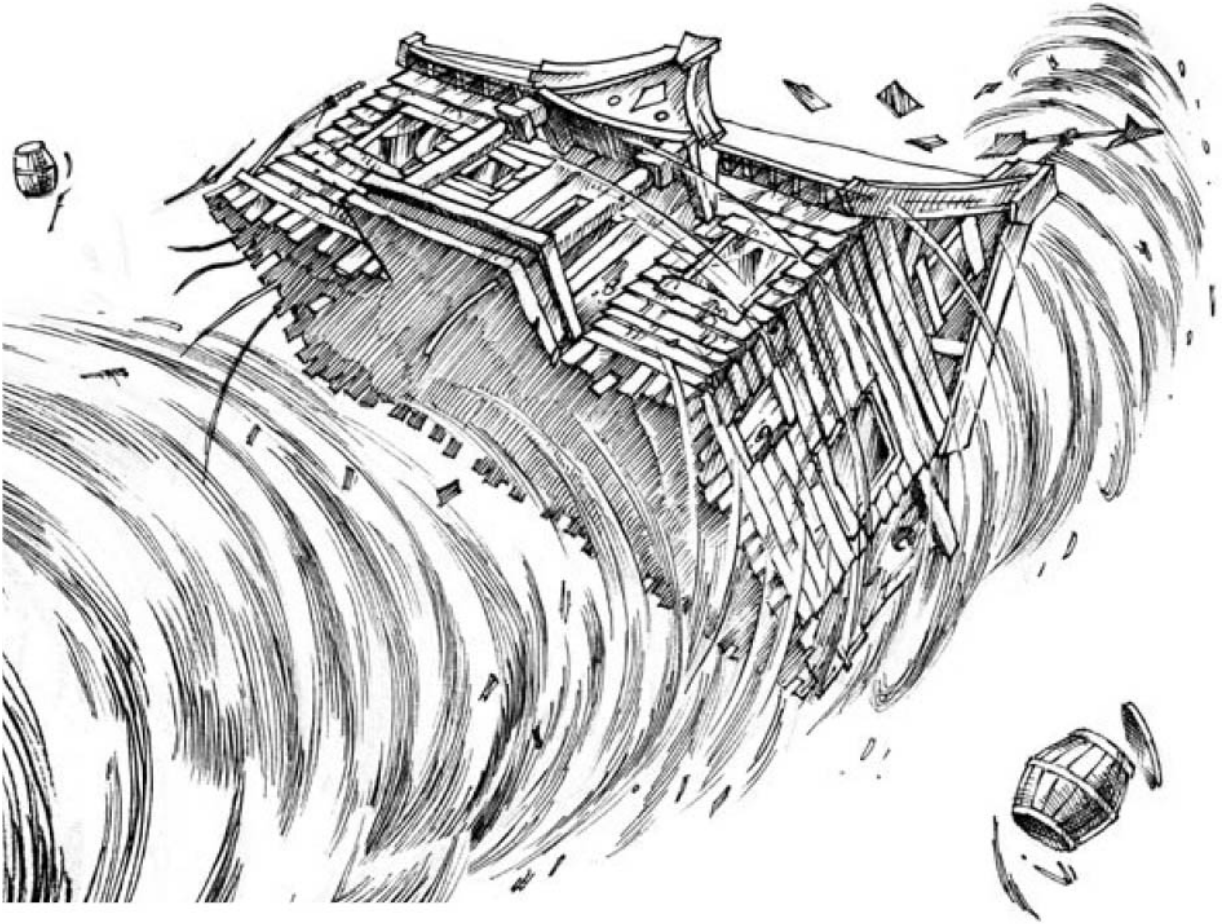
WILLKOMMEN IN OZ

**»TOTO, ES SCHEINT MIR, ALS OB
WIR NICHT MEHR IN KANSAS
WÄREN.«**

~ EINFÜHRUNG ~

Das Buch, das du in Händen hältst, ist das Tor in eine andere Welt, dem Wundervollen Land Oz. Sobald du dich einmal in den Seiten verloren hast, wirst du erneut von einem Wirbelsturm davongetragen, um dich auf ein neues, mitreißendes Abenteuer zu begeben.

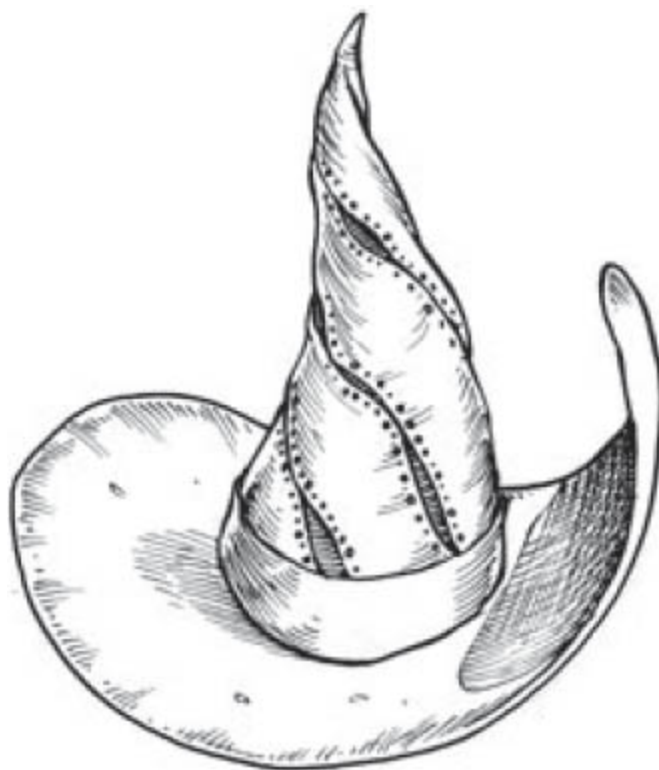
Denn dies ist kein gewöhnliches Buch. Anstatt es von vorn nach hinten zu lesen, wirst du feststellen, dass du am Ende eines jeden Erzählabschnittes eine Reihe von Wahlmöglichkeiten hast, die es dir erlauben, den Verlauf der Geschichte selbst zu bestimmen.



In *OZ* schlüpfst du in Dorothys Silberschuhe und wirst zum Helden der Geschichte, indem du entweder die Rolle von *Dorothy*, der *Vogelscheuche*, dem *Zinnmann* oder dem *Löwen* übernimmst. Du entscheidest, welchen Weg du einschlägst, welchen Gefahren du dich stellst und welchen Bewohnern von Oz du im Kampf gegenübertrittst.

Der Erfolg ist keine Garantie und es kann sehr wohl passieren, dass du bei deinem ersten Versuch scheiterst. Jedoch sollte dich jeder neue Versuch mit Erfahrung, Geschick und auch ein bisschen Glück deinem endgültigen Ziel immer näher bringen.

Neben dem Buch benötigst du noch zwei sechsseitige Würfel oder ein Kartenset mit 52 Spielkarten, dazu einen Bleistift, einen Radiergummi und eine Kopie des Abenteuerblattes von *OZ* (das du dir auf der Seite www.mantikoreverlag.de herunterladen kannst).



»ALLES IM LEBEN IST
UNGEWÖHNLICH, BIS MAN SICH
DARAN GEWÖHNT HAT.«

~ DAS SPIEL SPIELEN ~

Es gibt drei Möglichkeiten, um *OZ* zu spielen. Die erste besteht darin, zwei herkömmliche sechsseitige Würfel zu benutzen. Die zweite ist, ein herkömmliches Kartenset aus 52 Karten zu benutzen. Die dritte besteht darin, die Regeln komplett zu ignorieren und einfach nur das Buch zu lesen, die entsprechenden Entscheidungen zu treffen, aber alle Kämpfe oder Attributswürfe zu ignorieren und davon auszugehen, dass du jede Auseinandersetzung gewinnst und jede Fähigkeitenprobe bestehst. (Selbst wenn du das Abenteuer auf diese Weise spielst, gibt es keine Garantie, dass du es beim ersten Versuch erfolgreich beendest.) ***Wenn du dich dafür entscheidest, OZ mit den Regeln durchzuspielen, musst du erst deine Stärken und Schwächen ermitteln.***

~ DEINE ATTRIBUTE ~

Du besitzt **drei Attribute**, die du während des Abenteuers im Auge behalten musst, indem du das Abenteuerblatt benutzt. Einige davon werden sich regelmäßig ändern, andere weniger, aber es ist wichtig, dass du über ihren Wert genau Buch führst.

Gewandtheit – Dies ist ein Maßstab dafür, wie athletisch und agil du bist. Wenn du über eine Schlucht springen oder einem tödlichen Geschoss ausweichen musst, dann kommt dieses Attribut zum Einsatz.

Kampf – Dies ist ein Maßstab dafür, wie geschickt du im Kampf bist, sei es ein Faustkampf oder das Führen einer scharfen Klinge in der Schlacht.

Ausdauer – Dies ist ein Maßstab dafür, wie zäh du bist und wie viel Kraft du noch hast. Dieses Attribut wird sich im Verlauf des Abenteuers häufiger ändern als die anderen.

Im Gegensatz zu einigen anderen Spielbüchern werden deine Stärken und Schwächen in *OZ* nicht zufällig ermittelt. Stattdessen hängen sie davon ab, welche Rolle du wählst, um die Geschichte zu spielen.

~ SPEZIALFÄHIGKEITEN ~

Neben deinen drei Grundattributen besitzt du außerdem bestimmte Spezialfähigkeiten, die du auf deiner Reise durch Oz in kritischen Momenten einsetzen kannst.

Deine Fähigkeiten werden dadurch bestimmt, welchen Charakter du im Buch spielst, aber zur Übersichtlichkeit werden sie alle nachfolgend beschrieben.

Blitzschlag – Du kannst mit deinen Fingerspitzen Blitze aus knisternder, elektrischer Energie schleudern. Mit diesen Energieentladungen kannst du entweder Feinde kampfunfähig machen oder eine Maschine in Gang setzen.

Die Feder ist mächtiger - Du stammst nicht aus dem Land Oz und kannst gelegentlich die Erzählung einer Begegnung verändern, um nicht gegen einen Feind kämpfen zu müssen und unbeschadet davonzukommen.

Dompteur - Du kannst Bestien und wilde Tiere dazu bringen, dir zu gehorchen.

Fliegen - Du kannst der Schwerkraft widerstehen und wie ein Vogel fliegen.

Furchteinflößend - Du besitzt eine erschreckende Aura. Du scheinst einem Albtraum entsprungen zu sein, und wenn du wütend wirst, erzittern andere in Furcht vor dir.

Grips - Du bist besonders schlau und klug, kannst dich allein mit Köpfchen aus verzwickten Situationen befreien und ansonsten hirnerweichende Rätsel lösen.

Krähenmeister - Du kannst Krähen und andere Aasvögel dazu zwingen, deinen Willen zu verrichten.

Stärke - Du bist außerordentlich stark, kannst riesige Gewichte heben und Türen aus ihren Angeln reißen. Im Kampf sind deine Angriffe zudem viel wirkungsvoller.

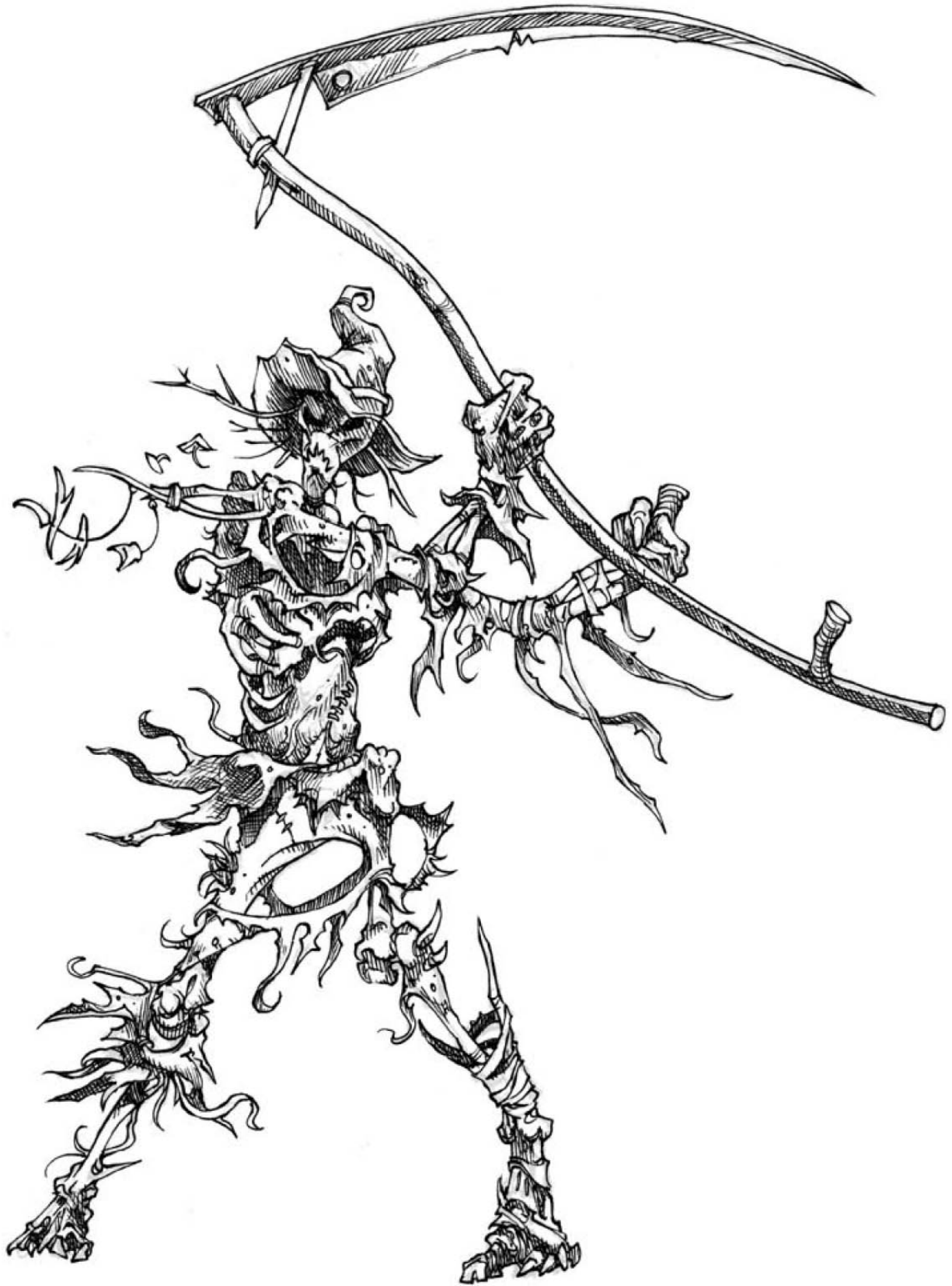
Über dem Regenbogen - Du stammst nicht aus dem Land Oz, daher kannst du, wenn du in die Enge gedrängt wirst, die Welt um dich herum verändern. Allerdings kannst du deine Lage dadurch auch verschlechtern, statt sie zu verbessern.

Windrufer - Du kannst wie aus dem Nichts mächtige Winde heraufbeschwören, die von heulenden Böen bis zu

orkanartigen Wirbelstürmen reichen, sofern du genug Zeit dafür hast und die Wetterbedingungen stimmen.

Wenn du aufgefordert wirst, dir eine bestimmte Spezialfähigkeit auszusuchen, dann markiere einfach die Zahl der betreffenden Spezialfähigkeit auf deinem Abenteuerblatt.

All diese Spezialfähigkeiten können jeweils nur **dreimal** im Verlauf des Abenteuers eingesetzt werden. Während dir einige einen dauerhaften Vorteil verleihen - etwa *Stärke*, die dich im Kampf kräftiger macht -, musst du jedes Mal, wenn du eine Spezialfähigkeit konkret einsetzt, auf dem Abenteuerblatt eines der Kästchen hinter der Fähigkeit abkreuzen.



»**ICH BIN ÜBERZEUGT, DASS DIE
EINZIGEN LEUTE, DIE DER
BEACHTUNG WÜRDIG SIND, DIE
UNGEWÖHNLICHEN LEUTE SIND.**«

~ **DEIN CHARAKTER** ~

Auf den folgenden vier Doppelseiten werden nacheinander die **vier spielbaren Hauptcharaktere** in *OZ* beschrieben, zusammen mit ihren Stärken und Schwächen. Lies sie dir sorgfältig durch, bevor du entscheidest, mit welchem Charakter du durch das Abenteuer spielen willst, da jeder den Verlauf der Geschichte auf ganz eigene Weise beeinflussen wird. Am Ende des Buches findest du auch **zwei Bonus-Charaktere**, die du aber erst ausprobieren solltest, nachdem du das Buch mit einer der vier Hauptfiguren gespielt hast.

Sobald du einen Charakter ausgewählt hast, schreibe seinen Namen in das Charakter-Feld auf dem Abenteuerblatt und zeichne das Symbol daneben, das zu diesem Charakter gehört, zusammen mit dem angegebenen Abschnittsmodifikator, den du anwenden musst, wann immer du dieses Symbol siehst. Trage dann mit Bleistift den Wert eines jeden Attributs in das entsprechende Feld auf dem Abenteuerblatt ein und Sorge dafür, dass du einen Radierer bei der Hand hast, da sich all deine Attribute irgendwann während des Abenteuers ändern werden (einige häufiger als andere).

Es gibt keine Einschränkung dafür, wie hoch deine Attribute im Verlauf des Abenteuers steigen können, wenn du Bonuspunkte dafür erhältst. **Sollte deine Ausdauer jedoch jemals auf 0 oder darunter sinken, ist dein Abenteuer vorbei und du musst sofort mit Lesen aufhören**; wenn du das Abenteuer erneut angehen willst, musst du von vorn anfangen, entweder mit dem gleichen Charakter oder einem anderen – das liegt ganz bei dir!

DOROTHY GALE

Dorothy ist ein Waisenkind, das von seiner Tante Em und Onkel Henry auf einer abgelegenen Farm in Kansas großgezogen wurde. Ein Tornado trug sie und ihren kleinen Hund Toto einst in das unwirkliche Land Oz davon. Sie tötete gleich die erste Person, die sie traf, als ihr Haus auf die Böse Hexe des Ostens krachte. Sie tat sich mit drei Fremden zusammen – einer Vogelscheuche, einem Zinnmann und einem feigen Löwen – und tötete auf Geheiß des Zauberers von Oz wieder jemanden, die Böse Hexe des Westens, um dadurch zurück nach Hause zu gelangen.



Immer, wenn du das Wirbelsturm-Symbol unter einer Abschnittszahl siehst, dann lies nicht den Abschnitt, **sondern ziehe 10 von der Zahl ab, blättere sofort zu diesem neuen Abschnitt und lies stattdessen dort weiter.**

GEWANDTHEIT 9

KAMPF 8

AUSDAUER 20

Spezialfähigkeiten *Die Feder ist mächtiger, Über dem Regenbogen*

Angst: Dorotheys größte Angst ist, dass ihrem treuen Hund etwas zustößt und dass sie nicht nach Hause zurückkehren kann.



DIE VOGELSCHEUCHE

Die Vogelscheuche ist Dorothy Gale zum ersten Mal auf einem Feld im Munchkinland begegnet. Sie begleitete Dorothy auf ihrer Reise in die Smaragdstadt, in der Hoffnung, dass ihr der Zauberer von Oz ein Hirn schenken würde. Nachdem die Vogelscheuche Dorothy dabei geholfen hatte, die Böse Hexe des Westens zu besiegen, gab ihr der Zauberer tatsächlich ein Hirn, allerdings eines aus Kleie und Stecknadeln. Seither gilt die Vogelscheuche als einer der weisesten Menschen in ganz Oz.



Immer, wenn du das Krähen-Symbol unter einer Abschnittszahl siehst, dann lies nicht den Abschnitt, **sondern ziehe 20 von der Zahl ab, blättere sofort zu diesem neuen Abschnitt und lies stattdessen dort weiter.**

GEWANDTHEIT 8

KAMPF 9

AUSDAUER 18

Spezialfähigkeiten *Furchteinflößend, Grips, Krähenmeister*

Angst

Die größte Angst der Vogelscheuche ist Feuer.

Wenn die Vogelscheuche einen Kampf überlebt hat, darf sie danach alle *Ausdauer* wiederherstellen, die sie in diesem Kampf verloren hat, abzüglich 2 Punkte, denn sie flickt sich wieder zusammen und stopft ihren Körper erneut mit Stroh aus. Hat sie zum Beispiel in einem Kampf mit einer Schar Eichhörnchen 10 Punkte an *Ausdauer* verloren, dürfte sie sich nach dem Kampf 8 Punkte an *Ausdauer* wieder gutschreiben.



DER ZINNMANN

Der Zinnmann ist ein Roboter, der vom Zauberer von Oz selbst gebaut wurde. Er besitzt nicht nur einen robusten Metallkörper, sondern hat auch eine Reihe von eingebauten Waffen. Er ist Dorothy zum ersten Mal begegnet, als sie ihn im Wald fand, wo er vor sich hin rostete, und sie erlöste ihn mit einer großzügigen Dosis Öl. Er hat ihr dann dabei geholfen, die Böse Hexe des Westens zu besiegen, bevor er für eine Audienz mit seinem Schöpfer, dem Zauberer, in die Smaragdstadt zurückkehrte.



Immer, wenn du das Zahnrad-Symbol unter einer Abschnittszahl siehst, dann lies nicht den Abschnitt, **sondern zähle 10 zu dieser Zahl hinzu, blättere sofort zu diesem neuen Abschnitt und lies stattdessen dort weiter.**

GEWANDTHEIT 7

KAMPF 10

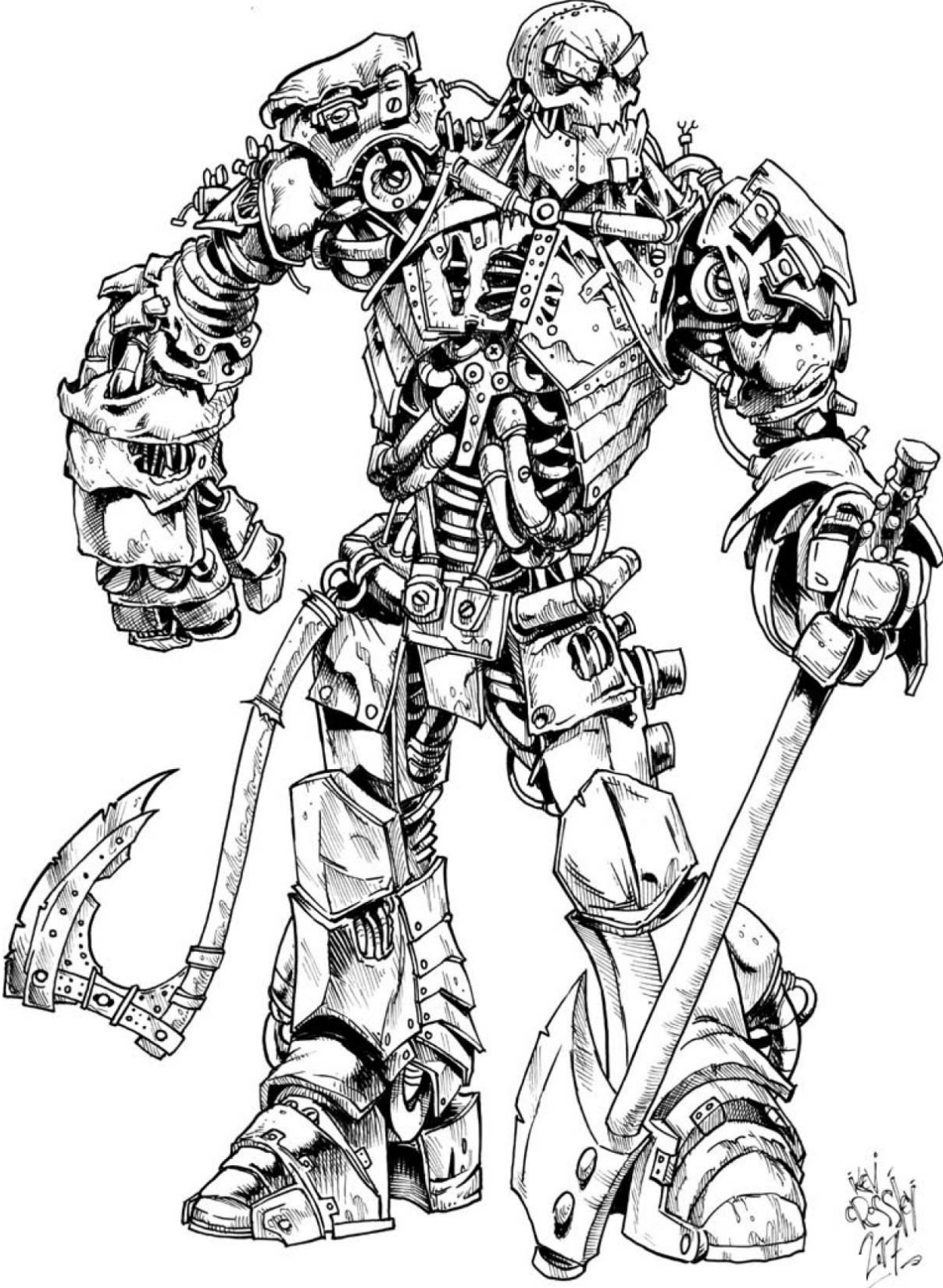
AUSDAUER 24

Spezialfähigkeiten *Blitzschlag, Grips, Stärke*

Angst

Der Zinnmann fürchtet sich davor, seine Identität zu verlieren und zu einer gefühllosen Maschine zu werden.

Aufgrund seiner großen Stärke darf der Zinnmann im Kampf 1 Punkt zu dem Schaden zählen, den er bei einem erfolgreichen Treffer anrichtet. Aufgrund seiner gepanzerten Außenhülle darf er außerdem jeden Schaden, den er durch einen Gegner erleidet, um 1 Punkt verringern.



DER LÖWE

Der Löwe ist der König der Tiere, der tapfere und edle Herrscher des wilden Waldes. Allerdings ist das nicht immer so gewesen. Einst führte der Zauberer Experimente an ihm durch, so wie er es bei vielen Tieren in Oz tat. Die Fähigkeiten des Zauberers als Chirurg und Vivisezierer haben dem Löwen seine menschliche Gestalt verliehen und es war die hemmungslose Suche des Zauberers nach Wissen, die den Wissenschaftler dazu brachte, Elektroden in das Hirn des Löwen einzusetzen, um herauszufinden, ob er seine Amygdala stimulieren und das Tier so noch aggressiver machen konnte. Leider lief das Experiment schief und er aktivierte stattdessen die Angstzentren des Löwen.

Nachdem er sich Dorothy bei ihrer Aufgabe, die Böse Hexe des Westens zu vernichten, angeschlossen und den Zauberer wiedergetroffen hat, leidet der Löwe nicht mehr unter der lähmenden Nervosität, die ihn in der Vergangenheit geplagt hat, auch wenn die Elektroden noch immer tief in sein Hirn eingepflanzt sind. Zudem hat er dem Dschungel Frieden gebracht.



Immer, wenn du das Löwen-Symbol unter einer Abschnittszahl siehst, dann lies nicht den Abschnitt, **sondern zähle 20 zu dieser Zahl hinzu, blättere sofort**

zu diesem neuen Abschnitt und lies stattdessen dort weiter.

GEWANDTHEIT 10

KAMPF 10

AUSDAUER 22

Spezialfähigkeiten *Dompteur, Furchteinflößend, Stärke*

Angst Der Löwe hat sich einst vor vielen Dingen gefürchtet, jetzt hat er nur noch Angst vor Spinnen.

Aufgrund seiner großen Stärke darf der Löwe im Kampf 1 Punkt zu dem Schaden zählen, den er bei einem erfolgreichen Treffer anrichtet.



»**HAB KEINE ANGST, WAS AUCH
PASSIERT, DENN HINTER DEN
WOLKEN IST IMMER DER
REGENBOGEN.**«

~ **ATTRIBUTSPROBEN** ~

An einigen Stellen des Abenteuers wirst du gebeten, eine Probe auf das eine oder andere deiner Attribute zu machen.

Wird deine *Gewandtheit* oder dein Wert für *Kampf* auf die Probe gestellt, **dann wirf einfach zwei Würfel**. Ist die gewürfelte Augensumme **gleich oder kleiner** dem entsprechenden Attribut, hast du die Probe bestanden; ist die Summe **größer** als das fragliche Attribut, hast du bei der Probe versagt. Wird deine *Ausdauer* auf die Probe gestellt, **wirf insgesamt vier Würfel**. Ist die Summe der Augen aller vier Würfel **gleich oder kleiner** deiner *Ausdauer*, hast du die Probe bestanden, doch ist sie **größer**, dann liegt das, was von dir verlangt wird, jenseits deiner Fähigkeiten und du hast bei der Probe versagt.

ATTRIBUTE ~ WIEDERHERSTELLEN ~

Es gibt verschiedene Wege, auf denen du verlorene Attributspunkte zurückgewinnen oder sogar Bonuspunkte erlangen kannst, durch die deine Attribute über ihren