

HOLLA, DIE WALDFEE

ZUSATZINHALTE ZUM DATAPULS HESSEN-NASSAU

VON DAVID GRADE

VORWORT

von Andreas „AAS“ Schroth

Wie bei millionenschweren Filmproduktionen bleiben auch bei uns häufig Schnipsel auf dem Schneidetisch liegen, die nicht mehr in das finale Produkt passen. Schade ist es um diese Inhalte immer. Aber manchmal ist es so schade um sie, dass wir euch diese einfach nicht vorenthalten wollen.

In diesem Schattenload findet ihr daher zusätzliche Informationen von David Grade zur rätselhaften Frau Holle und ihrem Reich, das im kürzlich erschienenen PDF „Datapuls: Hessen-Nassau“ eingeführt wurde (für diesen Schattenload besonders relevante Kapitel: *Frau Holle*, S. 17, *Frau Holles Reich*, S. 24, und dort speziell der Abschnitt *Unter dem Spiegel*, S. 26).

Viel Spaß mit dieser Erweiterung!

SPIELEN MIT (UND IN) HOLLES REICH

Östlich von Kassel bis hinter Mühlheim, südlich der A 38 bis zum Nationalpark Hainich zieht sich ein riesiges Gebiet aus Wäldern und Bergen.

Holles Reich ist Rückzugsgebiet für Extremisten, Urlaubsort für Superreiche, Herzland der expandierenden Holle Holding, die Mitte Deutschlands – und kaum noch sicher zu betreten:

Die mit dem langsamen, aber unaufhalt-samen Anstieg des Mananiveaus in der Sechsten Welt immer stärker werdende Erwachte Natur vertrieb die meisten früheren Bewohner. Fehlende Infrastruktur und magische Albträume aus Märchen und Sagen erschweren jeden Versuch einer Neubesiedelung.

Falls Holles Reich eine Metaebene mit eigenen Gesetzen ist – nur eine von unzähligen Theorien, denn niemand weiß genau, wer oder was Frau Holle ist –, scheint diese allmählich mit der Erwachten Realität der Sechsten Welt zu verschmelzen. Doch egal, ob es sich bei Holles Reich um eine eigene Metaebene, einen Metaebenenplitter aus der zerbrochenen Welt der Feen oder eine Alchera handelt: Der Begriff der *Ebene hinter dem Spiegel* hat sich dafür eingebürgert.

SL-INFORMATIONEN

In Frau Holles Land hinter dem Spiegel funktionieren elektronische Geräte oft fehl oder gar nicht. Gegenstände – nach Ermessen der Spielleitung kann dies auch Cyber- und Bioware betreffen – verwandeln sich bei kompletten Übertritten in die Spiegelebene in Gegenstände, die der märchenhaften Welt von Frau Holle angemessen sind. Ein Sturmgewehr wird zur Armbrust, eine Pistole zum Hirschfänger, das hochtechnische Sichtgerät vielleicht zu einer klobigen Brille oder einer Augenbinde mit „magischen“ Sichtverbesserungen, ein Cyberarm wird vielleicht zu einem normalen Arm mit komplexen Tätowierungen.

Der Technologiestand kann je nach Festlegung der Spielleitung zwischen Steinzeit und früher Neuzeit variieren, bleibt aber innerhalb eines Übertritts gleich. Beim Übertritt zurück in die Sechste Welt verwandeln sich alle Objekte und Implantate in das, was sie vor dem Übergang in die Spiegelebene waren.

Wenn die Spielleitung das möchte, kann diese Verwandlung auch die Fertigkeiten der Charaktere betreffen: „Absicht“ der Verwandlung ist es ja eigentlich – sowohl was die magische Natur der Spiegelebene im Spiel als auch die Regeln dazu betrifft – die Eindringlinge der Natur von Holles Reich zu unterwerfen, nicht ihr Wesen von Grund auf zu ändern.

Wessen Sturmgewehr sich also in eine Armbrust verwandelt, wird mit dieser Armbrust ebenso gut umgehen können wie zuvor mit dem Sturmgewehr: Die betreffenden Fertigkeiten werden einfach angepasst.

Sofern sich elektronische und andere „unpassende“ Geräte beim Übergang nicht verwandelt haben – ebenfalls nach Entscheidung der Spielleitung –, ziehen sie die Aufmerksamkeit der Flora und Fauna von Holles Reich auf sich. Auch wer Umweltverschmutzungen und andere Akte gegen die Natur begeht, wird bevorzugtes Ziel von Angriffen und Ungemütlichem durch Tiere und Pflanzen, von denen viele intelligent sind und sogar reden können.

Wer umgekehrt Aufforderungen von belebten Lebensmitteln oder Reisigbesen folgt

und sich fleißig, artig und duldsam zeigt, wird von der Umgebung freundlich behandelt: Schuhe sinken nicht so tief in den Matsch, das dornige Geäst schlägt nicht ins Gesicht und ein Eichhörnchen könnte liebevoll eine bereits geknackte Nuss vorbeibringen.

Runs in Holles Land sollten eher unauffällig durchgeführt werden, weil sich schnell die Natur um Störende herum verschwört und verdichtet. Wer es knallen lassen will, kann aber auch Kriege zwischen zwei Siedlungen inszenieren oder die Runner mit einer Bundeswehreinheit zu einer Rettungs- oder Bestrafungsmission reinschicken.



In der Spiegelwelt sind auch Grabenkämpfe samt Niemandsland und Artilleriebeschuss denkbar, zumal es so zu sein scheint, dass die „Verwandlungsmächte“ der Spiegelebene nicht grenzenlos sind: Je größer die Menge und Masse der Eindringenden an einer einzelnen Stelle sind, desto unvollständiger ist oft die Verwandlung. Während eine kleine Runnergruppe sich also in Märchengewandung und mit primitiven Waffen wiederfinden mag, könnte eine eindringende Panzerdivision sich nur unvollständig oder auch gar nicht verwandeln – und dann umso erbittertere Gegenwehr der Märchenwelt erfahren.

Es gibt also ganz nach Entscheid der Spielleitung viele Möglichkeiten, Runs und andere Konflikte hinter dem Spiegel spannend, irritierend, beängstigend oder auch humorvoll zu gestalten.

GERÜCHTE AUS HOLLES REICH

Hier einige der Gerüchte, wie sie zwischen Einsatzkräften kursieren, die sich auf Patrouillen in Holles Reich vorbereiten und in kleinen Feldlagern im Grenzbereich stationiert sind:

„In den Wäldern hausen Metamenschen, die mit den Gehölz verwachsen sind. Selbst wenn wir sie erschießen, laufen sie weiter, gehalten von Wurzeln und Ranken.“

„Wir waren drei Wochen an der 249 stationiert. Schon am ersten Tag gab es Fälle von Halluzinationen. Chummer haben in ihren

Rationen Mäuler gesehen und Augen, eine schwor, ihr Energieriegel habe sie angefleht, ihn zu essen, zu fressen, zu zermalmen.“

„Hier, siehst du die Aufzeichnungen von meiner Drohne? Es sieht so aus, als würde sie von einem Wolkententakel gepackt und zerquetscht, siehst du das?“

„Die Lebensmittel waren besessen! Einmal sind einem Soysteak Arme und Beine gewachsen, und es hat versucht, einem Kameraden die Zunge rauszureißen.“

„Da war dieser fürchterliche Drang zu putzen. Erst haben wir nur die Waffen gescheuert, dann die Stiefel, den Boden, die Hände, bis es geblutet hat. Und dann diese Albträume von Dreck, der uns aus allen Poren drang: Unrat, Fischabfälle, die mir aus dem Mund drangen.“

„Wir waren auf der Anhöhe und haben über die Wälder und Auen geblickt, Dampf oder Nebel stieg auf und die Sonnenstrahlen wirkten wie gleißende Speere aus einer anderen Welt. Ich habe mich gefühlt wie in einer anderen Welt, und dann haben wir sie gesehen: Mammuts, die aus dem Wald trotteten.“

„Hinter dem Spiegel verläuft die Zeit anders. Wir hatten mal den Kontakt zu einer Späheinheit verloren und zogen uns ohne sie zurück. Zwei Tage später tauchten sie wieder auf, erzählten aber, sie hätten Monate, wenn nicht Jahre verloren in Holles Land verbracht.“

„Wir hatten mal das Problem, durch ein Dornengestrüpp nicht durchzukommen. Je mehr wir mit Beilen und Schwertern dagegen vorgingen, desto dichter wurde es. Völlig erschöpft und mit vielen Verwundeten, ging dann unsere Truppführerin hin, *knickste* und bat höflich, ob das Gestrüpp nicht einfach Platz machen könnte. Sie meinte das natürlich als Gag, aber es hat funktioniert!“

GERÜCHTE ZU HOLLES TEICH

„Im Hohen Meißner liegt Frau Holles Teich. Er ist der Metamenschheit schon Jahrtausende bekannt und wird mal als trüber Pfuhl, mal als Ort magischer Schönheit beschrieben.“

„Vor dem Erwachen fanden sich römische Sesterzen aus den Jahren vor Christus in ihm und Handwerksgegenstände aus der Steinzeit. Ob sie von Ertrunkenden stammen oder Opfergaben waren ist unklar.“

„Die Tiefe des Teichs variiert in Berichten zwischen zwei Metern und unendlich. In der Mitte des Gewässers liegt ein eiskalter Quell, aus dem es gespeist wird. Wer in ihn hinabtaucht, soll zu Frau Holles silbernem Schloss gelangen, voll Blumen, Obst und Kuchen.“

„Um den Teich soll ein Hochsumpf liegen, einst mit einer Steinmauer unbekannter Herkunft umgeben, die genauso in ihm versunken ist wie Pferde und Menschen.“

„In den See sollen in mondlosen Nächten die Seelen der Toten wandern, die keine

Aufnahme in himmlische Hallen gefunden haben, um auf die andere Seite zu gelangen.“

RUNS IN HOLLES LAND

Hier ein paar Ideen für Schattenläufe in die wundersame, schreckliche Holle-Welt:

LEIDENDE LERNENDE

Frau Schmidt ist Lamia Meertes, die vor sechs Monaten bei der Holle Holding gekündigt hat und zu ihren Eltern in einen großen Plex gezogen ist. Die Familie hat zusammengelegt, um Lamias Kinder Iris (9) und Aries (14) aus einem Internat im Holleland zu extrahieren. Das Sorgerecht liegt bei der Holle Holding. Frau Schmidt ist nicht bewusst, dass das Internat inzwischen in der Spiegelebene liegt. Als die Runner die große Hecke um das Internat überwinden, verwandeln sie sich in Zöglinge, die bereits erwartet und frisch im Internat vorgestellt werden, natürlich mit neuen, altdutschen Namen. Sie müssen zunächst herausfinden, wer Iris und Aries sind, und dann sowohl den strengen Mamsells und Pedells als auch Spiegelebene selbst entkommen. Zusätzliche Komplikation könnte Raugo Oudraogo sein, der Vater der Kinder. Seine Ex-Frau Lamia hat auch ihn zur Finanzierung des Runs herangezogen. Jetzt will der CEO von Evo, der endlich ein Lebenszeichen seiner Kinder erhalten hat, sie für sich haben, um sie vor der Mutter zu schützen, die ständig von einem sektenhaften Arbeitsplatz zum nächsten wandert. Er hat keine Scheu, seinerseits Runner, Konzerngardisten und Anwaltsgeschwader einzusetzen.

ADLER FÜR DIE HEIMAT

Gerüchte über den längst ausgestorbenen, vor Urzeiten in Neuseeland beheimateten Haastadler in Frau Holles Reich haben Aotearoa erreicht. Die dortige Regierung möchte sich ein Paar sichern, aufgrund von diplomatischen Spannungen mit der ADL und erst recht der Holle Holdingist das aktuell jedoch schwierig bzw. extrem kostspielig. Die Regierung beauftragt einen Herrn Schmidt, Runner zu suchen, die das Holleland nach einem Haastadlerpaar absuchen, es fangen und zu einem Transportflugzeug an einem der internationalen Flughäfen der ADL bringen. Sie zu finden und gesund abzuliefern, ist schwierig: Haastadler wiegen bis zu 18 Kilo, haben eine Spannweite von drei Metern und die Erwachte Version kann Beute bis zum zwanzigfachen ihres Körpergewichts tragen.

VERGRABENE GEFAHREN

Antia „Earthfire“ Braun, GreenWar-Aktivistin der ersten Stunde, lebt mittlerweile in einem Altenheim in einem Plex der ADL, finanziert durch ihren letzten Raubzug. Vor

FRAU HOLLE

- Um Licht in die Besitz- und Finanzverhältnisse der Partei der Nationalen Erneuerung (PNE) zu bringen, recherchierten Runner zu finanziellen Verstrickungen der Landesregierung, der lokalen Wirtschaft und zu Landkäufen in Hessen-Nassau. Dabei stießen sie auf die Holle Holding, die seit 2011 Grundstücke rund um den Hohen Meißner, Hotels, Gewerbebetriebe und Tourismusdienstleister kauft und Anteile an Konzernen hält. Hinter der Holle Holding steckt Holda Holle, besser bekannt als Frau Holle. Ja, *die* Frau Holle, willkommen in der Sechsten Welt. Ich lasse euch das mal hier ... +2.5mp
- Abeemick
- Meine Fresse, *Grundstücke rund um den Hohen Meißner?* Frau Holle gehört der Berg und praktisch das ganze Gebiet östlich von Lichtenau. Das sind 3.500 Quadratkilometer, etwa 1 Prozent der Fläche der ADL, das ist viel.
- Zwieblbloomt
- Holle hat Bergfalk als Finanzier der politischen Rechten in Hessen-Nassau abgelöst. Gleichzeitig gilt ihr Land als Rückzugsgebiet für linke Freischärler und GreenWar-Aktivistinnen. Bastelt sie an einer Querfront?
- Moltke
- Meine Kontakte beim Great Grand Coven sind sehr an den Daten interessiert und bezweifeln, dass es sich bei Frau Holle um *die* Frau Holle handelt, die einigen Hexen als Schutzgeist dient.
- Myriell
- GreenWar zeigt auch Interesse an dem Drop.
- Ecotope

GODALERT SHUTDOWN INITIATED
WER BIST DU. SCHRECKLICHE? STAMMST DU VON MENSCHEN? ODER AUS HOLLES NÄCHTLICHEM HEER?

ihrem Tod will sie eine letzte Sache aus der Welt schaffen: Vor fünfunddreißig Jahren hat sie ihr Versteck aufgegeben, in dem sich noch immer etwas befindet, das sie unbedingt zurückhaben möchte. Das Versteck ist ein eingegrabener Ares Citymaster im Wald zwischen Mülhausen und Vogtei; darin ein handgeschriebenes Büchlein mit den Namen von sieben, damals jungen GreenWar-Aktivistinnen, die inzwischen wichtige Position im GreenWar-Netzwerk bekleiden. Dieses Büchlein plagt sie in ihren Albträumen; sie möchte nicht schuld daran sein, dass ihre Kameradinnen und Kameraden auffliegen. Sie setzt die Runner als ihre Erben ein, wenn sie das Büchlein finden und zerstören. Vielleicht liegt das Büchlein noch an seinem Platz, vielleicht ist es in der Sammlung einer jungen Aktivistin des Höhlendorfes, das sich mittlerweile mit und um Earthfires altes Versteck gebildet hat und das die Runner infiltrieren müssen. Vielleicht wären die Bewohner des Dorfes sogar bereit, Earthfire, die alte Hüterin des Grüns, aufzunehmen.

DIE ÄPFEL AUS FRAU HOLLES GARTEN

Aidan Khamadji, Professor einer Universität der Bundeswehr, hat ein Problem: Er erforscht die belebten Nahrungsmittel der Truppe im Hollegebiet. Hierfür braucht er neue Proben belebter Nahrungsmittel aus dem Landesinneren. Weder Generalität noch Regierung wollen aktuell einen Trupp ins Gebiet der Holding schicken, laufende Gerichtsverfahren plus Unwägbarkeiten bei der Missionsplanung und so. Ein verdeckter Einsatz von Runnern wird aber gerne finanziert. Für jedes Kilo brauchbares Probenmaterial gibt es 4000 €, bis zu einer Grenze von zwanzig Kilo. Die Spielanleitung entscheidet, wie viele Brote, Äpfel, Puddings etc. noch belebt sind, nachdem sie aus Holles Reich entführt wurden, und wie lautstark sich ein Rucksack voller Trauben über ihre Entführung beschwert oder die Umgebung auffordert, sie endlich zu essen. Zusätzlich winkt eine zwar weit hergeholt, aber im Erfolgsfall wahrhaft „unbezahlbare“ Zusatzmission: Khamadji hat in alten Märchen Erzählungen von Äpfeln und Broten aus Frau Holles eigenem Garten entdeckt, die nach dem Verzehr – solange man ein Stückchen übrig lässt – „nachwachsen“. Sollte es solche Wunderdinge geben und sollten diese über die Grenze des Spiegels gebracht werden können, ohne ihre magischen Eigenschaften zu verlieren, könnte das den Hunger auf der Welt auf ewig beenden. Khamadji hat für diese abseitige Zusatzmission kein Budget, ist sich aber sehr sicher, dass er selbst und die Runner bei Erfolg unendlich reich werden können. Ein Käufer wird sich in jedem Fall finden lassen. Und ebenso genug Konzerne, die für die Vernichtung solcher Zaubernahrung über Leichen gehen würden.

WOLKENJÄGER

Die MCT-Tochter Creative Magical Research aus Mannheim macht sich Sorgen um die seltsamen Wolkenformationen im Hollereich. Wenn möglich, soll eine der Erwachten Wolken eingefangen werden, um sie zu studieren. Um keine Spannungen mit der Holding zu riskieren, werden über eine Frau Schmidt Runner rekrutiert. Wie sie so ein Wolkengebilde fangen, ist ihre Sache; MCT kann aber über Frau Schmidt mit motorlosen Deltaseglern aushelfen, plus Windgeistern, die sie antreiben. Es gibt (noch?) nicht viele von den Wolkenwesen, sie treten vereinzelt auf und sind friedlich, wenn sie in Ruhe gelassen werden. Auf aktive Elektronik und speziell alles, was Funkwellen aussendet (Stichwort *Kabellose Matrix*), reagieren sie ungelassen.

Über die Wolkenwesen

Die Erforschung der Erwachten Wolkenwesen (Urtinebula) steht weltweit noch am Anfang, sodass es noch keine abschließende Klassifizierung, Aussagen über Fortpflanzung, Ernährungs- und Wahrnehmungsweise sowie Verhalten gibt. Will die Spielanleitung etwas Besonderes bieten, kann sie das von den Runnern gefangene Wolkenwesen mindestens vorläufig nach dem Charakter mit dem höchsten Charismawert (oder dem Charakter, dessen oder deren Spieler oder Spielerin sich am meisten freuen würde) benennen. Das Wolkenwesen, das die Runner fangen können, ist mit 2000 Kubikmetern Größe ein kleines Exemplar. Seine Nebelgestalt kann mit einem Kompressor auf 2.700 Liter verdichtet werden – gerade klein genug, um in einen handelsüblichen Flüssiggastank zu passen.

Spielwerte Urtinebula

K16 G2 R2 S16 W8 L2 I4 C5 M6 ESS6

Initiative: 6 +1W6

Handlungen: je Tentakel 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 16 / 12

Verteidigungswert: 16

Bewegung: 18/36/+4 (immer fliegend)

Fertigkeiten: Athletik 10 (Fliegen +2), Nahkampf 6, Wahrnehmung 6

Kräfte: Bewegung, Dualwesen, Elementarer Angriff (Elektrizität), Nebelgestalt, Regeneration, Verschleierung, Verwirrung

Angriff: 8 Tentakel; Schaden 8B, Angriffswerte: 18/-/-/-

VERSTECKTE VORRÄTE

Um Späher zu unterstützen und um Schutzhöhlen, vielleicht gar einen geheimen Stützpunkt, anzulegen, beauftragt Argus die Runner, Vorratskisten an bestimmten Orten im Hollereich im Boden zu vergraben. Dabei soll möglichst keine Technik eingesetzt werden, damit die Unternehmungen nicht auffallen. Von Wasserkanistern über palettenweise Munitionskisten bis hin zu Maulwurfsdrohnen zum Bau unterirdischer Anlagen ist alles dabei. Um den Ein-

satz von Elektronik zu vermeiden, schlägt Herr Schmidt den Einsatz von Mulis vor. *Vieler* Mulis. Er gibt den Runnern GPS-Daten und einen ausgedruckten Sternenan Atlas samt Sextanten mit, um die Zielstandorte bestimmen zu können, falls die GPS-Geräte ausfallen sollten. Für jeden Runner gibt es zudem einen Saeder-Krupp Dreifachspaten Gen VII als Geschenk dazu.

AUS GROSSER HÖHE

Ein Auszug aus *Veitstanz' Bericht, den Abemick aus dem Datapuls geworfen hat, der aber lebenswichtige Informationen für Wolkenjäger enthält:*

„Ich wählte den Luftweg, obwohl die Wetter- und Flugbeobachtung auch vor diesem Zugang warnen. Die Wind-, Wetter- und Wolkenverhältnisse in Holles Reich wechseln häufig, teilweise losgelöst von den umgebenden Wetterlagen und den großen Hoch- und Tiefdruckgebieten, die unseren Globus umspannen. Lokal einzigartige Wetterphänomene waren und sind weltweit üblich, jedoch nicht so stabil einzigartig, wenn ihr wisst, was ich meine.

Klarer Himmel kann in unter einer Stunde von Stratuswolken abgelöst werden. Diese niederen Schichtwolken scheinen sich dabei aus dem Dunst zu speisen, der aus den Wäldern und Auen des Landes emporsteigt. Die Halos und Lichteffekte, welche üblicherweise mit dieser Wetterlage einhergehen, wirken intensiver und magischer, und sie sind sowohl vom Boden als auch von der Luft aus ein fantastischer Anblick. Die Strati steigen und ballen sich zu weißen Cumuluswolken zusammen. Das sind diese Kuschelwolken, die ihr in Bilderbüchern für Kinder findet, und die meist mit Aufwinden einhergehen – fantastisch für Segel- fliegende, Drachen und Adler. Ich schwöre, ich habe ein Haastadlerpaar gesehen.

Bei diesen Aufwinden kommt es am häufigsten zu einem Phänomen, bei dem es aus dem Land zu regnen, zu hageln oder zu schneien beginnt. Örtlich gibt es auch im Hochsommer Schnee; ein Gestöber, das allerdings zu keiner geschlossenen Schneedecke führt, und dessen Schnee in den Wolken, in die er schneit, verdampft. Dann ballen sich die Cumuli zu dunklen, dichten Ambossen zusammen: Cumulonimbuswolken, die sich über zehn und mehr Kilometer stapeln und wie umgedrehte Ambosse über dem Land dräuen. Ihre internen Turbulenzen werden auch großen Flugzeugen gefährlich, weswegen die Gegend ob des unvorhersehbaren Wetters von vielen Linien umflogen wird.

Mit heftigem Regen, Hagel, auch Schnee zu ungewöhnlichen Jahreszeiten und örtlichen Gewitterstürmen wettern die Cumulonimbi ab. Und während noch Feuchtigkeit aus den Blätterdächern tropft und die Luft dick ist vom aufsteigenden Geruch des Humus, spannt sich schon wieder klarer Himmel über das Land.“