

Das Vereinsmagazin der **Augsburger SpieleSpieler e.V.**

ausgshurger

SPIELESPIEGEL

Nr. 1 · März 94

rollen, Brettfern und simulieren

DM 3,50



Da war es also mal wieder: mein altes Problem mit dem Vorwort...

Wie üblich an dieser Stelle muß sich jemand finden, der einige weise Worte zum besten gibt und womöglich sogar noch einige Anekdoten zum vorliegenden Magazin zu erzählen hat.

VORWEG GESAGT

Hm, mal sehen, vielleicht fällt mir auch was ein.

Zum Beispiel, daß eine Ewigkeit vergangen ist, seit wir zum ersten Male von diesem Magazin für die Augsburger SpieleSpieler e.V. (damals noch kein Verein) gesprochen haben und daß ich echt froh bin, es euch jetzt endlich vorlegen zu können.

Und ihr könnt mir glauben, es war nicht immer einfach; anfangs war ich, natürlich, voller Enthusiasmus, der aber schon bald dadurch gedämpft wurde, daß die mir versprochenen Artikel und Beiträge lange auf sich warten ließen, in einigen Fällen einfach zu lange...

Schließlich aber faßte ich mir eines Tages, als eigentlich schon keiner mehr so recht an dieses Projekt glauben wollte (und die meisten es wahrscheinlich schon vergessen hatten), ein Herz und begann mit der Arbeit an der ersten Ausgabe des Augsburger Spiele-Spiegel, dem hauseigenen Fanzine der Mitglieder unseres Vereins für die Mitglieder unseres Vereins.

Und da ich zum ersten Mal seit langer Zeit wieder so etwas verbrochen habe, hat es ganz schön lange gedauert, bis ich alles einigermaßen zum laufen gebracht habe; und ich habe ziemlich viele Fehler gemacht, von denen man aber jetzt (hoffentlich) nichts mehr merkt und die beim nächsten Mal auch (hoffentlich) nicht wieder vorkommen werden.

Aber ich glaube, jetzt habe ich mich genug selbst beweihräuchert und deshalb nochmal zurück zum Inhalt dieser

Ausgabe des Augsburger SpieleSpiegels: auf immerhin 24 Seiten findet ihr ein buntes Sammelsurium an Lesestoff, der hoffentlich allen von euch einigermaßen Kurzweil verschaffen wird.

Und ich bin mir immerhin in einer Sache ziemlich sicher: egal, wer in den

nachfolgenden Seiten zu schmökern anfängt, er hat ein Hobby, das uns alle verbindet – nämlich das Spiel!

Und ich denke in letzter Zeit ziemlich oft daran, daß das doch eine tolle Angelegenheit ist, wenn man selbst als sogenannter »Erwachsener« immer noch Zeit findet für eine gute Partie Was-weiß-ich, Hauptsache, ein Spiel...

Und obwohl wir alle in unseren Motiven, Charakteren und Handlungen total verschieden sind, führt uns doch dieses Hobby immer wieder zusammen. Oder sollte es zumindest, denn ich weiß, daß zu viele kleinliche Rangelien dem deutschen »Vereinsmeier« oftmals wichtiger sind als ein harmonisches Miteinander...

Schade, eigentlich...

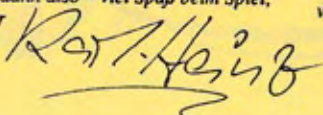
Wie jedes Mitglied weiß, finden sich hier im Augsburger SpieleSpiegel nur Artikel zum immer wieder schmökern, also keine Berichte mit aktuellem Bezug – denn dafür gibt es ja unser monatliches Infoblatt (das ihr alle wahrscheinlich brav lest, gelle!)

Ich hoffe jedenfalls, daß ihr Freude an den folgenden Seiten haben werdet; und falls euch was nicht paßt – wir können nur besser werden, also meldet euch ruhig!

Das ist euer Magazin, vergeßt das nicht, und vor allem schreibt, schreibt, schreibt...

Damit die nächste Ausgabe umfangreicher wird!

Bis dann also – viel Spaß beim Spiel, euer



INHALT

Seite 2 ..Vorwort, Inhalt, Impressum
Karl-Heinz Zapf

Seite 3Fast magische Artefakte
Michael Bayer

Seite 4Zitate

Seite 5Die Neonratte
Tim Struck, Christoph Benteld

Seite 10Kreaturen der Nacht
Heidi Riederer

Seite 11Der letzte Abend
von Atlantis
Thomas Rau, Karl-Heinz Zapf

Seite 14Das Auge des Abyssus
Karl-Heinz Zapf

Seite 21Berühmte letzte Worte

Seite 22Quo vadis, Rollenspiel
Tim Struck

Seite 23Berühmte letzte Worte

IMPRESSUM

• Der Augsburger SpieleSpiegel ist das offizielle Magazin der Augsburger SpieleSpieler e.V.

• Redaktionsanschrift:
Karl-Heinz Zapf, Zieglerstraße 6,
86199 Augsburg, Telefon 0821/994744

• Verantwortlich im Sinne
des Presserechts: Karl-Heinz Zapf

• Preis: 3,50 DM

• Auflage: 100 Exemplare

• Grafiken: Katja Braasch

• Layout und Satz: Karl-Heinz Zapf
Nachdruck, komplett oder auszugsweise, bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Redaktion.
Für alle namentlich gekennzeichneten Beiträge sind die jeweiligen Autoren verantwortlich.

Augsburger SpieleSpieler e.V.
im März 1994

Hast du es satt, die edlen Recken deiner Abenteurergruppe für ihre Erfolge mit so einfallsreichen Artefakten wie den althergebrachten Schwertern plus x, den obligatorischen Heiltränken oder den üblichen Schriftrollen zu belohnen?

Fallen dir als Ersatz für diesen langweiligen Kram keine Gegenstände mehr ein, weil der Gipfel der Absurdität und Nutzlosigkeit dieses selbstgemachten, magischen Schnickschnacks längst überschritten ist?

Oder möchtest du einfach mal ein paar nützliche Dinge in deine

Schatzkammern (oder sonstwohin) legen, deren Zweck und Nutzen vielleicht nicht sofort offenkundig ist und an denen auch »Magie erkennen«-Sprüche wirkungslos verpuffen?

Wie dem auch sei; hier wird dir nun ein Sammelsurium von

nicht-magischen Kostbarkeiten aus aller Herren Länder präsentiert, was die Möglichkeit bietet, mal etwas andere Artefakte in dein Abenteuer einzubauen, ohne stets auf die abgenutzte Zutat »Magie« zurückgreifen zu müssen, wobei aber ähnlich nützliche Effekte erzielt werden:

G ^{fast} **MAGISCHE GEGENSTÄNDE**

Tjaerisches Waffennöl

Aus dem ewigen Eis der Nordland-Regionen stammt eine träge Flüssigkeit, die von den eingeborenen Barbaren aus der Niere des seltenen Skelfard-Wales gewonnen wird.

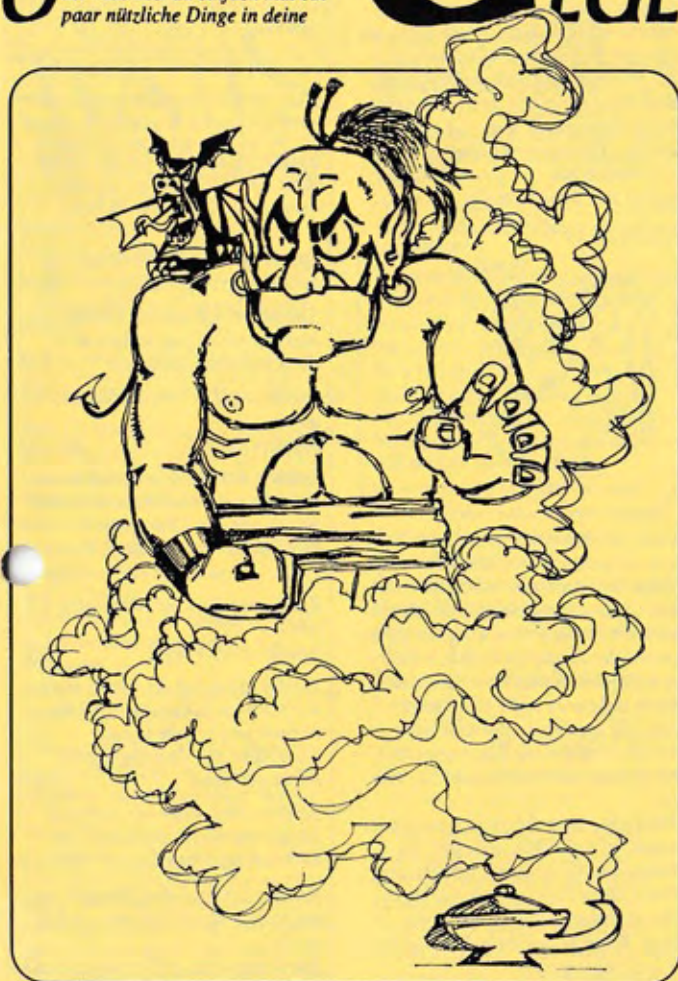
Trägt man dieses Öl großzügig auf einen metallenen Gegenstand auf und läßt das Ganze einige Stunden unter Hitzeeinwirkung ruhen, so verbinden sich Bestandteile des Trans mit dem Metall und führen so zu einer bemerkenswerten Härtung desselben. Rüstungsteile können so in ihrer Effektivität gesteigert werden, aber auch bei metallenen Waffen läßt sich eine Erhöhung des Kampfwertes feststellen.

In unseren Regionen ist das tjaerische Waffennöl äußerst selten und wird meist in kleinen, nahezu luftdichten 0,5 l-Fläschchen gelagert (reicht für zwei Schwerter oder einen Brustpanzer oder drei Helme, etc.)...

Khtumbana-Egel

Die heißen, feuchten Sumpfgelände des oberen Bathenga-Beckens sind ja für ihre erschreckende Vielfalt an Tieren – besonders an Insekten – bekannt. Dort lebt auch der Khtumbana-Egel, ein scharzglänzendes, nahezu ovales Tierchen, dessen 8-10 cm langer, flacher Leib an der Oberfläche keine Gliedmaßen aufweist.

Die Unterseite hingegen ist besetzt mit



einer Vielzahl feiner Nesselhärchen, die der Fortbewegung im Wasser dienen; ihr primärer Zweck besteht aber in der Fähigkeit, diese Härchen durch die Haut eines Opfers hindurchzutreiben und sich anschließend vom Blut dieses Wirtes zu ernähren.

Aber auch der Wirtkörper kann einen Vorteil daraus ziehen!

Um das Blut nicht gerinnen zu lassen, stößt der Egel eine Substanz in die Blutbahn aus, die den angenehmen Nebeneffekt hat, daß sie das Blut reinigt! Die Eingeborenen benutzen diese Tiere als Heilmittel gegen eine Vielzahl von Krankheiten und man sagt, daß sogar einige Gifte damit neutralisiert werden können. Für eine medizinische Anwendung dieser Tiere sind mindestens vier Exemplare notwendig, welche an Arm- und Beinschlagadern ausgesetzt werden sollten.

Da sich die Tierchen aber auch vom Blut des Erkrankten ernähren, ist zu beachten, daß bei einer langfristigen Behandlung die Chance für den Heilungserfolg zwar steigt, die Lebenskraft des Betroffenen aber dabei stetig abnimmt. Daher sollte man nach spätestens zwei Wochen die Therapie (mittels einer Prise Salz) beenden.

Nur über wenige Händler und Abenteurer gelangen die Khtumbana-Egel auch zu uns, um für horrenden Summen den Besitzer zu wechseln. Meist handelt es sich dabei um vier bis sechs Exemplare, die aber in Wasser gehalten und über Luftzufuhr und gelegentliche Nahrung verfügen müssen.

Wolfspfeife

Diese ca. 8 cm lange, hölzerne Pfeife ist das Produkt eines alten Schamanen, welcher diese Instrumente irgendwo im Kotoinov-Steppenland herstellt und in geringer Stückzahl an die Nomadenstämme weiterverkauft.

Über Umwege gelangte dieser Gegenstand letztlich zu uns.

Wenn man kräftig in so eine Pfeife hineinbläst, ist zwar kein Ton zu hören, doch die zu beachtende Wirkung ist phänomenal: Wölfe und andere hundelähnliche Wesen ergreifen panikartig die Flucht. Unbestätigten Gerüchten zufolge erstreckt sich diese Wirkung auch auf magische Kreaturen wie Werwölfe oder Höllenhunde.

Seidenfäden aus Kai-Tengh

Die kleine Provinz Kai-Tengh in den fernöstlichen Ländereien des Kontinentes ist innerhalb des Textilgewerbes bekannt für die Feinheit und die Pracht ihrer Stoffe, die dort mit großer Sorgfalt hergestellt werden.

Weniger bekannt ist, daß dort auch eine Seidenraupenart gezüchtet wird, welche angeblich nur an diesem Ort überleben kann. Die gesponnenen Fäden dieser Raupe zeichnen sich durch eine unglaublich hohe Reißfestigkeit aus, woraus vielfältige Verwendungsmöglichkeiten resultieren; nahezu reißfeste Seile, Schußwaffen mit enormer Reichweite und hervorragender Durchschlagskraft, äußerst beständige Kleidungsstücke und vieles mehr. Leider bringen nur wenige Karawanen aus dem Osten geringe Mengen dieser Kostbarkeit mit, was diesen Faden natürlich sehr begehrt macht.



Diese Auswahl an Gegenständen kann nun auf unterschiedlichste Art und Weise Verwendung in Abenteuern finden: als teures Handelsgut, als Gegenstände mit wundersamen Eigenschaften (wobei der Spielleiter natürlich noch dem Regelwerk entsprechende, genaue Werte definieren muß), als absolut neue, für die Abenteurer noch unbekannte Artefakte, als Kaufgegenstand mit genauer Gebrauchsanleitung, etc., etc.

Wie auch immer, dieses Angebot könnte möglicherweise dazu verhelfen, die Monotonie der üblichen Aufmerksamkeiten für zu honorierende Helden zu durchbrechen und auch mal etwas mehr Würze in den Verlauf eines Abenteuers zu bringen...

■ Michael Bayer

Spielleiter: Du kommst ins Unterdeck!

Spieler: Wen darf ich denn decken?

Spielleiter: Du darfst das Deck schrubben! Traveller

Spieler: Hast du eine ungefähre Vorstellung davon, wie lange das Abenteuer dauert?

Spielleiter: Zwischen 20 Minuten und 20 Stunden!

Spieler: Ach, soo genau wollt' ich es gar nicht wissen. DSA

Spielleiter: Das Geheul von Wölfen und das Gefiepse von irgendwelchen Viechern... Midgard

ZITATE

Spieler: Schmeißen wir die Statue doch um – vielleicht ist sie hohl!

Spieler: Vielleicht bist du hohl! Midgard

Spielleiter: Mit quietschenden Hufen hält der Wagen an! DSA

Spielleiter: Ich möchte nochmal darauf hinweisen – es ist kein unbedingtes tödliches Abenteuer. CoC

Spielleiter: Bei 1 bis 20 passiert nichts.

Spieler: Auf W20? Midgard

Spieler: Könnte es sein, daß er von einer fremden Macht übernommen wurde, von den Charmax?

Spielleiter: Was, von Karl Marx? Traveller

Spielleiter: Seid ihr wahnsinnig geworden?

Spieler: Gute Frage. CoC

Spieler: Stop, faß die Ratten nicht an! Nachher haben die Pestflöhe und wir werden alle krank!

Spielleiter: He, du bringst mich direkt auf Ideen! WFRP

Spieler: Jetzt reden wir aber mal wieder von was normalem – laß mich nochmal zuschlagen! Midgard

Spieler: Ich spiel dem Nashorn was auf meiner Mandoline vor – schläft es ein?

Spielleiter: Jetzt wird es wütend! DSA

Die samtene Schwärze des Alls wies nur einige wenige Brandlöcher auf. Freihändler Ervin J. Bones studierte aufmerksam die Sensormonitore der »Velvet Dawn«, einem umgebauten Go-Fein Sprungtransporter, der erst kürzlich zum ersten Mal die kalte Ekstase des Raums erleben durfte. Enigmatische Lichter tanzten wie Glühwürmchen über den Holoprojektor. Zahlen und Ziffern, fast schneller als das menschliche Auge, wurden geboren und vergingen wieder. Die Sensoren hatten etwas wahrgenommen.

WelcomeWelcomeWelcomeWelcome

- You are approaching Mining Station HL 456-7A orbiting Planetoid Devral IV in the Vola Siderea System / Imperial Quadrant Proceox Ignem Co. +46X-12Y-07Z.
- Attention! This is no current Trading route according to Imperial Inter-system Travellaw No. TTS56-23.
- Please identify and list your name, mission and credit number.
- reply redirected. unwwtllst.dcs transmitted. standby for reply.
- This is mining station HL 456-7A. Transpeakofficer O'Gerald at your service.
- marcanswer installed. talking over.

WelcomeWelcomeWelcomeWelcome

Bones lehnte sich zurück. Marc, der Bordcomputer, hatte alles im Griff. Geistesabwesend ließ er nun seinen Blick über die Nahsensoren huschen – und verharnte.

Etwas näherte sich der »Velvet«. Ein Schiff. Transporterklasse, zwischen 40 und 80 Tonnen.

Bones zögerte einen Moment, wandte sich dann aber doch wieder den Monitoren zu.

Marc, was kommt da eigentlich auf uns zugebraust? Identifizieren.

- No identification possible. Rendez-vous with station Sensors. no target acquired under long-range sensors.

Majestätisch glitt nun die vernarbte Außenhülle der Minenstation in Sicht. Die Brücke. Die Docks. Ein metallischer Weihnachtsbaum auf pechschwarzem Hintergrund. Und dort die massige Form des Planetoiden. Nur ein riesiges verkrateres Stück Felsen.

Gelegentlich konnte man rote Punkte aufflammen sehen. Sprengungen, wahrscheinlich.

Die Station erschien nicht anders als die tausend anderen, die von Men-

obwohl die Velvet mit ihren Sensoren gekoppelt war!

Beruhigen sie sich bitte. Das muß wohl ein Rechenfehler in der Zentraleinheit gewesen sein. Überlastung, das kommt

die RATTE NEON-

schen in der Dunkelheit aufgehängt wurden, wie groteske, riesige Schmuckstücke, die den Ruhm und den Stolz der Menschheit hinaus in die Unendlichkeit strahlen sollten. Narben, überall auf der metallenen Haut. Stahl und Glas, Lichter und Staub.

Der Transporter schoß auf ihn zu, ein massiges Torpedo in einer schwarzen, ewigen See.

Auf manuelle Steuerung umschaltend, zündete Bones die Steurdüsen. Die Station kippte seitlich weg.

Wo ist dieser Hurensohn? Meine Sensoren sind blind, aber das Baby muß hier doch irgendwo stecken. Dort, unten oder links, oben oder Norden, raste der Transporter über die dünne Hülle der Station weg, schwenkte überraschend ab, und wurde von den Schatten verschluckt. Aber da war etwas anderes. Ein Gespinst aus Draht.

Gestalten, kleine Ameisen, die darüber hinkrabbelten, Lichter und Bewegungen im Loch unter dem stählernen Gitter.

Bones zuckte beim Aufjaulen des Comspeaks zurück.

- Gefährliche unter Transportstraf. Bereit.

Aber was, zur Hölle, verbarg sich unter diesem Drahtgitter?

Ervin J. Bones entspannte sich in einem Ledersessel des Stationsmanagers und fingerte nach einer Syntharette. Scheißkraut.

Mister, sagen sie mal, was ist dort draußen eigentlich los? Mich hat bei- nahe einer ihrer Schrottkübel gerammt

vor. Noch irgendetwas? Der Stationsmanager bedrückte Bones argwöhnisch. Seine kleinen Augen verfolgten jeden Lungenzug.

Bones wurde unruhig.

Irgendwas stimmt hier doch nicht!

Sagen sie mir endlich was los ist...

Entschuldigen sie mich bitte. Aber ich habe noch andere Geschäfte.

Die Stationsleitung wünscht ihnen noch einen guten Aufenthalt.

Hey, Suit, da draußen klebt 'n Gitter auf der Station, da geht was ab! Und sie haben keine Ahnung! Was für 'ne Raumscheiße!

Bones Wut brannte in seinem Innern. Er schnippte die Syntharette auf den Boden und machte auf dem Stiefelabsatz kehrt. Die Tür sank nach unten. Die Glut des Glimmstengels brannte sich in den importierten Paravatep-pich. Nur Asche.

Der Freihändler eilte durch die Gänge der Station. Mehrere Techniker kamen auf ihn zu, eng aneinander gedrückt, wild vor ihren Gesichtern gestikulierend. In ihren identischen Overalls und mit ihren eckigen, hektischen Bewegungen erschienen sie wie Insekten, die, gemäß einer höheren Ordnung, ihre Arbeit durchführten, ohne ihren Sinn erkennen zu können. Einige Wortfetzen drangen an das Ohr des Freihändlers:

HasgesehnwasFluch? Kule Sachuntrm gitt! DerTick wirdnochwas machn! swohlöftsindeneonrat! lekrisch! hababawas rauschnhorn! kratersach! kommdraufan was die engelsagn! Die Techniker waren vorbei. Wundernd drehte sich Bones um. In was für einer

Sprache unterhielten sich diese Leute? Was war ein Tick? Was ein Dig? Und was sucht eine Neonratte auf einer Minenstation?

Ein Grinsen überzog das Gesicht des Freihändlers.

Das werde ich hier doch noch herausfinden können!

Die Ratte in den Ruinen

HL 456-7A ist auf den ersten Blick nicht anders als jede andere Minenstation im bewohnten Raum. Auf den zweiten Blick zeigen sich die Unterschiede – und die Besonderheiten.

Zur Geschichte der Station:

HL 456-7A wurde in den ersten Jahren der Eroberung des Raumes erbaut und war ein wichtiger Rohstofflieferant. Mit den Jahren und aufgrund sich verändernder Handelsrouten verringerte sich die Bedeutung der Station erheblich. Heute ist sie nur noch ein Schatten ihrer Selbst. Im großen und ganzen heruntergekommen, gibt sie ein trauriges Bild ab – ein deutliches Zeugnis von der Gier der Menschheit. Vor einigen Jahren geschah ein großes Unglück auf der Station. Einer der Minentransporter zwischen dem Planetoiden und der Station kam aus bisher ungeklärten Gründen vom Kurs ab. Der Kontakt zum Piloten (Engel oder angle im Tickjargon) brach ab und der Transporter verfehlte die Einflugschneise um Milliwinkel. Die Traktorgeneratoren waren gerade außer Betrieb und so raste ein 120-Tonnen-Transporter mit defekten Bremsdüsen in die Seitendocks.

Der gefallene Engel

Die Station erholte sich niemals von diesem Unglück. Aber die Techniker. In den zeretzten und zermalmen Überresten des großen Hangars sollte bald wieder Leben einkehren. Die Ratte erhob sich. Versteckt, aber immerhin.

Offiziell gibt es kaum Unruhen auf der Station. Offiziell existiert aber auch keine Neonratte auf der Station.

Dies ist leicht verständlich, wenn man bedenkt, daß die Station von einem der bestangesehensten Konzerne (d.h. mit der besten Public-Relation Abteilung) geführt wird.

• HL 456-7A:

... die Stimmung und die Leistungsbegehrtheit der gesamten Belegschaft ist trotz der Konjunkturlage überraschend positiv. Die Verbrechensrate ist außergewöhnlich niedrig...

aus dem letzten Bericht des Stabmanagers

Noch ein paar Worte zur Belegschaft; folgende Gruppierungen bilden die Insassen der Station:

Die Techniker (Tics oder Ticks):

Obwohl sie mengenmäßig wohl die stärkste Gruppierung sind, besitzen sie kaum (offizielle) Macht auf der Station. Fast einheitlich in ihre blauen Overalls gekleidet, wirken sie in ihrer hektischen Art fast wie Insekten (darum auch der Spitzname). Die Notwendigkeit auf engstem Raum arbeiten zu müssen hat ihnen ein paar seltsame Eigenarten gegeben. Ein Beispiel wäre ihre Sprache, die guttural in einem Schwall aus Schimpfwörtern und Fachbegriffen herausgestoßen wird und sich in erster Linie wie Maschinengewehrfeuer anhört (Beispiel: gesduraxus? dannurmimlasbora! = Gehst du nach draußen? Dann nimm aber ein Laserschweißgerät mit!).

Die Ticks besitzen eine Art seltsame Haßliebe zur Station, die sie liebevoll (liebevoll für einen Tick vielleicht) als »Mamma« oder »Alte« bezeichnen (muswohlwieda aufmama rumkrabbln, d'alte muswiedr gflickwerdn!).

Für den Planetoiden haben sie nur ein Wort übrig: Brocken.

Die Streitigkeiten zwischen den Ticks und den Digs (den Minenarbeitern) sind fast schon legendär.

Die Ticks sind praktisch für alles auf der Station verantwortlich, bei denen Leute ihren Arsch riskieren müssen weil Roboter wohl einfach zu teuer sind. Aber irgendwie sind die Ticks auch stolz auf ihre Arbeit, da sie jeden, der versucht von der Station wieder runterzukommen, als Schwächling betrachten. Ihr ganzer Abscheu gilt den Knows oder Noses, den Vorarbeitern in der Raffinerie, die praktisch als Verräter gelten.

Die Minenarbeiter (Digs):

Arnold Schwarzenegger mit einem Detonationshammer auf der Schulter,

das dürfte wohl das passende Bild liefern. Groß, muskulös, und wenn es nach ihnen geht, die Männlichkeit in Person sind sie wohl nicht für ihre Intelligenz berühmt. Die meisten Ticks meinen überdies, daß die Detonationshämmer ihre Besitzer an Weisheit und Intelligenz um einiges übertreffen (...wenigstens gibt so ein Hammer auf, wenn er weiß, daß es nicht mehr weitergeht...).

Gekleidet in Schutzanzüge, erscheinen sie aufgrund ihrer Masse meist sehr bedrohlich, dieses Erscheinungsbild täuscht auch keineswegs. Die meisten sind sehr aggressiv und bereit für jede Rauferei.

Ihre Schweigsamkeit (»so redselig wie ein Dig«) ist legendär. Wohl auch aus diesem Grund, und der Neigung der Digs zur Geheimniskrämerei, besitzen sie einen gewissen Hauch von Enigma. Dies rührt wohl auch von ihrer quasi-religiösen Einstellung ihrer Arbeit gegenüber her.

Der Schlund ruft

Ihr Job und ihre Clanzugehörigkeit sind ihr ein und alles. Anscheinend sind die Digs in kleinen Gruppen organisiert, den Clans oder Gangs, soviel lassen wenigstens die Tätowierungen und Ritualnarben vermuten. Ihre Religion besitzt einige geheimnisvolle Elemente: Für die Digs entsprechen die Minen des Planetoiden einer Art Unterwelt, dem Schlund, wie sie ihn zu nennen pflegen. Ihre Flügel nach unten sind ein wahres Erlebnis: Ein Dutzend Hünen, die fast in Trance Schutz- d Totengesänge anstimmen.

Noch ein Wort am Rande: Obwohl bei den Digs rituelle Narben und Tätowierungen an der Tagesordnung sind, gibt es unter ihnen keine Verletzten oder Krüppel. Weder hat man einen toten Dig jemals gesehen noch ist bekannt, was dort unten in den tiefen Tunneln eigentlich geschieht.

Anscheinend Konzernpolitik. Und doch murmelt man bei den Ticks von dunklen Ritualen, von Menschenopfern, die uralten un menschlichen Wesen in der ewigen Schwärze des Schlundes dargebracht werden.

Die Digs schweigen dazu, ein kaltes Lächeln auf ihren vernarbten Gesichtern.

Die Transporter-Piloten (Engel oder Angle):

Obwohl die Engel nur eine kleine Gruppe innerhalb der Station darstellen, sind sie wohl von enormer Bedeutung, da sie die einzigen sind, die die Transporter der Ticks oder Digs bedienen können. Ihr Name rührt entweder von einer Verballhornung von »angle« (Einflugswinkel) her, oder von der quasi-religiösen Bedeutung, den die Piloten für die anderen Stationsarbeiter besitzen (»Hey, Mann, wenn dein Engel mal schläft, ist es aus mit dir!«).

Die Engel akzeptieren dies vollkommen, besser gesagt, sie sind stolz darauf. Normalerweise bleiben Engel unter sich, nur gelegentlich treffen sie auf die Sterblichen.

Die meisten Engel sind nahezu ungeheuer abergläubisch. Dies geht selbst soweit, daß sie zu manchen Zeiten jegliche Aufträge ablehnen oder verschieben. Aus welchen Gründen dies geschieht, ist unbekannt.

Die Engel lehnen jegliche Verantwortung ab, und betrachten sich als frei und niemandem verantwortlich, d.h. der Konzern kann ihnen nichts befehlen, offiziell ist dies wohl ein Verstoß gegen die Firmenpolitik, aber wer möchte es sich schon mit den Engeln verscherzen, oder, Raum bewahre, sich mit dem Erzengel selbst anlegen.

Der Erzengel wacht

Die Identität des geheimnisvollen Erzengels (eigentlich arc-angle) wurde nie geklärt. Die Engel reden wohl in den tiefsten Tönen von ihm, aber gesehen hat ihn, Engel ausgenommen, noch niemand. Gerüchte besagen, daß der Erzengel der geschickteste Pilot aller Zeiten wahr, der eine bionische Verbindung mit seinem Schiff eingegangen sei, andere meinen, er sei Gott dort draußen in der Schwärze begegnet, so manche Stimme läßt verlauten, daß er nur der Anführer einer Schmugglerbande sei. Und so mancher fragt sich, wem die Neonratte denn eigentlich gehört, wenn nicht dem...

Die Raffinerie-Vorarbeiter (Noses oder Knows):

Der Spitzname dieser Gruppierung stammt entweder von N-O's (Nearly

Outside), Besserwisser oder Neinsager ab, die Herkunft ist nicht ganz geklärt, aber etwas Positives bedeutet der Begriff wohl nicht. Diese Vorarbeiter sind für das reibungslose Ablaufen der Arbeiten zuständig, und dafür setzen sie sich mit Leib, Seele und Schmerzverstärker ein.

Mit voller Überzeugung und Elan. Diese Leute stammen meist aus den Reihen der Ticks, die es sich mit ihren eigenen Leuten verscherzt haben, oder den Ehrgeiz besitzen, doch noch einmal so etwas wie einen Planeten von der Nähe zu sehen. Dieser Job, wie verhaßt er auch sein mag, ist einer der wenigen Möglichkeiten genügend Geld zu machen, um einmal in Ruhe leben zu können, und sich einen Platz auf einem Raumliner oder Schmuggler leisten zu können. Einen Nose sieht man eigentlich nur aus der Entfernung, oder in seinem Büro. Wenn er doch einmal auftauchen sollte, dann trägt er meist einen Schlagknüppel mit Effektverstärker oder einen Schmerzstrahler mit sich herum.

Widerspruch ist nicht die beste Entscheidung. Die Knows versuchen in der Regel ihr Bestes, um in kurzer Zeit so viel Kohle wie möglich zu machen, je schneller sie weg sind, desto weniger Zeit bleibt den Ticks, eine zusätzliche Schleuseneinrichtung in den Privaträumen des Nose einzurichten und ihn in die ewige Schwärze zu sprengen.

Die Verwaltungsangestellten (Minis):

Ein Mini (von adMINistration) ist noch niemals ohne einen oder mehrere Maxis (Leibwächter, von MAXimal Security) gesichtet worden. Dies wurde von den Ticks liebevoll als der Mini-Max-Effekt umschrieben. Die Minis haben die Aufgabe die Station am laufen zu halten, sich niemals irgendwo blicken zu lassen, wo es etwas gefährlich werden könnte, und ihre Maxis zu jeder Rauferei zu schicken die gerade richtig aufregend wird. Der normale Tick, wenn er nach Minis gefragt wird, meint noch nie einen gesehen zu haben, nur ein paar Gestalten in schwerem Kampfpanzer die irgendwas kleines, Unscheinbares in einer Konzernuniform möglichst effektiv verdecken.

Niemand der etwas auf sich hält würde zugeben, jemals einem Mini in die Augen geschaut zu haben oder sich persönlich bei einem gemeldet zu haben. Andererseits gibt es dann noch die Frage, warum es so viele Interessenten für die Nose-Jobs gibt, wenn eigentlich niemand auch nur daran denken würde, sich bei den dafür zuständigen Angestellten vorzustellen. Ungelöste Fragen...

Die Maxis sind aufgrund ihres Körperbaus (sie überragen oft sogar die meisten Digs) und ihres glänzend-schwarzen Kampfpanzers mehr als ehrfurchterweckend. Da die Maxis nur in Gruppen auftreten, anonym unter ihren Uniformen bleiben, und nur vom Obersten Sicherheitsoffizier eingeteilt und angefordert werden können, herrscht großes Mißtrauen wegen ihnen. Niemand ist sicher warum sie eigentlich hier sind und wem die Maxis letztendlich eigentlich verantwortlich sind. Bis heute wurde aber noch niemals ein Maxi in der Neonratte gesichtet, aber das würde wohl zu einer mittleren Antimaterieresprengung auf mehreren Decks führen. Versehentlich...

Hinein ins Maul der Ratte

Die Neonratte ist für den Uneingeübten recht gewöhnungsbedürftig, da der Platz zu manchen Zeiten recht rau sein kann. Normalerweise sind aber selbst die schlimmsten Raufereien auch nicht übler als die rituellen Vibro-Blutbäder von Delta Ophiuchi. Aber gönnen wir uns doch selbst einen Blick: Das Dröhnen der Hangar-Transpods verschluckte beinahe jedes Wort. Uralte Neonlichter flackerten auf und erstarben wieder, bedeckten damit den Duralloy-Gang mit tanzenden Schatten. Bones hämmerte gegen die Sicherungsschleuse. »He, Scheißding, öffne dich endlich, hab nicht ewig Zeit!«

Rein in die gute Stube

Der Freihändler erstarrte, als sich quetschend die Schleuse hob, sein Blick wanderte hinein ins Maul der Neonratte, bis in den Bauch. Dunkel, verraucht, Drinks. Blaue Overalls, zusammengedrängt, dazwischen, an

einzelnen Tischen, die Prunkuniformen der Transporterpiloten. Blicke, so kalt wie die Große Leere. Gefrorenes Lachen. Verbogene Metallträger. Ruß, Schweißstellen, ein ehemaliger Hangar. Die Decke, ein Metallgitter, dann noch eine Ebene. Und dahinten, das ist ja... Die Schleuse schloß sich hinter Bones, sein Blick haftete auf den Holorundungen von Vicky Vendetta, ihr biegsamer Körper glänzte und glüht durch den Rauch, ihr Chromblaster strich zärtlich an ihren Schenkeln entlang, hoch über ihren Nabel, zu den Brüsten, verweilte an den Adamantispitzen, die ihre Brustwarzen ersetzten, das Licht brach sich tausendfach in den dunklen Spiegeln ihrer Mirrorshades... aaahhh, das nenne ich wirkliche Kunst...

Die Ratte ist heiß

Sein Blick durchstieß die HoloProjektion, heiß und glänzend, gefror aber an der Lackmetallverkleidung des Treppens, glüht nach oben. Stop. Target acquired. Bones drängte voran, vorbei an Ticks und Engeln. Für so eine Bardame würde Bones den Weltraum durchschwimmen, ohne Raumanzug. Diese Hitze würde ihn schon wärmen, und der Gedanke an ihren Atem würde als Sauerstoffsersatz vollkommen genügen! Auch ein Freihändler braucht ein wenig Entspannung...

Und was gibt's noch?

Konzentrieren wir uns jetzt mal auf ein paar Dinge, die unserem guten Ervin J. Bones bisher leider entgangen sind: Die Klientel. Die Umgebung. Die Drinks. Die Spiele. Und ein paar Geheimnisse und Überraschungen.

»Was ist Dig mit'm Steinbrocken auf'm Kopf? Extended memory!«

Solches und ähnliches mehr wird den Gästen ins Gesicht geschleudert, wenn sie sich in der Neonratte an der Bar einen Drink holen, eine Runde »Speed-Pool« spielen oder den Kämpfen in der »Open-Air Arena« zusehen wollen. Doch wenn sich die Besucher schon mal hier befinden, haben sie bereits die erste Hürde auf dem Weg zum »geilsten Drink des Sektors« (ein

Süchtiger) hinter sich gebracht: den Eingang zu finden. Besucht wird die Neonratte in erster Linie von Ticks, aber auch von Engeln. Digs sind hier nicht vertreten (»Die Steinklopfer ham ja kein blassin Schimmer vonne Ratte!«). Ohne einen Tick, der einen einführt, hat man keine Chance, in die Ratte zu gelangen – und die nehm nich jedn mit, pos! Ungebetene Besucher finden sich aufgrund eines durchbrechenden Schotits sehr schnell »im Freien« wieder (tjaja, ist eine olle Station). Die Neonratte liegt in den Überresten eines alten Landehangars, die das letzte Andockmanöver des legendären »gefallenen Engels« nicht überstanden hat. Von der Verwaltung wurde dieser Bereich im Zentrum der Station aufgegeben und zum »Sperrgebiet aufgrund irreparabler Schäden in der Außenhaut« erklärt. Die Minis in der Verwaltung hatten jedoch nicht mit den Fähigkeiten der Ticks gerechnet, die sich hier in Gemeinschaftsarbeit ihre »Tränke« einrichteten.

Durch eine unscheinbare, verrostete Schleuse tritt man in einen 20 x 40 m großen Raum, dem der »Rumms« des Transporters noch deutlich anzusehen ist und ihm die Atmosphäre einer heruntergekommenen Fabrik verschafft. In 4 m Höhe wurde auf halber Höhe eine Gitterdecke eingezogen. Die so entstandene zweite Etage ist über fünf Stahlleitern zu erreichen (falls die künstliche Schwerkraft gerade mal funktioniert – ansonsten, Landeklappen raus und ab die Post nach oben)! Im unteren Teil der Kneipe befinden sich planlos verteilt am Boden festmontierte Stehtische mit magnetischer Tischplatte (der erfahrene Space-Schwemmengänger weiß genau, warum...). Eine weitere Besonderheit sind Tische, die an der Decke befestigt sind, also »auf dem Kopf« stehen. Das Zentrum des Raumes bildet die über beide Etagen reichende Theke, die unten von Keep und oben von Cindy bedient wird. Bei ihnen gibt es alles, was das Trinkerherz höher schlagen läßt:

- **Engelheart** (schwarz, mit leuchtend roten Eiswürfeln)
- **Squish TIC** (dickflüssig, blau, mit synthetisiertem Fruchtfleisch)

- **Ice** (weiß, mehr zum Inhalieren – der Alptraum eines jeden HNO-Arzt)
- **Neon Rat** (leuchtend gelb, mit Ratte auf der Dose) – »Ist die echt, Mann?«
- **Spurung ins Nichts** (schwarz, brodelnd, Koffein puuur!)

Weitere Getränke werden gerne gemixt (und sind der Phantasie des Spielers und dem Durst der Spieler überlassen).

Feststoffliches gibt es aus hygienischen »Food-Boxes« in Geschmack und Farbe frei nach Wahl (blau mit Pink-Soße, aaahhh lecker!) Außerdem hat Keep da noch ein Mittelchen, das das Hirn jedes noch so schlecht gelaunten Ticks »über den Haufen bläst«: Radix. Diese Droge wird aus den Abfallprodukten der Aufbereitungsanlage von einem unbekanntem Produzenten hergestellt (»man sagt, da hat irgendn Nose seine Finger drin...«) und hat eine Halbwertszeit von zwei Tagen. Auf die Wirkung wird hier besser nicht eingegangen... Radix ist übrigens auch für kleine Wagecards durchaus erschwinglich.

Oben bei Cindy gibt es keine Tische, dafür jede Menge Platz zum Tanzen. Im unteren Teil ist ein Bereich mit »Speed-Pool«-Tischen abgetrennt. »Speed Pool« ist eine Weiterentwicklung des alten Pool-Billard, hat aber mit diesem nicht mehr viel gemeinsam. Hier ist es Geschwindigkeit, die zählt! Gespielt wird auf einem 3D-Projektionstisch in einer Holokuppel. Ziel des Spieles ist es, mit einem Laser-Queue die Kugelhologramm durch »Löcher« in der Kuppel zu spielen. Die Schwierigkeit liegt in der Berechnung der Raumwinkel und der Beibehaltung einer Mindestspieleschwindigkeit, die bei Spielbeginn festgelegt wird – und natürlich in der Übersicht über das Hin- und Hergeflimmere.

Das längste Spiel wurde gespielt zwischen einem Cyborg und einer Mensch-Computer-Forschungseinheit und dauerte knapp vier Stunden (die Zuschauer hatten nach drei Minuten die Übersicht verloren). Dem unbedarften Beobachter werden sicherlich seltsame Metallbügel an Boden, Decke und Wänden auffallen, über die Neulinge nur zu gerne stol-

pern. Sie sind einfach dazu da, um sich festzuhalten – aber nicht nur für Betrunkene, denn bei zu hohem Energieverbrauch werden unbedeutende Verbrauchersysteme einfach abgehängt, wie auch der schwarze Anschluß der künstlichen Schwerkraft in der Ratte. Die Stammkunden trinken deshalb grundsätzlich aus geschlossenen Behältern (die Drinks der Spieler werden sich wohl irgendwann selbständig machen)... Ca. vier Stunden nach Rückkehr der Tagesschicht vom »Brocken« kippt Keep einen Schalter und die Schwerkraft bleibt für den Rest der Ruheperiode außer Betrieb – dann schwebt der Tick (soweit zu den Tischen an der Decke)!

Eine weitere Attraktion der Neonratte sind die Kämpfe in der »Open-Air Arena«. Beim Bau der Bar wurde auf dem Platz daneben eine Gitterkapsel von 20 m Länge und 5 m Durchmesser installiert, in der Kämpfe in absoluter Schwerkraftlosigkeit stattfinden. Es gibt eine begrenzte Anzahl von Zuschauerplätzen mit Atmosphäre. Das wahre Feeling kommt jedoch erst bei den »Zaungästen« auf, den Fans in Raumanzügen auf der Außenhaut, die sich das Geschehen durch die transparente Wand geben.

Die Kämpfe sind meist unblutige, offene Schlägereien, an denen sich jeder beteiligen kann. Es gibt jedoch auch Duelle mit typischen Tick-Waffen wie 1,5 m langen kybernetischen Zangen, modifizierten Schweißbrennern oder auch dem guten »alten« Schraubenschlüssel (in Übergröße natürlich).

Wettet wird gewöhnlich um Drinks, Ersatzteile und Lokalrunden (sehr beim übrigen Publikum beliebt), da es »sich bringt, wienMini umPseudokies zwetten« – gemeint sind die Wagecards, die das Zahlungsmittel auf der Station sind und mit denen auch in der Ratte bezahlt wird.

Die Seele der Ratte

Cindy (ihr richtiger Name ist Cynthia) ist ein Relikt einer Androiden-Testserie, die letztendlich auf der Station gelandet ist. Diese Tatsache ist nicht einmal den Stammgästen bekannt, denn welcher Tick läßt sich in seiner Freizeit schon von »Plast« bedienen?

Reparaturen und Wartungsarbeiten nimmt Keep selbst vor, wenn sie nötig sind, denn Cindy ist ein braves Mädel und arbeitet sehr zuverlässig. Trotz ihres tollen Designs wird sie selten belästigt. Sollte dies doch mal passieren, steigen dem »spitzen Creep« dann schnell seine Thekennachbarn aufs Dach (ohne Schwerkraft gut wörtlich möglich!), wenn er »ihr« Mädel anbaggert!

Keep, manche nennen ihn »Keep cool«, ist Ex-Tick, der aus unbekanntem Gründen seine alte Arbeit aufgab und die Ratte übernahm. Es kursieren die verschiedensten Gerüchte darüber, was »draußen« passiert ist, als er auf der Außenhaut Reparaturen durchführte. Manche sagen, daß er den »Alten« begegnet sei (gemeint sind Außerirdische), andere, daß er einfach den Raumkoller bekam, wieder andere, daß die Sterne zu ihm sprachen... Wenn man ihm zu schräg kommt, wird »Keep cool« schnell zu »Keep away« und wird dann ziemlich unangenehm. Ist er gut drauf, ist mit »Keep crazy« so ziemlich jeder Scheiß zu machen. Falls jemand gerade nicht auf dem laufenden ist, holt Keep das gerne und ausführlich nach (es gibt da verschiedene Gerüchte)...

Weiteren Personen aus der blühenden Phantasie der Spielleiter wollen wir hier natürlich nicht vorgreifen.

Der Biß der Ratte

Nun ist hoffentlich ersichtlich, daß diese nette kleine Raumkneipe einiges zu bieten hat. Die Aufgabe des Spielleiters ist es jetzt, dieses Teil in sein Spiel einzubauen und es mit ein paar abstrusen Gestalten zu bevölkern (Beispiel: Arnegger – ein Hobby-Cyborg, dessen Cyberpsychose noch ganz glimpflich abgelaufen ist; als großer Fan klassischer Filme läuft er gern in Lederkluft, schwarzer Kurzhaarfrisur und mit Plasmagewehr herum. Ein guter Freund, als Feind ganz, ganz schlecht...).

Die Neonratte und ihre Umgebung sollte genügend Gelegenheit für so manches Abenteuer geben, die beste Möglichkeit ist wohl, es den Charakteren recht schwierig zu machen, von dort wieder wegzukommen... Der Spielleiter sollte sich also schon

einmal Gedanken über die Geheimnisse machen: Was geschieht im Schlund, wie sieht die Religion der Digs aus, wer ist der Erzengel, was hat ihn dazu gemacht, wer ist der Radix-Dealer und wie kann man ihn stoppen (bzw. sein Geschäft übernehmen), welche Aufgabe haben die Maxis wirklich? Und warum existiert diese Station eigentlich noch? Was gibt es denn eigentlich auf diesem Planetoiden, das die Firma so interessiert? Der Spielleiter hat also noch so einiges zu knabbern. Und falls ihm wirklich nichts einfällt, kann er ja mal Christoph oder mich anrufen, ob wir vielleicht 'ne Ahnung haben... Kann sein.

Die Neonratte – überall

So manchem Leser wird es recht komisch erscheinen, daß wir ausgerechnet eine Beschreibung einer SF-Kneipe liefern, da die meisten Spieler wohl eher eine Vorliebe für Fantasy oder Cyberpunk besitzen.

Natürlich haben wir unsere Gründe (glaub ich wenigstens), es liegt wohl daran, daß das SF-Genre eher unterrepräsentiert ist, bzw. auch dafür berüchtigt ist, bierernst zu sein (bierernst – gibts doch gar nicht...). Und so können wir mal zeigen, daß selbst die klassische öde SF noch was zu bieten hat. SF ist nicht nur Roboter zu zerstrahlen, in Gleitern durchs All zu jagen, glubschäugige Monster zu sprengen oder zu verführen... nein, es hat auch was mit Spaß zu tun – und mit Alltag.

Auf unserer Station können die Spieler in den Tag hinein leben, sich unter die verschiedenen Gruppen mischen, Freundschaften schließen, sich Feinde machen, und sich an Cindy die Zähne ausbeißen...

Genügend zu tun für arbeitslose Helden.

Und noch was zum Schluß: Für all jene Leute, die überhaupt keinen Bock auf SF haben – die Neonratte kann in jedes Genre eingebaut werden (behalten wir jedenfalls).

Beispiele gefällig?

Cyberpunk: Vielleicht eine Bohrinsel, ein Unterwasser-Forschungslabor (»Abyss« als Vorbild), oder eine Aus-

grabungsstätte im Dschungel («Apocalypse now», «Rambo II», «Platoon») oder in der Wüste (Cyber-Indy), die meisten Sachen können bleiben, nur die Stühle an der Decke müssen wohl verschwinden...

Horror: Also solche Spiele wie «Chill», «Kult», «Call of Cihulhu»; der Cyberkram muß wohl verschwinden, die Firma bleibt, oder wird zu einem Club distinguiert Gentlemen mit Dreck am Stecken, der Ort wird wohl eher auch Dschungel oder Wüste sein (Erforschung uralter Ruinen), Radix wird durch andere Drogen ersetzt, die Digs beten den Teufel oder einen Großen Alten an und schon kann es losgehen...

Cindy ist eine gefallene Maid aus Hölle Nummer Sieben, ein Kunstwesen, ein Vampir oder was auch immer. Hauptsache scharf bis aufs Blut. Die Maxis sind die Handlanger der

Firma (Mutanten, Untote usw.). Und die Engel werden zu erleuchteten Pfadfindern, Eingeborenen oder so was, mit denen man lieber nicht soviel zu tun haben möchte. *Comprende?*

Fantasy: Aaahhh! Drachen, Feuerbälle, Schwerter, Jungfrauen, die man aus diesem Umstand befreien muß! Helden! Tote Dunkel-Elfen! Der Stoff, aus dem Träume sind! Selbst hier ist das möglich.

Die Firma wird zu Königstreuen (Bürokraten usw.), die Digs sind Barbaren, die Ticks Sklaven oder Leibeigene. Die Kulte kann man lassen, der Ort ist wohl ein Bergwerk oder eine Ausgrabungsstätte oder, besser noch, eine Magiergilde (die Firma) versucht eine andere Ebene (den Planetoiden) zu erforschen und auszubeuten und hat deshalb ein Lager auf der anderen Seite des Tores errichtet (die Station). Die Engel sind Spezialisten-Magier,

die Teleportation beherrschen und sich mit niemandem abgeben; die Noses sind Speichellecker im Dienste des Königs, und die Maxis sind eine geheimnisvolle Kriegerkaste. Und der Ausfall der Gravitation stammt von einem mißglückten Zauberspruch her, oder so etwas in der Richtung. Selbst die Deckenstühle können erhalten bleiben.

Diese groben Empfehlungen müßten eigentlich reichen, da die meisten Rollenspiele irgendwie in diese drei Schemata passen.

Und wenn uns jemand fragt, wie man die Neonrate in «Power, Plüsch und Plunder» oder «Toon» einarbeitet, dann... Grrr!

Viel Spaß in der Neonrate. Raum Ho! Auf und Hinaus!

Die Sterne sind unser Ziel... (und was einem sonst noch so einfällt!)

■ Tim Struck, Christoph Bentele

Kreaturen der Nacht

Vinus Spiritus (Weingeist)

Entgegen den üblichen Annahmen ist der Weingeist nicht nur ein weitverbreitetes alkoholisches Getränk, nein, er existiert auch als Geist, als Wiedergänger. Ein typischer Weingeist ist schon aufgrund seines eigentümlichen Weingeruchs eine geraume Weile vor seinem Erscheinen wahrzunehmen. Je nach ehemaligem Stand des ruhelosen Verstorbenen reicht dieser Geruch von stinkendem Fusel bis zum angenehmen Geruch eines erlesenen Weines.

Bisher waren uns die Gründe für die Transformation eines Verstorbenen zu einem Vinus Spiritus fast unbekannt.

Doch dank den wissenschaftlichen Studien unseres geehrten Magisters S.A. Euser gelang es uns, Licht ins Dunkel zu bringen. Diesen Studien zufolge gibt es verschiedene Gründe und daher auch verschiedene Weingeister, welche hier Erwähnung finden sollen.

Der gutmütige Säufer

Dieser Geist konnte sich auch nach seinen Taten nicht von seiner Flasche trennen. Er leugnet oft seinen Tod, ist ständig betrunken – was auch sonst – und kann sehr wütend werden, wenn man ihm sein »Lebenselixier« entwendet.

Der Weindieb

Ein Weindieb büßt für seine begangenen Diebstähle und das Leertrinken wertvoller Weinflaschen. Seine Pflicht be-

steht nun darin, diese Weinbestände, an denen er sich einstmals vergriffen hat, zu beschützen.

Da solche Weingeister aber schon zu Lebzeiten verdorben waren, nehmen sie ihre Pflichten selten ernst und ertränken die Gedanken an ihre Strafe in den zu beschützenden Weinbeständen.

Der Wiedergänger

Wiedergänger legen zu Lebzeiten sehr viel Wert auf gute Weine und hüteten ihre Bestände, die außer ihnen keiner anrühren durfte. Sie kehren nach ihrem Ableben wieder, um ihre Fässer und Flaschen, ihr flüssiges Gold, weiterhin vor jedem Zugriff zu bewahren. Sie sind eifersüchtige und gefährliche Hüter ihres Schatzes und sitzen darauf wie ein Drache auf seinem Hort.

Rat für fahrende Abenteuerer: Weinbestände, die von einem Weingeist gehütet werden, sollte man wohl besser unangetastet lassen, egal, welcher Geisterart er auch angehören mag.

Es ist nun einmal nicht vorhersehbar, wann sich ein friedfertiger, trunkenen Geist in einen wahren Dämon verwandelt, glaubt er seine Bestände in Gefahr.

Eine »gespendete« Flasche Wein zur rechten Zeit hingegen mag so manchem Geist die Zunge lösen.

Nicht umsonst heißt es ja »in vino veritas«, oder?

In diesem Sinne: Prost!

■ Heidi Riederer

Es war Abend.
Der Tag war lang gewesen, heiß und feucht von der allgegenwärtigen Nässe des Meeres, das an die Gestade von Atlantis donnerte.
Jetzt war es nur noch schwül.
Unerträglich schwül für jemanden, der kein Atlanter war.

Denn Atlantis, böse Seiten die es haben mochte, war seine wirkliche Heimat, seine Geburtsstätte.
Er, der einzige Atlanter, der vom kommenden Untergang Atlantis' wußte, wartete. Denn es gab da noch einen weiteren Grund, hierher zurückzukommen.
Er hatte eine alte Schuld zu begleit-

Auch Sesfyr wartete.
Er wußte nicht, auf was er eigentlich wartete, doch er tat es. Und er war jung und er hatte noch Zeit, viel Zeit.
Er saß einsam in der Taverne und nippte an einem Kelch Wein.
Verstohlen, mit der Schüchternheit der Jugend gegenüber dem Alter, musterte er die Gäste der Taverne. Viele waren

Der letzte Abend von Atlantis

Doch Abram Raoul war hier geboren worden, vor langer, langer Zeit. Viele Jahre hatte er auf dem Festland verbracht, dort hatte er eine neue Heimat gefunden, doch jetzt war er zurückgekehrt.

Das Licht der untergehenden Sonne schien ein letztes Mal durch die Fenster der kleinen Taverne in der Abram Raoul saß. Auf der Straße wurden langsam die Laternen angezündet.

Er war müde, doch es lohnte sich wahrhaftig nicht, noch einmal zu schlafen...

Wohlig streckte Abram die Füße weit von sich und gähnte. Er war müde doch es lohnte sich wahrhaftig nicht, noch einmal zu schlafen.

Atlantis würde sehr bald untergehen, dies hatten die Götter so beschlossen. Und Abram war nicht allzu traurig deswegen. Die kleine Insel hatte kein besseres Schicksal verdient.

Korruption und Verbrechen waren an der Tagesordnung. In den langen Jahren seiner Abwesenheit hatte sich nichts geändert, nur einige Dinge waren schlimmer als früher, zu seiner Zeit.

Aber Abram Raoul war alt und all dies störte ihn nicht, berührte ihn kaum.

chen. Nach langen Jahren voller Gram, die er reuevoll in den Klöstern des Festlands verbracht hatte, die ihm viel um das Wesen des Seins und die Natur der Götter offenbart hatte, war es nun endlich soweit.

Müßig betrachtete er den Wirt, wie er Bier und Wein ausschenkte.
In der Schankstube waren außer Abram Raoul nur wenige Gäste. Der Betrieb lief schlecht, stellte er fest, aber das war kein Wunder.

Die meisten Atlanter verbrachten die Nächte in den Hurenhäusern oder betranken sich und feierten ausgelassene Feste, für die wohl eher der Begriff Orgie treffender wäre.

Dekadent, ja das waren sie, die Menschen von Atlantis; jedenfalls die meisten von ihnen.

Die übrigen trafen sich in solchen Tavernen wie der, in der Abram gerade saß. Doch viele waren es nicht. Ein paar einfache Edelleute, eine Gruppe alter Menschen...

Abram Raoul lächelte still. Er selbst war auch einer der Alten.
Und noch jemand saß in der Taverne und trank alleine aus einem Kelch voll Wein. Billiger Wein, stellte Abram fest. Er stand auf und ging zu dem Mann hinüber...

es nicht, wie üblich. Sesfyr seufzte und trank einen Schluck.

Plötzlich blickte er auf, denn ein alter Mann, der augenscheinlich einige Zeit auf dem Festland verbracht hatte, ging zielstrebig auf ihn zu.

Sesfyr bot ihm an, sich zu setzen, und stellte sich vor. Der andere musterte ihn lächelnd und bestellte dann Wein.

»Heute wollen auch wir guten Wein trinken, mein lieber Sesfyr, den besten des Hauses. Laßt mich nur bestellen, denn ich bin alt. Geld habe ich mehr als genug gehortet im Leben und mein Ende ist nicht mehr fern. Sagt, Sesfyr, zwar komme ich vom Festland, doch weiß ich wohl um die Sitten und Gebräuche von Atlantis. Weshalb vergnügt ihr euch nicht in der Stadt, wie die anderen eures Alters?«

Sesfyr lächelte müde. Alles konnte er brauchen, nur keinen Trost von alten Männern die noch einer anderen, vergessenen Zeit angehörten. Doch in einer Zeit, in der Sesfyr gerne gelebt hätte.

»Nun, hab Dank für den Wein. Nein, ich komme sehr oft hierher. Ich mag die Städte nicht. Ich mag auch die Menschen in den Städten nicht. Fast jeder lügt und betrügt, schmäh die Götter und begeht Verbrechen gegen

seine Mitmenschen. Dies ist schon lange so und wird noch lange so bleiben. Erzählt, ist es auf dem Festland auch so?» Abram Raoul nickte. »Nicht so schlimm wie hier, doch auch wüst und wild. Zu meiner Zeit war das anders.« Sefyr unterbrach ihn. »Ich höre sehr gerne Erzählungen aus der alten Zeit. Es muß sehr schön gewesen sein, als die Menschen noch rechtschaffen waren. Ihr seid bestimmt weit herumgekommen in der Welt und habt viel erlebt. Wollt ihr mir nicht eure Geschichte erzählen?« Wenn er schon mal jemanden gefunden hatte mit dem er reden konnte, dachte Sefyr, würde er dies auch ausnutzen. Sein Gegenüber lächelte milde. »Gut«, sagte er, »doch zuerst – wollt ihr mir nicht zuerst die eure erzählen? Denn wenn ich die Zahl unserer Jahre vergleiche, so mutet mir an, daß meine Geschichte ungleich länger dauern wird, obwohl viele meiner Jahre vergeudet wurden und wie Sand in einem Stundenglas an mir vorüberrieselten.« Und Sefyr nahm einen tiefen Schluck aus seinem Kelch, seufzte entzückt über den guten Wein und begann zu erzählen...

»Wohlan, ihr wolltet sie hören, meine Geschichte, und ich werde sie euch berichten, wiewohl sie euch nicht gefallen wird, denn sie ist traurig und noch nicht zu Ende geschrieben worden.« Er nahm noch einen Schluck und wußte offensichtlich nicht, wo er beginnen sollte; dann fuhr er fort. »Ich wurde geboren als erster Sohn des Statthalters Kiroun von Atlantis. Lacht nur, und sagt, daß ich nicht danach aussehe, so wie ich hier in der Taverne sitze. Aber ich habe bessere Zeiten gekannt, wahrlich. Nun, vor sechsundzwanzig Jahren wurde ich Kiroun von Atlantis geboren, damals, als er noch Statthalter war. Meine Mutter verließ ihn fünf oder sechs Jahre später, kurz nachdem sie ihm ein zweites Kind, meine Schwester Yjana, geboren hatte. Ich weiß nicht mit wem sie ging, oder wohin, oder warum. Vater hat es mir nie erzählt und später...« er stockte, »später hatte er keine Gelegenheit mehr dazu. Nur einmal noch sah ich Mutter wieder.« Er nahm einen tiefen Zug Wein. »Doch davon später.« Seine Hände

zitterten, als er den Kelch wieder abstellte.

»Ich war zehn Jahre alt, und Yjana vier. Wir lebten in der Stadt, in einem prunkvollen Haus, wie es sich für den Statthalter und seine Familie gehört. Das Haus steht heute noch. Ich weiß nicht, wer jetzt darin wohnt. Da wir keine Mutter mehr hatten, sorgte Vaters Mutter für uns. Sie war schon damals sehr alt. Ich interessierte mich nicht mehr für Politik wie andere Zehnjährige auch. Wenn Vater am frühen Abend nach Hause kam und mir zulächelte, war ich zufrieden. Aber mein Vater hatte Feinde. Kujoon von Mirjae neidete ihm seine Stellung als Regent von Atlantis. Er bestach einen Hausdiener, so daß dieser meinen Vater verriet und Kujoon mit einigen Männern nachts durch die Hinterpforte ins Haus ließ. Mutter und Yjana... aber ich will fortfahren und mich so kurz wie möglich fassen, denn meine Geschichte kenne ich zur Genüge und brenne darauf, die eure zu hören. Dieser Abend war auch der, an dem ich meine Mutter zum letzten Male sah. Nach vier Jahren war sie für einen Tag zurückgekehrt. Damals wußte ich noch nicht, worüber sie sich unterhielten. Ich lag im Bett, wie Yjana auch. Vater und Mutter stritten sich sehr. Heute weiß ich, daß sie Yjana, ihre Tochter, mitemehmen wollte. Nach vier Jahren! Vier Jahre hatte sie uns allein gelassen, dann kam sie wieder und forderte ihre Tochter. Plötzlich hörte ich, wie ihr Streit unterbrochen wurde. Als ich dann großen Lärm und viel Geschrei vernahm, rannte ich zu ihnen. Yjana folgte mir. Dort sahen wir dann den Hausdiener mit Kujoon von Mirjae und seine gedungenen Mörder – und meinen Vater. Er war tot. Mutter war bleich zur Tür zurückgewichen.

Kujoon wollte auch uns töten lassen...

Kujoon wollte auch uns töten lassen, aber der verräterische Hausdiener verhinderte es, stellte sich ihm entgegen. Dieser verfluchte Kerl, ich könnte ihn...« Eifrig nahm er einen Schluck Wein. Auch Abram trank.

»Dann rannte ich aus dem Haus. Flüchtete, ging in den Wald, weinte. Meine Schwester, das weiß ich noch

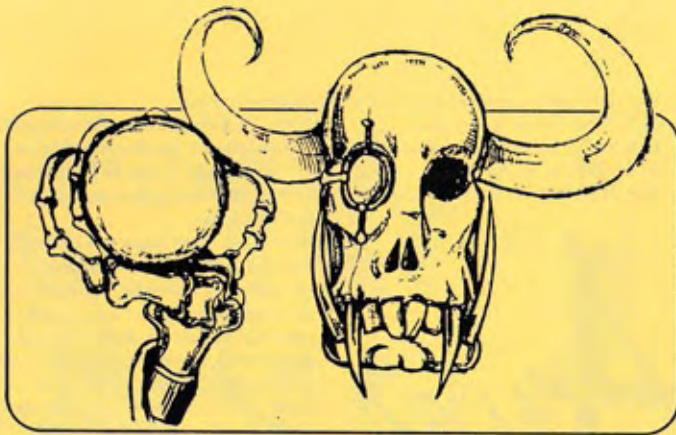
genau, war hinter mir hergeeilt – aber sie kam nicht weit. Meine Mutter – sie wollte sie und hat sie auch bekommen! Ich weiß nicht, wo Mutter und Yjana heute sind, und ob sie noch leben. Nachdem ich meine Panik überwunden hatte, kehrte ich in unser Haus zurück. Meine Großmutter war da und schloß mich tröstend in die Arme. Aber meine Mutter und meine Schwester, sowie alle die Eindringlinge waren verschwunden. Ich wollte Großmutter alles erzählen, aber sie wußte es bereits. Wenige Stunden später machten wir uns mit allen Habseligkeiten und Wertvollem, so viel wir eben in einen alten Karren packen konnten, auf den Weg und zogen an die Küste von Atlantis. Einen Tag später wurde Kujoon von Mirjae zum Statthalter von Atlantis ausgerufen. Zwei Tage später stürzte er eine Treppe hinunter und brach sich das Genick.« Sefyr lachte hysterisch.

»Das alles ist jetzt an die sechzehn Jahre her. Seitdem suche ich meine Schwester. Ich lebe bei den Fischern, so daß ich zum Glück kaum in die Stadt muß. Meine Großmutter ist vor ein paar Jahren gestorben und nun ist mein Leben sinnlos. Ich fische, verdiene mir damit ein wenig Geld und gehe dann in diese Taverne, um mir Geschichten anzuhören und zu vergessen.« Jetzt grinste er.

»Aber selten habe ich Gelegenheit, dies bei einem solch erlesenen Wein zu tun.« Abram Raoul schenkte dem jungen Mann nach. Während des Gesprächs waren einige Gäste gegangen, einige andere gekommen. Gerade kam eine vielleicht zwanzigjährige Frau herein. Sie sah gut aus, erweckte jedoch bei Abram den Eindruck, daß sie vor kurzem geweint hatte. Sie war sehr gut, wenn auch nicht aufdringlich gekleidet und lehnte sich hinter Abram an die Theke. Erst jetzt sah sie ihn.

Nachdem sie noch einmal kurz unentschlossen in der Taverne umhergesehen hatte, zog sie einen Stuhl zu dem Tisch, an dem Abram und Sefyr saßen und setzte sich. Abram Raoul kannte sie flüchtig, doch gut genug.

Ihr Name war Irlona und sie lebte in der zweiten großen Stadt von Atlantis, jenseits der Berge.



Er wußte auch, weshalb sie hier war, fernab von ihrem Heim.

Dann fragte er: »Grüß dir, schöne Irlona. Was blickst du so traurig drein? Und was tust du hier? Ich wußte gar nicht, daß du eine Reise unternehmen wolltest, und solche Tavernen hast du eigentlich auch immer gemieden.« Irlona lachte, ein perlendes, helles Lachen, wie es sich die jungen Edelfrauen angewöhnt hatten. »Ich bin hier, um mich zu betrinken«, sagte sie dann. »Lacht nicht! Es ist wahrlich nicht zum Lachen, vielmehr zum Weinen!«

»Ahem«, machte Sesfyr in das betretene Schweigen, das nun eintrat. »Ich bin auch noch da. Wollt ihr uns nicht vorstellen?«

Abram lächelte verschmitzt.

»Gerne. Irlona, dies ist Sesfyr, der mir gerade seine recht traurige Geschichte erzählt hat. Er ist ein intelligenter junger Mann, der sehr viel Pech gehabt hat. Er wird dir gefallen. Sesfyr, hier 'elle ich dir Irlona vor, eine Tochter von Mirvon d'Acros.« Ein leiser Schluchzer unterbrach Abram.

»Sag schon, Mädchen, was hast du? Ist dir am Ende dein Liebster wegelaufen?« Sie schnitt eine Grimasse. »Es fing so harmlos an«, sagte Irlona und schüttelte den Kopf. »Heute morgen. Ihr wißt«, sie wandte sich an Sesfyr, »daß mein Vater Mirvon d'Acros ist, ein bekannter Kaufmann drüben, jenseits der Berge von Atlantis. Das dachte ich jedenfalls bis jetzt. Nun, gestern nacht hörte ich, wie meine Mutter jemanden empfing, einen späten Gast. Zu spät, wenn er den Gesetzen der Höflichkeit gefolgt wäre. Aber meine Mutter ließ ihn ein und ich hörte ihn erst am frühen Morgen wie-

der gehen. Beim Morgenmahl sah meine Mutter verändert aus – älter, trauriger.« Sie schluchzte unterdrückt und fuhr sich fahrig mit der Hand über die Augen.

»Und dann sagte sie mir, daß – Mirvon nicht mein leiblicher Vater ist.« Sesfyr seufzte und sah sie an.

Abram nickte. »Doch sage mir, Irlona, und ich möchte wirklich nicht unhöflich erscheinen, wer ist denn dann dein Vater?« fragte er, lehnte sich zurück und lächelte leise in sich hinein. Irlona lachte leise auf.

»Meine Antwort wird euch gleichzeitig verraten, warum ich hier bin. Ihr müßt wissen, daß meine Mutter mir sagte, ich sei von ihr meinem wahren Vater geraubt worden. Und sie sagte, mein Vater ist – Kiroun, ehemals Statthalter von Atlantis!«

Sesfyr ließ seinen Kelch fallen und nun endlich erkannte er sie. Er sprang auf, wollte sie umarmen, doch Abram hielt ihn zurück.

Irlona blickte ihn erstaunt an, ihre Augen musterten Sesfyr und auf einmal lag Erkennen in ihrem Blick...

»Bruder«, rief sie und warf sich ihm lachend in die Arme.

Abram lächelte und beobachtete die beiden zufrieden, als sie so vor ihm standen und nun anfangen, leise und doch voller Freude, zu weinen.

»Ja, Sesfyr, dies ist also deine Schwester Yjana, die einst mit der Hilfe eures Hausdieners von deiner Mutter geraubt und so von deiner Seite gerissen wurde.«

Beide setzten sich wieder, aber sie hatten nur noch Augen füreinander.

»So gab sie dir einen anderen Namen, um dich von mir fernzuhalten, nicht wahr?« meinte Sesfyr und wandte sich

langsam zu Abram und musterte ihn erstaunt. Yjana nickte stumm.

»Deshalb also... Aber wir haben uns ja nun gefunden und niemand wird es vermögen, uns noch einmal zu trennen.« Abrams Gesicht wurde plötzlich ernst, er beugte sich nach vorn und ergriff ihre Hände.

»Ihr müßt sofort von Atlantis fortgehen. Am Hafen liegt ein kleines Boot, das ich eigens für diesen Zweck gekauft habe!« Sie sahen ihn verblüfft an, aber das Lachen erstarb auf ihren Lippen, als sie sein Gesicht erblickten.

»Glaubt mir! Die Götter haben beschlossen, das verruchte Atlantis im Meer zu versenken und auf ewig aus der Erinnerung der Menschen zu streichen. Und nach ihrem Willen soll kein Atlanter den Fluten entinnen – aber ich habe vor, ein wenig Schicksal zu spielen!« Seine Miene hellte sich auf. »Ihr zwei seid es wert, dem Zorn der Götter zu entgehen. Doch eilt, eilt euch nun!« Beide standen auf, Yjana blickte noch zweifelnd drein, doch Sesfyr verbannte jeden Zweifel entschlossen.

»Wollt ihr nicht mit uns kommen Abram?« fragte Yjana dann und der alte Atlanter schüttelte nur lächelnd den Kopf. Sesfyr führte seine Schwester langsam auf den Ausgang zu. Kurz bevor sie die Taverne verließen blinzelte er Abram noch einmal vertrauensvoll zu, dann verschwanden sie und der alte Atlanter wußte, daß er sie niemals wiedersehen würde. Zufrieden nahm er einen langen Schluck; Sesfyr hatte ihn erkannt und Abram war glücklich darüber. Seine alte Schuld war beglichen und er konnte beruhigt auf das Ende warten...

Haushohe Wellen brandeten gegen die Küste des stolzen Atlantis, Blitze zuckten um die Spitzen der Türme und Ziadellen und die Schreckensschreie der Menschen drangen bis weit hinaus auf das entfesselte Meer. Dies versank die Insel mit donnerndem Getöse in den Fluten und fortan sollten nur noch Sagen von ihrer einstigen Pracht berichten.

Doch verloren in der See trieb ein kleines, leeres Boot schwankend auf das Festland zu. Und irgendwo lachte ein grimmigter Gott...

■ Thomas Rau, Karl-Heinz Zapf

Wie lange war es nun eigentlich schon her, seit du deinen alten Schulkameraden und späteren Freund Michael Singer zum letzten Male gesehen hast? Mit einem Schmunzeln erinnerst du dich an die langen Abende, die ihr bei einer guten Tasse Tee und mit interessanten Gesprächen zugebracht habt.

und gleichzeitig ausgefallenes Hobby aufbrachte. Sylvia schien genau die richtige Partnerin für ihn zu sein. In der Tat war sie ein durchaus attraktives Mädchen von einnehmendem,

mißtrauisch um...

Schließlich hörten seine Besuche ganz auf und obwohl du dir einige Gedanken gemacht hast, bist du beim besten Willen nicht dazu gekommen, dich bei ihm zu melden.

Aber als du dann heute von deinem Büro nach Hause gekommen bist, fiel dir sofort der unfrankierte Umschlag im Briefkasten auf, der an dich adressiert war und als Absender Michaels Namen trug; er enthielt eine kurze, mit zittriger Hand geschriebene Notiz, die deine schlimmsten Ahnungen bei weitem übertraf...

Nun gab es kein Zögern mehr für dich; nach all' der Zeit voller Ungewißheit und Zweifel wußtest du endlich, was zu tun war (0) ...

Die Dunkelheit des Winterabends empfing dich mit offenen, begierigen Armen auf deinem von düsteren Vorahnungen geprägten Weg zu Michaels Haus, das am Stadtrand nahe dem Walde lag; er hatte es von seinen Eltern geerbt, ehemals wohlhabenden und einflußreichen Leuten. Bei diesem Gedanken fällt dir auf, wie lange du schon nicht mehr dort gewesen bist und ein eigentümliches Gefühl beschleicht dich.

Schließlich kommst du am Ende der Straße an und erschrickst leicht, als

Das Auge des Abyssus

In diesen Gesprächen habt ihr beide immer wieder die Themen Theologie, Esoterik und Okkultismus gestreift. Michael schien schon seit frühester Jugend an von diesen Dingen und vor allem dem Aberglauben der Menschen fasziniert zu sein und während du dich für einen Beruf entschieden hast, wählte er das Studium, um sein Wissen in dieser Hinsicht zu vergrößern; bei manchen Diskussionen erschien er dir fast unheimlich, wenn er mit fanatischer Begeisterung und einem unirdischen Leuchten in den Augen von seinen Fortschritten erzählte und den privaten Forschungen, die er betrieb. Aber trotz allem blieb er dein treuer Freund und Weggefährte Michael Singer und es schien fast, als könne nichts eure Freundschaft zerstören.

Das Unglück erschien schließlich in Gestalt einer jungen Frau, einer Mitstudentin namens Sylvia Lanz; sie schien ihn vom ersten Tage ihrer Bekanntschaft an in ihren Bann zu ziehen und da auch sie einen starken Hang zum Okkultismus verspürte, wurde Michaels Interesse an ihr noch weiter einfach.

Dies wäre ja nicht weiter schlimm gewesen, denn dir war schon seit langem klar geworden, daß dein Freund jemanden an seiner Seite brauchte, der wirkliches Interesse für sein Studium

intelligentem Wesen, aber von Anfang an erschien sie dir auf unerklärliche Weise mehr als einfach nur exzentrisch; sie hatte eine merkwürdige, fast überhebliche Art an sich und ein so seltsames, wissendes und spöttisches Lächeln...

Die Besuche Michaels wurden immer seltener und bei diesen Gelegenheiten

Mein lieber Freund!

Ich habe kaum Zeit, diese Zeilen zu schreiben, denn bald schon wird sie kommen um mich abzukolten.

Um unserer Freundschaft willen stehe ich dich an, komm hierher und hilf mir! Wir sind zu weit gegangen und nun kann Sylvia nichts mehr aufhalten - mein Freund, ich habe Angst vor ihr...

(Diese Notiz wird ein Nachbarjunge bei dir einwerfen, denn sie läßt mich nicht mehr aus dem Haus, nicht heute, meiner vielleicht letzten Nacht auf dieser Welt!)

Bitte komm bald, ich fürchte um meinen Verstand und mein Leben!

(Dein Freund Michael)

erschien er dir kaum mehr als ein junger Mann, sondern eher so, als wäre er um Jahre gealtert und von Sorgen niedergedrückt, über die er aber immer nur sehr vage Andeutungen machte. Sylvia mußte allerdings etwas mit seinem Zustand zu tun haben und jedesmal, wenn du bei den Gesprächen ihren Namen erwähntest, zuckte er zusammen und sah sich unbehaglich und

sich die Umriss des dunkel und abweisend wirkenden Hauses deines Freundes aus dem Nebel herauschälen.

Es war absolut dunkel, nirgendwo ein Licht zu entdecken und die Läden der Vorderfront waren offensichtlich alle geschlossen und verriegelt.

Du erinnerst dich mit einem Frösteln an den Brief und überlegst, ob du erst



mal zu Michaels nahebei wohnenden Nachbarn (4), oder zur Haustür gehen und sofort läuten sollst (6); du kannst auch versuchen, die Türe zu öffnen um so ins Haus einzudringen (9) oder aber nach einem unverschlossenen Fenster im Erdgeschoß suchen (11)..

Du erreichst die Tür zu Michaels Zimmer, öffnest sie und trittst ein; im Gegensatz zu dem sonst überall herrschenden Eindruck von Unbehaglichkeit sieht dieses Zimmer ganz gewöhnlich aus.

Eilig durchsuchst du die Schränke, Regale und den Schreibtisch, aber du findest lediglich das Tagebuch deines Freundes; nach einigem Zögern ent-

schließt du dich, es zu lesen, um so vielleicht einen Hinweis zu finden. Hastig überfliegst du die niedergeschriebenen Zeilen...

10. Januar: Heute neues Tagebuch begonnen, muß die grauenhaften Ereignisse festhalten.

Sylvia hat mir von ihren okkulten Erfahrungen erzählt – selbst ich bin entsetzt über ihre Vorstellungen vom Wert des menschlichen Lebens...

22. Januar: Am heutigen Tage hat Sylvia ihr okkultes Laboratorium im Keller fertiggestellt. Mich schaudert bei dem bloßen Gedanken an die Beschwörungen, die sie dort vollführen will!

2. Februar: Ich bin völlig von ihr ab-

hängig! Als ich heute zu meinem alten Freund gehen und ihm vom schändlichen Treiben Sylvias erzählen wollte, fand ich mich plötzlich in meinem Zimmer wieder – völlig angezogen und die Kleider bereits abgekühlt von den winterlichen Temperaturen draußen! Sie hat es gelernt, meinen Geist zu kontrollieren!

Was soll ich nur tun?

4. Februar: In dieser Nacht führte Sylvia ihre erste Evokation durch – sie mißlang!

Als ich am Morgen ihr Gesicht sah, guter Gott, sie erschien mir mindestens um zehn Jahre gealtert!

Die Beschwörung kostete sie viel Kraft und als sie sich ausruhte, konnte ich meinen Plan entwerfen...

6. Februar: Während sich Sylvia von der Beschwörung erholt, habe ich mit dem in der Bibliothek stehenden Buch »Mysterien der druidischen Alraunenzauberei« ein Stoffamulett aus verschiedenen Zutaten erstellt, das mich schützen soll.

Mittels des Werkes »Amulette, Fetische und Talismane« belegte ich es dann mit einem Zauber...

7. Februar: Das Amulett bewahrte mich leider nicht vor Sylvias diabolischen Gedankenmanipulationen und sie hat es entdeckt und in ihr Zimmer gebracht, um es zu untersuchen.

Jetzt darf ich mein Zimmer und Gefängnis überhaupt nicht mehr verlassen.

10. Februar: Nun weiß ich endlich was sie vorhat – in drei Tagen, wenn die Konstellationen günstig sind, wird sie Aalsirroth beschwören, den Dämon und Gott der Achten Sphäre! Möge Gott der Welt beistehen, wenn ihr dieses Unterfangen gelingen sollte.

12. Februar: Mit einigen ihrer unseligen Gefährten vom Bund der neuen Dämmerung versuchte sie in der heutigen Nacht wieder eine Beschwörungszereemonie – nach den Geräuschen, die seither aus dem Keller dringen, diesmal mit Erfolg!

Was soll nur aus mir werden?

Aus Sylvias Andeutungen entnehme ich, daß sie mich als Opfer für die Evokation vorgesehen hat – danach wird sie wohl mittels ihrer neu gewonnenen Macht erst einmal untertauchen

und warten, bis die Zeit reif ist...

13. Februar: In der allgemeinen Aufregung ließen ihre Kontrollen heute ein wenig nach und ich konnte dem Nachbarjungen den Brief und somit meine letzte Hoffnung durch das Fenster zuwerfen.

Voller Hohn offenbarte Sylvia mir später, daß mein Amulett in der Tat ein voller Erfolg war und mir gegen ihren Herrn und Meister, den sie mit meiner unfreiwilligen Hilfe herbeiholen will, gut hätte bestehen können; voller Spott über meine Hilfslosigkeit erzählte sie mir sogar, daß das Amulett in ihrem Zimmer unter dem steinernen Briefbeschwerer gut aufgehoben wäre!

Wie habe ich mich nur so in ihr täuschen können?

Später...

Bald werden sie kommen, um mich abzuholen – sie werden mich in die alte Kapelle im Wald bringen, die sich im Besitz von einem der fanatischen Anhänger des Kults befindet und wohl lange schon entweiht ist.

Dort soll die Beschwörung erfolgen – ich hoffe daß Rettung naht, aber...

Hier bricht das Tagebuch abrupt ab und du wischst dir den kalten Angstschweiß von der Stirn.

Gehst du nun in die Bibliothek (5), den Keller (3), zu Sylvias Zimmer (12) oder verläßt du das Haus (42)?

Du rennst angsterfüllt zurück zum schwach erkennbaren Eingang, die drohende Atmosphäre des Hauses war einfach zuviel für deine Nerven!

2 In der kühlen Winterluft besinnst du dich jedoch schließlich, denn immerhin steht das Wohl deines Freundes auf dem Spiel (7), oder aber du gehst niedergeschlagen nach Hause zurück (14).

Du öffnest die Tür, die in den Keller führt und ein Schwall widerlich süßlich riechender Luft schlägt dir entgegen und raubt dir fast den Atem.

Ein schmatzendes, schlurfendes Geräusch ist von irgendwo aus der Dunkelheit zu hören und du nimmst an, daß Ratten im Keller hausen – große Ratten. Andererseits...

Steigst du ins Ungewisse hinab (16) oder kehrst du um und entscheidest

dich kurzentschlossen anders (25)?

Mit einem mulmigen Gefühl im Magen klingelst du an der Haustür der Nachbarn; es ist schließlich nicht gerade eine normale Frage, die du diesen fremden Leuten stellen möchtest...

Eine ältere Frau öffnet und siehst dich mißtrauisch und fragend an.

4 Wirst du sie nach ihrem Sohn fragen (10) oder erst ein unverfängliches Gespräch beginnen (13)?

Du öffnest die schwere Tür, welche in die Bibliothek führt und der im Halbdunkel erscheinende Anblick fasziniert dich trotz der unheimlichen Atmosphäre wie jedesmal, wenn du dieses große Zimmer betrittst!

S In dem Raum stehen Hunderte von Büchern in Regalen, die bis an die Decke reichen und kaum noch Platz für die beiden Fenster lassen; diese Sammlung von Büchern aller Art, von den Eltern und Großeltern deines Freundes zusammengetragen, wäre wohl auch eines Museums würdig...

Plötzlich fällt dein Blick auf ein neues Regal, das unüblicherweise mitten im Zimmer steht und dir völlig unbekannt ist. Deine Neugier bewegt dich dazu, näher heranzugehen und mit einem unbehaglichen Gefühl liest du die Titel der dort aufbewahrten Folianten:

»Mysterien der druidischen Altraunenzauberei«, »Amulette, Fetische und Talismane«, »Das dunkle Arkanum der 666 Geheimnisse«, »Fragmente des Pentagramms«, »Apokalyptische Offenbarungen«, »Schlüssel Salomos« und ähnliche uralte und längst vergessene Bücher lagern hier.

Unwillkürlich nimmst du eines mit dem Titel »Die neue Dämmerung« und beginnst zu lesen:

Ihr sollt nun wissen, daß die Aeonalten das Leben nur zu ihrer Belustigung erschaffen haben. Denn auf diese Art und Weise laben sie sich und nie wird es ihnen an Nahrung mangeln. Denn sie, die schon die Weiten des Kosmos durchmessen haben, bevor das Licht die ewige Nacht schändete, sie nähren sich und zehren von den Kräften, welche durch Verzweiflung, Wahnsinn und Tod hervorgeufen werden. Und so auch immer die Menschheit in ferner Zukunft ihr

Dasein fristen mag – diese Kräfte werden immer um sie sein...

Angewidert und doch auch fasziniert greifst du dir ein weiteres Buch mit dem Titel »Homunkulus« und liest:

Die Relikte aber, die von den vergangenen, großen Zeiten auch noch heute Kunde tun und das Leid der Menschen zu den dunklen Göttern leiten, diese Relikte können nicht vernichtet werden durch Menschenhand oder Menschengestalt...

Schnell wendest du dich von dem Regal ab, denn von draußen ertönt plötzlich ganz aus der Nähe das typische Geräusch einer Autotür, die zugeschlagen wird; du verharrst und glaubst dann zu hören, wie unten im Haus Schritte ertönen, langsam und hallend, heimlich und darauf bedacht, nicht vernommen zu werden...

Schreitest du nach unten, um dem Eindringling zu begegnen (18), versteckst du dich (28) oder kletterst du zum Fenster hinaus (32)?

Auf deine Betätigung der Türglocke reagiert niemand und grübelnd blickst du an der trutzig emporragenden Fassade hoch.

6 Entweder du gehst nun doch zu den Nachbarn deines Freundes (4), versuchst die Tür zu öffnen (9) oder steigst durch ein Fenster ein (11)...

Wieder trittst du ein, tief durchatmend und dir selbst Mut machend, so weit dies nur möglich ist.

7 Du findest einen Lichtschalter, doch als du ihn betätigst flammt kein Licht auf! Mit einem Fluch auf den Lippen suchst du nach Kerzen und findest schließlich einen Leuchter, dessen Kerzen du mit Hilfe deines Feuerzeugs entzündest.

Im etwas beunruhigenden und nur spärlichen Licht entdeckst du einen Schemel, über den du in der Dunkelheit gestolpert und dadurch auf eine staubbedeckte Sitzgarnitur gefallen bist (25).

Nach einiger Suche findest du einen Lichtschalter, doch es flammt keine Beleuchtung auf, als du diesen betätigst!

8 Mit einem leisen Fluch suchst du im Dunkel nach Kerzen und findest endlich einen Leuchter; in dem etwas

beunruhigenden flackernden Licht der Kerzen entdeckst du einen kleinen Schemel, über den du gestolpert und auf eine Sitzgarnitur gefallen bist (25)!

Zu deinem großen Erstaunen ist die Tür nicht verschlossen und du kannst sie ohne Probleme öffnen.

9 Ein Schwall abgestandener Luft schlägt dir entgegen und du weichst unwillkürlich wieder einen Schritt zurück. Wer weiß, was dich dort erwartet (15)?

»Ich kenne sie nicht. Gehen sie oder ich rufe die Polizei!« Diese unwirsche Antwort ertönt, kurz bevor die Tür vor deiner Nase zugeschlagen wird.

10 Wirst du nun bei Michaels Haus an der Türe auf dich aufmerksam machen (6) oder versuchen, unbemerkt einzudringen (9)?

Tatsächlich entdeckst du bereits nach kurzer Suche ein Fenster auf der Rückseite des Hauses, das nicht mit Läden verschlossen ist. Du beschließt, es einzuschlagen.

11 Zwar schneidest du dich am scharfen Glas und ein Hund fängt in der Nachbarschaft laut zu bellen an, aber danach steigst du ins Haus ein, das dich mit düsterem Schweigen empfängt (15).

Mit vorsichtigen Schritten kommst du bei der Tür zu Sylvias Zimmer an und versuchst sie zu öffnen, aber leider ohne Erfolg! Sie ist verschlossen.

12 Wirst du die Türe einzutreten versuchen (29), nach einem Schlüssel suchen (31) oder dich abwenden und zu Michaels Zimmer (1), in den Keller (3) oder die Bibliothek (5) gehen? Du kannst natürlich auch das Haus verlassen (42)...

Die Frau ist offensichtlich sehr mißtrauisch, aber als du das Gespräch geschickt auf deinen alten Freund Michael Singer lenkst, hellt sich ihre Miene augenblicklich auf.

13 »Ja, ein sehr netter junger Mann und oft hier bei uns zu Besuch – bis er dieses Mädchen kennengelernt hat. Ein bißchen merkwürdig war er selber ja

auch, aber als sie dann zu ihm ins Haus gezogen ist...« Sie erschauert und bittet dich dann freundlich herein. Lehnst du ab, da die Zeit drängt (17) oder trittst du ein (20)?

Mit schwerem Herzen lenkst du deine Schritte deinem Heim zu, als **14** plötzlich aus dem Nebel drei Gestalten in bizarren Roben treten.

Ehe du reagieren kannst, wirst du von ihren Dolchen durchbohrt!...

Du stehst offensichtlich im langen Gang, der zur Treppe in den ersten Stock und zu den Räumlichkeiten

15 führt; es ist fast völlig finstern und du bedauerst es jetzt, deine Taschenlampe nicht bei dir zu haben.

Der Geruch nach modriger, verbrauchter Luft ist jetzt fast überwältigend stark und du ertastest dir deinen Weg auf der Suche nach einem Lichtschalter.

Plötzlich stolperst du und fällst auf eine weiche, formlose Masse, die wahre Staubfontänen aufwirbelt! Willst du schnell fliehen (2) oder dich in aller Ruhe aufrappeln (8)?

Der unruhige Schein der Kerzen läßt den ohnehin nicht sehr anheimelnden Keller noch unheimlicher erscheinen.

16 Als du den Fuß der Treppe erreichst streift dich ein starker, übelriechender Luftzug und die Kerzen erlöschen... Es wird stockdunkel und nun kannst du eindeutig hören, wie sich etwas Massiges, Schleimiges auf dich zubewegt! Willst du schnell versuchen, die Kerzen anzuzünden (19), den Leuchter als Waffe für einen Kampf im Dunkel verwenden (21) oder zu fliehen versuchen (22)?

Durch ein Gefühl der Dringlichkeit vorangetrieben lehnst du die Einladung ab, obwohl du ahnst, daß hier vielleicht nützliche und wichtige Informationen in greifbarer Nähe sind.

17 Du wendest dich entweder der Haustür zu (6) oder versuchst über ein Fenster einzudringen (11)...

Mutig aber auch vorsichtig tappst du zurück in den Gang und siehst dich plötzlich vom starken Strahl einer Taschenlampe geblendet. »Sieh an, Sylvia hatte also recht: Michaels Freund will tatsächlich den Helden spielen«, ertönt eine düstere Stimme, dann peitschen Schüsse und um dich wird es für immer dunkel!...

Was auch immer dort im Dunkel auf dich zutaumelt, es ist offenbar sehr schwerfällig; so gelingt es dir noch rechtzeitig, die Kerzen zu entzünden.

19 Du blickst hoch und siehst direkt in die Augen einer blasphemischen Kreatur, die nicht von dieser Welt stammen kann. Ein scheinbar unfertiger, halbgeformter Mensch von ekelhaft schmutzig-weißer Hautfarbe, mißgestaltet und verzerrt, voll von Absonderungen eines durchsichtigen Schleims; rote, angeschwollene Adern pulsieren in diesem entsetzlichen Geschöpf und es wankt auf dich zu, das unförmige Gesicht verzerrt zu einer Grimasse der Gier – der Gier nach deinem Leben!...

Doch als dann das Licht der Kerzen voll auf diese unselige Kreatur fällt, da zuckt sie röchelnd zurück und schlägt sich die verkrümmten Krallenhände vor das Gesicht, da nutzt die Gelegenheit und rennst die Treppe hinauf (23)!

»Am besten unterhalten sie sich mit meinem Sohn – er war nämlich relativ oft bei Herrn Singer zu Besuch!« Die Frau führt dich ins Wohnzimmer und stellt dich ihrem Sohn vor.

20 »Stimmt, ich habe mich viel mit Michael unterhalten, vor allem bevor Sylvia zu ihm gezogen ist. Er ist schon ein echtes Original, kennt alle die alten Horror-Schinken auswendig und hat ein richtiges kleines Hexenlabor im Keller. Und erst die Bücher in der Bibliothek – manchmal hat er mir aus ihnen vorgelesen, auch aus denen, die Sylvia mitgebracht hat...«

Der junge Mann verstummt und ein Schatten scheint sich über sein Gesicht zu legen. Du fragst nach Sylvia Lanz und seine Miene wird noch düsterer. »Eigentlich ein wirklich nettes Mädchen, sollte man meinen. Aber mehr

noch als Michael war sie von Dämonen, Geistern und all dem Zeug richtig besessen. Zuletzt habe ich sie kaum noch gesehen, sie versteckte sich regelrecht vor mir. Zufällig sah ich sie dann einmal am Fenster stehen, erkannte sie aber nicht sofort – sie war nämlich so gealtert, daß sie aussah wie ihre eigene Mutter!«

Du bedankst und verabschiedest dich, nun doch von einem mahnenden Gefühl zur Eile getrieben. Kurz darauf stehst du wieder vor Michaels Haus; wirst du klingeln (6), die Türe gleich zu öffnen versuchen (9), oder durch ein Fenster einsteigen (11)?

Du schwingst den Leuchter wild umher und ein gespenstischer Zweikampf entbrennt.

21 Mehrmals berührt dich etwas Schleimiges, doch jedesmal gelingt es dir durch einen raschen Sprung in Sicherheit zu kommen; bei einem erneuten Hieb mit dem Leuchter triffst du dann etwas in der Dunkelheit und ein Körper sackt mit einem dumpfen Platschen zu Boden!

Wirst du nun den Keller durchsuchen (24) oder diesen Ort schnell verlassen (23)?

Du eilst zu den Stufen, welche für dich Sicherheit und Freiheit bedeuten, doch plötzlich schnell ein fauliger Arm aus der Dunkelheit und packt dich mit unheimlicher Kraft an der Kehle.

22 All dein Schreien und Strampeln nützt nichts, dies ist dein Ende...!

Da die Zeit nun wirklich langsam knapp wird, mußt du dich sehr beeilen; wirst du in Michaels Zimmer gehen (1), Sylvias Raum aufsuchen (12) oder das Haus verlassen (42)?

Die wieder entzündeten Kerzen enthüllen dir die Greuel der Kreatur, gegen die du eben noch gekämpft hast, und mit einem Schaudern wendest du dich ab.

24 Als nächstes entdeckst du auf dem Boden gemalte Pentagramme, umgeben von mysteriösen Runen sowie Kerzen und Räucherschalen.

Außerdem findest du mehrere Roben aus schwarzem Stoff, die ein rot aufgesticktes, umgedrehtes Pentagramm tragen; auf einem Podest außerhalb des Zeichens liegt offenbar ein dickes Buch.

Wirst du nun den Keller verlassen (23), eine Robe an dich nehmen (27) oder das Buch betrachten (30)?

Im flackernden Schein der Kerzen siehst du dich in der kleinen Eingangshalle um; huschende Schatten, drohende Schemen in allen Ecken lassen dich bisweilen erschrocken zusammenfahren.

25 Alle Möbel hier sind mit weißen Tüchern abgedeckt, überall liegt Staub – du fragst dich, was in diesem Hause wohl vorgegangen ist und immer stärker verspürst du nagende Furcht in dir emporkriechen. Wirst du das Zimmer deines Freundes aufsuchen (1), in den Keller gehen (3), die Bibliothek betreten (5), oder Sylvias Zimmer suchen (12)?

Du kommst später in der Nacht beim Steinbruch an und suchst geraume Zeit, kannst aber keine Spur von deinem Freund entdecken.

26 Verbittert und todmüde gibst du schließlich auf und machst dich auf den Heimweg, um deine Gedanken zu ordnen (14)...

Die Robe scheint aus Samt angefertigt worden zu sein und der Stoff fühlt sich in deinen Händen unangenehm warm, fast lebendig an.

27 Du zuckst die Schultern und verläßt schnell den Keller (23) oder gehst zum Buch auf dem Podest (30)...

Du verbirgst dich im Dunkel hinter dem neuen Regal und wartest angestrengt, doch nun vernimmst du nur noch das überlaute Dröhnen deines Herzens und den stetigen Strom deines Blutes durch deinen Körper.

28 Du richtest dich gerade auf, als die Tür aufgestoßen wird – im Rahmen steht Sylvia Lanz! Sie deutet auf dich und zwei Personen in ihrer Begleitung richten die Lichtkegel ihrer Taschenlampen auf dich.

»So, so, du wolltest also tatsächlich deinem Freund zur Hilfe eilen, wie edel von dir. Aber es ist zu spät und du wirst ihm folgen...«

Schüsse peitschen und du findest ein tragisches Ende...

Mit grimmig entschlossener Miene holst du Anlauf und rennst mit voller Wucht gegen die Tür! Während du dir dann deinen offensichtlich verstauchten Knöchel reibst,

29 bewunderst du die zynisch die gute, solide Bauweise dieses Hauses – die Tür hat um keinen Zentimeter nachgegeben. Wendest du dich nun Michaels Zimmer zu (1), der Bibliothek (5), dem Keller (3), oder willst du nach einem Schlüssel suchen (31)? Du kannst auch das Haus verlassen (42).

Der anscheinend sehr alte Foliant trägt den Titel »Die Achte Sphäre« und wurde von einem gewissen Simon Ash

30 verfaßt; du schauerst unwillkürlich beim Anblick dieses uralten Buches und als du dir das lederartige Pergament, auf dem mit roter Tinte... Pergament? Tinte?

Mit einem Aufschrei des Entsetzens taumelst du zurück, gewinnst aber bald die Fassung wieder und überfliegt mehrere Seiten voller mysteriöser Zeichnungen und Symbole, sowie holprig ins Deutsche übersetzter Schrift...

So wisset denn, Er, der da gebietet über alljede Kreatur der Achten Sphäre, Er, der den Elementen gebietet und sie seinem Willen untertan macht, Er ist der Herrscher über die Abgründe von Zeit und Raum, Er soll gerufen werden mit dem Namen Aalsiroth!

Oh, gepriesen sei das allmächtige Auge, exeth nelem alythuu! Wir rufen dich, oh prachtwoller Herr, wir rufen dich mit den Worten exeth nelem alythuu, se leth dyer telemacht! Ywer astar xelon-duur!

Neben diesem Text findet sich die Zeichnung einer so abscheuerregenden Kreatur, einer Karikatur jedweder Lebensform, doch hastig schlägst du die nächste Seite auf...

Und falls nun die Sterne ungünstig stehen oder das Opfer dem Herrn nicht behagt oder die Zeichen falsch gedeutet

wurden, so sprechen wir die Worte:

Aslan erner Aalsirroth!

Auf daß der Gebieter der Achten Sphäre ein Einsehen haben mag...

Fieberhaft prägst du dir die Worte ein, obwohl du kaum weißt, was sie bewirken, und eilst dann die Stufen hinauf (23)!

Einen Schlüssel findest du zwar nicht, das hätte dich bei der Intelligenz dieser Frau auch sehr gewundert, dafür aber ein Stück Draht, welches du als Dietrich mißbrauchen kannst.

Du müßt dich einige Zeit am Schloß ab aber schließlich springt die Tür auf!

31 *Du grinst und trittst ein, prallst dann jedoch entsetzt zurück: der Raum vor dir ist in einem unbeschreiblichen Zustand!*

Alle Möbel bis auf einen wuchtigen Schreibtisch wurden entfernt, überall liegen Knochen herum, eingetrocknetes Blut klebt an den Wänden. An zahllosen Schnüren hängen Schädel, Kräuterbündel und andere undefinierbare Dinge von der Decke herab und vor dir auf dem Boden befindet sich ein mit schwarzer Kreide gemaltes Pentagramm, das mit seltsamen Symbolen versehen ist; drumherum stehen schwarze Kerzen und schwere Räucherkerzen.

Angewidert schüttelst du den Kopf; durchsuchst du den Schreibtisch (33), den Raum selbst (36) oder fällt dir noch etwas anderes ein (38)?

Mit waghalsigen Manövern gelingt dir 'as Kunststück, am Efeu der Seitenwand des Hauses hinabzuklettern.

32 *Unten angekommen kannst du nun entweder nach Hause (14) oder zu einem ganz bestimmten Ort gehen – wenn du diesen kennst (40)...*

Die schnelle Durchsuchung des Schreibtischs erbringt wirklich gar nichts, was dir in deinem Fall helfen könnte und du wendest dich ab und verläßt den Raum angeekelt.

33 *Wirst du nun zu Michaels Zimmer gehen (1), in den Keller (3), oder die Bibliothek aufsuchen (5), oder vielleicht das Haus verlassen (42)?*

Die schnelle Durchsuchung des

Schreibtischs erbringt wirklich gar nichts, was dir in deinem Fall helfen könnte und du wendest dich ab und verläßt den Raum angeekelt.

Wirst du nun zu Michaels Zimmer gehen (1), in den Keller (3), oder die Bibliothek aufsuchen (5), oder vielleicht das Haus verlassen (42)?

Unschlüssig stehst du vor dem Haus und grübelst.

34 *Wohin könnte Michael denn gegangen bzw. gebracht worden sein?*

Dir fallen zwei Orte ein, die in Frage kämen: der große, verlassene Steinbruch (26) oder die alte Kapelle (48)...

»In Anbetracht der ungeheuren Dringlichkeit ihrer Situation werden wir ihnen zwei Mann als Begleitschutz mitgeben«, meint der Polizist grinsend und winkt zwei seiner Kollegen zu sich.

35 *Ihnen flüstert er etwas von »wahrscheinlich total durchgedreht oder betrunken, seht es euch eben mal an, vielleicht gefährlich, Behandlung...« zu und du weißt, daß er dich für völlig verrückt hält.*

Aber egal, denn kurz darauf sitzt du im Wagen und die beiden Polizisten fahren dich in Richtung Wald und somit zur Kapelle (46)...

Deine Tätigkeit ist einfach ekelhaft und fördert zudem nichts zutage; angewidert verläßt du den Raum und kannst nun entweder das Haus verlassen (42), zu Michaels Zimmer gehen (1), in den Keller hinabsteigen (3), oder die Bibliothek aufsuchen (5).

36 *Du bleibst weiter beim Eingang verborgen und verfolgst mit vor Schrecken geweiteten Augen, wie das unsaßbare Ritual seinen Fortgang nimmt.*

Weiterhin murmelt Sylvia Lanz geheimnisvolle, beschwörende Worte und vollführt seltsame Gesten, während die Kultisten immer im Chor antworten. Plötzlich führt dir ein erstickend heißer, beißend stinkender Luftschwul entgegen und du taumelst zurück!

Über dem besudelten Altar wabert und flimmert die Luft, dann klappt auf einmal eine Art Reiß auf, aus dem die Finsternis fast fühlbar herausströmt und du entdeckst entsetzt drei glühende, riesige Augen, die aus dieser anderen Dimension in die Kapelle starren!

37 *»Nimm unser Opfer an, oh allmächtiger Aalsirroth!« schreit Sylvia Lanz hysterisch und reißt das Opfer-*

messer hoch!

Wirst du jetzt losstürmen (39), dich langsam vorschieben (53), ein Aumleit zücken und nach vorn schreiten (51) oder schnell eine Gegenbeschwörung aufsagen (47)?

Siedend heiß fällt dir das Tagebuch deines Freundes Michael ein und dein Blick fällt sofort auf den massiven metallenen Briefbeschwerer auf dem Unikum von Schreibtisch.

38 *Du eilst dorthin und hebst ihn hoch – darunter liegt das von Michael beschriebene Stoffamulett!*

Mit einem Gefühl des Triumphes verläßt du das Zimmer und kannst in den Keller steigen (3), die Bibliothek aufsuchen (5), oder jetzt das Haus verlassen (42).

Mit dem Mut der Verzweiflung läufst du los, um deinen Freund Michael vor einem grausamen Schicksal zu retten!

39 *Doch schon nach einigen wenigen Schritten versperren dir mehrere der fanatischen Kultisten den Weg, packen dich trotz heftiger Gegenwehr und werfen dich zu Boden.*

Am Rande einer Ohnmacht hörst du eine dir vertraute weibliche Stimme rufen: »Sehr gut! Bringt ihn hierher, bei zwei Opfern wird unser Herr und Meister besonders zufrieden sein...«

40 *Zielsicher verläßt du das Grundstück und tauchst wieder ein in den jetzt willkommenen Nebel.*

Du erinnerst dich an die Notiz aus dem Tagebuch, in der Michael eine alte Kapelle im Wald erwähnte; du kennst diesen Ort, er liegt verborgen und abseits der belebten Spazierwege und war früher euer beliebtes Ziel, wenn sich die Themen mal wieder in Richtung Okkultismus wandten...

Eile ist geboten und du fällst in einen schnellen Lauf, als dir einfallt, daß du vielleicht besser zur Polizei gehen solltest!

Wirst du dies tun (44), weiterreisen (48), oder lieber ganz aufgeben und erst einmal zuhause deine Gedanken ordnen (14)?

41 Du kommst gut voran, doch auf einmal drehst sich einer der Kultisten um und scheint angestrengt in deine Richtung zu blicken!

Wirst du jetzt losstürmen (39) oder versuchen, weiterzuschleichen (49)?

Mit einem erleichterten Seufzer verläßt du dieses düstere Haus voller Geheimnisse.

42 Falls du das Tagebuch deines Freundes gelesen hast (40), ansonsten (34).

Hastig zerrst du die Robe hervor, die du im Keller gefunden hast, und ziehst sie an. Danach schreitest du langsam an den Reihen der Kultisten vorbei nach vorn – noch ist offensichtlich niemand auf dich aufmerksam geworden.

43 Plötzlich ertönt ein reißendes Geräusch und ein heißer, nach Verwesung stinkender Luftzug streift dich und unwillkürlich bleibst du stehen. Über dem Altar wabert und stümmert die Luft und dann öffnet sich eine Art Riß, aus dem Finsternis hervorströmt; drei große, glühende Augen blicken aus diesem Riß in die alte Kapelle und du spürst, wie du zu zittern beginnst. Willst du abwarten (52), eine Gegenbeschwörung aufsagen (47), oder ein Amulett ziehen und dich diesem Schrecken entgegenstellen (51)?

Erschöpft vom schnellen Lauf trägtst du dem diensthabenden Polizisten deine Geschichte über dunkle Künste, Opferungen, Beschwörungszereemonien und ähnliche Dinge mehr vor.

44 Unwillig mußt du erkennen, wie seine Augen größer und größer werden und sich ein leises Lächeln auf sein Gesicht stiehlt. Wirst du schnell hinausgehen und dich wieder auf den Weg zur Kapelle machen (48), oder darauf beharren, daß dir der Polizist Glauben schenkt (35)?

Im herrschenden Durcheinander und Chaos der flüchtenden Menge erreichst du ohne Probleme den Altar und befreist deinen alten Freund Michael Singer, der dir erleichtert in

die Arme sinkt.

»Du hast mich vor einem entsetzlichen Schicksal bewahrt, wie kann ich dir nur niemals danken?« Du zuckst nur die Schultern, ebenfalls froh darüber, diesem Alptraum entronnen zu sein und beobachtest die langsam verschwindenden Kultisten.

Mit einem letzten, seltsam knirschenden Geräusch schließt sich der klaffende Dimensionsriß und du siehst aus den Augenwinkeln, wie Michaels Faust sich hebt und schnell auf dich...

Als du aus deiner Ohnmacht erwachst, liegst du gefesselt und geknebelt auf dem Altar, über dir erscheint das Gesicht von Michael Singer.

»Tut mir leid, mein Freund, aber der oberste Priester des Gottes der Achten Sphäre zu werden ist eine zu starke Verlockung, ein ewiger Traum!« Damit hebt er das Opferrmesser und mit wachsendem Entsetzen begreifst du, was er vorhat – und dieses Mal wird niemand da sein, den schrecklichen Gott aufzuhalten!

»Erscheine, Aalsirroth, erscheine! Exeth nelem alythuwr, seleth dyer telemach! Ywer astar zelouduur...«

Zusammen mit den Polizisten kommst du auf dem Waldweg nahe der alten Kapelle an und lost die beiden durch das Unterholz; vor dir erschallen unheimliche Gesänge in einer

46 unfassbaren Sprache und du entdeckst mit Genugtuung, wie die Polizisten sich fragend ansehen und dann ihre Waffen ziehen. Schließlich kannst du einem stackernen Feuerschein folgen, der vor dir durch die Nacht tanzt und bald darauf kommt das massige Gebäude in Sicht, der Eingang flankiert von Feuerschalen.

Zwei Gestalten in Roben stürzen sofort auf die beiden Polizisten los und attackieren diese mit ihren Dolchen; während dem Handgemenge stürzt du weiter zum Eingang der Kapelle (50)?

Du stößt die Worte hervor, die du in dem alten Buch gefunden hast, und unheilswanger hallen sie in der Kapelle wider.

47 Ein unglaubliches, unirdisches Brüllen ertönt und du siehst erleichtert, wie

sich die entstandene Kluft zwischen den Dimensionen langsam wieder zu schließen beginnt. Die Kultisten rennen völlig kopflos umher und plötzlich zucken mehrere klauenbewehrte Tentakel aus dem Riß und packen willkürlich strampelnde und schreiende Menschen, um sie ins Verderben zu reißen! Sylvia Lanz blickt dich mit flammenden Augen an.

»Packt den verfluchten Hund! Schmoren soll er in den...« Weiter kommt sie nicht, denn ein Tentakel packt sie und reißt sie wie eine Puppe in die Höhe und hinein in die andere Dimension! Einige Kultisten eilen wutentbrannt zu dir, aber du schlägst sie nieder und rennst dann zum Altar (45)...

Du rennst keuchend durch den jetzt absolut unheimlich wirkenden Wald, der dir wie eine einzige, stumme Drohung erscheint, deren Gewicht dich niederdrückt...

48 Nach einiger Zeit bleibst du stehen, denn vor dir schält sich der massige Umriß der Kapelle aus dem Dunkel, von innen her gespenstisch erleuchtet und der Eingang flankiert von zwei massigen Feuerschalen. Unheimliche Gesänge in einer furchtbaren Sprache erschallen aus dem Gemäuer und du bewegst dich langsam weiter vor bis zum Eingang (50)...

»Ein Ungläubiger ist in unserer Mitte! Ergreift den Verräter!« gellt der Schrei des Kultisten durch die Kapelle und unbarmerherzige Hände

49 packen dich und schleifen dich zum Altar, wo Sylvia Lanz dich hohnlächelnd erwartet.

»Sei mir gegrüßt! Du wirst als zweites Opfer unseren Herrn und Meister erfreuen!« Es gibt nichts mehr, was du tun kannst...

Dein Verstand wagt den Anblick fast nicht zu akzeptieren, der sich hier deinen entsetzten Augen bietet!

50 Niemals hättest du es für möglich gehalten, daß es neben dem alltäglichen, normalen Leben solch blasphemische Vergehen jenseits menschlicher Vorstellungskraft gibt – doch du mußt hier und jetzt feststellen, daß du

dich tragisch geirrt hast...

Das Innere der alten Kapelle wird von unzähligen Feuerschalen erhellt, deren Licht die ohnehin schon bizarre Szenerie auf grauenhafte Weise steigert und verzerrt; alle religiösen Symbole des Gebäudes sind entfernt worden bis auf das große Kreuz hinter dem Altar das, du siehst es mit Grausen, verkehrt herum aufgehängt wurde.

Der wichtige Altar scheint von einer dunklen Flüssigkeit bedeckt zu sein, denn Reste davon entdeckst du an der Vorderseite des ehemals für heilige Zeremonien benutzten Marmorblocks. Blut...?

Fast bis zum Eingang stehen in Roben gehüllte Gestalten und intonieren monoton einen Singsang, während weiter vorn mehrere nackte Männer und Frauen wild kreischend um den geschändeten Altar tanzen.

Plötzlich tritt aus dem Dunkel eine weitere berobte Gestalt und daraufhin zerren zwei Männer deinen Freund Michael Singer zum Altar!

Mit einer kurzen Handbewegung schlägt diese Person, anscheinend der Anführer der blasphemischen Horde, die Kapuze zurück und du keuchst unwillkürlich, als du Sylvia Lanz erkennst. Ihr Gesicht ist hart und verkniffen, eine Maske aus purer Willenskraft und Entschlossenheit.

Sie deutet auf den Altar und der sich heftig wehrende Michael wird mit schweren Ketten daran festgebunden.

»Oh allmächtiger Aalsirroth, erhöre uns, deine untertänigsten und nichtswürdigsten Diener. Komm herbei und nimm dieses Opfer gnädig an! Exeth nelem alythuul, seleth dyer telemach, ywer astar zelonduar!«

Mit diesen fanatisch hervorgestoßenen Worten zückt sie eine Art Messer und du weißt, daß sie es jeden Moment dazu benutzen kann, um deinen Freund Michael zu töten! Was wirst du tun? Erst einmal abwarten, was weiter geschieht (37), nach vorn stürmen (39), dich leise im Dunkel vorwärts schleichen (41), oder eine Robe anziehen (falls du eine solche besitzt) und dich damit unter die Kultisten mischen (43)?

51

Du ziehst das Stoffamulett deines Freundes hervor und hältst es der unheimlichen Kreatur und Sylvia Lanz ent-

gegen. Diese jedoch lacht nur hämisch. »Du elender Narr! Du weißt ja nicht einmal, wie das Amulett anzuwenden ist. Packt den ungläubigen Wurm!« Mehrere der Kultisten stürzen auf dich zu und ergreifen dich, dabei verlierst du das Amulett und es fliegt in hohem Bogen in eine der lodernen Feuerschalen (54)...

Plötzlich blükt die jetzt völlig hysterische Sylvia Lanz zu dir herunter, wie du da völlig allein inmitten des Kirchengangs stehst.

52

»Was soll...? Ergreift den Ungläubigen!«

Schnell bist du überwältigt und endest als zweites Opfer auf dem Altar..!

Dein Zögern und vorsichtiges Vorgehen bedeutet das Ende für deinen Freund.

53

Während du im Schutz der flackernden Schatten langsam nach vorn läufst, stößt das Messer herab und setzt seinem Leben ein Ende!

Ein mit Klauen bewehrter Tentakel greift aus dem Riß und packt den leblosen Körper; ehe du reagieren kannst, schnell auch schon ein weiterer Tentakel auf dich zu und zerrt dich ins Reich des dunklen Gottes, die Achte Sphäre..!

»Nein!« schreit Sylvia Lanz panisch auf und im nächsten Moment erfüllt der Geruch der im Stoffamulett befindlichen Essenzen den Saal!

Ein unirdisches Brüllen ertönt, dann siehst du mit Erleichterung, wie sich der Riß zwischen den Dimensionen zu schließen beginnt...

54

»Tötet diesen Hundesohn! Er soll tausend Qualen...« Ein klauenbewehrter, zuckender Tentakel schnell aus dem sich rasch verkleinernden Riß und packt Sylvia wie eine Puppe, schleudert sie dann mit unglaublicher Gewalt gegen die Wand! Bis zu dir kannst du die Knochen bersten hören und du weißt, daß sie ihre gerechte Strafe erhalten hat.

Die Kultisten verläßt bei diesem Anblick endgültig der Mut und völlig kopflos stürzen sie davon! Du jedoch eilst zum Altar (55)..

Im herrschenden Durcheinander und Chaos der flüchtenden Menge erreichst du ohne Probleme den Altar und befreist deinen alten Freund Michael Singer, der dir erleichtert in die Arme sinkt.

55

»Du hast mich vor einem entsetzlichen Schicksal bewahrt, wie kann ich dir nur niemals danken?« Du zuckst

nur die Schultern, ebenfalls froh darüber, diesem Alptraum entronnen zu sein und beobachtest die langsam verschwindenden Kultisten.

Mit einem letzten, seltsam knirschenden Geräusch schließt sich der klaffende Dimensionsriß und du siehst aus den Augenwinkeln, wie Michaels Faust sich hebt und schnell auf dich...

Als du aus deiner Ohnmacht erwachst, liegst du gefesselt und geknebelt auf dem Altar, über dir erscheint das Gesicht von Michael Singer.

»Tut mir leid, mein Freund, aber der oberste Priester des Gottes der Achten Sphäre zu werden ist eine zu starke Verlockung, ein ewiger Traum!« Damit hebt er das Opferrmesser und mit wachsendem Entsetzen begreifst du, was er vorhat – und dieses Mal wird niemand da sein, den schrecklichen Gott aufzuhalten!

»Erscheine, Aalsirroth, erscheine! Exeth nelem alythuul, seleth dyer telemach! Ywer astar zelonduar...«

■ Karl-Helmut Zapf

BERÜHMTE LETZTE WÖRTE

- Na ja – ich berühre es noch einmal!
- Bleibt zurück, ihr Memmen! Ich werde es töten!
- Mein Pfeil hat den Zauberkundigen verfehlt, der auf mich deutet? Na gut, ich schieße nochmal!
- Und du nennst dich Barbar, du Sohn einer Hexe?
- Ich war schon einmal hier. Es gibt keine Fallen in dieser Sektion!
- Was soll das heißen, ich bin von einer unsichtbaren Kreatur verletzt worden? Du hast mir nicht gesagt, daß hier eine unsichtbare Kreatur im Zimmer ist!

»To play with the dreams of man...«

Die meisten von uns haben wohl mit ihrem Hobby aus nicht mehr wirklich nachverfolgbaren Gründen begonnen. Wenigstens geht es mir so.

Ich habe vor ungefähr neun Jahren mit dem Spielen angefangen und bin, so scheint es, immer noch nicht vernünftig geworden.

Dieses Hobby, am Anfang noch mit einem Interesse für Fantasy-Schinken gekoppelt, hat auf der einen Seite die Neuheit verloren. Das Durchwandern von Höhlenkomplexen, der Kampf gegen Drachen und das Befreien von Prinzessinnen, das alles liegt in der Vergangenheit.

Tausendmal durchgespielt.

The song remains the same...

Auch wenn ich das Pseudo-Mittelalter der Fantasy kaum ausstehen kann, diese »Literatur« als meist unzureichend betrachte, bleibe ich immer noch dabei.

Auch meine Spieler durchwandern jene phantastischen Welten; und die faktische Nichtexistenz von Elfen, Gnomen und Hobbitzen ist ein deutliches Anzeichen meiner kritischen Haltung diesem Genre gegenüber.

Und doch bleibe ich dabei.

Die Faszination des Rollenspiels ist für mich mit der Zeit gewachsen. Frei von irgendwelchen Genre- oder Systemanforderungen ist dieses Spiel nun mir wirklich Untertan.

Ich kann tun und lassen, was ich möchte, und das gleiche gilt für meine Spieler.

Die Frage, die sich hier wohl jedem Novizen-Spielleiter stellt, ist einfach: häh? Wie geht denn das? Es gibt doch so viele Dinge, auf die ich achten muß: die Regeln, die Kampagne, die Spielbalance etc. etc.

Meine Antwort: Firlefanz.

Rollenspiel besteht aus zwei Komponenten: den Charakteren, den Rollen, in die man schlüpfen möchte; und zum zweiten dem Plot, der Geschichte, der Handlung. Punkt.

Diese zwei Teile muß man ineinanderweben, und das ist alles.

Eine Geschichte ohne faszinierende Figuren ist öde. Faszinierende Gestal-

Rollenspiels

ten, die sinnlos in der Landschaft herumstehen, sind nun auch nicht der Inbegriff der Unterhaltung.

Alle anderen Dinge sind unwichtig; z.B. die Regeln, das System wird in 90% aller Fälle bei gutem Rollenspiel nicht benötigt, Entscheidungen können improvisiert werden, Zufallsentscheidungen werden so einfach wie möglich gehalten.

Spielgleichgewicht?

Wer hat gesagt, daß alle Figuren gleich stark sein müssen? Waren Aragorn und Frodo in der gleichen Stufe? Hat sich da jemand überlegt, ob die beiden 'ne Chance gegen 'nen Ringgeist haben? Hat sich Tolkien überlegt, wieviel magische Gegenstände so ein Ungetüm wohl im Durchschnitt besitzt? Wohl kaum.

Diese Überlegungen sind für ein aufregendes Abenteuer nicht wichtig. Aus diesem Grund haben sie im Rollenspiel auch nichts zu suchen.

Nur Unterhaltung..?

Aber selbst das beste Abenteuer ist immer noch »nur« gute Unterhaltung. Könnte man eigentlich noch mehr daraus machen?

Rollenspiel findet in einer Welt der Vorstellungskraft statt, im Reich der Mythen und Mystik. Und jeder, der sich einmal mit diesen beiden Aspekten des menschlichen Lebens beschäftigt hat, dürfte wissen, daß diese »M's« furchtbar wichtig sind. Legenden. Sagen. Märchen. Geschichten.

Hier erfahren wir etwas von den Dingen der Welt, von Ideen, Gedanken und Taten, die durch die Jahrhunderte hindurch Menschen beeinflusst, verführt und zum denken gebracht haben.

Die Mythen und die Mystik im Spiel...

Der mythische und der mystische Einfluß auf Geschichten ist nicht zu leugnen. Erst dadurch gewinnt eine Geschichte an Bedeutung, an Allgemeingültigkeit.

Einfach gesagt sind die drei großen Fragen der Menschheit, und damit auch jedes einzelnen, wohl jene:

1. Woher komme ich?

2. Was mache ich hier?
3. Wohin gehe ich?

Was hat das nun mit unserem Hobby zu tun?

Wenn wir diese Fragen als den M-Aspekt (also mythisch, mystisch und wohl auch magisch) unserer persönlichen Erfahrung betrachten, dürfte der erste Punkt die Integration dieser Fragen ins Spiel sein.

Wenn wir uns jetzt an mein Zwei-Komponenten-System zurückerinnern, ist dieses Einfügen recht einfach möglich...

Angewendet auf die Figuren im Spiel, kommt man zu folgenden Ergebnissen: Was waren die Figuren, bevor sie aufgetaucht sind bzw. für welche Prinzipien, welche Ideen stehen sie?

Ist der Herrscher einfach nur ein Despot, oder möchte man hier einmal das Dilemma des Regierenden wider Willen porträtieren?

Welche Erfahrungen hat die Figur in ihrem Leben gemacht?

Als Beispiel für Frage 1 nehmen wir mal einen Schwertkämpfer, einen königlichen Soldaten. Einfach und langweilig.

Wie ist er aufgewachsen, was für eine Person ist er, was will ich eigentlich mit dem?

Er könnte nun ein einfacher Bauernjunge sein, der aufgrund seines Körperbaus in die Garde aufgenommen wurde. Eigentlich sehnt er sich nach den Feldern seiner Jugend zurück, der ganze dekadente Hof entsetzt ihn, die Intrigen machen ihm zu schaffen.

Womit hätte man einen guten Ausgangspunkt:

Unschuld konfrontiert mit Versuchung. Dieses Thema könnte man dann im Spiel ausschachten bzw. auskosten. Die anderen Fragen sind auch einfach: Welche Motivation besitzt die Figur, wie kommt sie mit dem eigenen Leben zurecht, was erwartet sie sich davon? Welche Ideen leiten sie? Sind diese wirklich von Substanz oder nur Schein?

Eine Figur muß sich, um wirklich zu werden, mit allen drei Zeitkomponenten beschäftigen: Geburt, Leben, Tod; Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft. Dies ist etwas, was von den meisten Spielern (und Spielleitern) vergessen wird. Charaktere sind nicht nur Mo-

mentaufnahmen aus Karton.

Nur lebende Kreaturen aus Fleisch und Blut, Hoffnung und Verzweiflung hauchen dem Spiel erst Substanz und Bedeutung ein.

Schließlich wenden wir unsere drei Fragen mal auf die Handlung, den Plot und damit auch den Inhalt und Sinn des Spiels an: Wie beginnt die Geschichte und wie bin ich darauf gekommen? Warum interessiert mich das Thema überhaupt? Welche Nebenhandlungen sind darin impliziert?

Beispiel: Königsmord.

Unser Kämpfer von vorhin plant den König umzubringen. Als Motiv könnten wir Intrigen hernehmen (er denkt, der König war für die Hinrichtung seiner Familie zuständig), Wahnsinn (die Dekadenz am Hofe macht der Unschuld vom Lande schwer zu schaffen), Eifersucht etc. etc.

Literarische Vorbilder gibt es hier genügend: Shakespeares Dramen, Schiller, die Odyssee...

Dann überlegt man sich, wie man die Handlung plant, welche Rolle die Figuren darin spielen, wieviel erfahren sie von den wahren Begebenheiten, welchen Einfluß können sie auf das Geschehen nehmen, was kann ihnen zustoßen?

Natürlich muß man sich überlegen, wie die Figuren mit der Handlung zu recht kommen sollen: Welche Wirkung soll die Geschichte auf die Spieler haben? Verwirrung auslösen, Geheimnisse aufdecken, unerwünschte, verdrängte Begierden aufzeigen?

Möchte man die Ähnlichkeit zwischen Liebe und Haß einmal behandeln, warum nicht? Sobald man das Thema hat, spinnt man die Handlung drumherum. Gar nicht dumm.

Am Ende denkt man noch darüber nach, zu was dies alles führen mag. Möchte man den Spielern ein wenig Einblick in ihre Sterblichkeit gewähren, ihnen die Unmenschlichkeit, die Hoffnungslosigkeit eines Krieges näherbringen? Oder möchte man, in den Zeiten des Sommers, einfach nur ein wenig Zeit für die wahre Liebe opfern, und die Spieler mit wirklichen Gefühlen konfrontieren?

Und diese können schlimmer und schrecklicher, weil intimer, als der größte Drache sein.

Es steht einem frei.

Abschließend möchte ich nur sagen, daß, meiner Meinung nach, die Zeit reif ist, um die überkommenen Regeln des orthodoxen Spielens endgültig über den Haufen zu werfen.

Es geht nicht darum, wieviel Orks man pro Runde erschlagen kann, denn das Leben handelt von echten Erfahrungen, wirklichen Erlebnissen.

Geschichten sind nur gut, wenn sie sich mit Dingen beschäftigen, die jeden, oder wenigstens die meisten, interessieren.

Unser Hobby ist nicht nur das Rollenspiel, sondern auch das Geschichtenerzählen. Also öffnen wir die Schranken der Wirklichkeit, um ihr einen Platz in der Fiktion zu geben.

Erst dann erlangt dieses einsame Gespinnst unserer Vorstellungskraft Beständigkeit und Allgemeingültigkeit. Erst dann erlangt die Unterhaltung einen mythischen und mystischen Aspekt: Was sagen meine Charaktere, meine Geschichte über das Leben, die Wirklichkeit aus?

Die Fiktion ist der Zerrspiegel der Wirklichkeit.

Und zu oft sieht man erst im verzerrten Abbild die versteckte Wahrheit hinter der Maske.

Darum geht es im Rollenspiel:

Die Suche nach dem Gesicht hinter der Maske...

■ Tim Struck

BERÜHMTE LETZTE WÖRTE

• Natürlich ist dieser Stollen sicher – denkst du, ein Zwerg kennt sich damit nicht aus?

Gumbo Eisenfaust

• Gleich werden wir sehen, was dieser magische Ring bewirkt! Unbekannter Magier der 1. Stufe

• Schieß nicht! Den mach ich persönlich fertig!

Der eiserne Tömer

• Ich bin aus der Gefahrenzone raus, du kannst deinen Feuerball jetzt loslassen!

Unbekannter Held

• Soll ich den Trank kosten? Wir Elfen haben eine hohe Giftresistenz.

Alanthea Silberhain

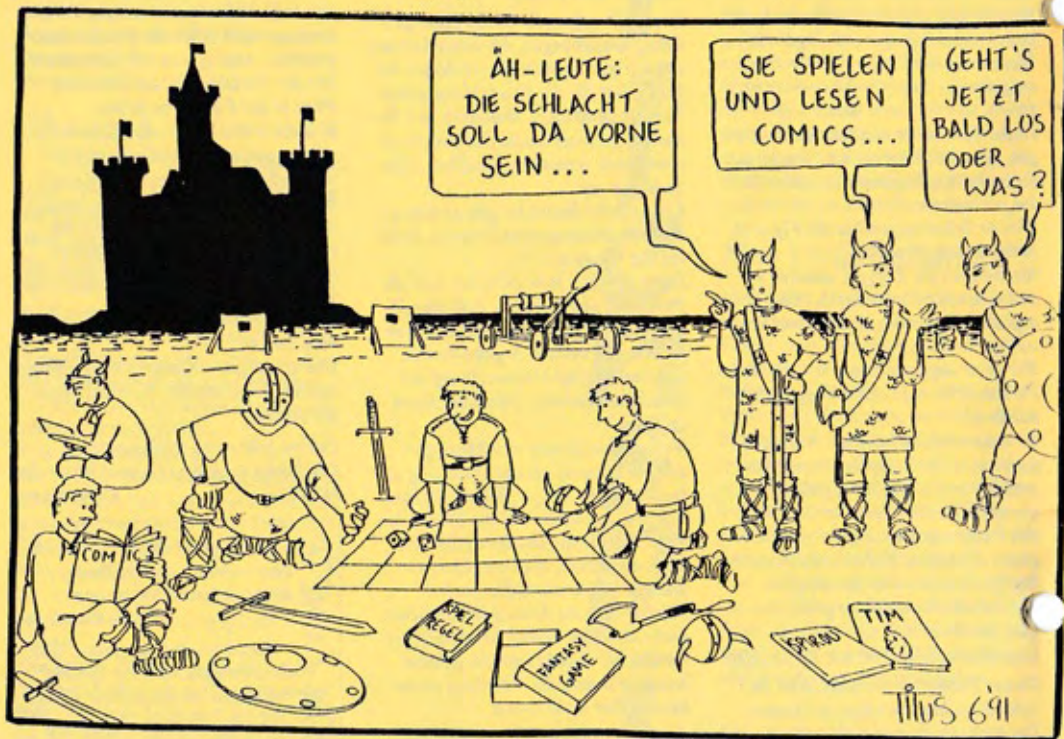
• Braves Hundchen.

Erlindor Ulmenthal

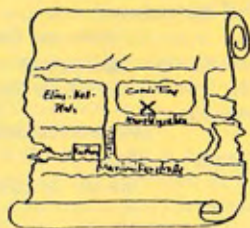
COMICS

&

Fantasy / Rollenspiele



... zum Glück gibt's



Comic Time
Hunoldsgraben 11
86150 Augsburg
Tel. + Fax: 08 21/51 3001

