TripleTwenty.net B. Groß

SPIELE PLE TWENTY SPIELE AND BUCH

VORWORT

TODO

EINLEITUNG

Vor langer Zeit, so erzählen sich die Alten, nannte man unsere Welt "das grüne Paradies". Die Bewohner dieser Welt waren Meister der Magie, die mit einem bloßen Wort die mächtige Götter aus Stahl und Eisen befehligen konnten. Mit Hilfe dieser Maschinengötter wandelten sie das Land, sie machten Wälder aus Wüsten und bauten Städte in Sümpfen, deren Dächer an den Wolken kratzten. Wenn sie neues Land brauchten, hoben sie Inseln aus dem Meer, wenn sie über ein Gebirge reisen musste, schlugen sie Tunnel direkt durch die Berge.

Wie so oft endet auch diese Geschichte nicht glücklich. Denn obwohl sie alles hatten, um in Frieden zu leben, lagen die alten Völker ständig im Streit miteinander. Sie schufen Maschinengötter, die Zerstörung und Tod brachten. Machte der eine ein Moor bewohnbar, ließ es der nächste die Häuser wieder im Boden versacken. Niemand weiß, wer es war, doch am Ende dieser Zeit schufen sie einen Maschinengott von so schrecklicher Macht, dass sein Schrei dem Nachthimmel die schreckliche Narbe zufügte, die wir noch heute an jedem Abend über uns sehen. Und mit diesem Tag endete das Zeitalter der Maschinenherren, deren Wissen heute beinahe verloren ist. Angeblich gibt es noch eine handvoll armer Seelen, die das alte Wissen mit sich tragen.

Doch das sind nur Geschichten. Die alten Häuser sind zu Staub zerfallen, die großen Tempel liegen zerstört. Nur ein paar der Maschinengötter haben die Zeit überdauert und streifen noch heute durch die Lande, auf der Suche nach ihrem Zweck.

DIE REISE BEGINNT...

0 - Unsanftes Erwachen. se rauscht der warme Herbstwind durch das vielfarbige Blätterdach des Waldes. Viele Bäume haben bereits den Großteil ihrer Blätter abgeworfen und färben so den schmalen Weg in zarte Rot- und Goldtöne. Das ganze Bild strahl eine tiefe Ruhe aus, die du jedoch nur schwerlich genießen kannst. Du liegst gefesselt und geknebelt auf einem Pferdekarren, gelenkt von zwei muskelbepackten Männern. Du kannst ihre Gesichter nicht sehen, denn ihre breiten Rücken sind dir zugewandt, während sie sich in einer fremdartigen Sprache unterhalten. Scheinbar haben sie noch nicht bemerkt, dass du wieder zu dir gekommen bist. Dir ist noch nicht ganz klar, wie du in diese Situation gekommen bist, aber die dröhnenden Kopfschmerzen lassen nichts gutes vermuten. Wenn du dich bemerkbar machen willst, gehe zu [1]. Wenn du dich weiter umsehen willst, gehe zu [??]. Wenn du abwarten möchtest, gehe zu [??].

1 - Ich hätte gern Aufmerksamkeit. Es wird Zeit herauszufinden mit wem du hier eigentlich unterwegs bist. Leider werden deine Worte durch den Knebel zu stark gedämpft, um beim Knarzen und Ächzen des Wagens gehört zu werden. Wenn du gegen den Kutschbock treten möchtes, gehe zu []. Wenn du dich lieber umsehen möchtest, gehe zu [??]. Wenn du abwarten möchtest, gehe zu [??].

2 - Ich brauche Aufmerksamkeit. Da dir im Moment nichts besseres einfällt, drehst du dich mit den Beinen zum Kutschbock und trittst beherzt gegen das alte Holz.