

Auge des Pan

4



IMPRESSIONUM

Ausgabe Nr. 4 – 15. Juli 1997

Erstauflage

Preis 5,- DM

Herausgeber	Matthias Schulze
Redaktion	Matthias Schulze & Andere
Titelbild	Rainer Lukhaup
Ornamente	Matthias Schulze
Illustrationen im Text	Matthias Schulze & Rainer Lukhaup
Skizzen und Pläne	Matthias Schulze
Seitenlayout	Matthias Schulze
Satz	Macintosh Performa 5200

Redaktionsanschrift:

Auge des Dran

Matthias Schulze

Riesstraße 76

D-80993 München

Tel. & Fax: 0 89 / 1 41 09 59 (Tel. nur nach 18 Uhr)

E-Mail: MatthiasSchulze@gmx.de

Bankverbindung:

Postgiroamt München BLZ 700 100 80

Kto. Nr. 5331 96-807 Matthias Schulze

Vorwort

Herzlichst willkommen, Suchender. Suchender nach einem gelungenen Fanzine mit viel Stoff für lange und atemberaubende Rollenspielsitzungen. Endlich bist auch Du fündig geworden. Mit dem *Auge des Pan* hältst Du das wohl leistungsfähigste und ergiebigste Fanzine in der Hand, das der Markt für Fanzines zur Zeit so zu bieten hat :-)

Zeit wird's ja, daß endlich wieder eine neue Ausgabe vom *Auge des Pan* erscheint. Genauer gesagt sind ganze zweieinhalb Jahre seit der dritten Ausgabe vergangen. Grund dafür waren zum Einen mein Zeitmangel und daß ich zeitweilig auch kaum Lust verspürte, die vierte Ausgabe voranzubringen. Zum Anderen hatte ich auch eine Weile keinen Computer, war mir zu öde geworden. Aber da ich nun endlich wieder einen Computer habe, ist dies Grund genug für mich gewesen, wieder eine neue Ausgabe von unserem heißgeliebten, innig verehrten und lang ersehnten (Fanfarentusch) *Auge des Pan* zu machen.

Im Gegensatz zur letzten Ausgabe mußte ich mir, Praios sei dank, nicht mehr den gesamten Inhalt selbst aus den Fingern saugen. Einige Leute haben lobenswerterweise ein paar lesenswerte Beiträge eingeschickt. Allerdings konnten nicht alle in dieser Ausgabe abgedruckt werden. Was nicht heißen soll, daß ich etwas dagegen habe, noch mehr Einsendungen zu bekommen. Arbeit genug blieb für mich dennoch, aber es wird schließlich niemand dazu gezwungen, ein Fanzine herauszugeben.

Leserbriefe sind wie üblich viel zu selten, dennoch hat die Leserresonanz zu einigen einschneidenden Änderungen geführt:

Der Fortsetzungsaufsatz *Die Zwergestadt* hätte sich normalerweise über ganze 10 Ausgaben von *Auge des Pan* hingezogen. Das ist aber nicht sehr sinnvoll, wer hat schon alle zehn Ausgaben. Vor allem, da die ersten drei Ausgaben nicht mehr so einfach zu bekommen sind. Da diese nicht im Computer vorhanden sind, sondern erst nach dem Ausdrucken von Hand zusammengeklebt wurden (siehe Vorwort im *Abenteuersammelband No. 1*), kann ich davon keine einzelnen Kopien machen. Bei den folgenden Ausgaben und den Sonderheften besteht dieses Problem nicht mehr. Die Zwergestadt wird deshalb nicht mehr im Rahmen des Fanzines veröffentlicht, sondern erhält ein Sonderheft für sich allein. Wann selbiges erscheinen wird, steht noch in den Sternen. Es wird aber auch die bereits veröffentlichten ersten drei Teile enthalten. Selbstverständlich stark überarbeitet.

Die in den ersten drei Ausgaben vom *Auge des Pan* veröffentlichten Abenteuer – vier an der Zahl – wurden gemeinsam im *Abenteuersammelband No. 1* abgedruckt, der bereits erschienen und für 6,- DM (+2,- DM P&V) zu haben ist. Für Besitzer der ersten drei Ausgaben von *Auge des Pan* ist dieser Sammelband nicht von Interesse. Außer dem beseitigen von Rechtschreibfehlern und etwas geändertem Layout hat sich nichts getan. Was wahre Fans natürlich nicht von einem Kauf abhalten wird \$-)

Auch das Layout wurde einer kleinen „Frischzellenkur“ unterworfen. Das Layout in den alten Ausgaben war zwar sehr übersichtlich, aber auch ein wenig eintönig. Vor allem habe ich dieser Ausgabe mehr Illustrationen als den alten verpaßt. Nachdem ich mich nun etwas mit den Funktio-



nen meines Vektorzeichenprogrammes vertraut gemacht habe, kann ich das Layout in den nächsten Ausgaben sicherlich noch weiter verbessern.

Zuguterletzt bleibt noch anzumerken, daß die Beiträge in dieser Ausgabe endlich wieder von verschiedenen Personen stammen, nicht mehr ganz von mir allein. Diese Tatsache macht die vierte Ausgabe hoffentlich noch interessanter als die vorhergehenden.

Womit wir bereits bei einem anderen wichtigen Thema wären: Den einzelnen Artikeln dieser Ausgabe! Im großen und ganzen sind die Artikel in drei große Blöcke unterteilt: Zunächst wären da erst einmal die Regelerweiterungen. »Tränke und Mixturen« enthält ein Rezept für den *Trank Borbarads Hauch*, eingeschickt von *Hannes Stephan*. Dieses Rezept ist so niederhöllisch, underisch gut, daß es vom Meister am besten sogleich an einem sicheren Ort versteckt wird. In der Hoffnung, es möge nicht den falschen in die Hände fallen. Ja, ich meine unsere voreiligen und unberechenbaren Helden. »Der Händler« ist an sich nichts neues und schon gar nicht auf meinen Mist gewachsen. Aber die ansonsten sehr lobenswerte DSA-Redaktion in Echzing hat in einer unverzeihlichen Nacht- und Nebelaktion den Charaktertyp *Händler* abgeschafft. Zeitgleich mit der Einführung der dritten Auflage der göttlichen Gesetze Deres. Hexenschuß und Krötenfuß den verantwortlichen Individuen. Naja, aber dafür haben wir ja unser allseits beliebtes – und von der Konkurrenz gefürchtetes – *Auge des Pan*. Meine Lordschaft hat es in tagelanger, mühevoller, qualvoller . . . Knochenarbeit geschafft, den Regeltext aus alten, verschollenen Exemplaren der zweiten Auflage der *Göttlichen Gesetze Deres* zu rekonstruieren, und um die notwendigen Neuerungen ergänzt. Frohlocket, es ist vollbracht! Doch nun zur Abhandlung »Erweitertes Kampfsystem«. Dieses wurde von mir mit Hilfe eines Beitrages von *Hannes Stephan* (schon wiiiieder), der ersten Ausgabe des *Aventurischen Schmierblattes* (immer diese Konkurrenz), dem Zinnfigurenkampfsystem aus Ausgabe eins von *Auge des Pan* und einem Einfallsreichtum und Hirnschmalz meinerseits aus dem Boden gestampft. Hierbei handelt es sich um das sogenannte *Trefferzonen-Kampfsystem* und das völlig überarbeitete und erweiterte *Zinnfiguren-Kampfsystem*. Das Regelkonzept ist wiedermal genial, in der Ausführung einfach umwerfend. Ganze sieben Seiten Beilagen zieht diese Regelerweiterung mit sich.

Doch nun zum zweiten „Artikelblock“. »Beach Caverns« ist ein Verließabenteuer (wieder eins) von meinem Bruder. Beide haben bereits ein paar Jahre auf dem Buckel, was man ihnen auch ansieht. Das Abenteuer wurde für einen Helden und einen Meister geschrieben, ist aber auch sehr gut für eine ganze Horde Höhlenforscher geeignet. Das andere Abenteuer mit dem klangvollen Namen »Abenteuererweiterung« ist eigentlich nur ein Zusatz zu einem der „offiziellen“ DSA-Abenteuer. Nämlich für das Gruppenabenteuer »Durch das Tor der Welten«. Daß dieses Abenteuer schon seit vielen Jahren nicht mehr im Laden erhältlich ist, hat mich auch nicht davon abhalten können, diese Erweiterung zu veröffentlichen. Vielleicht wird es ja irgendwann mal neu aufgelegt, wer weiß? Zu beiden Artikeln gehören jeweils zwei Beilagen mit Grundrissen. Dazu kommt eine *Legende* im Maßstab 1:200, die zum Verständnis der Grundrißpläne benötigt wird.

Bleiben noch zwei „Kurzgeschichten“ von unserem Königlichen Hofmaler *Rainer Lukhaup* zu erwähnen. »Über die Termination der Freiheit« ist eine Abhandlung. Das sagt uns schon der Untertitel: *I. Hinführung zur Untauglichkeit des Spaßes als solcher*. Sehr lehrreich für all diejenigen, die nichts mit meiner Art von Humor anzufangen wissen. »Cynthias Welt« dagegen handelt von einem Trigespräch zwischen einem Doktor und zwei Laien. Natürlich wissen die Laien mal wieder alles besser. In beiden Geschichten läßt uns der Autor etwas vom Schreibstil der letzten Jahrhunderte spüren ;-)

Alles in allem also eine bunte Mischung. Und das, obwohl mein Drucker nur Graustufen zustandebringt. Vielleicht sollten wir noch einen kleinen Ausblick auf die Zukunft wagen? Für die nähere Zukunft erwartet uns natürlich das *Zwergenstadtsonderheft*. Wollen wir hoffen, daß dies noch dieses Jahr der Fall ist. Auch ein *Abenteuersonderheft* mit einem umfangreichen Gruppenabenteuer ist geplant. Die Grundrißpläne sind bereits gezeichnet, aber es ist noch fast kein Text getippt. Hoffen wir, daß es irgendwann das Licht der Welt erblicken wird.

Jin Versuch in Richtung Computer wird zur Zeit auch unternommen. Natürlich alles Plattformunabhängig! Wäre ja auch schön blöd, jahrelang an einem tollen Adventure rumzubasteln, nur um es nach ein paar Jahren wieder wegzuschmeißen, weil gerade ein anderer Computer angesagt ist. Die Computerwelt ist schnellebig, was mich in der Vergangenheit stets vom Programmieren abgehalten hat. Abhilfe schafft der *Inform-Compiler*, mit dem Textadventures geschrieben und Kompiliert werden können. Die so entstandenen *Z-Code Files* können mit einem *Z-Code Interpreter* auf so ziemlich jedem jemals gebauten Computer abgespielt werden. Auch für brandneue Betriebssysteme, wie das *BeOs* und Hosentaschencomputer wie z.B. den *Newton* ist bereits einer verfügbar. Und ich schreibe zur Zeit an einem DSA-Textadventure! Hoffentlich wird was draus. Ein großer Schritt in Richtung Plattformunabhängigkeit ist natürlich Java (wenn man's richtig macht). Damit sind sogar richtige Grafikadventures, ja eigentlich so ziemlich alles machbar. Nicht nur onlinezeitintensive Internetspielereien. Solange noch niemand einen *Textadventure-Editor* dafür geschrieben hat, bleibt mir nichts anderes übrig, als selbst was zu schreiben. Viel mehr als eine Art Interaktives Buch – so wie die Soloabenteuer – wird aber wohl nicht daraus werden. Mal sehen, wann was davon fertig ist.

So, genug geschwätzt. Wird Zeit, sich mit den wirklich wichtigen Dingen des Lebens zu beschäftigen: DSA!

Inhaltsverzeichnis

Titelbild	Seite 1
Impressum	Seite 2
Vorwort	Seite 3
In eigener Sache	Seite 6
Leserbriefe	Seite 8
Auswertung der Meinungskartenaktion	Seite 10
<i>Tränke und Mixturen</i> – Ein Rezept für den Trank <i>Borbarads Hauch</i>	Seite 11
Heldentyp <i>Der Händler</i> – Ein alter Bekannter	Seite 12
<i>Erweitertes Kampfssystem</i> – Kämpfen mit Trefferzonen und Zinnfiguren	Seite 15
Gruppenabenteuer <i>Beach Caverns</i>	Seite 20
Abenteuererweiterung für das offizielle DSA-Abenteuer <i>Durch das Tor der Welten</i>	Seite 28
Abhandlung <i>Über die Termination der Freiheit</i>	Seite 35
Kurzgeschichte <i>Cynthias Welt</i>	Seite 43
Beilagen: Beilagen zur Kampfsystemerweiterung (7 A4 Seiten)	
Kartenlegende für die Abenteuer (1 A4 Seite)	
Beilagen zum Abenteuer <i>Beach Caverns</i> (2 A4 Seiten)	
Beilagen zur Erweiterung von <i>Durch das Tor der Welten</i> (2 A4 Seiten)	
Meinungskarte für Ausgabe 4 von <i>Auge des Pan</i>	



In eigener Sache

Hier noch einige Anmerkungen, die die Redaktion, den Inhalt oder das Fanzine *Auge des Pan* im Allgemeinen betreffen.

Einige wichtige Anmerkungen zu den Abenteuern

Am auch Nicht-DSAlern und neueren DSA-Spielern die Deutung des Zeichenschlüssels zu ermöglichen, den wir in den Plänen verwenden, werden alle wichtigen Symbole, die in den Karten vorkommen, in der dem Heft beiliegenden Legende erläutert. Auf dieser sind auch Symbole zu finden, die mit DSA rein gar nichts zu tun haben. Dies liegt daran, daß ich auch SF-Pläne zeichne, die zwar nicht im *Auge des Pan* veröffentlicht werden, aber ich will ja nicht mehrere Legenden zusammenbasteln.

Desweiteren noch folgende kurze Anmerkungen für alle Nicht-DSA-Spieler: In den Karten wurden die Entfernungswerte in *Schritt* und *Meilen* angegeben, was *Metern* und *Kilometern* entspricht. Desweiteren ist in den Texten manchmal die Rede vom *Meister*. Der *Meister* ist gleichbedeutend mit dem *Spielleiter*. Diese Bezeichnungen sind bei DSA gebräuchlich und wurden auch bei allen Abenteuern im *Auge des Pan* verwendet.

Die Erklärung der Meinungskarte

Ließt ergeht wieder einmal an alle Leser vom *Auge des Pan* der Aufruf, die beigelegte Meinungskarte auszufüllen. Falls Ihr mir stattdessen lieber einen Brief oder ein E-Mail schicken wollt, um so besser.

Auf der Karte sind mehrere Stichpunkte aufgelistet (z.B. Layout). Dahinter gebt Ihr bitte an, wie gut Euch der jeweilige Punkt gefallen hat (in Schulnoten von 1 bis 6). Nachfolgend ist noch etwas Platz für eine kurze Anmerkung zu jedem dieser Punkte.

Bei *Fand ich nicht so toll* könnt Ihr Euch über bestimmte Punkte auslassen, die Euch nicht so zu-sagt haben. Unter *Fand ich besonders gut* schreibt Ihr, was unbedingt beibehalten werden sollte. Bei *Meine Verbesserungsvorschläge* teilt Ihr uns mit, was Eurer Meinung nach am Heft noch zu verbessern wäre (ist das überhaupt möglich?).

Werbung:

KGTC
Kauffahrergesellschaft Tarsinion-Câbas

Die Tá'akîb Seku Kesen, die Stadt Tarsinion und die Tá'akîb Câbas haben zusammen die KGTC gegründet. Wir sind jetzt auf der Suche nach neuen Handelspartnern und würden uns sehr freuen, diese auch außerhalb von Kemi zu finden.

Wer Waren und Güter aus seiner Baronie verkaufen möchte oder selber Waren benötigt, wendet sich bitte an:

Gerrit Schmidt, Ahlhorner Str. 17, 49429 Visbek

Außerdem interessiert uns auch eine Beteiligung an oder der Kontakt zu anderen Unternehmen oder Firmen (z.B. Werften, Manufakturen, Webereien, Minen, Handelsgesellschaften o.ä.). Die Kontaktadresse für diese und andere Fragen über die KGTC ist:

Carsten Tappe, Hägerfeld 21, 33824 Werther

Falls Euch der Platz auf der Meinungskarte nicht ausreichen sollte (verständlich), dann schreibt doch einfach einen Leserbrief oder ein E-Mail. Die Anschrift ist im Impressum angegeben.

Und damit sich die ganze Schreibarbeit für Euch auch lohnt, werden unter allen Einsendern einer Meinungskarte oder eines Leserbriefes drei Exemplare der neusten Ausgabe vom *Auge des Pan* verlost.

Einsendeschluß ist der 30. Dezember 1997!

Sonstige Anmerkungen

Die Ausgabe vom *Auge des Pan* kostet 5,- DM zuzüglich 2,- DM für Porto & Verpackung. Wer mehrere alte Ausgaben (z.B. die Nummern 1 bis 3) auf einmal bestellt, muß natürlich nur einmal Porto bezahlen. Gezahlt werden kann per Überweisung, V-Scheck oder Bar (aber keine Briefmarken!). Auf der Überweisung müssen unbedingt Eure komplette Adresse (wurde von manchen vergessen), sowie die gewünschten Ausgaben vom *Auge des Pan* angeben sein.

Private Kleinanzeigen können jederzeit kostenlos bei uns aufgegeben werden, egal ob ernst gemeint oder nicht. Allerdings können wir nicht für deren Veröffentlichung garantieren! Am besten wäre es, falls Ihr Eure Anzeigen bereits selbst gestaltet einschickt.

Werbung:

DIE INSCRIPTION NR. 6

IST ERSCHEINEN!

IN DIESER AUSGABE PRÄSENTIEREN WIR EUCH AUF 32 SEITEN ALLES:

- Die Steppenelfen – das Leben des Reitervolkes in der Grünen Ebene
- Sphärologie – Gedanken zur aventurischen Sphärenkunde, Teil 1 & 2
- Andrahus – ein Örtchen im Andergasschen
- Alien – ein kurzes Paranoia-Abenteuer
- Panzine – Rezessionen, zwei Kurzgeschichten und natürlich alle anderen beliebten Rubriken.

Das Alles und noch viel mehr ist für 1,- DM zzgl. 1,50 DM Porto erhältlich sein!

Die INSCRIPTION
c/o Dennis Meyer
Westenharlerstr. 34
29699 Bomlitz

Außerdem sind noch die INSCRIPTIONEN Nr. 1, 3, 4 für 0,50 DM und Nr. 5 für 1,- DM (jede 20 Seiten A4) zu haben (nur solange Vorrat reicht!). Auch hier zzgl. 1,50 DM für Porto pro Bestellung!



Kommerzielle Anzeigen können auch aufgegeben werden, kosten aber 10,- DM pro Seite (graustufen). Interessenten setzen sich bitte direkt mit uns in Verbindung. Für den Inhalt der Anzeigen ist der Inserent allein verantwortlich.

Selbstgeschriebene Artikel sind uns natürlich jederzeit willkommen. Am liebsten sind uns Artikel, die auf Diskette, E-Mail oder mit Maschiene geschrieben bei uns ankommen (das erspart eine Menge Tipparbeit). Es muß allerdings Rückporto beiliegen, falls Ihr die eingesandten Unterlagen wieder zurückhaben wollt. Genommen werden z.B.: Kurzgeschichten, Abenteuer, Regelergänzungen, Regionalbeschreibungen, Tests von Büchern oder Rollenspielmaterial und Illustrationen (also fast alles). Rollenspielbezogene (und DSA im speziellen) Beiträge werden bevorzugt. Sollte der Beitrag von uns abgedruckt werden, winkt ein Freiexemplar vom *Auge des Pan*. Selbstverständlich darf der Artikel danach in keiner anderen Publikation mehr erscheinen oder bereits erschienen sein. Wir wollen schließlich nichts abdrucken, was eh schon jeder kennt.

franz

Leserbriefe

Beantwortet von
Matthias Schulze

In dieser Rubrik werden die eingesandten Briefe abgedruckt und beantwortet. Wobei die Leserbriefe normal und meine Antworten in *kursiv* gesetzt sind. Diesmal sind nur zwei Leserbriefe eingetrudelt, daher mußten diese auch nicht übermäßig gekürzt werden. Aber nun zu den Leserbriefen selbst:

Hallo Matthias!

Die Ausgaben Auge des Pan 3 u. 4 (*es waren die Ausgaben 2 und 3*) haben mir wirklich gut gefallen. Vor allem die Karten sind unglaublich gut. Das Layout hat sich noch verbessert und die Artikel sind echt brauchbar (*der Rest handelte von seinen selbstgeschriebenen Regelerweiterungen, die in dieser Ausgabe abgedruckt wurden*).

DSAC »Teclador«

Hannes Stephan aus Oelixdorf

Hallo Matthias!

Das Layout ist sauber, der Rahmen hübsch, aber auf die Dauer . . . langweilig, da auch die Illustrationen sich ebenso wie die Vielfalt im Layout rar machen. Das Cover ist ganz nett, jedoch ist weder die Skizze noch der schlichte Kopf ein Hit. Das Backcover . . . der letzte Dreck: Die dämlichen Sprüche (bei „Ich bedauere, daß wir nicht mehr Ausgaben vom Auge des Pan absetzen konnten“ habe ich endgültig zu viel bekommen) in einer superöden Schriftart sind ganz und gar keine Augenweide, wie man sie sich auf einem Backcover wünscht. Was hier direkt ins Auge springt: Du scheinst das Fandom als einen Absatzmarkt für Dein Fanzine zu verstehen, und wenn Du das wirklich so siehst, dann hast Du dort nichts verloren . . . Du solltest Dir über Deine Position und Rolle im Fandom ernsthaft mal Gedanken machen (*du nimmst das zu ernst; diese Bemerkung war scherhaft gemeint*). Darunter fällt auch, daß Du im Zine Inhalt und nicht Dich selber präsentieren sollst. Beim Impressum sprang mir ins Auge, daß Dein Name x-mal sauber untereinander gedruckt dastand (ebenso im Inhaltsverzeichnis) . . . (*das war als Anstache-lung für Schreibfaule gedacht, schließlich ist im Fandom nichts zu verdienen, wie Du selbst be-merkt hast*). Das Vorwort gefiel mir ganz gut, es vermittelt den Eindruck von der Auge des Pan – Crew, allerdings wurde ich wiederum den Eindruck nicht los, daß es mehr um Personen als um Inhalte ging.

. . . Es ist weder üblich, daß Fanzines kommerzielle Anzeigen abdrucken, noch, daß Artikel prämiert werden (auch Redakteure verdienen nichts) (*es gibt allerdings noch keine DIN-Norm für Fanzines*).

Abschreckende Floskeln wie „Selbstverständlich darf der Artikel danach in keiner anderen Publikation mehr erscheinen oder bereits erschienen sein“ sieht man selten und offengestanden am liebsten gar nicht (*wir wollen halt nichts abdrucken, was eh schon jeder zehnmal gelesen hat*).

Der erste Leserbrief ist sehr stimmungsvoll, der zweite stammt von einem Regelverrückten wie ich sie nicht ausstehen kann, viel schlimmer sind aber noch Deine wahnsinnig arroganten, selbstüberzeugten, absolut kritikunfähigen Kommentare (Du gehst auf den Vorschlag, Deinen Artikel noch einmal inhaltlich zu überdenken, überhaupt nicht ein, bist der festen Überzeugung, daß Dein Fanzine ewig lebt (*du kannst einen Witz nicht von einer ernsten Behauptung unterscheiden*) und sagst in Bezug auf die Kritik am zu hohen Preis nur „da hast Du Dich verrechnet“, anstatt daß Du mal inhaltlich auf das Problem eingehen würdest). In Punkto unbedingt notwendige Preissenkung kann ich Marco Sänger wie oben nur Recht geben (auch wenn der noch von einer anderen Basis ausgeht). Der Forderung nach höchstens 4,50 inkl. P&V entspricht ganz meiner Meinung; alles darüber ist unverschämt (*der der-zeitige Preis von 6,- DM inkl. P&V für 60 A4 Seiten ist sicherlich alles andere als unverschämt*).

... Die „Meinungskarte“ ist der größte Müll, den ich je gesehen habe. Erstens ist es eine schwachsinnige (*Du hast eine etwas extreme Ausdrucksweise*) Idee, statt konstruktiver Kritik in ausformulierten Sätzen, aus denen Problempunkte und Gründe für Ge-/Mißfallen hervorgehen, nackte Noten haben zu wollen (ich habe, boshart ausgedrückt, sogar den Eindruck, daß Du Dich nur in den tollen Noten sonnen möchtest), und zweitens bist Du selber schuld, wenn Du keine Leserbriefe bekommst, weil Du den willigen Schreibern einen einfacheren Weg geradezu aufdrängst. Hannes Stephan beispielsweise hat mir schon mal zu einem Thema sogar zwei Leserbriefe geschrieben (*mir auch, und zusätzlich noch die Meinungskarten*); würdest Du nicht auf einem derart verkorksten Weg dafür werben, würdest Du mit Sicherheit auch mehr ausgewachsene Leserbriefe erhalten. Die Buchrezension kann ich inhaltlich nur stützen, dieses, ja, es ist schon fast ein Lexikon, Nachschlagewerk ist wirklich einmalig, und man findet auch so ziemlich alles, was in den Bereich der Fantasy gehört. Allerdings ist es Blödsinn, den Artikel aus zwei separaten von zwei verschiedenen Autoren zusammenzusetzen (*Du hast recht*) ... Ich finde es eine sehr gute Idee, eigene Heldenbriefe zu entwerfen, die funktioneller und schöner sind als „offizielle“. Aber warum Deiner rein optisch genauso tödlich langweilig und formell aussieht wie der „offizielle“, verstehe ich nicht. Anstatt alle Mühe darein zu investieren, das „offizielle“ Heldendokument nachzuahmen, solltest Du lieber ein schöneres und lockereres entwerfen. Mit einem ähnlichen Aussehen wie Dein Seitenrahmen z. B. sähe es um einiges besser aus.

Die Idee, „Silvanas Befreiung“ neu aufzulegen, ist nicht sonderlich gut. Der sehr kurze Auftrags- und Ogerhöhlen-Teil ist zwar neu, aber nicht spektakulär. Der Räuberversteck-Teil ist fast exakt übernommen. Die einzige wirklich gute Idee mit dem Wandbild ist herausgekürzt. Den Katakomben-Part braucht man erst gar nicht betreten. Man kann genauso gut erst alle Bösewichte abschlachten und die Türen aufbrechen. Dann krallt man sich Silvana und verzieht sich wieder durch die Ogerhöhle. So braucht man sich nicht einmal mit dem Kobold auseinanderzusetzen. Sollte man dennoch in die Katakomben hinabsteigen, so findet man zwar eine neue Idee (das Versteck der toten Magier), allerdings wird diese nicht weiter verwertet. Der Witz mit der gealterten Silvana, die einem Helden angedreht werden soll, ist ausgesprochen flach. Die Pläne sind sehr sauber und sorgfältig gezeichnet, sie gefallen mir wirklich ...

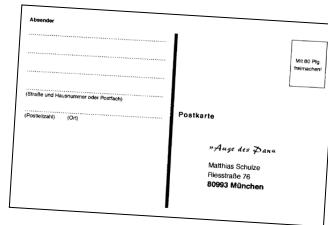
Du solltest Dich nicht derart an das DSA-Abenteuer-System mit Allgemeinen, Speziellen und Meisterinformationen klammern ... Ich finde es nicht empfehlenswert, unnötige Querverweise zu DSA-Regelwerken (AD&D kenne ich nicht wirklich) zu geben, wenn die Daten genauso kurz abgedruckt werden können, da nicht jeder Meister alle Boxen besitzt und Du durch diese Verweise nur den Kommerz des Schmidt-Konzerns förderst (*die Werte werden jetzt auch immer schön brav angegeben*). Während des Abenteuers wurde ich den Eindruck nicht los, daß Du Dich in die Welt nicht wirklich hineinversetzen kannst (Stahltür in Aventurien, naja, ein Gefangener, der für seine Peiniger wertlos ist, der aber dennoch im Gefängnis alt wird, Kaugummi aus Harz (*Gab es auch schon im alten Griechenland, hieß aber Mastix. Man konnte zwar drauf herumkauen, allerdings war es geschmacklos.*), ein Arbeitszimmer mit einem Eichenschreibtisch mit einem Papierkorb daneben und vor allem auch noch Aktenordnern ...) ...

»Der Nordländer«
Tobias Honecker und Andreas A. Funke aus Bonn

Auswertung der Meinungskartenaktion

Für die dritte Ausgabe von *Auge des Pan* erhielten wir wie immer viel zu wenig Resonanz. Im Durchschnitt ergab die Auswertung der eingesandten Meinungskarten folgende Benotung:

Layout	Note 2
Karten	Note 1
Buchkritik <i>Mythen, Fabeln, Zauber</i>	Note 3
Neue Heldenbriefe für DSA	Note 4
Gruppenabenteuer <i>Die Befreiung</i>	Note 1
Die Zwergenstadt Teil 3	Note 2,5
Klagemauer	Note 3,5
Wußten Sie schon?	Note 4
Preisleistungsverhältnis	Note 1,5
Gesamtnote für <i>Auge des Pan</i>	Note 2



Bei *Fand ich nicht so toll* stand in erster Linie der Buchtest. Außerdem wurde bemängelt, daß die Zwergenstadt zu klein wäre. Es sollten mehr Teile davon beschrieben werden. Nun ja, ein sehr dickes Sonderheft ist sogar tatsächlich geplant. Dafür wird diese Serie im *Auge des Pan* nicht mehr fortgesetzt werden. Tut mir leid, aber diese Maßnahme war aus verschiedenen Gründen unvermeidbar.

Unter *Fand ich besonders gut* wurde vor allem das gute Preisleistungsverhältnis erwähnt. Ebenso der neue Heldenbrief. Vor allem ersteres freut mich sehr, wurde der Preis der ersten Ausgabe vom *Auge des Pan* doch von so manchem als zu hoch empfunden.

Bei *Meine Verbesserungsvorschläge* wurde vorgeschlagen, bei den Abenteuern nicht nur auf offizielle Regelwerke zu verweisen, sondern die Werte für die Monster direkt im Text anzugeben, etwas weniger Ironie bei den Leserbriefen wurde von Einigen ebenso gewünscht. Ersteres wurde in dieser Ausgabe kurzerhand geändert. Letzteres war ehrlich nicht böse gemeint, aber ich wußte schließlich nicht, daß manche Leute auf so etwas dermaßen geschockt reagieren würden.

Für die überwältigende Mehrheit der Leser der dritten Ausgabe von *Auge des Pan* war DSA das bevorzugte Rollenspielsystem. Daher wurde beschlossen, aus dem Magazin wieder ein reines DSA-Fanzine zu machen. Das erspart mir eine Menge Arbeit. Außerdem werden dadurch keine DSA-Fans mehr irritiert, die am Ende noch meinen, in diesem Fanzine würde es von unbrauchbaren AD&D-Artikeln nur so wimmeln und ihr heißgeliebtes Rollenspielsystem würde einfach vernachlässigt werden.

Bleibt mir nur noch, die Gewinner der neuesten Ziehung bekanntzugeben:

Hannes Stephan aus Oelixdorf (schon wieder)
Joachim Momper aus Köln (auch schon wieder)
Heldenhaft aus Krummesse

Man sieht es schon: Die Gewinnchancen sind sehr hoch. Es lohnt sich also, uns zu schreiben.

Tränke und Mixturen

Ein Rezept für den Trank »Borbarads Hauch«

von
Hannes Stephan

Dies ist das Rezept für Borbarads Hauch, einer alchimistischen Sicherung (siehe *Borborads Testament I in der Mysteria Arkana Seite 244*).

Borbarads Hauch:

Rezeptur: 1 zusätzliche Alraune, 4 Skrupel Topas, 1 Unze Khomsand, 4 Unzen Quellwasser, 2 Unzen Menchalschaft, 1 Unze reinen Alkohol, 1 Merach-Apfel (Süßer Tod).

»Thunlichst bei Madas Lichte herzustellen. Zerhaue zuförderst den Topas auf einem Steintische in feine Splitter. Vermische diese mit dem Sande der Wüste und lasse den Saft der Menchal-Kaktee auf selbigen in seyner Tropfenformen rinnen. Alsdann zerpresse die Frucht des Merachstrauches und gebe dessen Saft samt dem Alkohol in eine irdene Flasche, worauf du selbige mit starker Hand schüttelst. Gib das Gemische sodann zum Sand hinzu. Desweiteren zerstoße die Alraunen in einem güldenen Mörser und harre 7 mal 7 Herzschläge aus, bis du sie und alle anderen Ingredientien in einer silbernen Schale plazierst. Lasse nun deine KRAFT in selbige fließen (3 ASP) und siehe da, du erhältst eine gleich dem Wasser klare Lösung. Destilliere solche zwiefach und versetze ein beliebigen Truncke mit 12 Tropfen des Destillaths und spreche geschwind das Losungswort, das dir auch fürderhin das unbeschadete Öffnen des Elixiers gestatten soll. Der so versetzte Truncke wird auf ewig keinen anderen gegen deinen Willen seine Wirkung spüren lassen und jedwedes Öffnen mit einer wahren Feuersbrunst strafen.«



Probe: +2

Wirkung:

- M** – Das Elixier explodiert schon beim ersten Sprechen des Losungswortes nach dem Brauen und fügt dem Alchimisten schwere Verbrennungen zu (2W20 SP).
- A** – Keine Wirkung.
- B** – Keine Wirkung, wird das Elixier jedoch getrunken ohne zuvor das Losungswort gesagt zu haben, verursacht es Magenkrämpfe (2W6 SP).
- C** – s.o. jedoch 3W6 SP, auf der Haut verursacht das Elixier Verbrennungen (2W6 SP).
- D** – Wird das Losungswort nicht ausgesprochen, explodiert das Elixier mit lautem Knall (5W6 SP).
- E** – s.o. jedoch 3W20 SP.
- F** – s.o., ein Radius von 7 Schritt verwandelt sich in eine wahre Flammenhölle (6W20).

Der Händler

Eine Charakterbeschreibung

von
Matthias Schulze

Zu Anfang ersteinmal eine kleine Anmerkung: Der Händler als Heldentyp, das gab es auch schon in der zweiten Auflage von DSA. Aus unerfindlichen Gründen wurde selbiger in der dritten Auflage einfach weggelassen. Was tut also ein enttäuschter Spieler, der seinen langjährigen Händlerheldentyp nicht auf das neue Regelsystem konvertieren kann? Entweder er schreibt einen Artikel über den Händler als Heldentyp nach den Regeln der dritten DSA-Auflage oder er kauft sich ganz einfach dieses Fanzine. Ähnlichkeiten mit der alten, offiziellen Charakterbeschreibung sind selbstverständlich mehr als nur gewollt.

Hintergrund

Für Händler in Aventurien muß viele Wesenszüge in sich vereinen: Pioniergeist, Einfallsreichtum und Forscherdrang zum Beispiel, denn das Aufbauen und Stabilisieren einer Handelsverbindung quer durch ein Land der Gefahren verlangen von einem Händler mehr als einen guten Geschäftssinn.

Die großen aventurischen Handelsherren sind vielen Adligen an Toleranz, Weltbürgertum und Lebensorfahrung weit überlegen. Die Töchter und Söhne einer Handelsfamilie werden schon sehr früh in die elterlichen Geschäfte eingebunden. Ehe noch ihre Altersgenossen zum ersten Mal die heimatliche Stadtgrenze überschritten haben, sind die Händlerkinder schon mit manchem Wagenzug gereist oder haben gar etliche Monate in fernen Handelsstationen zugebracht und dort fremde Menschen und ihre Sitten und Gebräuche kennengelernt.

Schon das Alltagsleben der Händler steckt voller Abenteuer. Wer kann es da dem Sproß einer Handelsfamilie verdenken, wenn er mehr von der Welt sehen will als Planwagenzüge, Marktplätze und Handelskontors.

Später irgendwann ist dann immer noch Zeit, in das elterliche Gewerbe einzusteigen.



Die Rolle des Händlers

Hin rollengerecht gespielter Händler fällt natürlich vor allem auf durch seine Geschäftstüchtigkeit (die bisweilen schon fast penetrante Züge annehmen kann) Ein Auftraggeber mag noch so eindringlich an die Moral der Helden appellieren – den Händler interessiert vor allem eine Frage: »Was springt für mich dabei heraus?«

Davon abgesehen ist der Händler ein angenehmer Reisebegleiter. Seine weltmännische Lebensart und sein Verhandlungsgeschick helfen, gefährliche Situationen kampflos zu meistern, und er ist von Kindesbeinen an zu unbedingter Zuverlässigkeit erzogen worden, ohne die keine Handelsverbindung dauerhaft funktionieren könnte.

Zitate

»Ohne Fleiß kein Preis.«

»Von nix kommt nix.«

»Wer den Heller nicht ehrt, ist den Dukaten nicht wert.«

»Lieber einen Handelsabschluß in der Hand, als einen Taubenschiß auf dem Dach.«

Der Händler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11+

Klugheit: 12+

Goldgier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 – 3	unfrei	Marktschreier
4 – 9	arm	Krämer
10 – 16	mittelständisch	Führleute
17 – 19	reich	Händler
20	adlig	Handelsherren

Haarfarbe:

1–5	6–9	10	11–14	15–18	19–20
dunkelblond	schwarz	weißblond	blond	brau	rot

Körpergröße: 1,60 m + 2W20 (162 – 200 cm)

Gewicht: Größe – 100 kg

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Das äußere Erscheinungsbild kann bei Geschäftsabschlüssen eine wichtige Rolle spielen – das lernt der Händler schon in seiner Jugend. Daher wird er auch später immer Wert auf gediegene, sichtbar teure Kleidung legen. Wenn es die Lage erfordert, so bedient er sich durchaus einer Rüstung, zieht es aber vor, diese unter einem Reisemantel zu verbergen, wozu ein Kettenhemd besonders geeignet ist.

Händler bevorzugen eher unkomplizierte Waffen, deren Handhabung relativ leicht zu erlernen ist, also vor allem scharfe oder stumpfe Hiebwaffen.

Da Händler kaum einmal eine Rüstung anziehen, behindert ihn jede Rüstung

außer dem wattieren Waffenrock und fester, normaler Kleidung um einen Punkt mehr als angegeben.

Ausgestaltung der Talente:

Die Ausprägung der einzelnen Talente hängt natürlich sehr stark vom Beruf der Eltern ab. Ein Marktschreier benötigt z. B. gänzlich andere Talente, als ein reisender Händler. Während ein vermögender Handelsherr sich wiederum mehr mit der Verwaltung seines Imperiums, als mit dem Durchführen einer einfachen Handelsreise auskennen wird.

TALENTE – STARTWERTE

Kampftechniken

Raffen 3	Boxen 2	Hruruzat -7	Ringen 1
Äxte, Beile 0	Dolche 1	Infanteriewaffen -2	Linkshändig 0
Kettenwaffen -4	Peitsche 1	Scharfe Hiebwaffen 2	Schwerter 1
Speere, Stäbe 2	Stichwaffen 2	Stumpfe Hiebwaffen 3	Zweihänder -5
Lanzenreiten -6	Schußwaffen -2	Wurfwaffen -3	Schleuder -1

Körperliche Talente

Akrobatik -2	Fliegen 0	Gaukeleien 0	Klettern 1
Körperbeherrschung 1	Reiten 4	Schleichen 0	Schwimmen 1
Selbstbeherrschung 2	Sich Verstecken 0	Tanzen 0	Zechen 2

Gesellschaft

Bekehren -2	Betören 0	Etikette 2	Feilschen 5	Gassenwissen 2
Lehren 2	Lügen 4	Menschenkenntnis 3	Schätzen 4	Sich Verkleiden 0

Natur

Fährtensuchen 1	Fallenstellen 0	Fesseln, Entfesseln -3	Fischen, Angeln 0	Pflanzenkunde 1
Orientierung 2	Tierkunde 1	Wettervorhersage 1	Wildnisleben 1	

Wissenstalente

Alchemie -1	Alte Sprachen 2	Geographie 3	Geschichtswissen 2	Götter und Kulte 3
Kriegskunst -4	Lesen, Schreiben 4	Magiekunde -3	Mechanik 1	Rechnen 4
Rechtskunde 4	Sprachen Kennen 4	Staatskunst -3	Sternkunde -1	

Handwerk

Abrichten 0	Boote Fahren -1	Fahrzeuge Lenken 3	Falschspiel 1
Heilkunde, Gift 1	Heilkunde, Krankh. 2	Heilkunde, Seele 0	Heilkunde, Wunden 1
Holzbearbeitung 0	Kochen 2	Lederarbeiten 0	Malen, Zeichnen 0
Musizieren 0	Schneidern 2	Schlösser Knacken 0	Singen 0
Taschendiebstahl -1	Töpfen -2		

Intuitive Begabungen

Gefahreninstinkt -1	Glücksspiel 2	Prophezeien -1	Sinnenschärfe 0	Stimmen Imitieren 0
---------------------	---------------	----------------	-----------------	---------------------



Erweitertes Kampfsystem

Eine Regelergänzung

von
Matthias Schulze und Hannes Stephan

Hatürlich ist DSA ein absolut perfektes Rollenspiel – höre ich da Gegenstimmen?! Aber hier kommen dennoch einige Verbesserungen für das DSA-Kampfsystem. Auch ich bin meist skeptisch, wenn ich von einer inoffiziellen Erweiterung des Kampfsystems lese. Diese erweisen sich fast immer als zu kompliziert, passen häufig nicht zum offiziellen Kampfsystem und sind meist sehr undurchdacht bzw. kaum probegespielt worden. Vielleicht empfinden die meisten auch diese Erweiterung so. „Regelverbesserungen“ sind sehr subjektiv und gefallen oft nur denjenigen, die sie sich ausgedacht haben. Außerdem hatte ich mit dieser Erweiterung so meine Schwierigkeiten. Letztendlich habe ich mich aber dennoch entschieden diese Kampfregeln abzudrucken, da sie eine nicht uninteressante Regelergänzung darstellen.

Der erste Teil *Das Trefferzonen-Kampfsystem* widmet sich dem Kampf mit Trefferzonentabellen. Er basiert zum Teil auf einer Regelergänzung, die mir Hannes Stephan zugeschickt hat. Auch aus der 1. Ausgabe des *Aventurischen Boten* wurde einiges entnommen (z.B. die Lebensenergieverteilung auf verschiedene Körperteile). Das Ganze wurde von mir zusammengestellt und nochmals stark überarbeitet.

Der zweite Teil *Das Zinnfiguren-Kampfsystem* widmet sich in erster Linie – wie der Name schon sagt – dem Kampf mit Zinnfiguren. Dieser Artikel von mir wurde im Prinzip bereits in der 1. Ausgabe vom *Auge des Pan* abgedruckt. Allerdings mußte der Artikel etwas abgeändert und stark erweitert werden, um das Kampfsystem besser zu erläutern.



Das Trefferzonen-Kampfsystem

Hin dieser Regelergänzung wird ein Trefferzonen-Kampfsystem vorgestellt. Dem Heft liegen hierfür folgende Tabellen bei:

Treffertabellen für humanoide Lebensformen mit Angaben zu den Trefferwahrscheinlichkeiten einzelner humanoider Körperteile unter Verwendung verschiedener Waffenarten. Auf der untersten Tabelle befindet sich die kleine Skizze eines Menschenkriegers, auf der dessen einzelne Trefferzonen markiert sind. Auch die Verteilung der Lebensenergie auf die einzelnen Körperteile ist dort angegeben.

Treffertabellen für nicht humanoide Lebensformen mit Tabellen für nicht humanoide Lebens-

formen. Dort sind die Trefferwahrscheinlichkeiten für die nicht humanoiden Körperteile aufgelistet. Auch hier sind Angaben zur Lebensenergieverteilung auf die einzelnen Körperteile zu finden. Diese Tabellen sind weniger detailliert aufgegliedert, als die Tabellen für humanoide Lebensformen. Zum einen aus Platzgründen, zum anderen, da nicht humanoide Lebensformen sowieso meistens nicht mit Waffen kämpfen.

Kampfprotokolle für humanoide Lebensformen, die vor dem Gebrauch kopiert werden sollten. Hier wird der Rüstungsschutz und die Lebensenergie der einzelnen humanoiden Körperteile eingetragen. Ebenso die Gesamtlebensenergie. Die Spielerhelden sollten jeweils mit einem dieser Kampfprotokolle ausgestattet werden.

Kampfprotokolle für nicht humanoide Lebensformen die auch vor dem Gebrauch kopiert werden sollten. Auch hier werden der Rüstungsschutz und die Lebensenergie der einzelnen Körperteile, wie auch die Gesamtlebensenergie der Kreatur eingetragen.

Aventurische Rüstungen mit Angaben für Trefferzonen. Hier sind die RS-Werte für die einzelnen Körperteile der gängigsten Aventurischen Rüstungen zu finden. Die Werte sind jeweils einschließlich sonstiger Kleidung wie z. B. Hose, Hemd oder Pelzmütze angegeben.

Tabellen für den Kampf mit Trefferzonen enthält in Kurzform noch einmal die Regelergänzungen. Ganz unten befindet sich eine kleine Skizze, die nur für den Kampf mit Zinnfiguren von Belang ist.

Dies war nur eine kleine Übersicht über die Beilagen und das Trefferzonen-Kampfsystem im Allgemeinen. Die ausführlich beschriebenen Regelerweiterungen folgen im Kapitel *Kämpfen nach Trefferzonen*. Auch die Formulare selbst werden im Kapitel *Der Gebrauch der Formulare* noch etwas ausführlicher erläutert.

Kämpfen nach Trefferzonen

Bei humanoiden Lebensformen unterteilt man in sechs Körperteile und in zehn verschiedene Waffenarten. Die bei den Treffertabellen angegebene Waffe ist die Waffe des Verteidigers, da diese den Kampfstil des Verteidigers, der den Hieb einstecken muß, wesentlich beeinflußt. Bei nicht humanoiden Lebensformen wurde darauf verzichtet, die Trefferzonentabellen noch einmal in verschiedene Waffengattungen zu unterteilen.

Vor dem Kampf sucht man sich die richtigen Tabellen für alle am Kampf beteiligten Personen heraus. Während des Kampfes wird nach den herkömmlichen Kampfregeln ausgewürfelt, ob jemand und wenn ja, wie stark er getroffen wurde. Nachdem dies erfolgt ist, wird mit einem W20 auf der passenden Treffertabelle ausgewürfelt, wo der Betreffende getroffen wurde (siehe *Treffertabellen für (nicht) humanoide Lebensformen*). Danach wird festgestellt, welchen Rüstungsschutz der Getroffene an der betreffenden Körperstelle hat (siehe *Kampfprotokolle für (nicht) humanoide Lebensformen*). Die Trefferpunkte, die nicht von der Rüstung abgefangen wurden, werden von der Lebensenergie des betroffenen Körperteils abgezogen (siehe auch dort). Sobald ein Körperteil nur noch 0 bis -7 Lebenspunkte hat, wird das betreffende Körperteil unbrauchbar und der getroffene Kämpfer muß eine Selbstbeherrschungsprobe +15 machen, um eine Ohnmacht zu verhindern, aus der er erst mit einer Selbstbeherrschungsprobe +15 wieder erwacht. Eine Selbstbeherrschungsprobe +15 wird auch fällig, wenn die Gesamtlebensenergie des Kämpfers nur noch 5 bis 1 Lebenspunkte beträgt.

Sollte der Kopf das betroffene Körperteil sein, so ist der Kämpfer in jedem Fall ohnmächtig, bis ihm eine Selbstbeherrschungsprobe +20 gelingt und ist auch nach der Ohnmacht nicht mehr kampftauglich.

Sobald ein Körperteil nur noch -8 oder weniger Lebenspunkte hat, wird es zerstört. Von nun an ist der Getroffene verkrüppelt. In diesem Fall und wenn die Gesamtlebensenergie des Kämpfers

auf 0 oder darunter gesunken ist, wird der Getroffene in jedem Fall ohnmächtig. Er wacht erst wieder aus seinem Koma auf, wenn er ärztlich versorgt wird und seine Gesamtlebensenergie auf über 0 Punkte steigt. Sollte er nicht versorgt werden, so stirbt er binnen 1W20 KR.

Sollte der Kopf oder der Torso zerstört worden sein, so stirbt das Opfer auf jeden Fall. Beim Arm oder Bein bleibt noch die Amputation, die in 50% aller Fälle auch zum Tod führt. Auch die Wahrscheinlichkeit von Wundfeuer verdoppelt sich – keine sehr großen Überlebenschancen, alles in allem.

Weitere Angaben befinden sich auf der Beilage *Tabellen für den Kampf mit Trefferzonen*.

Der Gebrauch der Formulare

Treffertabellen für (nicht) humanoide Lebensformen

Wenn der Kampf beginnt, wird für jeden der am Kampf Beteiligten auf der Beilage *Treffertabellen für humanoide Lebensformen* die richtige Spalte herausgesucht. Welche Spalte jeder der Kämpfer benutzt, hängt von der verwendeten Waffe des Betreffenden ab. Ein Axt schwingender Zwerg z.B. würde die Spalte *Einhändige Hiebwaffen, Äxte & Kettenwaffen* verwenden. Wenn einer der Kämpfer während dem Kampf verwundet wird, dann wird mit einem W20 auf dessen Spalte gewürfelt. In dieser Spalte sind verschiedene Trefferwahrscheinlichkeiten angegeben. Das betroffene Körperteil ist weiter links in der Spalte Körperteile zu finden. Wenn unser Axt schwingender Zwerg zum Beispiel von einem Schwert schwingenden Krieger getroffen wird, so schaut der verletzte Zwerg in seiner Spalte *Einhändige Hiebwaffen, Äxte & Kettenwaffen* und würfelt mit dem W20. Fällt dabei z.B. eine 16, so wird unser Zwerg am Kampfbein verletzt. Was danach zu tun ist, steht bei *Kampfprotokolle für humanoide Lebensformen*. Auf jeden Fall besteht die Möglichkeit, daß er von nun an humpelnd durchs Leben gehen muß. Aber das ist eine andere Geschichte.

Auf der untersten Tabelle folgt noch die kleine Skizze eines Menschen, auf der dessen einzelne Trefferzonen markiert sind. Auch die Verteilung der Lebensenergie auf die einzelnen Körperteile ist dort angegeben.

Wenn die verletzte Kreatur eine nicht humanoide Lebensform ist, dann wird deren Spalte auf der Beilage *Treffertabellen für nicht humanoide Lebensformen* herausgesucht. Dabei wurde nicht in einzelne Waffenarten unterteilt. Die Lebensenergieverteilung ist bei jedem einzelnen Körperteil direkt angegeben.

Die Angaben für Lebensenergieverteilung auf die einzelnen Körperteile werden wie folgt verwendet:

Jedes Körperteil hat eine bestimmte Menge an Lebensenergie, die bei den Trefferzontabellen angegeben ist. Bei Brüchen wird immer aufgerundet.

Beispiel:

Wenn ein Mensch z.B. LE 30 hat, so haben seine Körperteile folgende Lebensenergie:

Kopf LE 8 ($0,25 \cdot LP$)
rechter und linker Arm jeweils LE 9 ($0,30 \cdot LP$)
Torso LE 15 ($0,50 \cdot LP$)
rechtes und linkes Bein jeweils LE 11 ($0,35 \cdot LP$)

Die Kampfprotokolle für (nicht) humanoide Lebensformen

Jeder der Spieler sollte eine Kopie der Beilage *Kampfprotokolle für humanoide Lebensformen* bekommen. Die erste Spalte gibt die Körperteile an, in die die humanoide Lebensform unterteilt wird und für die die anderen Spalten Gültigkeit haben. In die zweite Spalte wird der Rüstungsschutz des jeweiligen Körperteils eingetragen. Ein Harnisch schützt z.B. nur den Torso, während Lederkleidung alle Körperteile bis auf den Kopf mit dem gleichen Schutz schützt. Ein Helm schützt nur den Kopf, während ein Schuppenpanzer den Torso und auch noch Teile der

Arme und Beine schützt. In die Spalte 1. *LE* wird die anfängliche Lebensenergie des jeweiligen Körperteils bzw. die Gesamtlebensenergie des Kämpfers eingetragen, in die Spalten 2. *LE* dagegen die aktuelle.

Wenn die Kreatur eine nicht humanoide Lebensform ist, dann wird die Beilage *Kampfprotokolle für nicht humanoide Lebensformen* verwendet. Dort ist leider nicht so viel Platz für die aktuelle LE (2. *LE*), dafür sollte vielleicht einfach ein separater Schmierzettel verwendet werden.

Aventurische Rüstungen mit Angaben für Trefferzonen

Auf dieser Beilage ist für die gängigsten Aventurischen Rüstungen die Rüstungsschutzverteilung auf die einzelnen Körperteile angegeben. Der Rüstungsschutz von Rüstungen auf der Rüstungstabelle unterscheidet sich häufig sehr von den sonst gebräuchlichen Werten, was aber daran liegt, daß sich der Rüstungsschutz im DSA-Regelbuch auf alle Körperteile insgesamt bezieht. Es ist jedoch nicht angebracht, ihn als Durchschnittswert zu bezeichnen.

Rüstungsschutz 1 ist auf jedem Körperteil durch das Tragen von normalen Kleidungsstücken (z.B. eine Hose zum kurzen Kettenhemd) gewährleistet. +2 bei einem Helm z.B. bedeutet, daß dieser Rüstungsschutz zu einer normalen Rüstung addiert werden kann.

Tabellen für den Kampf mit Trefferzonen

Hier sind die wichtigsten Regeln noch einmal in Kurzform aufgelistet. Ganz unten befindet sich eine kleine Skizze, die nur für den Kampf mit Zinnfiguren von Bedeutung ist.

Das Zinnfiguren-Kampfsystem

And wenn wir schon dabei sind, das DSA-Kampfsystem auszubauen, dann dürfen natürlich auch nicht die Regeln für den Kampf mit Zinnfiguren fehlen. Im Großen und Ganzen sind dies die gleichen Regeln wie in der ersten Ausgabe vom *Auge des Pan*, aber mit einigen Modifikationen und ausführlicheren Erklärungen, was etliche Unklarheiten der ersten Fassung ausräumen sollte.

Jede Kampfrunde entspricht laut den offiziellen DSA-Regeln bekanntlich zwei bis fünf Sekunden (siehe *Abenteuer Basis-Spiel S.28*). Für diese Zinnfiguren-Regeln gehen wir der Einfachheit halber davon aus, daß eine Kampfrunde immer zwei Sekunden lang ist.

Man kann sich in einer Sekunde um seine Höchstgeschwindigkeit vorwärtsbewegen (bei Menschen bis zu acht Schritt). In einem Quadratraster – das übrigens acht Richtungen besitzt – kann man sich in einer Sekunde beliebig neu ausrichten. Dabei spielt es keine Rolle, ob man sich um 45° oder um ganze 180° dreht. Bei einem Sechseckraster



gilt das gleiche sinngemäß. Jede Attacke oder Parade dauert eine Sekunde. Auch einfache Aktionen, wie das Wechseln einer Waffe oder eines Gegenstandes dauern nur eine Sekunde, vorausgesetzt, der betreffende Gegenstand hat sich an einer sehr gut zugänglichen Stelle befunden – zum Beispiel am Gürtel oder in der Hosentasche. Das Benutzen eines Gegenstandes (z.B. das Trinken eines Heiltrankes) benötigt dagegen bereits 6 Sekunden.

Etwas differenzierter muß man das Benutzen einer Fernkampfwaffe oder das Wirken eines Zauber betrachten. Jede dieser Aktionen benötigt unterschiedlich viel Zeit. Die genaue Dauer eines Schußes (4 bis 10 Sekunden) mit dem Bogen hängt davon ab, wie genau der Schütze zielt – siehe auch *Abenteuer Basis-Spiel S.34*. Das Laden einer Armbrust nimmt bereits sehr viel Zeit in Anspruch (8 bis 15 Sekunden). Bis dahin ist ein Kampf eventuell bereits entschieden. Beim Zaubern benötigt sogar jeder Spruch eine unterschiedliche Zeit, bis er wirkt. Die Zauberdauer ist bei jedem Spruch angegeben. Eine KR entspricht zwei Sekunden. Zaubersprüche, die eine SR oder länger benötigen, können nicht im Kampf gewirkt werden. Als kleine Einstiegshilfe gebe ich hier noch schnell die Zauberdauer der 26 Zauber aus den *Abenteuer Basis-Spiel* an. Die Zauber stehen dort auf Seite 41. Und hier die Zauberdauern von oben nach unten:

Adleraug und Luchsenohr	– 3 Sekunden
Analüs Arcanstruktur	– 5 Sekunden
Arcano Psychostabilis	– 15 Sekunden
Armatrutz	– 2 Sekunden
Auris Nasus Oculus	– 3 bis 8 Sekunden
Axxeleratus Blitzgeschwind	– 1 Sekunde
Balsam Salabunde	– 1 Spielrunde
Bannbaladin	– 3 Sekunden
Claudibus Clavistibor	– 2 Sekunden
Duplicatus Doppelpein	– 3 Sekunden
Flim Flam Funkel	– 1 Sekunde
Foramen Foraminor	– 3 Sekunden
Fulminictus Donnerkeil	– 1 Sekunde
Gardianum Paradei	– 1 bzw. 3 Sekunden
Horriphobus Schreckenspein	– 2 Sekunden
Ignifaxius Flammenstrahl	– 2 Sekunden
Klarum Purum Kräutersud	– 4 Sekunden
Odem Arcanum	– 2 Sekunden
Paralü Paralein	– 1 Sekunde
Penetrizzel Holz und Stein	– 3 Sekunden
Salander Mutanderer	– 5 Sekunden
Sensibar	– 1 Sekunde
Silentium Silentille	– 4 Sekunden
Somnigravis Tausend Schaf	– 5 Sekunden
Visibili Vanitar	– 2 Sekunden (pro Person)
Wehe walle Nebula	– 3 Sekunden

In den dem Heft beiliegenden *Tabellen für den Kampf mit Zinnfiguren* sind die möglichen Aktionen und Zusatzregeln für den Kampf mit Zinnfiguren aufgelistet. Auch die Zeitspanne, wie lange die Durchführung der jeweiligen Aktion dauert, ist bei den einzelnen Punkten angegeben. Die *Kleine Planskizze zur Übersicht* ist ganz unten auf der Beilage *Tabellen für den Kampf mit Trefferzonen* untergebracht.

Beach Caverns

Ein Verließabenteuer für den Meister und einen nicht magiebegabten Helden der 1. bis 3. Stufe

von
Stefan Schulze (überarbeitet von Matthias Schulze)

In Beach Caverns geht es darum, daß der Held einen Schatz findet. Unser Held findet ein Dokument, das jemand in der Schenke verloren hat. In ihm ist die Rede von einem Schatz, sowie die Beschreibung des Weges, der zum Eingang des Höhlensystems führt. In dem Höhlensystem wohnten früher drei Gattungen: Piraten, Orks und die Bewohner des Hauses, die schmuggelten und für Geld Flüchtlinge versteckten.

Die einzigen Lebewesen, die noch in den Gewölben leben, sind ein verfluchter Kobold, der jedoch freundlich gesinnt ist, sowie einige große Ratten. Ab und zu haust auch ein Oger oder Goblin in den Höhlen und Gängen. Der Spieler muß nicht nur den Schatz finden, sondern auch den Rückweg.

Und hier noch einige allgemeine Hinweise für das Abenteuer:

Sämtliche Räume und Gänge sind unbeleuchtet. Die eingestürzten Gangabschnitte können nur mit einer Schaufel aufgegraben werden. Je gegrabenem Meter verliert der Held 1W Lebenspunkte.

Held einen Schatz mit Hilfe von 13 magischen



Räume:

Raum K1

Dies ist der Keller des Gebäudes, durch das der Spieler das Gewölbe betreten muß. Ein Schrank mit 7 Fackeln und einer Kette von zwei Meter Länge befindet sich an der Nordwand. Im Westschrank befindet sich bis auf Spinnenweben und schmierigen Lappen nichts. Hinter der Trennwand stehen einige Kisten und ein Faß. Das Faß ist leer und in den Kisten verdorbenes Pökelfleisch.

Raum K2

Der ganze Fußboden dieses Verbindungsganges ist eine geheime Falltür, die sich leicht finden läßt. Von dort kommt der Held in den Gang 1.

Raum K3

In dem kleinen Nebenkeller liegt nur ein Strohsack. Wenn der Spieler ihn öffnet, wird er von einer großen Ratte angegriffen.

fr 2019

Die Werte der Ratte sind:

MU: 16	AT: 5	PA: 0
LE: 13	RS: 1	SP: 2
GS: 6	AU: 40	MR: 1
GW: 8		

Wird die Ratte besiegt, so kann der Spieler im Strohsack ein vierkarätiges Juwel finden.

Raum 1

Dies ist ein Räuberlager, das den Piraten zum Schmuggeln diente. Das Rumfaß ist gefüllt, aber nicht mehr genießbar. Unter dem Schemel ist ein magischer Schlüssel. Im Schrank liegt ein magisches Fernrohr, mit dem der Spieler dreimal in ein beliebiges Zimmer schauen kann. Versucht er jedoch in Nr. 99 zu schauen, so verliert das Rohr sofort seine Wirkung! Mit der Feuerstelle wurden Rauchzeichen an Schmugglerschiffe gesendet. Die Geheimtür an der Westwand ist leicht zu finden. Die Falltür im Südosteck führt hinauf auf die Insel, auf der sich dieses Räuberlager befindet.

Raum 2 – grüner Schlüssel

Diese Zelle wurde von den Piraten für ihre Gefangenen benutzt. Sie hat eine Geheimtür, die von den Gefangenen zur Flucht genutzt wurde. Unter der Pritsche liegt ein grüner Schlüssel.

Raum 3

Die zweite Zelle der Piraten ist mit einem Fluch verschlossen. Sie ist nur durch die Geheimtür an der Südwand zu betreten. Versucht der Spieler es an der Nordwand, verliert er einen Lebenspunkt pro Versuch. In der Zelle liegen neben einem zerschlagenem Stuhl nur einige Knochen. Das Strohlager ist ausgebrannt.

Raum 4 – Statue

In dieser Halle wurden früher wahrscheinlich geheime Pläne geschmiedet. In einem Schrank an der Westwand liegen zumindest viele Papiere in einer fremden Sprache. Die geheime Falltür im Südwesteck führt nach oben in einen Heuschober und kann schon mit etwas Geschick gefunden werden. Die Geheimtür im Schrank finden jedoch nur Spieler, die alle Kleider aus dem Schrank nehmen.

Die Statue teleportiert den Spieler auf Wunsch in Raum 23 (siehe Kobold).

Raum 5

Hier schläft ein fetter Oger. Wenn der Spieler sich hineingeschlichen hat, kann er dem Oger drei meisterliche Schläge verpassen, bevor der Oger aufwacht und der eigentliche Kampf beginnt.

Die Werte des Ogers sind:

MU: 20	AT: 9	PA: 5
LE: 40	RS: 3	TP: 2W/2W+6 Faust/Keule
GS: 10	AU: 30	MR: 0
GW: 20		

Die Tür im Osten ist verschlossen und mit einem gelben Schloß versehen. Weder mit Gewalt noch mit Geschicklichkeit ist der Tür beizukommen.

Raum 6

Die Südwand des Raumes ist eine Schrankwand. Darin liegt ein Paar Schuhe, das dem Spieler paßt, sowie ein Hut. In einer Ecke des Schrankes befinden sich mehrere Eßbestecke. An der Nordwand steht eine eisenbehauene Truhe. Mit etwas Geschick und einem Nagel läßt sich die Truhe öffnen. In ihr befinden sich 4 Dukaten, sowie mehrere Glaskugeln.

Raum 7

Der Raum mit jeweils einer Tür an der Nord- und an der Südwand ist sicherlich ein Wohnraum, der auch zum Schlafen gedacht war. In dem Doppelbett befindet sich ein magischer Schlüssel. Auf dem Tisch steht eine Bratenschüssel. Wenn der Spieler die Schüssel öffnet, bekommt er einen Lebenspunkt zurück. Die Schüssel ist verzaubert.

Raum 8

In der Nordwand dieses einfachen Schlafgemach befindet sich eine Geheimtür. Zum Öffnen wird jedoch ein blauer Schlüssel benötigt.

Raum 9

Hier steht ein Faß, in dem sich drei Fackeln befinden. Wenn der Spieler leise ist, kann er in der Ferne Wasser fließen hören.

Raum 10

Die Tür ist durch eine leicht auffindbare Geheimtür verschlossen. Schlitzt der Spieler den Strohsack auf, so entdeckt er einen grünen Schlüssel. An der Nordwand liegen mehrere Holzbretter, die alle etwa einen Meter lang sind.

Raum 11 – magischer Schlüssel

Im Südwesteck ist eine Falltür, die an die Oberfläche führt. Von dort kann man über eine weitere Falltür zu Raum 15 gelangen. An der Nordwand ist eine Pritsche, unter der sich eine geheime Falltür befindet. Am Boden liegt ein magischer Schlüssel.

Raum 12

Dies ist der Raum der Spiegel. Wenn der Spieler eine Murmel in den schwarzen Kasten an der Südwand wirft, sagt ihm einer der Spiegel, wieviele magische Schlüssel er noch braucht. Der Spiegel erblindet danach. Bei Spielbeginn befinden sich 4 funktionierende Spiegel im Zimmer. Die Tür im Süden ist verschlossen, lässt sich jedoch aufbrechen.

Raum 13

Der Raum hat einen gläsernen Boden, durch den man verschiedene Gesteinsschichten erkennen kann, sowie einen unterirdischen Fluß. Die Geheimtür ist nur sehr schwer zu finden. Die Tür im Norden ist verschlossen, kann aber aufgebrochen werden.

Raum 14 – magischer Schlüssel

Der Raum ist bis auf ein paar an der Nordwand liegende Strohsäcke leer. Wenn der Spieler diese etwas genauer untersucht, fällt ein magischer Schlüssel heraus.

Raum 15 – magischer Schlüssel und Statue

Sprüche in einer fremden Sprache weisen auf eine Eingangshalle hin. Der Held entdeckt an der Decke eine Falltür. Sie führt ins Gebirge. Von dort kann man über eine weitere Falltür zu Raum 11 gelangen. Im Nordwesteck steht eine Statue, mit der man zu Raum 23 gelangen kann. An der Südwand befinden sich eine Geheimtür und eine Schrankwand. Im linken Schrank liegen ein Säbel und eine Öllampe. In der Mitte, scheinbar der Kleiderschrank, hängen verschie-

den toten Tieren im rechten Schrank liegt ein magischer Schlüssel.

Raum 16

Dieser Raum ist wahrscheinlich ein Verließ für Kobolde. Die Tür lässt sich nur mit einem gelben Schlüssel öffnen. Das Verließ ist bis auf einen Stuhl leer.

Raum 17

Die Tür zu diesem Raum fehlt. Das Verließ ist absolut leer.

Raum 18 – magischer Schlüssel

Die Tür ist verschlossen, lässt sich jedoch aufbrechen. Pro mißlungener *Körperkraftprobe* verliert der Spieler einen Lebenspunkt. Unter dem Hocker klebt ein magischer Schlüssel.

Raum 19

Auf dem Hocker steht eine Tonflasche, die dem Spieler 7 Lebensenergiepunkte wiedergibt.

Raum 20

Dieser Raum ist leer und die Tür nur angelehnt.

Raum 21

Wenn der Spieler die Zelle vorsichtig betritt, wird er von einer Killerschabe gebissen, wodurch er einen Lebenspunkt verliert. War der Spieler jedoch laut, so erschrickt die Schabe und versteckt sich.

Raum 22 – roter Schlüssel

Die Nordwand ist eine Bücherwand. Die Bücher zerfallen jedoch, wenn der Spieler sie berührt. In der Mitte der Westwand befindet sich eine verschlossene Tür ohne Schlüsselloch. Man vermutet jedoch, daß es noch weitere Räume gibt, die jedoch nur ein Magier betreten kann. An der Südwand steht ein großer Schreibtisch, auf dem ein roter Schlüssel liegt. Davor steht ein Stuhl.

Raum 23 – Statue

Dies ist der Raum der Telepathie. In jeder Ecke steht eine Statue. Der hier anwesende Kobold erklärt, daß nur ein menschliches Wesen mit der Statue im Südosteck den Schatz finden kann, indem 13 magische Schlüssel in diese Statue gesteckt werden. Dadurch landet der Spieler in Raum 99.

Die südwestliche Statue stellt eine Verbindung zu *Raum 15* dar, die nordwestliche zu *Raum 4* und die nordöstliche zu *Gang 20*.

Raum 24 – magischer Schlüssel

In dieser besonders feuchten Höhle befinden sich zwei leere Schränke an der Ostwand und einer an der Westwand. Im Westschrank befindet sich ein weiterer magischer Schlüssel.

Raum 25 – magischer Schlüssel

Die hohe Halle mit dem Rundbogendach ist leider schon ziemlich zerfallen. Zwischen den Erd- und Tonhaufen steht eine kleine Truhe. In ihr liegt ein magischer Schlüssel. An der Südwand befindet sich eine Geheimtür. Zum Öffnen wird ein blauer Schlüssel benötigt. Der West- und Ostausgang sind verschüttet.

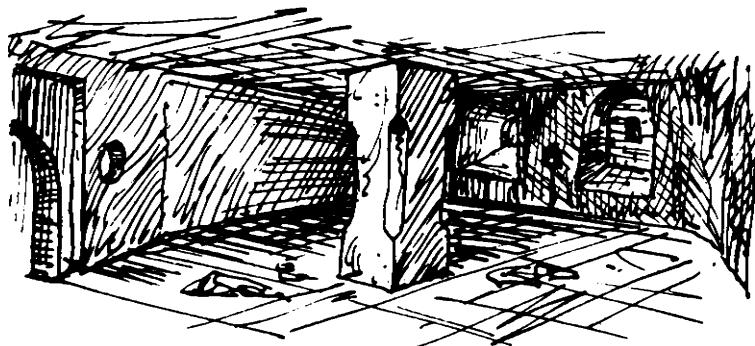
Die Tür im Norden ist verschlossen und läßt sich bloß mit einem roten Schlüssel öffnen. Die Geheimtür an der Ostwand ist nur sehr schwer zu finden.

Raum 28 – magischer Schlüssel

Die Südtür dieses Raumes ist verschlossen und läßt sich nur mit einem grünen Schlüssel öffnen. Unter der Pritsche ist ein magischer Schlüssel versteckt. Die Geheimtür im Norden ist nur schwer zu finden, jedoch unverschlossen.

Raum 29

Wie *Raum 28*, jedoch ohne magischen Schlüssel und Geheimtür. Dafür aber mit einer geheimen Falltür, die sich nur mit einem roten Schlüssel öffnen läßt.



Raum 26 – magischer Schlüssel

Die Westtür ist magisch verschlossen. Wenn der Spieler jedoch seine Waffe wirft, so öffnet sie sich. Die Tür des Geheimganges Richtung Norden ist nur angelehnt, der Mechanismus defekt. Der Raum scheint eine Lagerhalle zu sein. Im Nordosteck liegt zwischen zerfetzten Kleidern ein magischer Schlüssel. An der Nordwand liegen Bretter in der Länge zwischen einem halben und einem ganzen Meter. Die Südwand ist durch übelriechende Strohsäcke verdeckt. Außerdem befinden sich hier noch zwei leere Kisten und ein kaputtes Faß.

Raum 27

Eine Halle, die aus Stein gehauen ist und an deren Decke Tropfsteine hängen. Die Westwand ist ein Aufstieg, der nur mit Kletterhaken und festen Schuhen zu schaffen ist. Der Höhenunterschied zum *Gang 23* beträgt zehn Meter. Von dort rinnt auch etwas Wasser nach unten.

Raum 30

Wie *Raum 28*, jedoch ohne magischen Schlüssel und Geheimtür.

Raum 31

Wie *Raum 29*, jedoch nützt ein roter Schlüssel hier nichts. Ein Kobold kann die Tür aber öffnen.

Raum 32 – magischer Schlüssel

Dies hier ist ein Wohnzimmer. Unter dem Teppich ist eine Falltür verborgen. Darüber befinden sich ein Stuhl, vier Hocker und ein Tisch, der festgenagelt wurde. Zerstört der Held den Tisch, so findet er einen weiteren magischen Schlüssel. Die rechte der drei Südtüren läßt sich nur mit einem roten Schlüssel öffnen. Im Schrank befinden sich nur Eßgeschirre aus Zinn. Die westliche der drei Nordtüren läßt sich nur durch Aufbrechen öffnen.

Raum 33 – magischer Schlüssel

Ein Schlafgemach für Kriegszeiten. Im mittleren Lager wurde ein magischer Schlüssel versteckt. Der Schrank ist mit verdorbener Hartwurst gefüllt.

Raum 34

Hier ist die geplünderte Speisekammer des Wohntraktes. Die Tür im Osten ist verschlossen und kann nur mit einem grünen Schlüssel geöffnet werden.

Raum 35

Ein Einzelzimmer, wahrscheinlich für reiche Flüchtlinge. Die Truhe vor der Westwand ist leer. Das Zimmer enthält keinerlei Besonderheiten.

Raum 36 – magischer Schlüssel

Eine Geheimtür trennt den Raum in zwei gleich große Teile. Wenn sie geöffnet wird, fällt ein magischer Schlüssel aus einem Loch in der gewölbten Decke. Ebenso ein Dolch, der den Helden verletzt. Er verliert 1W-1 Lebenspunkte.

Raum 37

Keine Besonderheiten.

Raum 38 – magischer Schlüssel

Die Nordwand des Zimmers ist mit drei Betten zugestellt. Sobald der Spieler den Raum betritt, wird er von zwei Riesenratten angegriffen.

Die Werte der Ratten sind:

MU: 17	AT: 4	PA: 0
LE: 19	RS: 0	SP: 3
GS: 5	AU: 45	MR: 2
GW: 10		

Wenn der Spieler die Ratten vertreibt, findet er in einem der Betten einen weiteren magischen Schlüssel.

Gänge:

Gang 1 – gelber Schlüssel

Ausgemauerter Gang. Im Gang liegt ein gelber Schlüssel.

Raum 39 – magischer Schlüssel

Die Tür des Zimmers ist verschlossen, jedoch leicht aufzubrechen. Auf dem Bett liegt das Skelett eines Flüchtlings. In seinem Schädel befindet sich ein magischer Schlüssel.

Raum 40 – magischer Schlüssel

Dies ist die Küche. Im Herd liegt ein magischer Schlüssel. Er ist jedoch mit einer Säure bestrichen, so daß derjenige, der ihn berührt, einen Punkt Lebensenergie verliert. Hocker und Tisch sind zerschlagen. Der Hängeschrank, der einen großen Teil der Küche einnimmt, ist mit verdorbenen Lebensmitteln und zerschlagenem Geschirr gefüllt.

Raum 41

Die Tür zu diesem Raum hat ein grünes Schloß. Der Schemel ist am Boden festgeschraubt, ansonsten gibt es hier keine Besonderheiten.

Raum 42

Dieses Zimmer hat keine Funktion. Es ist leer.

Raum 43

Das Zimmer besitzt eine magische Tür. Wenn sich ein Wesen im Zimmer befindet, kann die Tür von außen nicht geöffnet werden! Der Held kann das Zimmer somit als sicheres Schlafzimmer verwenden.

Raum 99 – Statue

Das Zimmer hat Würfelform. Im nordwesten steht eine Schatztruhe. Sie enthält zwei Juwelen, sowie 100 Dukaten! Im Südwesteck steht eine Statue, die diesen Raum mit Raum 23 verbindet. Die Wände sind mit berühmten Helden bemalt, die vor dem Spieler in diesem Höhlensystem umgekommen sind.

Gang 3

Mit Balken abgestützter Gang. Im Süden durch einen Vorhang verschlossen.

Gang 4

Die südlichste Tür des ausgemauerten Ganges hat ein gelbes Schloß.

Gang 5

Ausgemauerter Gang.

Gang 6

Ein in den Felsen gehauener Gang, der im Westen durch einen Vorhang und im Osten durch eine Geheimtür abgeschlossen wird. Diese ist jedoch sofort zu erkennen. Die zweite Geheimtür ist dagegen nur sehr schwer zu erkennen.

Gang 7

Die Nordtür ist verschlossen, kann aber aufgebrochen werden. Die westliche Geheimtür ist schwerlich zu entdecken.

Gang 8

Ein Gang mit rohen Wänden, der im Süden durch einen Vorhang und im Norden durch einen Erdwall verschlossen ist. Die Geheimtür kann recht leicht entdeckt werden.

Gang 9

Die Geheimtür im Norden kann recht leicht entdeckt werden. Der unterirdische Fluß im Süden kann nur mit einer Brücke gemeistert werden.

Gang 10

Ein aus dem Fels gehauener Gang, der extrem feucht ist.

Gang 11

Ein mißglückter Fluchtweg, der im Osten durch einen Geheimgang verschlossen ist. Im Westen endet er an einer Felsmauer, die zum durchgraben zu hart ist.

Gang 12

Gut ausgeputzt, führt er nach Norden zu einer leicht erkennbaren Geheimtür. Die Osttür ist aufgebrochen worden.

Gang 13

Der felsige Gang ist im Westen durch einen Vorhang begrenzt. Im Norden ist eine Treppe,

die nach unten zu einem Fluß führt, der nur mit einer Brücke gemeistert werden kann. Die Geheimtür im Westen ist leicht zu finden.

Gang 14

Gut ausgeputzt. Die Tür im Süden klemmt etwas. Die Tür im Osten ist verschlossen und kann nur mit einem gelben Schlüssel geöffnet werden.

Gang 15

Die westliche Geheimtür ist nur schwer zu finden. Die Tür zu Raum 16 ist verschlossen und läßt sich nur mit einem gelben Schlüssel öffnen. Die verschlossene Tür zu Raum 18 läßt sich aufbrechen.

Gang 16

Ein ausgemauerter Gang, der am nördlichen Ende verschüttet ist. Die beiden Geheimtüren sind eher schwer zu finden.

Gang 17

Die Nordtür ist schwer zu finden. Der Ausgang im Süden wird durch einen Vorhang verdeckt.

Gang 18

Ein aus dem Fels gehauener Gang, der extrem feucht ist.

Gang 19 – blauer Schlüssel

Dies ist ein leicht auffindbarer Geheimgang. Auf dem Fußboden liegt ein blauer Schlüssel. Wenn der Held, nachdem er den Schlüssel gefunden hat, den Raum nicht sofort verläßt, fällt die Tür durch das Verschulden des Kobilos zu. Er muß sie dann mit dem blauen Schlüssel öffnen.

Gang 20 – Statue

Hier befindet sich die Statue, die diesen Gang mit Raum 23 verbindet. Der Gang ist wegen der Statue besonders trocken, da sie die Feuchtigkeit aufsaugt.

Gang 21

Im Süden ist der Tunnel verschüttet. Am Boden liegt ein verbogener Messingring. Im Norden wird der Gang durch einen Vorhang begrenzt.

Gang 22

Ein sehr langer Gang, der an ein Bergwerk erinnert. Er ist etwa 35 Meter lang.

Die Geheimtür zu *Gang 19* ist leicht zu finden.

Gang 23 – magischer Schlüssel

Ein kleines Rinnsal fließt von der Geheimtür im Süden über einen Vorsprung hinab zu *Raum 27*. Der Gang ist in Lehm gegraben, darum kann das Wasser nicht versickern. Im Gang liegt ein magischer Schlüssel. Im Norden mündet der Gang in zehn Meter Höhe in *Raum 27*. Die Geheimtür im Süden ist nicht schwer zu entdecken.

Gang 24

Dies ist der Verbindungsgang des Zellentraktes. Sämtliche Zellen in diesem Trakt sind verzaubert. Die Türen lassen sich darum nur mit einem grünen Schlüssel öffnen. Der Ausgang nach Westen ist nur sehr schwer zu finden.

Gang 25

Der nördliche Ausgang ist genauso wie der östliche verschüttet. Im Westen befindet sich eine Geheimtür, die man sehr leicht findet.

Gang 26

Der Tunnel ist nicht nur eine Verbindung zwischen *Raum 29* und *31*, sondern auch ein schmaler Fluchtweg, der *Gang 25* von *Gang 27* trennt. Im Osten endet er nach einigen Metern im Schutt. Die Falltür zu *Raum 29* lässt sich nur mit einem roten Schlüssel öffnen. Die zu *Raum 31* kann nur von einem Kobold geöffnet werden.

Gang 27

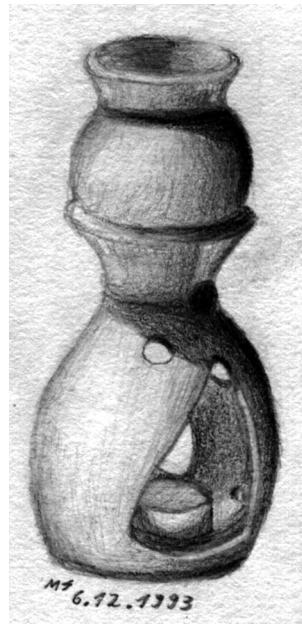
Im Süden befindet sich eine Geheimtür, die auf den ersten Blick zu sehen ist. Im Norden ist der Gang verschüttet.

Gang 28

Ein ausgemauerter Gang.

Gang 29 – magischer Schlüssel

Der Gang ist im Süden, Westen und Osten verschüttet. Unter etwas Geröll liegt ein magischer Schlüssel.



Gang 30

Der südliche Ausgang ist verschüttet. Im Westen befindet sich eine geheime Falltür, die man sehr leicht finden kann.

Gang 31

Ein ausgemauerter Gang.

Gang 32 – Schaufel

Die Geheimtür ist leicht aufzufinden. Hier liegt eine Schaufel, die wichtig zum Graben in den verschütteten Gangabschnitten ist.

Gang 33

Die Westtür ist aufgebrochen worden. Die Osttür ist verzaubert. Wenn der Spieler seine Waffe dagegenwirft, öffnet sie sich. Die Tür im Süden ist zwar verschlossen, kann aber aufgebrochen werden.

Gang 34

Die geheime Falltür im Süden ist leicht zu finden. Genauso die Geheimtür im Norden. Im Gang liegt eine tote Ratte.

Gang 35

Richtung Süden ist der Gang verschüttet. Die nördliche Tür ist angelehnt. Wenn der Spieler zögert, in *Raum 9* zu gehen, wird er von einem Goblin angegriffen.

Die Werte des Goblins sind:

MU: 12	AT: 10	PA: 7
LE: 22	RS: 2	TP: 1W+3
GS: GST 1	AU: 40	MR: -1
GW: 12		

Wenn der Goblin stirbt, kann der Held bei ihm einen Hammer finden.

Gang 36

Im Norden ist der Gang verschüttet. Im Süden ist ein Vorhang.

Gang 37

Die Tür im Westen ist verschlossen und hat ein gelbes Schloß.

Gang 38

Der Gang ist vollkommen verschüttet.

Gang 39

Dieser Gang ist eine Sackgasse.

Das Ende des Abenteuers

Sobald der Spieler den *Raum 99* betreten und die Schätze eingesammelt hat, ist das Abenteuer eigentlich zu Ende. Der Held muß nur noch das Gewölbe schön brav durch die Gänge und die Treppe in *Raum K1* verlassen (er hat sich doch hoffentlich eine Karte gezeichnet).

Bleibt nur noch, festzustellen, was dem Helden das Ganze gebracht hat: Zusätzlich zu den 100 Dukaten waren in der Truhe noch zwei Juwelen. Deren Wert sollte der Meister selbst festlegen. Jenachdem wieviel Geld er dem Spielerhelden zuschanzen möchte.

Und jetzt zu den ideellen Werten: Für das Bestehen des Abenteuers bekommt der Held 80 Abenteuerpunkte.

Wer gerne eine ganze Heldengruppe durch die Gänge jagen möchte, der kann einfach noch etliche zusätzliche Monster in den unterirdischen Gewölbten verteilen. Von der Größe her ist das Abenteuer auf alle Fälle ohne weiteres für eine ganze Heldengruppe geeignet.

Anhang

Die Hauptdarsteller

Kobold

Er befindet sich meistens in *Raum 4* und erklärt dem Spieler die Funktion der Statuen. Außerdem gibt er kleine Hilfestellungen. Gegebenenfalls kann er auch Türen zuschlagen. Spielwerte sind wohl nicht notwendig, da es mit dem Kobold nicht zum Kampf kommen kann. Sollte er angegriffen werden, so macht er sich unsichtbar. Seine Fähigkeiten können vom Meister mehr oder weniger willkürlich festgelegt werden.

Monster

Die einzigen „Monster“ in diesem Abenteuer sind ein Goblin, ein Oger und drei Riesenratten. Deren Werte sind direkt dort im Abenteuer angegeben, wo sie auftauchen. Selbstverständlich könnten der Goblin und der Oger auch in anderen Räumen auftauchen. Schließlich haben beide Beine zum gehen. Falls dem Spielleiter das Abenteuer zu leicht vorkommen sollte oder er das Gewölbe für eine komplette Heldengruppe aufmöbeln möchte, so sollte er vielleicht noch ein paar weitere Kreaturen in den Gängen und Räumen aussetzen.

Held

Der wichtigste der „Hauptdarsteller“ ist zweifellos der Spielerheld. Es können deren natürlich auch mehrere sein. Die Anzahl der Gegner sollte dann aber etwas heraufgesetzt werden. Die Aufgabe des Spielers ist, 13 magische Schlüssel zu finden und damit den Schatz aus *Raum 99* zu holen. Der Held muß auch den Weg zurück meistern.

Abenteuererweiterung

Eine Ergänzung zu »Durch das Tor der Welten«

von
Stefan Schulze (überarbeitet von Matthias Schulze)

Im offiziellen Gruppenabenteuer *Durch das Tor der Welten* wurde der Vorschlag gemacht, das Abenteuer an manchen Stellen noch etwas auszubauen. Dieser Vorschlag wurde von uns aufgegriffen und liegt nun als Dreiteiler vor:

Teil 1:

Ainstelle der Watabh kann bei der **Kultstelle** (25) auch etwas anderes passieren: Die Helden werden in ein Verließ eingesperrt und müssen sich befreien.

Eine kleine Bordkanone des Transporters ist noch funktionsfähig und schießt auf die Helden, wenn diese sich dem Wrack nähern. Der Energieblitz lässt sie erst einmal zu Boden gehen. Als sie wieder aufwachen befinden sie sich mit ihrer ganzen Ausrüstung in Raum 1 des Höhlensystems unter der Kultstelle (siehe den Plan *Kultstätte – Untergeschoß*). Nun gilt es, den Weg nach draußen zu finden!

1 Verließ

Allgemeine Informationen:

Sämtliche Grundmaße sind dem Plan *Kultstätte – Untergeschoß* zu entnehmen. Der Raum wurde in relativ weichen Stein gebrochen.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist verschlossen. An den Wänden sind verschiedene Schmierereien von ehemaligen Gefangenen. Nur einige sind auf aventurisch verfaßt:

»Hütet Euch vor dem anziehenden Dutzend.«
»Ich wünsche viel Spaß.«
»Versucht es mal bei den Gmuls.«

Meisterinformationen:

Die Tür lässt sich entweder durch Magie oder 40 TP öffnen.



2 Versammlungsraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist ganz in grün gehalten.

Spezielle Informationen:

An den Wänden hängen verschiedene Schilder. An der Nordwand befindet sich ein Rednerpult, davor stehen mehrere Stühle. Ums Eck sind einige weitere Stühle gestapelt.

Meisterinformationen:

Hier scheinen sich Angehörige einer Glaubensgemeinschaft zu versammeln. Der Raum hat für die Abenteurer keine Bedeutung.

3 Abstellkammer

Allgemeine Informationen:
Der Raum ist grob verputzt.

Spezielle Informationen:
An der Wand türmen sich Holzbretter und Metallstifte. In einer Ecke des Raumes steht eine kleine Holztruhe.

Meisterinformationen:

In der nicht abgesperrten Truhe liegt ein gelbes Kärtchen, das biegsam und glatt ist (Plastik!). Auf der Rückseite befindet sich ein schwarzer Streifen und das Wort »Achtung« in mehreren Sprachen (auch Aventurisch), daneben eine durchgestrichene 12.

4 Wohnraum

Allgemeine Informationen:
Gut verputzte Wände und auffallend warm.

Spezielle Informationen:
Mitten im Raum steht ein Tisch, davor zwei Stühle. Die Nordwand ist mit Schränken verbaut. Im Osten steht ein Bett, im Westen eine Truhe.

Meisterinformationen:

Die Truhe enthält außer 80 Dukaten eine Falle: Eine vergiftete Nadel trifft den Helden, der die Truhe öffnet. (IW+4 SP). Die Schränke sind voll mit unpassenden Kleidern. Das Bett dagegen ist leer.

5 Kontrollraum

Allgemeine Informationen:
Die Wände sind dort, wo sie nicht mit verschiedenen Geräten verbaut sind, mit Metall verkleidet.

Spezielle Informationen:

Vor einem zersplitterten Monitor liegt eine rote Karte (wie die Karte in Raum 3).

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Raum betreten, kommt ein kleiner Roboter auf sie zugerollt und

bittet sie, sich zu identifizieren. Er hat auf einer Seite einen gelben Schlitz, in den die gelbe Karte gehört. Wenn die Helden ihm die Karte geben, bedankt er sich und gibt die Karte mit einem »O.K. Sie haben Zutritt« zurück. Wenn die Helden seiner Aufforderung aber nicht folgen, fängt der Roboter an zu rotieren, versprüht einen Funkenhagel und kippt schließlich um – Ende. 8 SP für jeden Helden. Wollen die Helden jetzt die rote Karte nehmen, so werden sie leider enttäuscht. Die Karte ist von einem Schutzschild umgeben. Erst das Spielen mit den Computern hilft hier weiter.

6 Schutzraum

Allgemeine Informationen:
Der Raum ist mit dicken Metallplatten verkleidet, ebenso die Tür. Diese steht zum Glück der Helden jedoch offen!

Spezielle Informationen:
In der Nordostecke steht ein Apparat, der Luft von außen in den Raum bläst. Die Tür lässt sich von innen mit einem Rad schließen.

Meisterinformationen:

Der Apparat hat drei Schlüsse (rot, blau und gelb), die bei genauerer Untersuchung zu finden sind. Wenn die Karten in den jeweils passenden Schlitz gesteckt werden, beginnt es im ganzen Höhlensystem zu jaulen – das Alarmsignal. Gleichzeitig verschwindet die Ostwand zischen im Boden. Wer sich mit einer Waffe an den Apparat heranmacht, wird pro Schlag mit einem Funkenregen bedacht. Das bedeutet jedesmal einen Abzug von zwei LP. Bei jedem Schlag wird mit 2W6 gewürfelt. Bei einer Zwei öffnet sich der Ausgang, die Sirene bleibt still.

7 Notausgang

Allgemeine Informationen:
Ein nach Osten immer schmäler werdender Gang, der in den Stein geschlagen wurde.

Spezielle Informationen:
Im Osten ist der Gang zu Ende, eine Leiter

führt nach oben in den Wald. Wer nach Südwesten schaut, sieht die Kultstelle der Watabhs.

Meisterinformationen:

■ Betreten die Helden die Lichtung mit dem Wrack ein zweites Mal, werden sie nicht noch einmal angegriffen.

8 Kultstätte

Allgemeine Informationen:

Eine Höhle mit felsigen Wänden, die die gleiche Funktion wie der oberirdische Rundbau hat.

Spezielle Informationen:

Die Nordwand wird von einem Altar eingenommen, auf dem sich seltsame Blumen häufen. Frische Zahlen und Tiere sind an die Wände gemalt.

Meisterinformationen:

■ Der Raum ist für die Helden ohne Bedeutung.

9 Optisches Labor

Allgemeine Informationen:

Ein niedriger Raum, dessen Nordtür aufgebrochen ist.

Spezielle Informationen:

Die Wände sind seltsam gemustert. Man hat den Eindruck, als ob der Raum schwankt.

Meisterinformationen:

■ Wer sich länger im Raum aufhält, verliert pro Spielrunde einen Mut- und zwei Klugheitspunkte. Man erholt sich als Held jedoch schnell wieder. Wie schnell, entscheidet der Meister. Die Geheimtür im Süden ist leicht zu finden.

10 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist etwa zwei Meter hoch und geht durch einen Großteil des Höhlensystems.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind alle zu, aber nicht abge-

schlossen.

Meisterinformationen:

Bei Raum 9 befindet sich eine Falle. Wer hier durchgeht, wird mit einem Licht bestrahlt, das Waffen angreift. Jedesmal wenn man durchgeht, wird der Bruchfaktor der Waffen um zwei Punkte erhöht. Bei Bereich G im Westen geht es nicht mehr weiter. Der abgestürzte Transporter, der sich in den Boden bohrte, versperrt den Weg.

11 Südgang

Allgemeine Informationen:

Wie Gang 10.

Spezielle Informationen:

Die Türen im Westen und Osten sind unver-
schlossen.

Meisterinformationen:

■ Keine.

12 Magnetpike

Allgemeine Informationen:

Die Tür ist mit einer großen roten 12 gekennzeichnet. In dem ungewöhnlich geformten Raum befinden sich mehrere seltsame Geräte, darunter eine Liege und mehrere Apparate, die schwach leuchten.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden den Raum betreten, beginnen die Apparate hell zu leuchten und auch die anderen Geräte erwachen wieder zum Leben. Ein periodisches Heulen wird lauter und lauter. Magier und Elfen fühlen, daß die Abenteurer den Raum besser verlassen sollten.

Meisterinformationen:

Die Helden haben ausversehen ein chirurgisches Gerät eingeschaltet, das stark defekt ist und nun die Helden bedroht. Wenn sie den Raum nicht sofort verlassen, werden ihnen von starken Magnetwellen die Waffen aus der Hand gerissen. Wenn die Helden nun auch noch Rüstungen aus Eisen anhaben, fliegen sie kurz darauf hinterher. Nach einigen Minuten hört die Sirene auf und die

Helden können sich wieder frei bewegen. Sämtliche Karten für das Schaltpult in Raum 6 sind jetzt allerdings gelöscht worden und somit nutzlos.

13 Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:

Ein Raum mit Teppichen an den Wänden, einem Tisch und einem tiefen Sessel, in dem einer der Mächtigen in der Gestalt eines Watabh sitzt.

Spezielle Informationen:

Er ist früher für optische Experimente zuständig gewesen (Raum 9) und greift sofort an!

Meisterinformationen:

Die Werte des Mächtigen sind:

MU: 20	AT: 16	PA: 6
LE: 40	RS: 1	TP: 3W-4
GS: GST 1	AU: 30	MR: 5
GW:	20	

Er kämpft mit einem schwarzen Kästchen, das Schläge austeilt, aber auch Schläge abwehren kann. Wenn die Helden siegen, können sie die Schränke an der Westwand untersuchen.

Zwischen den Papieren in den Schränken ist nichts zu finden. Der Schreibtisch hat aber eine Schublade, in der eine blaue Karte liegt.

das Ungeheuer jedoch töten, verrät ihnen der Clanchef nicht nur den Weg zum *Tor der Welten*, sondern drückt ihnen auch noch einen Zaubertrank in die Hand, der 30 LP zurückgibt. Das Erbe von einem der sieben Opfer.

Teil 3:

Auch der Betrieb des Transmittertores kann zum ausgewachsenen Abenteuer werden. Hierzu wird der Plan *Die Pyramide* benötigt.

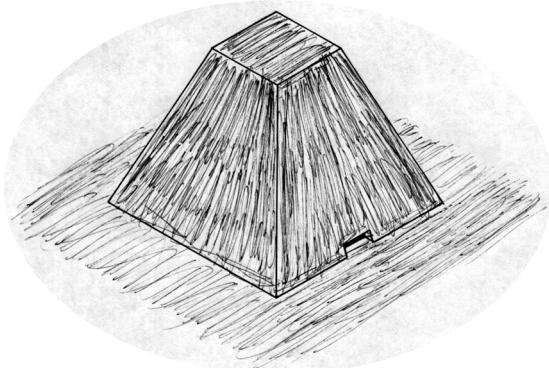
1 Eingang

Allgemeine Informationen:

Keine.

Spezielle Informationen:

Die Umgebung des *Tor der Welten* bleibt gleich, jedoch ist der Eingang in das pyramidenförmige Haus versperrt.



Teil 2:

Ber Auftrag beim **Pfahlbau** (28) kann wie folgt ausgebaut werden:

Der Clanchef gibt den Helden erst dann eine Auskunft, wenn diese versuchen, die Wasserschlange zu töten (Werte und Hintergrund: *Pfahlbau der Gmul*; 28). Der Chef schickt die Helden zur nordwestlichen Hütte mit den Worten, daß die Seeschlange dort wäre. Dort sehen die Helden die Schlange, welche sofort angreift. Nachdem die Seeschlange 25 LP verloren hat, zieht sie sich zurück. Die Helden können sie mit einem Boot verfolgen. Beim Kampf vom Boot aus müssen die Helden ihren Attackewert allerdings um zwei Punkte senken. Die Helden können jederzeit fliehen. Wenn sie

Nachdem die Helden eine Spielrunde lang ihr Glück versucht haben, taucht ein kleines Wesen auf und sagt, es werde den Helden helfen, wenn sie ein Rätsel lösen. Schaffen sie es nicht, stellt es ihnen ein zweites. Schaffen sie auch das nicht, können sie das seltsame Wesen nur mit Gewalt dazu bringen, die Luke zu öffnen. Die Rätsel:

- »Was kann unter freiem Himmel nicht von der Sonne beschienen werden?«
- »Was überwältigt Euch irgendwann, auch wenn ihr noch so stark seid?«

Nachdem das Wesen verschiedene Stellen an

der Wand berührt, öffnet sich der Eingang und im ganzen Bau flammt Licht auf.

Meisterinformationen:

- Die Lösungen sind:
 1. »Der Schatten.«
 2. »Der Schlaf.«

2 Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

Die Wände sind, wie im ganzen Gebäude, aus Metall.

Spezielle Informationen:

Ein seltsames Gefährt, Roboter genannt, rollt auf die Helden zu. Wenn die Helden etwas sagen, erkennt er sie als Aventurier und spricht sie in deren Sprache an. Er stellt sich als 2–7 vor und fragt die Helden, was sie wollen. Danach zieht er sich zurück.

Meisterinformationen:

- Der Name des Roboters ist wichtig. Er sagt ihn noch einmal, wenn die Helden den Raum ein weiteres mal betreten. Das gilt übrigens für alle Roboter. Der *Reperaturgang* 7 ist mit Zwergeninstinkt 10 zu finden (das ist im ganzen Gebäude so).

3 Information

Allgemeine Informationen:

An den Wänden hängen Landkarten.

Spezielle Informationen:

Ein stillgelegter Roboter der Gattung Aufsicht steht mitten im Raum. Wenn ihm die Helden in den Modulschacht treten, oder so was ähnliches, so hilft ihm das auf die Sprünge. Er nennt seinen Namen: 5–0.

Meisterinformationen:

- Keine.

4 Falle

Allgemeine Informationen:

Ein seltsam geformter Raum.

Spezielle Informationen:

In jeder Nische steht ein Roboter der Gattung W-A-R. Die Tür im Westen verschließt sich, sobald alle Helden den Raum betreten haben und die Roboter greifen an.

Die Werte der Roboter sind:

**MU: 20 AT: 7 PA: 7
LE: 35 RS: 2 TP: 1W+4 Stromschläge
GS: 8 AU: 50 MR: 100
GW: 22**

Meisterinformationen:

- Wenn die Helden siegen, öffnet sich die Tür wieder.

5 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Keine.

Spezielle Informationen:

Die Tür zu Raum 6 ist verschlossen.

Meisterinformationen:

- Keine.

6 Aufenthaltsraum

Allgemeine Informationen:

Keine.

Spezielle Informationen:

Ein wohnlicher Raum. Hier befinden sich Stühle, Betten, ein Tisch und mehrere Schränke. Im nördlichen Schrank befindet sich ein Zaubertrank (3–7 LP), mehrere Kleidungsstücke, sowie ein kleiner Roboter, der die Helden fragt, ob sie den Reparaturroboter 3–4 mitgebracht haben.

Meisterinformationen:

- Keine.

7 Wartungsgang

Allgemeine Informationen:

Ein dunkler Gang.

Spezielle Informationen:

Überall dicke Kabelstränge. Machen die Helden offenes Licht, so besteht die Gefahr (1-3 auf W20), einen Kabelbrand auszulösen. Die Abenteurer erleiden Verbrennungen: 4 LP Abzug.

Meisterinformationen:

■ Zwischen den Kabelsträngen wurden zwei Goldklumpen versteckt. Wert eines Klumpen etwa 20 Dukaten.

8 Zimmer der Deltas

Allgemeine Informationen:

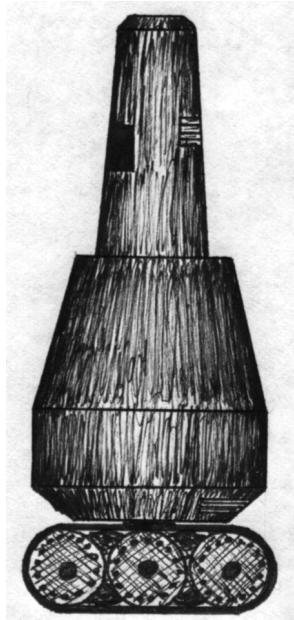
Keine.

Spezielle Informationen:

Eine Verbreiterung von *Gang 5*. An den Wänden sind seltsame Ornamente, die auch im Dunkeln leuchten.

Meisterinformationen:

■ Der Raum ist für die Helden ohne Bedeutung, sie können sich aber ruhig Gedanken über die Ornamente machen. Im Westen befindet sich eine Geheime Öffnung zu *Gang 7*.



9 Vorraum

Allgemeine Informationen:

Die Südwand ist aus relativ weichem Metall.

An der Nordwand befindet sich ein Regal.

Spezielle Informationen:

Im Regal hängen acht Anzüge (RS +1), die die Abenteurer anziehen müssen, wenn sie *Raum 10* unbeschadet betreten wollen.

Meisterinformationen:

■ Keine.

10 Reaktor

Allgemeine Informationen:

Die Wände sind aus dickem Metall.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Raums befindet sich eine Säule, die in Rauch gehüllt ist. Aus ihr kommen mehrere Kabel heraus und verschwinden in der Wand. Ein Reperaturroboter stellt sich als 4-9 vor und bittet die Helden um eine Säge. Haben sie keine, wird er böse und fragt, was die Helden hier zu suchen haben. Ohne oder bei schlechten Ausreden schießt er Blitze ab (IW+4 Trefferpunkte). Die Helden sollten sich besser zurückziehen.

Meisterinformationen:

■ Haben die Abenteurer den Raum ohne Schutzausstattung betreten, so verlieren sie ab jetzt pro Spielrunde einen LP. Hier hilft nur Magie oder ein Heiltrank.

11 Verbindung

Allgemeine Informationen:

Keine.

Spezielle Informationen:

Die Nordtür ist verschlossen

Meisterinformationen:

■ Die Tür hält 40 TP aus. Jeder Schlag erhöht den Bruchfaktor der Waffe um einen Punkt.

12 Zentrale

Allgemeine Informationen:

Keine.

Spezielle Informationen:

An den Wänden stehen seltsame Maschinen, die in allen möglichen Farben flackern und blitzen. Die Helden werden von einem Computer angesprochen, der ihnen erzählt, daß das Transmittertor nur funktioniert, wenn die richtigen Zahlen eingestellt sind. Die Roboter haben den Code als ihren Namen gespeichert. Die erste Stelle gibt die Nummer des Schalters an, die zweite die einzustellende Zahl. Das sollten die Helden jedoch selber herausfinden.

Meisterinformationen:

■ Keine.

13 Verbindung

Allgemeine Informationen:

Keine.

Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

■ Keine.

14 Transmittertor

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat blaue Wände.

Spezielle Informationen:

An der Nordwand ist eine Plattform, daneben ein Schaltpult mit fünf Schaltern.

Meisterinformationen:

■ Wenn die Helden die Kombination 87490 einstellen, leuchtet die Plattform auf. Die Helden können sie nun betreten und landen in Aventurien (siehe *Das Tor der Welten; Raum 30*).

15 Reparaturwerkstatt

Allgemeine Informationen:

An den Wänden sind Roboterteile und Maschinen der Mächtigen.

Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

■ Sollten die Helden den Raum durchsuchen, so werden sie nichts brauchbares finden können.

16 Besprechungsraum

Allgemeine Informationen:

Keine.

Spezielle Informationen:

An der Westwand steht ein Sessel mit einem Tisch, dahinter hängen zwei Landkarten. Im Raum stehen außerdem mehrere Stühle und ein Schrank. An den Wänden hängen Pokale. Ein Roboter, der ziemlich mitgenommen aussieht, kommt auf die Helden zu. Er begrüßt die Helden als *Crewmitglieder* und stellt sich selber als *I-8* vor. Im Schrank liegen weitere Karten und ein kleines schwarzes Kästchen.

Meisterinformationen:

■ Wer das Kästchen berührt, wird solange zur Kampfmaschine (siehe den Zauberspruch **SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT**), bis er von den anderen Helden verletzt wird.

17 Verbindungsgang

Allgemeine Informationen:

Schwere Türen im Norden und Süden.

Spezielle Informationen:

Die Türen können nie gleichzeitig geöffnet werden.

Meisterinformationen:

■ Keine.

Das Ende des Abenteuers

Haben die Helden die Erweiterungen überlebt, so können sie sich zusätzlich zu den AP für das Bestehen des Abenteuers weitere 140 AP gutschreiben.

—Hundert mal in der Nacht wiederholt, jede Woche drei mal, vier Jahre lang, dachte Siegmund Marx, dessen Fachgebiet Hypnopädie war. Zweiundsechzigtausendvierhundert Wiederholungen ergeben eine Wahrheit. Diese Idioten!

Aldous Huxley, »Schöne neue Welt«

Über die Termination der Freiheit

I. Hinführung zur Untauglichkeit des Spaßes als solcher

Eine Abhandlung

von
Rainer Lukhaup

§ 1 Erklärung und Zergliederung des Begriffes

Der Begriff Spaß, den viele gerne mit sich im Munde führen um bei Zeiten von ihm zu reden als ein freiwillig begangenes Vergnügen und den viele so nicht anders verstehen als eben eine freie Handlung welche daraufhin abzielt Wohlbefinden und Freude zu erlangen, ist mit diesen eiligen Definitionen einem schweren Präjudiz erlegen.

Der Spaß als solcher, der hiermit gemeint ist, bedeutet in dieser Definition, daß er aus sich selbst heraus ist, ganz für sich allein steht und letzthin durch nichts bedingt wird. Er ist so verstanden nichts weiter, als eine offenliegende Möglichkeit, die jedem vielfach zur Verfügung steht, und die man einleiten kann, sofern einem nur der Sinn danach ist; also: eine subjektiv bevorzugte, frei gewählte Möglichkeit, Spaß zu begehen (Possibilität) neben vielen weiteren, derer man sich ebenso frei und keiner Dringlichkeit unterworfen bedienen kann, sofern man es nur möchte, ohne notwendig sich einer Possibilität verschreiben zu müssen. Festzuhalten ist, daß der genaue Zeitpunkt, wann man dies für sich entscheidet, eben frei und willkürlich und durch nichts bestimmt ist.

Eine solche Definition wird hiermit bezeichnet als *laetus apriori* oder auch *aprioristischer Spaß*. Wie ich zeigen werde, ist ein solcher nur eingebildet und ausschließlich möglich in einem theoretischen *Vakuum*, das von vielen Widerständen und Reibungskräften befreit ist, aber praktisch in keiner Weise vollziehbar, da etwas solches nicht mit den Realitäten soziologischer Phänomene und der objektiven Phänomenologie übereinstimmt.

Der Spaß ist nur scheinbar und oberflächlich betrachtet autonom und von nichts determiniert und nicht notwendig. Die Nichtnotwendigkeit respektive freie Entscheidung ist dem „Spaß“ ja geradezu implizit. Der Spaß ist tatsächlich aber keine freie Entscheidung des Individuums, sondern besteht aus einem Komplex, dessen verschiedene Bestandteile zusammengenommen, seine Ausrichtung auf einen bestimmten Vektor hin determinieren, diewohl sich diese aus der einen (soziologischen und phänomenologischen) äußeren und einer (von so vielen verschiedenen wie es Einzelwesen gibt) inneren Welt zusammensetzen und zugleich wirken; ganz unabhängig von dem sogenannten freien Entscheidungsvermögen des Einzelnen. Das Individuum glaubt lediglich aus freien Stücken zu handeln, wenn es nach Glück und Vergnügungen verlangt, die es als »Spaß haben wollen« gewohnt ist zusammenzufassen.

Spaß ist demnach eine Synthesis und also zu bezeichnen als *laetus aposteriori* oder *aposterioristischer Spaß*.

§ 2 Über den äußeren Imperativ

Trotz dieses angenommenen „freien Charakters“ des Spaßes verhält es sich nun so, daß nicht jede Möglichkeit Spaß zu begehen, verglichen mit einer anderen, in ihrer Effizienz und Wirkung gleichgesetzt ist.

Es existieren verschiedentlich effiziente Möglichkeiten, die jeweils einem gewissen Wirkungsgrad (Potentialität) entsprechen, und so in einer bestimmten Hierarchie abgefaßt werden können.

Jene Hierarchie beschreibt lediglich eine schwer faßbare Tendenz, den Spaß als Resultante mannigfacher nicht gleich erstrebenswerter Möglichkeiten festzulegen, wobei jedwede Möglichkeit ein ihr relativ zu den anderen fest zugeordnetes Maß an erlangbarem Vergnügen in sich enthält.

Oder anders: Die vielen verschiedentlichen Möglichkeiten zu genießen sind (interessanterweise) kollektiv belegt mit einem gewissen Maß an damit erlangbarem Vergnügen.

Hierfür ein Beispiel: Stellen wir eine große rauschhafte und fröhliche Veranstaltung vor, bei der sich viele Menschen treffen, um miteinander zu reden zu trinken zu essen etc. (d.h. in irgendeiner Form positiv miteinander umzugehen); und nun eine einfachere und „sinnentlehrte“ Betätigung oder Spiel, bei dem es erforderlich ist, allein zu sein, sich still hinzusetzen und sich auf seinen Atem zu konzentrieren.

Die Frage, welche Beschäftigung mehr Spaß machen könnte, stellt sich überhaupt erst gar nicht. Es scheint offensichtlich, welche der beiden Möglichkeiten mehr persönlichen Nutzen und somit mehr Spaß mit sich bringt.

Was ist es nun, daß sich darum kümmert, jede Möglichkeit mit einem Potential zu laden und zwar so, daß ganz bestimmte Möglichkeiten zwingender als andere mit Spaß verbunden werden und diese wiederum von unkritischen Suchenden ausgewählt und genannt werden als freie autonome Entscheidung?

Man kann ein eigennütziges notwendig nichtaltruistisches sehr komplexes System annehmen, daß sich eben darum kümmert, ganz gezielt Möglichkeiten mit Potentialen zu laden und zwar auf eine Weise, wie es für seine eigenen Zwecke am dienlichsten und einträglichsten ist. Dieses System ist die Summe aller ihr eigenes Interesse verfolgenden Organisationen, Institutionen und zuzüglich die Gesamtheit aller Medientypen. Seine fordernden Maxime werden von sich frei, d.h. nach Bedarf und ohne Bezugssysteme definiert, und so wird eine kollektive Auffassung von Vergnügen (Spaß) festgelegt, welche von einer Gesellschaft (o. allg. Kollektiv) im Laufe der Zeit immer weniger kritisch durch Gewöhnung (ideologische Adaption) einverlebt und sodann als „vernunftmäßig nachvollziehbar“ gewissenhaft verteidigt und als wahr und richtig geglaubt wird.

Das „Laden“ dieser Möglichkeiten mit von jenem System gewünschten Potentialen wird gewöhnlich von Verbreitungsmedien auf eine Weise bewerkstelligt, indem durch häufige Wiederholungen von „Indoktrinationseinheiten“ (Indoktrination = ideologische Durchdringung) in die psychische Organisation eines Wesens sympathische und antipathische Muster hineinkonditioniert werden, nach denen es seine Handlungen auf diejenigen von allen möglichen Möglichkeiten beschränken und konzentrieren wird, die von ihm „gewollt“, d.h. zwingend erwartet werden. Die Wirkungen, die so im Subjekt verankert werden und dort als ursächliche Quelle von „innen“ heraus emanieren (ausströmen), werden, wenn sie sich im Bewußtsein als Bedürfnisse anmelden, dort mit dem Etikett der „freien“ Entscheidung versehen und sind so zu bezeichnen als Wirkung von außen nach innen getragener Imperative (äußere Imperative). Denn die Ursachen in den tieferen Schichten der Psyche, durch die erst die Bedürfnisse hervorgehen, werden von den meisten Individuen nicht als Imperative erkannt sondern eben als freie Handlung empfunden. Äußere Imperative, die in die psychische Struktur eingepflanzt werden, sind nicht notwendig, werden aber trotzdem nicht als fremd oder gar störend empfunden, sondern bleiben nahezu unerkannt, bedrängen aber ein Individuum mit Bedürfnissen, die es fälschlicherweise glaubt, seit jeher in sich zu haben und ihnen in der äußeren Welt unbedingt nachgehen zu müssen um einen Spaß zu erleben, der ihrer Ansicht nach aus eigenem Willen begangen wird.

Allgemein ist zu sagen, daß Imperative äußerst latent aus der psychischen Struktur hervorgehen und von der obersten Bewußtseinsschicht (tertiäres Selbst) und dem reflektierenden Denken nicht mehr als solche zu erkennen sind, und insbesondere bei äußeren Imperativen nur noch als Bedürfnis, die bis hin zur schwachen Dringlichkeit reichen, denen es dann mehr oder weniger notwendig nachzugehen gilt.

Zwei der wichtigsten (und nicht verfassungsfeindlichen!) Indoktrinationsmethoden um einen Imperativ als freie Handlung in die psychische Struktur einzusetzen sind folgende:

1. Die suggestive (angenehme) Methode:

Sie zielt daraufhin ab, das kritische Denken und den Willen des Empfängers zu umgehen und eine tiefere emotionale Schicht zu erreichen, in der sich die Instinkte verankern. Eine solche Beeinflussung geschieht sehr unterschwellig und ist willentlich schwer oder kaum zu ignorieren. Jedoch auf eine Besonderheit sei der Vollständigkeit halber hier noch hingewiesen: Jedes Individuum bedient sich gewöhnlicherweise dieser Methode bei der Attraktion eines gewünschten Partners, doch hierbei kann man nicht mehr von negativer Indoktrination sprechen.

2. Die imperative (unangenehme) Methode:

Diese Methode ist zurecht als unangenehm zu bezeichnen, da sie zwar auch das kritische Denken umgeht (wie bei allen Indoktrinationen, die ja nur so eingepflanzt werden können, um von innen nach außen heraus zu wirken) aber mehr noch dafür eingesetzt wird, um den Willen einzuschüchtern oder gar abzutragen und neu zu formen. Sie wird vornehmlich zu politischen, propagandistischen, demagogischen Zwecken eingesetzt, aber auch bei rituellen oder sakralen Anlässen. Die emotionale Reaktion kann also die gesamte Palette von Angst, Ehrfurcht, Respekt, bis hin zu Wut und Resignation verbunden mit Hilflosigkeit, aber auch Trauer, Verantwortung und Schuld umfassen. Bei der suggestiven sind es vornehmlich Zuneigung, Beschützerinstinkt (Kindchenschema), sexuelle Erregung etc.

Suggestive wie imperative Methoden werden fast grundsätzlich von größeren Systemen und Organisationen verwendet um möglichst viele Individuen zu erreichen.

Zur imperativen gehört aber noch eine besondere Form, die von einem Individuum oder privaten (nicht politisch, wirtschaftlich, ökologisch etc.) idealistischen Gruppierungen ausgeht, die zum Ziel hat, ein anderes Individuum sich anzugeleichen und einzuverleiben oder auch: sich durch ein neu dazugewonnenes Mitglied zu „replizieren“ und auszuweiten, an Macht und „Territorium“ dazuzugewinnen. Gerade hier ist ein Phänomen anzusiedeln wie der Gruppenzwang, der die ideologische und körperliche Unterwerfung eines einzelnen Individuums an die Gruppe bedeutet. Als Ansporn für den einzelnen dem nachzugeben, kann hierzu die Angst bestehen vor dem Alleinsein, des Außenseiterseins, der Hilflosigkeit oder des Gefühls nirgendwo Halt zu finden. Aus diesen Gefühlen heraus entsteht bei manchen eine Notwendigkeit sich einer Gruppe anzuschließen; aber sich immerhin eine solche auszusuchen, die dem Individuum noch am meisten ideologische Gemeinsamkeiten anbieten kann um sich dann ihrer höchst eigenen Hierarchie zu ergeben und unterzustellen. Auch wenn ideologische Maxime sich nur wenig oder schlecht mit denen der Gruppe decken, ist das nur ein kleiner Nachteil gegen die hohen sozialen Vorteile, die gerne dafür eingetauscht werden. Die Ideologie ist nichts gegen den Wert der sozialen Geborgenheit. Die Ideologie folgt gewöhnlich der sozialen Sicherheit und steht ihr hinten an. Von eben diesem soziologischen Postulat macht eine Gruppe dann automatisch Gebrauch, wenn sie ihren Machtbereich ausweiten möchte.

Nur die allerwenigsten sind bereit, ihre soziale Sicherheit zugunsten für die ihnen richtig erscheinende Ideologie beharrlich aufs Spiel zu setzen und solche Menschen besitzen einen unbeugsamen Imperativ, der, je nach Ausprägung, in die Richtung einer Besessenheit klassifiziert sein kann.

Imperative, die nicht latent und schwer erkennbar auf das tertiäre Selbst wirken, gehören zu einer besonderen Klasse. Sie sind aprioristisch, d.h. von vornherein im Unterbewußtsein als „Programm“ enthalten und deren Ursache ist vornehmlich in der genetischen Veranlagung eines Subjekts zu finden: die inneren Imperative.

§ 3 Über den inneren Imperativ

Eingesetzte (äußere) Imperative, die ja von außen ab einem bestimmten äußeren Zeitpunkt in die psychische Struktur (pS) assimiliert werden, müssen latent wirken, um nicht als solche erkannt werden zu können, sondern auf eine Weise in die pS miteingewoben zu sein, daß sich ihre emanierten Wirkungen im Bewußtsein als freiwillig gangbares Bedürfnis anfühlen, wie oben beschrieben.

Die Form des inneren Imperativs, über die wir nun reden wollen, ist im Gegensatz zum äußeren Imperativ bereits schon zu jeder Zeit vorhanden. Streng theoretisch wird sie zu dem Zeitpunkt festgelegt, wenn die Geschlechtszellen der Elternteile zur Zygote verschmelzen.

Der innere Imperativ ist in jedem Subjekt notwendig vorhanden, wohingegen äußere Imperative nicht notwendig sind. Er stellt eine schwer zu fassende Kraft in jedem Subjekt dar, die auf Entwicklung desselben ausgerichtet ist und die in jedem auf gänzlich verschiedene höchst individuelle Weise wirkt und nach außen emaniert.

Das bedeutet nichts anderes, als daß dieser Imperativ für jedes Subjekt andere Prioritäten festgesetzt hat. Man kann sich diese Prioritäten auch als „Vektoren“ vorstellen, die eben mit der Entstehung des Zygots fixiert sind. Diese Vektoren, deren Anzahl für jedes Individuum (nach diesem Modell) als äquivalent gelten muß, zeigen nach bestimmten Richtungen hin, und jeder auf einen theoretischen äußersten (archetypisch attributiven) Punkt zu, dessen Entfernung zu dem „singulären“ Mittelpunkten, von dem aus jeder Vektor entspringt, allerwärts mit jeder anderen solch möglich erreichbaren Vektorausdehnung gleich sein muß.

D.h.: Allen Vektoren ist die Möglichkeit inne, einer bestimmten Ausdehnung nachzugehen, einem vorgezeichneten latenten Weg, der enden wird mit der theoretischen Vervollkommenung einer bestimmten Richtung; tatsächlich aber reale Beträge (die das Subjekt bedingen und auf welche es aber auch als Potentialität zugreifen kann) enthält, welche sich zusammensetzen aus einem fixen angeborenen genetischen Betrag (fixe Disposition der pS), und einem solchen, der im Laufe der Zeit hinzukommt, infolge einer Erweiterung.

Übrigens ist keine einzige Vektorenorganisation in ihren Beträgen identisch mit der eines anderen Subjekts und somit ist jede pS einzigartig. Wenn es auch Ähnlichkeiten und Annäherungen und äußerst partielle Äquivalenzen gibt, wird die pS noch zuträglich geformt von Ereignissen aus der äußeren Welt, die sukzessive in zeitlichen „Schichten“ abgelagert werden. (Konditionierungen auf fixe psychische Disposition).

Und selbst wenn psychische Dispositionen bei mehreren Subjekten exakt äquivalent wären, d.h. wenn sie die genau gleichen Chromosomenfolgen (gleiche fixe Beträge) hätten, würde sich ihre pS in Abfolge einer bestimmten Zeit immer weiter voneinander entfernen, trotz ihres exakt gleichen Genotyps. Dieses käme aus dem Grund, da auf mehrere Subjekte niemals exakt die gleichen Ereignisse einwirken können, um ihre gemeinsame pS bestehen zu lassen, da dies dafür unbedingt notwendig ist und bedeuten müßte, daß sich alle diese Subjekte auf exakt der gleichen Position im Raum zur exakt gleichen Zeit aufzuhalten müßten, um exakt den gleichen Ereignissen ausgesetzt zu sein, was praktisch unmöglich ist.

Jenes eben kurz angerissene Modell aus der metaphysischen Philosophie muß, so wie es eben äußerst reduziert beschrieben wurde, ungesättigt und unvollständig bleiben, da weitere Erörterungen desselben von unserem Objekte wegführen würden und nicht zwingend währen für das Verständnis der inneren Imperative. Ich habe es hier nur soweit hingehend beschrieben, wie es notwendig ist, um die Veranlagung für Neigungen des Individuums zu erklären.

Halten wir noch einmal fest: in jeder *pS* existieren Vektoren mit „real“ lebbaren Beträgen, die sich auf fixe angeborene Beträge gründen, und latente Beträge, von denen im Laufe der Zeit (diachron) letztere mehr und mehr erschlossen werden müssen, durch Erfahrungen, die vornehmlich in der äußeren Welt gesucht werden und eine entsprechende Bereicherung bzw. Erweiterung des Bewußtsein mit sich bringen (die letztthin unbewußt das Ziel aller Betätigungen ist und sein muß). In der Tiefenpsychologie ist der gleiche Prozeß ähnlich ausgedrückt: Erschließung, Anhebung und Assimilierung unbewußter Inhalte in das Bewußtsein durch äußere Erfahrungen oder ganz gezielt durch gewisse induktive Methoden (Instrumentarium zur Selbstinduktion).

Die Gesamtheit der festgelegten Möglichkeiten und Fähigkeiten, welche in der individuellen Vektorenorganisation gesetzt sind und sich ja wiederum dissecieren lassen in einzelne unterschiedlichste Vektoren respektive Imperative (innere), sind zu bezeichnen als archetypische Kapazität (*aK*), von der zu jeder Zeit ein Individuum Gebrauch macht, wenn es in der äußeren Welt agiert. Die *aK* ist die Brille, aus der er die Welt nur erkennen kann; es ist der subjektive Fluchtpunkt, in den die Fluchlinien der äußeren Welt zulaufen, um sich dort zu einem Bild der Welt zu verdichten, das immer subjektiv ist, da es stets unvollständig bleibt und nicht alle Linien das Auge erreichen können. Sie funktioniert wie ein Filter und erlaubt einem Kopf immer nur einen winzigen Teil des Ganzen zu erkennen. Der Erkenntnisradius reicht gerade soweit, wie die jeweilige *aK* fortgeschritten ist, und verhält sich proportional zu dieser.

In jedem Individuum nun drängt die *aK* – als Veranlagung – dazu, sich in der äußeren Welt auszudrücken und zu manifestieren. Sie sucht dringend nach einer Möglichkeit ihre innere Programmierung in der äußeren Welt zu leben. Sie sucht sich entfalten zu können, entsprechend nach den räumlich und zeitlich bedingten Konditionen, die in der äußeren Welt so mannigfach zu finden sind.

Die Dringlichkeit, Imperative in der äußeren Welt ausleben zu müssen, ist bei jedem Individuum anders und kann grob in folgendes Spektrum eingeteilt werden:

Manche erleben eine schwache *indifferente Neigung*, andere ein stärkeres *Bedürfnis*, das hartnäckiger wird, je länger man sich ihm verweigert, und einige sehr wenige empfinden eine innere Gewalt, eine *Besessenheit*, die sie unbedingt dazu nötigt, ihren Imperativ in der äußeren Welt vollständig ausleben zu müssen, sei es auch dann, wenn wenig oder gar keine Aussicht auf Toleranz, Akzeptanz und Erfolg der äußeren Welt dem gegenüber besteht und sie diese Besessenheit daher oft als schlimmes Leiden empfinden läßt. Das Leiden jedoch führt nicht im Ganzen her aus der Ignoranz und dem Unverständnis der äußeren Welt dem Individuum gegenüber, sondern auch aus einem starken Gefühl der Unvollkommenheit und des Getriebenseins zur Vervollkommenung und einer ewigen Verbesserung der Arbeit, die selbst letztthin das veräußerlichte Prokreat eines außergewöhnlich heftigen Imperativs ist. Er ist innen ein ungeheuerlich empfundenes Unvollkommensein, eine schmerzhafte Unzulänglichkeit, die nach außen wuchtet und sich dort in einem „Werk“ entlädt. Jener besessenheitskategorische Imperativ (possessiver Imperativ) muß in der äußeren Welt versucht kompensiert zu werden, um ihn ein wenig zu besänftigen und abzuschwächen.

Auf welche Weise sich dieser Vorgang in der äußeren Welt vollzieht, ist erheblich bestimmt von ihren Bedingungen und Umständen (epochale, soziologische, insbesondere inventionale Konditionen), die dem Imperativ dort geboten sind. Der possessive Imperativ ist nur eine nach außen gerichtete Kraft, die bestimmte, außerordentliche Vorzüge von großen Motivationen und Intuitionen in sich hält, welchen es jedoch noch ermöglicht werden muß, sich manifestieren zu können, in irgendeiner Form, und erst in der äußeren Welt eine Gestalt und ein „Gesicht“ gegeben werden kann. Konkret ist es unabdingbar, sich zuerst feinmotorische Fähigkeiten und ein ästhetisches System anzulernen, mit dessen Hilfe sich der Imperativ ausdrücken kann und sichtbar und „greifbar“ wird.

Bei Künstlern bedeutet dies, daß sie zunächst um die Anatomie, Proportionslehre, Farbenlehre, Maltechnik etc. zu ringen haben. Und von Musikern wird eine perfekte Beherrschung des Instruments und Harmonielehre verlangt, um sich erst dann mit Komposition beschäftigen zu können und es dann dem Imperativ zu überlassen, welche Farbe das Werk erhalten soll.

Gelehrte und Theoretiker haben sich um nichts geringeres zu mühen, als ein Konglomerat exakter Zahlen, Daten, Zusammenhänge und Termini aus vielen verschiedenen Disziplinen und Wissenschaften, vornehmlich den Geistes-, Sozial-, und Naturwissenschaften, in ihr Gedächtnis zusammenzutragen, wobei für diesen Prozeß, bei jedem wahren Denker, kein Ende abzusehen ist; und sodann werden sich immerzu neue transdisziplinäre synthetische Verbindungen in Phasen von Prälumination, Inkubation und Illumination wie von selbst ergeben und langsam ein Gerüst entstehen lassen, daß sich ausbauen, in Bücher abfassen läßt und ein Werk ergibt.

Diese Aufzählungen des verschiedentlichen Ausbildens eines Handwerks, ist dem Imperativ sein mundanes Werkzeug, dessen er sich bedienen und es beseelen kann, kraft seines Wesens, welches nur sein kann aus amplifizierter Intuition und Motivation.

Nicht des Kreativen Handwerk ist es, das ihn Hervorrager sein läßt, sondern seine unerschütterliche Intuition, welche fortwährend ein Auge hat auf sein Werk, um seine Hand zu lenken auf eine Weise, daß er Göttliches schafft.

Ein bißchen mehr hiervon, ein bißchen mehr davon; so ist das Wesen der Intuition beschaffen und die Hand und das Auge sind das Werkzeug, derer sie sich bedient und keinen Widerspruch duldet.

Je stärker die Intuition, um so stärker ist jener außerordentliche possessive Imperativ zugegen. Solch gewaltige Imperative sind in denjenigen Individuen gewiß, die sich durch außerordentliche künstlerische Fertigkeiten und hohe kreative Potentiale auszeichnen und sich unbedingt dazu gedrängt sehen, eben diese für ein großes künstlerisches Werk einzusetzen, um ihren halben Frieden finden zu können und damit das bei manchen anschwellende Gefühl verrückt zu werden, mühsam abtragen, welches jedoch beinah schneller wächst, als daß sie dazu imstande sind. Man könnte dieses Phänomen auch so verstehen, als daß die Besessenen mit der Welt um sich herum so unzufrieden sind, daß sie nicht umhin können, als sich wenigstens einen gewissen Teil von dieser an ihre eigenen Vorstellungen fast gewaltsam anzugleichen, durch das Mittel ihrer unversiegbaren Kreativität und panischen Ambition.

Der Imperativ wird folglich sofort erkennbar, wenn er sich nicht als sanftes Bedürfnis in das Bewußtsein einschleicht, sondern als schmerzhafte Besessenheit, wie ihn viele große Künstler, Wissenschaftler, Theoretiker, Feldherrn etc. bekannt haben.

Man braucht nur zu denken insbesondere an Heraklit, Dante ('s u.a. beatricescher Imperativ; freilich eine starke Projektion seiner Anima), Michelangelo, Leonardo, Descartes, David, Goya, van Gogh, Kubin, Picasso, Kleist, Poe, Baudelaire, Verlaine, Thomas Mann, Kant, Schopenhauer, Nietzsche, Goethe, Trakl, Kafka, etc. etc. etc. (besonders zu erwähnen: alle Propheten, die ihren Imperativ bewußtest wahrnahmen und leben und alles Leiden gerne annehmen und als solches negieren)

Was überhaupt hat Alexander III. nach dem Tode seines Vaters Phillips II. dazu veranlaßt, sich die makedonische Vorherrschaft über Griechenland zu erkämpfen und ein Jahr später die Dardanellen zu überqueren, gegen das persische Heer vorzugehen, Dareios III. zweimal in die Flucht zu schlagen und vorzudringen ins Indusdelta, bis nach Babylon? Wo er doch genausogut als großgriechischer Hegemon ein stattliches und bequemes Leben hätte führen können.

Wozu also wählte er für sich einen äußerst wagsamen, unvorhersehbaren, und beizeiten quälenden Eroberungsfeldzug durch den ganzen Orient?

Jedenfalls kann man – für alle diese (und viele weitere) Besessene – geltend sagen, daß sie innerlich langsam zerreißen würden, würde man ihnen die äußere Möglichkeit nehmen, ihren inneren Imperativen Folge zu leisten. Er occupiert und dirigiert sie schlechthin und ist gewöhnlich zwingend mit einer besonderen diesbezüglichen Begabung anzutreffen oder auch mit besonders hohen fixen Dispositionen (um nach unserem Modell zu erklären), als ob sich die Betroffenen intuitiv dazu genötigt sähen, ihre hohen Talente nicht zu vergeuden; und der Erfolg gibt ihnen meistens Recht.

Die zahlreichsten Individuen aber leben unbewußt mit einem Kompromiß, zwischen den inneren Bedürfnissen (Imperativen) und den von der äußeren Welt angebotenen, sie bis zu einem bestimmten Grad zulassenden Möglichkeiten und ertragen es, wenn ihre Imperative nicht voll gelebt werden können, im Gegensatz zu einigen „echten“ Künstlern und Weltweisen.

Ganz allgemein ist zu sagen, daß possessive (besessenheitskategorische) Imperative immer zu einer unvollständigen Aufhebung in der äußeren Welt erfahren und ihre „Besitzer“ rast- und ruhelos in einem perpetualen Zustand des Unbefriedigtseins verharren lassen, den sie durch ihre „Arbeit“ ein wenig beschwichtigen können, aber eben niemals ganz aus dem Bewußtsein bannen. Eine unvollständige Aufhebung (Neutralisation) wird hier bezeichnet als Kompensation.

Bei requirierenden (bedürfniskategorischen) Imperativen jedoch kann eine vollständige Neutralisation eher unproblematisch und leicht erlangt werden, die aber nur für einen gewissen Zeitraum vorhält und nach Ablauf desselben kündigt sich der Imperativ bei seinem Besitzer erneut an durch ein schwaches Wollen aus seiner latenten Präsenz.

Schlüsse aus obigen Begriffen

Der possessive Imperativ ist ein Gegenstück zum freien Willen. Die Kompensation muß notwendig gesucht werden, und beruht keineswegs auf einer freien Entscheidung.

Da nun das Dringlichkeitsspektrum (ca.: indiff. Bedürfnis, Dringlichkeit, Besessenheit) bei jedem Individuum von gleicher Qualität und Substanz ist (gleiche Ausrichtung) und sich bloß durch Quantität (Betrag) unterscheidet, ist vom aufgezeigten unfreien Charakter des Besessenheitsimperativs als auffälligsten „gebieterischen“ Imperativ zu schließen auf alle anderen weniger dringlichen und weniger heftigen requirierenden Imperative – die von ihren Besitzern dann zwar immer weniger als Imperative erkannt werden können, was aber nichts an der imperativen Qualität des gespürten Bedürfnisses ändert – als strikte Notwendigkeit und demzufolge einer eigentlich unfreien Entscheidung und Handlung des Besitzers, dem nachgeben zu müssen, gleichwohl dieser sich naiv einbildet, er handle aus freien Stücken und müsse entsprechende Handlungen nicht begehen, wenn er nur nicht wolle.

Jedes noch so kleinste Bedürfnis, daß sich im Bewußtsein aus tiefer Quelle meldet, ist ein Imperativ, nur ein mehr oder weniger dringlicher. Jener spezifische Charakter des inneren Imperativs ist ein apodiktischer, und kann folgendermaßen überprüft werden: Ein aufsteigendes psychisches Bedürfnis ist willentlich zu unterdrücken (Suppression) und sodann zu beobachten, wie es an Intensität und Dringlichkeit zunimmt und so seinen Charakter als Imperativ offenbart. Je nach Art des Imperativs wird das Individuum unruhig, mißgestimmt, gereizt, nervös, nicht mehr zur Konzentration fähig, und damit einhergehend treten negative Veränderungen in der pS auf (Was jeder für sich selbst überprüfen möchte).

(Fragen wir uns auch, wie sich Menschen fühlten, wenn man sie eine Zeitlang davon abhielte, ihren Spaßverrichtungen zu folgen, wie sie es bisher so selbstverständlich gewohnt waren. Verbieten wir einem Maler Leinwand und Farben, einem Schriftsteller das Schreiben, einem Dichter das Dichten, einem Empiriker das Experiment, einem Okkultisten seine esoterische Praxis, einem Intellektuellen seine Bücher, einem Musiker sein ans Herz gewachsene Instrument, einem Epikureer seine kleinen Freuden, einem Neo-Kyrenaiker seine Ausschweifungen, einem Stoiker seinen Indifferentismus (hypothetisch), einem Charmeur das begehrte Geschlecht, oder ganz allgemein einfach einem Lebemann die äußere Welt mit all ihren angenehmen, ihm erstrebenswerten genußvollen Seiten, etc.)

Das zeigt, daß die anfangs eher als indifferent gangbar empfundene Handlung eines Bedürfnisses langsam umschlägt zu einer dringlich notwendigen und schließlich ihren Kern preisgibt. Nur verhält es sich gewöhnlich so, daß viele Menschen gar nicht erst warten, bis der Imperativ stärker wird, sondern ihn sofort in der äußeren Welt zu neutralisieren suchen, wenn sie ihn nur als einen Hauch verspüren. Was dazu führt, daß sie ihn begehen und ihn als freie Handlung verstehen und verteidigen und den befehligen Charakter gänzlich übersehen.

Sie sprechen von Späßen, die sie in der äußeren Welt suchen, ganz unverbindlich und frei von jedem Zwange, da ihrer Ansicht nach Spaß und Zwang sich ausschließen, womit sie natürlich recht haben, aber dabei nicht wahrhaben, daß sie lediglich das Bedürfnis Spaß zu haben, getrennt von

seiner Quelle auffassen, von der es emaniert. Sie übersehen die kausale Kette, an deren einem „bewußten“ Ende das Bedürfnis hervorkommt und am anderen „unbewußten“ gebildet wird, und das Vergnügen, das mit der äußeren notwendigen Neutralisation einhergeht und eigentlich nur eine Befriedigung ist, sind sie gewohnt als Spaß zu bezeichnen.

Entgegen der allg. Ansicht und des allg. Präjudices, die den Spaß als freie Handlung hinstellt, folgt aus dem obig ausgeführten, daß das Bedürfnis, Spaß zu suchen, sich nicht unterbinden läßt, ohne ein psychisches Ungleichgewicht zu verursachen, und ist so als unbedingt notwendig aufzufassen und kann nicht als eine freie Handlung betrachtet werden.

Wäre die Neigung zum Spaß – die jedermann hinreichend bekannt sein dürfte – eine freie Entscheidung, die man, wann immer man wollte, suchen könnte (und dies nicht einmal zwingend), müßte sie sich willentlich unbegrenzt lange unterbinden lassen, ohne die Psyche nachhaltig zu schädigen. Was aber nicht durchführbar ist (und jeder probieren kann).

Eine freie Handlung läßt sich unterbinden, da sie nicht notwendig ist. Jedoch ist die Art und Weise, wo und wie man seinen Spaß, der sich nicht (nur nachteilig) unterbinden läßt, in der äußeren Welt am effektivsten erlebt, festgelegt, bestimmt und notwendig und keine freie Handlung.

So kann man objektiv sagen, daß es keinen Spaß gibt, der einem anderen vorzuziehen wäre und auch, daß jede diesbezügliche Hierarchie eine eingebildete ist und nichts gemein hat mit derjenigen Wirklichkeit außerhalb gesellschaftlicher Konditionierungen.

Weiterhin ist es nicht legitim, die eine oder andere Facette des Späses vorzuziehen und apologetisch zu verteidigen als bessere und im Besonderen ertragreichere Variante, da die Bedürfnisse eines jeden, worauf sich jeglicher Spaß gründet, vollkommen unterschiedlich sein müssen und jenen nur eine relative und subjektive Wertigkeit zukommen kann.

Vielleicht ist abschließend noch zu erwähnen, daß es zwei Kategorien gibt, denen sich jeder Spaß unterordnen läßt in Hinsicht auf die objektive Phänomenologie: nämlich Formen des Späses (die ich hier nicht näher beschreiben möchte und die man für sich bedenken muß), die jeweils eine Stagnation oder jeweils eine Expansion mit sich bringen. Die Stagnation errichtet ein eingebildetes falsches Weltgebäude, und die Expansion ist das Fahrzeug, das einen näher zur „Wirklichkeit“ trägt. Aus allem bisher abgefaßten, hervorgegangenes Postulat des „Späses“:

Als Spaß muß bezeichnet werden, die Wirkung der Neutralisation der Gesamtheit wechselwirkender (korrelativer) äußerer und innerer Imperative, die nur in der äußeren Welt gesucht und vollzogen werden kann.

—Diese Abhandlung erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit und ist in dieser Version sehr allgemein verfaßt.

Illustration zu Cynthias Welt →



fr42yf

Cynthias Welt

Eine Kurzgeschichte

von
Rainer Lukhaup

Kommen Sie! Kommen Sie und sehen sie es sich an. Klebend an der Wand wo es hing, führte man sie hinein, beiläufig, tat beinah so, als wäre ich nicht dort, diejenige auf dem Bett sitzende Arbeit vortäuschende zwischen meinen Knien haltende Buch aus dem Regal, als man es einfach überging, um in meiner Mitte zu stehen wo ich wohnte.

Die Hände artig gespannt unter meinen Augen und wartete und sah ihnen zu, die weg von mir sahen und taten als hielten sie Gespräche vor meinem gekauerten Bett auf dem ich bin. Die Menschen die das tun sind nicht oft und sehen mich, doch jetzt zur Wand hin. Auch was. Wohin sie sehen, ihre Augen an mich und sich selbst ihre Hand in der anderen. Und reden dabei. Zerstören langgewebtes Spinngeflecht aus meinem Kopf. Viel hat es, als ich ihnen zuhörte, haben sie gesagt.

Das Bild habe ich schon oft gehört, wie man es gut nennt, auch von anderen. Aber ich weiß nicht. Wichtig ist es mir nicht. Alles was sie sagen, meinen sie nicht zu mir. Ich bin jetzt groß und sehe mir nicht zu, warum sie und machen mich stechen die vielen in mir. Aber zeige ich ihnen den roten Sand an meinem Arm und sie sich mich merken, aber will es nicht. Sterbe und hasse sie. Wenn sie weg sind, zerkratze ich mein Türengesicht, bevor ich es sperre und meine Haut unter Tränen öffne.

Mein Leben in einer dunklen Stadt mit grünen Lichtern, manchmal nachts und sehe aus den Fenstern meiner Augen die Menschen unter der Straße. Sie gehen und winken zu mir. Und unterhalten sich über mich. Kenne ich einige, die ich sehe jeden Tag und merke es an ihrem Schritt und angeleinten Tieren. Diejenigen wissen wo ich wohne, und warte den Tag auf einige, daß sie zu mir kommen. Und spreche mit ihnen in Träumen, wo sie leben wie ich und sich unterhalten mit meinen.

Der Tag ist es nicht und nicht so hell, bis sie bei mir sind. Nur dunkel und die Pfützen höre ich draußen, wie es regnet und sie zu mir wollen. Dann traumschlaf ich. Ich sitze in einer Bahn und sehe eine lange Lichtschnur über mir. Die mir Strahlen mit Staub wirft während ich warte. Eine Endstation die nicht fahren will. Ich laufe vor dem Krieg, vor dem Messer, das Beinchen zerdrückt und vor dem Geräusch davor. Soviel kenne ich. Denn es ist immer wieder. Dann der Zug mit dem ich früh jeden morgen zusteigen muß, so müde bin ich. Er hat kein Dach und kein Geländer und nichts wo ich festhalten kann und fährt schnell in einer geraden Linie. Ich mache mir immer Kummer. Denn jeden morgen muß ich auf ihn springen. Sonst verpasste ich ihn und bekomme Schmerzen. Dann bin ich leer und schlecht.

Aus dem Fenster ist es von einer milchigen Kälte und in mir träumt es. Den ganzen Tag als niemand da ist um zuzuhören. Also ist es still draußen und ich höre mich und alle in meinem Kopf. Das mir erzählt, was ich denke, auch wenn ich schreie es aufzuhören. Das ich sehe wird zum Wort und denkt für mich. Und höre zu was es sagt. Und es befiehlt in mir und erzählt mir Geschichten von Dingen die ich muß und liebe und hasse. Schlägt mir auf den Mund und viel lauter als ich kann. Und tut mir weh. Nur noch Schlaf auf meinem Wagen wohin es mir gefällt nur zu dem einen Platz. Schlaf und mich vergessen. Nichts mehr denken nichts mehr weinen, dorthin, vielleicht.

Und erwache ich von tauben Gerüchen und lauten Stimmen die mich still hinter sich jagen denn es gibt so viele, daß ich nicht mehr kann und schwitzend liege. Und höre was sie sagen vieles davon in hohen und tiefen Stimmen. So viele Alter. Und Zeiten. Und jedes anders. Manche singen und andere schreien, daß ich mir alle Ohren halte und möchte es aufhören.

—Der erkaltete Fisch liegt hinter deinem Verschlage, Schlange, und leugnest durch die aalbeinernen Schenkel in schäbigen Anlässen durch Rüstungen voll Speichel dich und deinesgleichen, deines dämonernen, du roserotes Fleisch in dämmrigen Speichern haust, als rauschten sie umher, und wie rattenblutenes schwarzes Meer weit vor dir hinweg, mein Liebes . . .

So flüsterten sie durch meinen Körper. Ich zitterte und wußte meine Verfolgung.

Und daß ich zurückkomme aus den Bergen meines Wahns, sagt er zu mir. Nicht Sie. Und besieht sich meinen Kopf und dreht und wendet ihn zwischen seinen Fingern während er meine Mutter aufredet. Er spricht zu ihr, läßt mich wenig los, dann wieder fest an mir und in meinem Kopf will ich hinaus, weg von ihm. Er ist nicht gut zu mir. Der Mann der Stimme der Schmitte. Er spricht und es schneidet in mir. Sieht er mich an und alle in mir schreien so laut daß ich alle Finger versuche in die Ohren zu pressen. Nicht ertrage ich sein Lächeln das nur so tut. Und sein Mund auf den ich in Gedanken spucke. Die Stimmen lachen. Meine Mutter hatte mich zu ihm vermählt als er vor vieler Zeit er zu mir durfte. Als einziger. Und ihn haßte alles. Die Sonne die sich dunkelte und die Wolken dicht herabkamen um mir zu helfen. Alles klopft gegen die Scheibe und meine Mutter geht sie zumachen. Still sehe ich ihren Rücken und möchte ihn bohren um sie abzuhalten mit meinen spitzen Fingern. Wenn er hier ist, ist sie es nicht wie ich sie kenne. Sie ist wie ein grauer Baum vor dem Fenster und ihre Wurzeln dort halten sie fest zur Strafe. Denn sie spricht wieder mit ihm. Es ist mir gleich. Über die Tropfen reden sie, auf dem Papier die ich gemacht habe an der Wand. Sie hängen wie faule Trauben von oben herab und ihre Farbe ist violett. Einige habe ich schon mit meiner Zunge berührt bevor sie hier waren. Das wissen sie nicht. Noch ist Zeit daß sie gehen bis ich es wieder schmecke. Es ist mein und weiß niemand. Den Stift klammere ich in meiner Hand. Er ist ganz warm geworden und habe Angst daß er schmilzt. Ungeduldig bin ich und warte. Der Mann lächelt wieder zu meiner Mutter zu der ich nichts sagen will. Mehr glaubt sie ihm als mir. Er ist grau und manchmal schwarz. Riecht nach Pfefferminz bevor er geht und ich möchte keines davon. Seine Hand zittert.

Er entdeckte meinen Unrat. Er war der erste der sah die Welt in meinem Kopf. Und als zweiter hörte alle Stimmen. Einmal gesagt hat er es mir. Und ich habe ihn mit meiner Hand geschlagen. Denn er darf es nicht sagen. Denn sie hören es. Und brechen mir den Kopf.

Der Doktor

»Zwischen Fieberglass und Azurit liegt ihre düstre Welt. Die ihr niemand außer kennt. Oh. Sehen Sie. Wie dumm von mir. So lange habe ich sie nun besucht. Spreche ich nicht schon zu ihnen wie sie es tut? Ich kenne sie nun gut, obwohl sie sich so energisch weigert mit mir zu sprechen. Aber nichts was sie nicht wüßten. Sehen sie: in ihrer Tochter befindet sich etwas zu einer unpaßlichen Zeit und auf ebensolche Weise. Doch nicht zu sonst irgendeiner möchte ich einem Menschenkind wünschen was ihre Tochter tapfer durchhält. Ich muß mich verbessern: Nicht etwas oder jemand ist es, der ihr seine Gedanken flüstert, nein nein, es sind viele, viele, müssen sie wissen. Nein, ich weiß nicht wieviele. Zählen kann man sie nicht. Niemand kann das. Nein, ich glaube auch nicht, daß sie Namen haben oder daß man ihnen solche geben müßte. Es würde auch niemandem helfen und ihrer Tochter am wenigsten. Sie würde sich dagegen sperren, das trotzige kleine Ding. Glauben sie mir. Viele Fremde – für uns natürlich – die selten Gesichter aber viele Meinungen vertreten, die mit denen ihrer Tochter nicht unbedingt übereinstimmen müssen, aber sie weiß ja gar nicht mehr, wie es ist, sie selbst zu sein und wie es war, bevor sie sich dahingehend veränderte, wie wir sie heute wieder gesehen haben, um es ihnen im Vertrauen zu sagen. Ihre arme Tochter. Aber machen sie sich keine Sorgen. Wieder muß ich es sagen, um sie beide vor unnötigen Gedanken zu bewahren: Natürlich ist es keiner der vielen Leibhaftigen, der in sie gefahren ist, um ihr denkendes Organ zwischen seinen Finger zu kneten, damit zu spielen, wie er es vielleicht unter seinesgleichen gewohnt ist, und ihr cerebrale Flausen in den Kopf zu setzen. Oh, Geschichten könnte ich ihnen er-

zählten. Von zu eifrigen Pfaffen, die ihre Ordination zu spät erhielten und aus lauter Furcht mit zu vielen Sünden im Register die letzte Ölung empfangen zu müssen, ergehen sich diese frömmlicherischen Famili des ehemals Gesandten, mit naivem Besteck und Gebet, an ernsthaft erkrankten Patienten, die – sie werden es mir zusprechen – ausschließlich unsere Profession mit nicht den schlechtesten Aussichten gesunden lassen kann.

Doch ja. So wenige wie es davon gibt, und an ihr Oberhaupt wollen wir jetzt erst gar nicht einmal denken, werden sie sich ihre Körper gut genug aussuchen und an ihrer reizenden Tochter wüßte ich nicht was die schwefligen Herrschaften dort zu finden gedenken. Sie scheint mir nicht der rechte Platz für eine Besessenheit. Ich sage es ihnen noch einmal. Wir werden nicht die profunden Dienste eines Klerikers bedürfen. Oh nein. Welche Verschwendungen. Sie haben doch nicht schon einen solchen beordert? Ich bitte sie. Lassen sie es bleiben und eilen sie um Himmels Willen nicht mit ihren Entscheidungen. Die Lage ist nicht so ernst. Ich will nicht leugnen, daß sich ihr Zustand schon seit langem in diese schlechtliche Richtung hinzieht. Doch glauben sie mir, ihrer Tochter geht es immer besser. Vielleicht ist ihrer beider Blick nicht in der Lage die Stabilisierung festzustellen aber ich kann ihnen sagen, daß ich es wohlweislich bemerkt habe. Wissen sie, die Zusammenhänge die mich zu dieser Diagnose veranlassen, kann ich ihnen unmöglich im einzelnen erörtern, es sei denn sie wären bereit einige Semester Medizin zu studieren. Dann würden sie schon sehen. Aber das kann ich ihnen nicht empfehlen. Das Studium ist lang und beschwerlich und das rauhe Klima der Hörsäle ist doch nichts mehr für ihre Gattin. Wenn ich es ihnen doch sage. Im guten. Sie sind aber doch in der glücklichen Lage mich zur Seite zu haben und bitte sie nochmals auf meine langjährige Erfahrung als praktizierenden Arzt und Phrenologen zu vertrauen.«

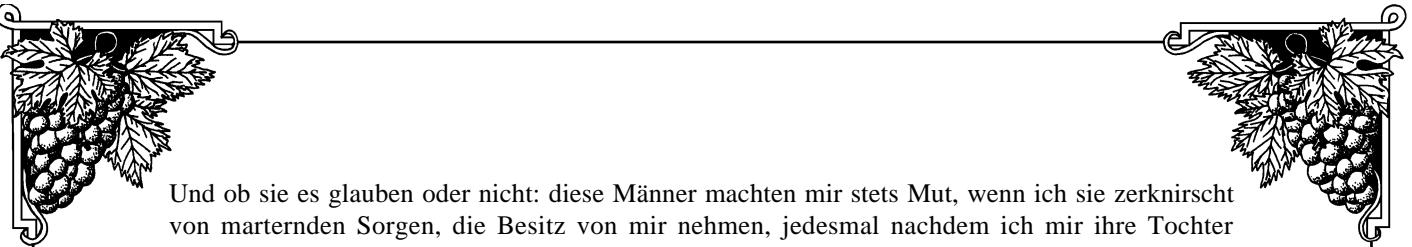
Der Vater

»Ich und meine Frau wissen zu schätzen, was sie bereits für Cynthia getan haben, nicht wahr Liebes; aber sie müssen doch unsere Besorgnis verstehen. Sagen sie uns doch, was wir tun sollen! Meine Frau kann sie bald nicht mehr umsorgen. Sie hätten sie gestern sehen sollen. Wie es sie schmerzt. Sie stirbt bald vor Sorge um ihren Zustand. Es ist doch unser Kind. Vielleicht wäre es doch besser einen zweiten Arzt zu bemühen. Nein, wir wollen ihnen damit natürlich nicht zu verstehen geben, daß wir ihnen nicht mehr vertrauen. Ein guter Arzt sind sie. Das steht außer Zweifel. Aber verstehen sie, die Krankheit unserer Tochter ist sehr schwer und mit gewöhnlichen Methoden nicht zu behandeln. Es ist keine Influenza, doch wem sage ich das. Sie wissen, daß ihnen eine große Verantwortung obliegt und wir haben gedacht, meine Frau und ich, ihnen ein wenig davon abzuladen. Sie können sie nicht alleine tragen. Und ich – also wir beide – haben den Eindruck, daß sie sich mit Cynthia etwas schwer tun.«

Der Doktor

»Guter Mann. Wie sehr ist ihre Liebe zu ihrer Tochter zu rühmen. Und natürlich auch die ihrer werten Frau, möchten doch nur alle Eltern sich so um ihre Kinder kümmern, doch ich kann ihnen nur sagen, daß Cynthias schlechter Zustand – um mit ihren Worten zu reden – eine offensichtliche Täuschung ist, die herrführt aus Unkenntnis des Fachs.

Nicht zu nahe möchte ich ihnen treten, wenn ich ihnen meine Einschätzung über ihre Urteilsfähigkeit in dieser Angelegenheit sage, doch müssen sie sich im Klaren darüber sein, daß meine Diagnosen und Prognosen bezüglich Cynthias Leiden bei meinen Kollegen im Institut lauten Widerhall findet. Nach jedem Besuch bei ihnen und Cynthia suche ich Männer meines Fachs auf – übrigens einige sind gute Freunde – um mich mit ihnen zu bereden und mich über diesen Fall auszutauschen.



Und ob sie es glauben oder nicht: diese Männer machten mir stets Mut, wenn ich sie zerknirscht von marternden Sorgen, die Besitz von mir nehmen, jedesmal nachdem ich mir ihre Tochter angesehen hatte, zu einem ermutigenden Gespräch bat. Und diese Männer lehrten mich hoffen. Oh, nein, sie erzählten mir etwa nichts neues wesentliches über das Krankheitsbild Cynthias, denn darüber ist mir ja doch schon einiges bekannt. Nein, sie sind meine Seelenstütze, wie ich die ihre bin. Sie könnten ihnen beiden nicht mehr helfen als ich es schon kann, nur habe ich es auf mich genommen, die seelische Qual auf meinen müden Schultern zu tragen und ihnen einen bescheidenen Teil davon abzunehmen, denn was leide ich mit Cynthia (Seufz).

Ich will mich für das Wohl ihrer Tochter weiter hingeben und ihr Leid Stück für Stück abtragen helfen. Ich bitte sie darum, mir dieses Geschenk nicht zu verwehren. Und ihre Tochter ist bereits auf dem sicheren und – erlauben sie, daß ich es sage – für sie bestimmten Weg der Genesung. Sie wird gesund und ich werde mit ihr fühlen. Und sie beide bitte ich inständig mir dann nicht zuviel Dank zukommen zu lassen, denn ich habe nichts weiter getan als meine heilige Pflicht. Sie werden mir ihre Tochter verdanken und ich werde ihnen keine Schuldigkeiten auferlegen.«

Die Mutter

»Was bedeutet dies alles? Was bedeutet dies alles? Heute am Fenster stehend sah ich zu einer Fremden und blickte in fremde Augen. Die Schattenteiche die einst ihre munten Augen waren schreckten mich. Wie ein wildes Tier kauerte sie auf ihrem Bett und wühlt es Nächts auf, wenn sie Träume hinabziehen auf den umwucherten Grund eines sinistren Ortes. Schauen sie doch wo man sie hält. Sie ist gestrandet an den Gestaden des heiligen Elysiums und hat ihren Körper bei uns gelassen und Dämonen schlüpfen in sie hinein und reißen ihr Wunden und toben in ihr und schlagen mit ihren schrecklichen Beinen an das Innere ihres Körpers. Nächts setze ich mich an ihr Bett wenn ich mich stark dazu fühle, dann höre ich es in ihr lachen. Und träumte selbst von tausend Bocksbeinigen, die sich ohne Unterlaß aneinaderstürzen und einander beklammerten mit starken sehnigen Armen und voneinander kosteten und fraßen und schwarze spindlige Stücke aus Leibern rissen, aus denjenigen nächst von ihnen und – gütiger Himmel – selbst aus ihren eignen, so als spien sie damit ihren Dank als verbrannte, einstmais lichtdurchwobene Seraphim, dem Herrn ins reine Antlitz. Ein quellendes übelriechendes schweißverbranntes Werk war es, daß ich vor meinen Augen dunkel sah und in meiner Nase dunkel roch. Dann zeigte sich mir – Herr steh mir bei – wie sie sich einander mit zernagten Fingern über die Stirn strichen, als segneten sie die Wunden gefressenen Fleisches und lachten und höhnten an den herabgestiegenen Gott.

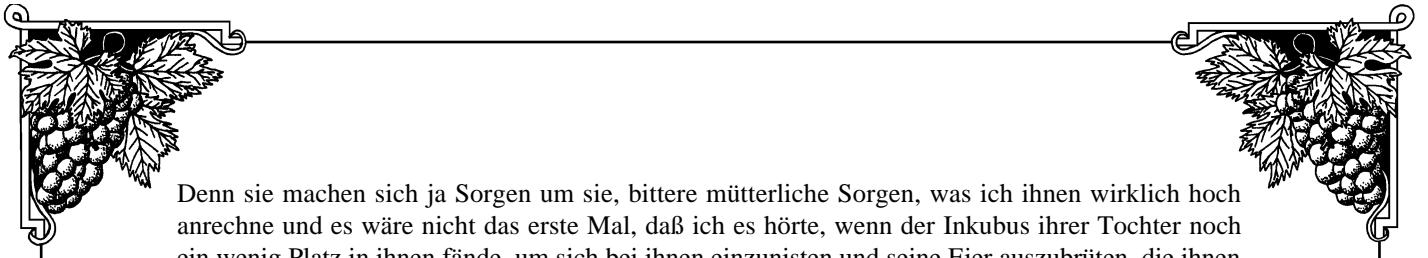
Nicht so sollte es sein, daß ich sie verliere! Nicht so sollte es sein, daß ich sie verliere!«

Der Vater

»Elisabeth, beruhige dich. So kann es nicht sein. Du weißt nicht was du sagt.«

Der Doktor

»Aber nein, lassen sie sie doch bitte. Sicher ist es für uns alle ein Aufschluß, über die eigene Sicht ihrer Frau uns ein Urteil machen zu dürfen. Doch liebe Frau, erlauben sie mir die umsichtige Feststellung, daß dem Zustand von Cynthia mitnichten ein Ursprung oder überhaupt ein regelrechter Anlaß für ihren nicht uninteressanten Traum zukommt. Wenigstens glaube ich es und es ist meine feste Überzeugung, daß zwischen ihren gräulichen Traumbildern und Cynthias Welt kein direkter Zusammenhang besteht. Wohlweislich aber ein indirekter.



Denn sie machen sich ja Sorgen um sie, bittere mütterliche Sorgen, was ich ihnen wirklich hoch anrechne und es wäre nicht das erste Mal, daß ich es hörte, wenn der Inkubus ihrer Tochter noch ein wenig Platz in ihnen fände, um sich bei ihnen einzunisten und seine Eier auszubrüten, die ihnen dann so hübsche Träume bescheren. Oh verzeihen Sie. Damit wollte ich sie nicht ängstigen, aber ich habe versucht es ihnen anschaulich zu erklären. Natürlich ist ihrer Tochter dieser Plagegeist erspart. Und zu unser allem Glück auch der gesamten schulmeisterlichen Medizin, von der ich doch ein so feuriger Apologet bin, wie sie wissen.

Lassen sie mich kurz überlegen. Doch ja; bei meinem letzten Besuch, als ich mit ihnen in Cynthias Zimmer war, zeigte sie sich uns – wie gewöhnlich bei ihr – in einer recht angespannten fast nervösen Haltung und folgte – soweit ihre zarte Anatomie ihren Willen zulassen konnte –, unseren Körpern und Bewegungen fast ausschließlich mit ihren Augäpfeln, wie zwei Punkte bei denen man sicher sein kann, daß sie immer verläßlich auf einen gerichtet sind, so als hätte sie Angst davor, ihre Nasenspitze auf uns zu richten von der todbringende Strahlen ausgingen – ach, verzeihen sie meinen Humor – oder als fürchtete sie etwas, daß ihr diese untüchtigen Ratschläge in den Kopf setzt, oder vielleicht ist es auch so, daß sie glaubt, sich verstecken zu können, wenn sie den Kopf nicht auf uns ausrichtet, um so als lebloses Objekt auf uns zu wirken – nicht mehr im Wert als ihr Schrank oder ihr Bett – das wir sodann übersiehen müssen, als wäre das Lebendige nicht mehr darin und das übrige Starre nicht mehr wert, die Besuche eines Doktors empfangen zu müssen (Sie muß sich fühlen wie eine Gequälte.).

Sie ist darin so unnachahmlich beharrlich, daß ich mich immer wieder staune, daß sie dazu nicht einmal müde wird, finden sie nicht? Welch wackere Tochter sie haben.

Jedenfalls pflegt sie einige Besonderheiten in ihrem Zimmer zu kultivieren, wenn ich so sage darf. Es ist ihnen ja auch schon aufgefallen und ich muß zugeben, daß mich gerade diese Motivationen ihrer Tochter immer besonders interessiert haben. Vielleicht haben wir darauf immer zuwenig Augenmerk gerichtet. Doch immerhin. Bedenken sie, was ich sage. Es ist doch unzweifelhaft, daß sie dadurch ihre inneren Vorgänge nach außen bringt und ihre Umgebung in der sie sich aufzuhalten pflegt, dahingehend umgestaltet, daß sie ihrem inneren Zustande zu entsprechen beginnt. Natürlich tut sie dies nicht, um uns einen Gefallen zu tun, aber wir nehmen uns ihren ungewollten Beistand zu Hilfe um IHR damit einen Gefallen zu tun. Sie müssen lernen, es als Zeichen ihrer wunderlichen inneren Welt zu sehen, auf die Cynthia ihnen einen Blick gestattet und – Mrs. Sunspine – nicht alles hinter ihr herzuräumen oder wieder in den Zustand zurückzusetzen, der ja nur für sie beide Gültigkeit besitzt. Sie tun ihr keinen Gefallen damit, sondern treiben sie willentlich zur Verzweiflung. Sie nehmen ihr die Möglichkeit, sich an die Welt anzugleichen – soweit es ihr von dieser überhaupt gestattet werden kann –, die ihr von vornherein unverständlich und verhaßt ist, da dort niemand so ist wie sie. Was kann sie tun, um aus dem zauberischen umnachteten Schloß auszubrechen in dem ihr Geist festgehalten wird? Überlegen sie! Was kann sie nur tun, um sich zu befreien aus ihrer Beengtheit? Die gesamte Welt würde sie umkrepeln, wenn diese damit einverstanden wäre, nur um ihrer Qual zu entgehen. Und hätte sie dann ganze Arbeit gemacht, würden die anderen, die sie nicht sind, in dieser infernalisch glühenden Umnachtwelt ihren sauber gehorteten Verstand verlieren. Sie würden umherrennen wie vertriebene Kinder und sich in die Arme fallen vor Entsetzen. Wem aber sollte sich Cynthia in die Arme werfen um mit jenem Wesen, welches empfindet wie sie, sich über die panische Welt zu bäumen und auf sie zu schreien ob ihrer Unvernunft, die sie beide von sich stößt und verurteilt?«

To be continued . . .