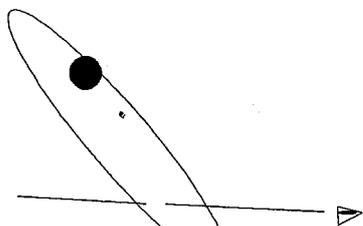
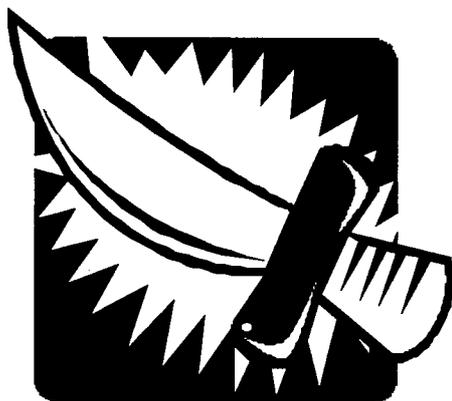


Hilfreich den Dummen
Mutig den Schwachen
Neidisch den Reichen
gegenüber



Der Irre Weltraumprolet



Die Duellanten

Das Klingen der Schwerter war die Musik, die Hagbars Ohren von kleinauf an gewöhnt war. Er liebte das Knirschen des Stahls, wenn er sich in Knochen bohrte, das Keuchen der Männerlungen, das Kitzeln des von der heißen Stirne tropfenden Schweißes, die dunkle Farbe von Heldenblut auf hellem Sand unter einer gnadenlos brennenden Sonne. Er war ein Duellant. Sein Lebensunterhalt bestand darin, für besondere Anlässe seine Kampfkraft zur Verfügung zu stellen. Wer ihn benötigte, sei es, um ein Gottesurteil zu erzwingen, einen unliebsamen Nachbarn aus der Welt zu schaffen oder eine lang offene Rechnung zu begleichen, mußte allerdings eine ordentliche Summe vorstrecken, denn Habgbar McDimpfbacher, der Hochländer, hatte es nicht nötig, jedem Auftrage hinterherzulaufen. Dies verband ihn mit seinem alten Freund und Erzrivalen Schurk O'Marionetti. Jener stammte aus einer Gladiatorenschule, hatte einige Zeit recht erfolgreich gekämpft und war dann auf

das edle Handwerk des Duellanten umgesattelt. Er hatte es einfach satt gehabt, in einer Arena unter dem Gejohle der Zuschauer einen ihm völlig unbekanntem zum Krüppel zu prügeln. Darum wechselte er zu den Tötungsritualen der Adelligen über, um im Namen eines im unbekanntem einen ebenso namenlosen Gegner zum Tode zu befördern.

Ebenso wie Hagban durchstreifte er ständig die Lande, auf der Suche nach Ruhm, Gold und Kirschkuchen, genauer, Sauerkirschkuchen. Denn dies verband die beiden miteinander und trennte sie gleichsam: die Liebe zum Sauerkirschkuchen. Wo immer ein solcher in Not war, traten sie auf und fochten ohne Ansehen des Risikos um seine Freiheit. Wer ihn aus den Klauen von gierigen Halsabschneidern oder tyrannischen Fürsten befreien konnte, der war Held der Landschaft und konnte den Kirschkuchen seinem persönlichen Schutzgott opfern.

Wie immer, wenn ein Kirschkuchen in Not war- und dies spürten beide Recken instinktiv, trafen sie aufeinander. Wie damals auf jener Brücke inmitten von Tarnopol. Sie kamen aus der entgegengesetzten Richtungen aufeinander zu, und ein uneingeweihter Zuseher wäre nie auf die Idee gekommen, daß der ältliche Schäfer (McDimpfbacher) oder gar der zerlumpte Scherenschleifer (O'Marionetti) ein reicher, erfahrener Duellant sein könnte. Da sich die beiden aber in jeder nur erdenklichen Verkleidung erkannten, blinzelten sie einander zu und trafen sich wie zufällig auf der Mitte der Brücke über den schmutzigen Tarn. Sie wünschten einander Glück und Segen, McDimpfbacher wünschte dem Scherenschleifer eine schöne Marktordnung und ein restriktives Gewerberecht, O'Marionetti segnete den Schäfer mit einer Maul- und Klauenseuche. Nach Austausch der üblichen Höflichkeiten hätten sie eigentlich aufeinander einschlagen wollen, aber da gerade die zwölf Mann starke Torwache vorbeiparadierte, verschoben sie das Ansinnen auf später und fragten nach den Grunde des jeweils anderen, warum er hier sei. Denn trotz aller Rivalität: Wenn es um Kirschkuchen, in diesem Falle um den aus den heiligen Kirschen von Gnains Hain, ging, hielten sie zusammen wie Pech und Schwefel. Wenn sich allerdings die Gelegenheit bot, den anderen zu übervorteilen, kannten sie keine Skrupel. Schlimmstenfalls kam es am Ende zu einer finalen Konfrontation um den Kuchen. Diesmal, so war Hagban zu Ohren gekommen, hatten die Schweinepriester von Huang die Kirschen geraubt und mit dem gesegneten Mehl von Famina einen erlesenen Kuchen von großer Heiligkeit erstellt. Schurk konnte ergänzen, daß dieselben Priester auf den guten Kaffee von Kaemelspach gestohlen hatten. Dies konnte nur bedeuten, daß sie einen höheren Dämon auf Kaffee und Kirschkuchen einladen wollten. Dämonen pflegen, sich für solche kleinen Gefälligkeiten mit Dienstleistungen zu revanchieren- etwa mit der Zerstörung eines Landstriches oder dem Untergang einer Zivilisation, wie im Zeitalter des Warzenschwans, als ein Dämon den Stamm der Gruppen und ihre blühende Stadt Schlamm vernichtete, weil er von einem Geisterbeschwörer Kirschkuchen mit Kaffee ohne Milch und Zucker bekommen hatte.



die Torwächter wurden wahrlich mit Gaben überhäuft, nur um Zutritt zu gewähren. Der Auflauf ermutigte McDimpfbacher ein wenig, denn in dem Gewühle war an eine Verfolgung nicht zu denken. O'Marionetti hingegen sah keinen Eingang außer dem belagerten Haupttor. So schlichen sie einige Male um die mächtige, alleine auf einem Hügel liegende Zitadelle herum. dann fand er den Dienstboteneingang wieder, verborgen hinter eine recht ansprechenden Darstellung der Zeugung von Drehodi, dem Sohn von Gramhapp dem Starken und einer Löwin. Man mußte nur an einer exponierten Stelle ziehen und schon schwang eine Steintüre auf, die zu den Kammern des Gesindes führte. Die Diener des Tempels waren zuverlässige und schweigsame

Gefahr war also im Verzug, denn jeden Freitag gegen den späteren Nachmittag zu sind Dämonen für Einladungen sehr empfänglich...

O'Marionetti überkam das nackte Grauen, als er sich den möglichen Folgen eines solchen Kaffeekränzchens, das ja bekanntlich das stärkste aller Beschwörungsrituale ist, bewußt wurde. Nicht auszudenken, wenn der Dämon dann noch eine alte Zeitung zum Lesen bekäme, er würde die halbe Zivilisation vernichten. Noch dazu den armen, hilflosen Kirschkuchen, der im Moment wohl in irgendeinem Küchenkastl dahindämmerte, verschlingen. Das konnte nicht zugelassen werden. Deswegen entschloß er sich, wieder einmal mit seinem Erzrivalen gemeinsam ein Unternehmen zu starten. Sie konnten einander wie immer mit Informationen unterstützen. So wußte McDimpfbacher, wo der Tempel "Das Haus zu Schwarzen Kanne Huang" stand, und O'Marionetti, wie man hineinkam. Drinnen würden sie den Kirschkuchen befreien, alles niedermetzeln und danach das Weite suchen und sich den Kirschkuchen gegenseitig streitig machen.

Bekanntlicherweise siegt die Frechheit grundsätzlich nie, so reichten sich die beiden Kämpen in die lange Schlange derer ein, die ihre Sorgen zum Tempel trugen, auf daß sie in einer großen Beichtzeremonie von ihnen genommen werden. Es fanden sich gefallene Mädchen ebenso wie betrügerische Steuereintreiber oder habgierige Wucherer, denen die Wanderprediger den Zorn der Götter aufgeschwätzt hatten. Sie alle hatten natürlich kostbare Geschenke mitgebracht, und

die Torwächter wurden wahrlich mit Gaben überhäuft, nur um Zutritt zu gewähren. Der Auflauf ermutigte McDimpfbacher ein wenig, denn in dem Gewühle war an eine Verfolgung nicht zu denken. O'Marionetti hingegen sah keinen Eingang außer dem belagerten Haupttor. So schlichen sie einige Male um die mächtige, alleine auf einem Hügel liegende Zitadelle herum. dann fand er den Dienstboteneingang wieder, verborgen hinter eine recht ansprechenden Darstellung der Zeugung von Drehodi, dem Sohn von Gramhapp dem Starken und einer Löwin. Man mußte nur an einer exponierten Stelle ziehen und schon schwang eine Steintüre auf, die zu den Kammern des Gesindes führte. Die Diener des Tempels waren zuverlässige und schweigsame

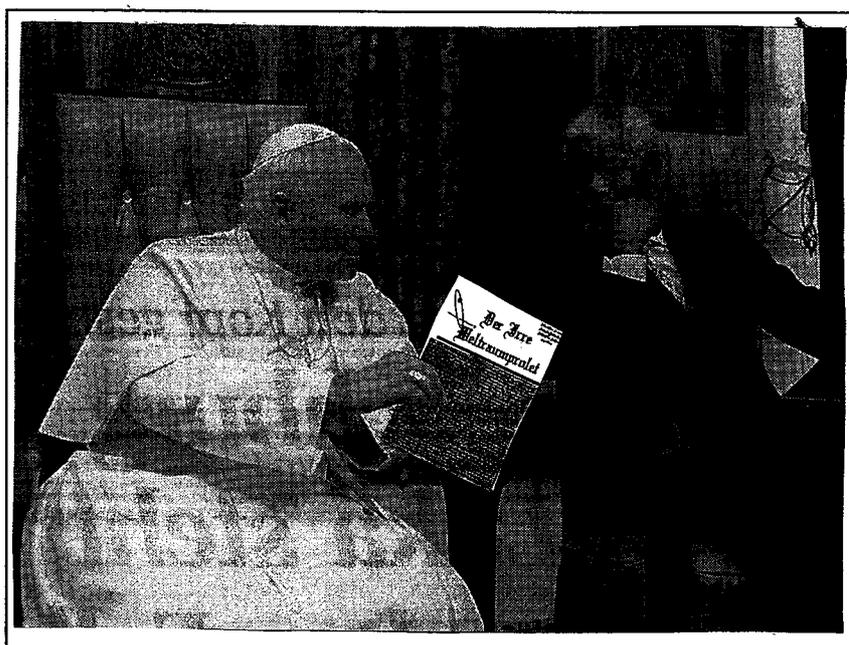
me Gesellen, die um Geheimnisse nicht zu sehen, blind waren. So merkte keiner, wie McDimpfelbacher seinen Hirtenstab in einen wahrhaft gräßlichen Zweihänder verwandelte und O'Marionetti aus seinem Felleisen einen liebevoll gearbeiteten Morgenstern hervorbrachte.

Schnell waren zwei Diener entleibt und entkleidet. Wiederum geschickt maskiert tasteten sich die zwei Duellanten weiter bis in die Küche. Dort stand, schwerbewacht von drei Eleven des Tempels, ein silberner Käfig, in dem ein traurig dreinblickender Kirschkuchen saß. Er ließ seine Kerne mißmutig aus den Gefängnis baumeln. Da erschallte plötzlich ein Gong aus den Tiefen des Tempels, der den Kirschkuchen laut aufkreischen ließ. Die Zeremonie hatte offenbar begonnen. Hagbar und Schurk sahen sich kurz an, nickten und schritten energisch auf den laut zeternden und wimmernden Kuchen zu, nahmen mit Entschlossenheit den Käfig und wollten zur Zeremonie abmarschieren, doch die Eleven hatten was dagegen. Es entsponn sich ein kurzes, nicht eben und heftiges Gefecht, in welchem McDimpfelbacher und O'Marionetti klar im Vorteil waren, denn die Eleven waren in der Kunst des Kämpfens nur mäßig geschult, so wußten die drei nie, wer nun welchen der Gegner angreifen sollte. Da sie sich nicht entscheiden konnten, wer denn nun wen angreifen sollte, griffen sie gleich gar nicht an- was ihnen sehr zum Verhängnis wurde. So lagen sie denn gleich einmal in Teile zerschnitten am Boden der mit Marmor ausgestatteten Küche herum. Schon wollten die zwei Jäger des verlorenen Kirschkuchens davon, da trat mit wallendem Gewande und rasselndem Atem der Zeremonienmeister Backsh Jabbensworg ein. Er wollte die Jünger zur Eile ermahnen, denn die Zeremonie sollte doch gleich beginnen, und nichts ist schlimmer, als einen Dämon warten zu lassen. O'Marionetti, der sich nicht sicher war, ob die eingetretene Person nicht vielleicht ein mächtiger

Zauberer sein könnte, machte eine Verbeugung, schnappte sich den Käfig mit dem Kirschkuchen, stolperte dabei aber so ungeschickt, daß er selbigen auf den teuren Marmorboden fallen ließ. Der Käfig zersprang mit einem Kirr! und McDimpfelbacher nahm geistesgegenwärtig einen Handfeger und einen Mistkübel, kehrte den geschockten Kirschkuchen hinein und murmelte einige Entschuldigungen. Den Moment der Überraschung brachte O'Marionetti auf die Idee, den verdutzt dreinblickenden und mit einemale rot anlaufenden Gast auszuschalten. So schlug er ihm einfach hinterrücks den Schädel ein.

Zu Atem kamen die beiden Gefährten erst drei Dauerlaufstunden vom Tempelbau entfernt, als sie erschöpft unter einer Hügelkuppe liegenblieben und sich erst einmal über die gelungene Aktion auf die Schultern klopfen. Doch als O'Marionetti anfing, von der Aufteilung des Kirschkuchens zu sprechen, packte McDimpfelbacher die Wut. "Trautig wird Dir auf ihrer tauben Trommel die Totentrompete spielen!"- "Lobmirs lyrische Leier fiedle Dir deinen Geiz aus der Nase!"- "Drobars dorniger Donner verdamme Dich!" und so weiter. Schließlich, wie meistens nach einer gelungenen Kirschkuchen-Kampain, zogen sie gegeneinander blank und hakken ein wenig aufeinander ein. Doch keiner hatte den heiligen Kirschkuchen im Auge. Dummerweise hatten sie den Deckel zu seinem Eimer nicht versperrt, und so kletterte er in einem Moment, als sich O'Marionetti gerade noch mit einer Hecht-Rolle einem vernichtenden Hieb McDimpfelbachers entziehen konnte, aus seinem Gefängnis in die Freiheit und robbte von dannen.

Als die Nacht über die zwei ebenbürtigen Kämpfer hereinfiel, war er schon weit davon, und die zwei mächtigen Krieger trennten sich, auf der Suche nach weiteren in Not geratenen Kirschkuchen



SCHWARZ AUF WEIß

Der Irre Meltraumprolet
Schriftleitung
Florian Seidl
Rodlergasse 8/18
A-1190 Wien

Fax: 0222/3681754

Email:
h9450027@falbala.wu-
wien.ac.at

Konto: PSK 73.206.680

ZUM GELEIT

Ja, liebe Leser und Innen,

es ist soweit. Der *Bierp* ist wieder da. Die Sommerpause war entschieden zu lang, aber der Arbeitgeber kennt keinen Vorgesetzten außer dem Gesetzgeber. Und ich kenne keine Parteien mehr, ich kenne nur noch Leser und solche, die es bald werden.

Aufgrund einiger Verbesserungsvorschläge (besten Dank an Käpten Moritz) habe ich mich entschieden, am Layout zu basteln. Verbessert ist es sicher, da mit allerlei nichttextlichem Unsinn aufgelockert. Gute Unterhaltung, ihr Krone- und Bildverwöhnten Metzger.

Die Geschichten sind natürlich gleichgut geblieben. Versteht sich.

Dem Rollenspiel und seiner adequaten Behandlung wurde diesmal besonderes Augenmerk gewidmet, herzliche Dank für die Weitergabe seiner trinkfesten Reportage an Toni A. Keinen Dank an Markus J., der zwar schon lanmge ein Interview mit Hadmar Mieser versprochen, es aber nicht eingehalten hat.

Dito für die *Emz*.

Und noch was: der *Bierp* feiert, nämlich das

EINJÄHRIGE JUBILÄUM

der Zeitung.

Im Oktober wird die nimmermüde Publikation ein Jahr alt, also gratuliert gefälligst alle und spendiert ihr ein schönes Geburtstagsgeschenk, etwa ein Versandkostenbeitrag von DM 6 = ÖS 50 für 5 Ausgaben.

Inm der Jubelnummer sind geplant: Eine Sammlung das Beste aus dem *Bierp* 94/95, Vorstellung des Rollenspielsystems „Im Tal des Grünen Flusses“ (Hintergrund: Das Rauomtal Hyronimus des Zittrigen) u.v.m.

Wäre schön, wenn ich bis dahin einige Rückmeldungen bekäme über Layout, Preis, Vorhaben etc.

Bis dahin F.F. und keine Rechtschreibfehler wünscht

Flose,
Schriftleitung *Bierp*

Spacebottl

Schurl brummelte. Genauer gesagt, sein Magen. Er fühlte sich, als hätte ein Styriade mit einem Hochleistungslaser ein Loch in ihn hineingebrannt. Mehrmals versuchte er durch zärtliche Streicheln unter der verdreckten und zerschlissenen Trainingsanzugjacke seinen Wanst zu versöhnen. Doch hoffnungslos. Er mußte sein Opfer bringen. Schurl war nämlich für den heutigen Abend eingeladen. Und der Gastgeber kam für die Essensunkosten auf. Und für die Getränke. Da heißt es schon mal die Zähne zusammenbeißen.

Es war Tag der CXII. Jahreshauptversammlung des inoffiziellen Verkehrsvereines **ARBO** (Arschlöcher rammen Behörden ohne Erbarmen). Sämtliche Staats- und Hoheitsflotten befinden sich an diesem Tag in höchster Alarmbereitschaft. Denn zwar findet das Fest jedes Jahr auf einem anderen Planeten statt- was auch notwendig ist, den die Party und der darauf folgende militärische Einsatz wirft die lokale Kultur

meistens in die Steinzeit zurück- jedoch ist die Zerschlagung der **Arboe** oberstes Ziel aller intergalaktischen Vereinigungen für Frieden, Wohlstand und Gerechtigkeit.

Unter den Mitgliedern des **Arboes** befinden sich die meistgesuchten Terroristen, Schwarz- und Geisterfahrer sowie eine beträchtliche Anzahl der potentesten Schmuggler des Universums. Zwei Jahre lang war Schurl Präsident dieser Vereinigung, trat aber vor drei Perioden ab und überließ den Jüngeren das Feld. Seit dem ist er verdientes Ehrenmitglied.

Die Jahreshauptversammlung wird vom Vorstand in geheimer Tätigkeit vorbereitet (das ist auch die einzige Aufgabe des Vorstandes). Sie dauert eine Woche lang, ist gekennzeichnet von ungehemmten Exzessen, barbarischer Zerstörung des jeweiligen Tagungsortes, Ehrung von verdienten Mitgliedern, Referaten über deren Vergehen, Totengedenken (meistens ein sehr, sehr langer Punkt), Neuwahl des Vorstandes sowie als Abschluß, die Information aller Behörden über den augenblicklichen Tagungsort.

Die Folgen des letzten Punktes der Statuten sind absehbar: regelmäßig die größte militärische Operation gegen eine nichtstaatliche Vereinigung und eine „Mordshetz“, wie sich alle Mitglieder einig sind.

Schurl verband nette Gedanken mit jenen geselligen Zusammenkünften. Unter seiner Amtsführung wäre es fast möglich geworden, den letzten Tagesordnungspunkt vorzuziehen, doch seine Veto (schließlich wäre ja das Festbankett gefährdet gewesen) gab aber damals den Ausschlag. So hungerte er nun seit einer Woche in Vorfreude auf das bevorstehende Essen. Mit allem, was Gewicht, Rang und Namen in der Szene hatte, konnte er sich messen. Dazwischen bestand natürlich auch die Möglichkeit, Erfahrungen und unanständige Witze auszutauschen. Einziger Wehmutschmerz war, daß einerseits Schußwaffenverbot bestand, andererseits der grobe Goesser-Groubl sein Kommen angekündigt hatte. Es war jedesmal wieder ein Gaudium für alle Zuseher, wenn Schurl und Groubl, der gefürchtete Raumpirat der Styriaden, mit dem Schurl ständig irgendeine Rechnung offen hatte, am Buffet zusammentrafen. Zum Glück konzentrierten sich beide Schwergewichter immer auf das Essen und nicht so sehr um ihre Zwistigkeiten.

Die rote Glocke auf der Brücke der Spacebottl spielte „Die Gier is a Hund“, ein würdiger Empfang an der Gangway von Vorstand Generalissimus Pockmas Kekstil und das Jubeln von hunderten Schaulustigen stimmte Schurl noch hungriger. Kaum konnte er sich bezwingen, würdig an der Truppe vorbeizuparadieren. Gemeinsam mit Drhanec, Feri, Joschi (Müsli hatte Hausarrest bekommen, da er Schurl beim Watten betrogen hatte) betrat Schurl die gewaltige Halle, die eigens für diesen Zweck erbaut worden war. Etwa dreihundert Piraten, der Abschaum der Unterschicht, war anwesend. Mit etwas Trauer hörte Schurl die Namen der aus dem ARBOE ausgeschiedenen, mit etwas Respekt hörte er die Namen der neuen Mitglieder und mit wenig Hemmung warf er sich ins Getümmel, als das Buffet freigegeben wurde. Mit einem kräftigen „Ooof gehts!“- „Bottlbuuuuam!“ stürmte sein Trupp auf das Buffet vor. Joschi, der genesene Oberbranntweiner



und Feri stürmten voran, errannten einen Vorsprung vor dem Hauptfeld, auf Rollerblades kam Drhanec herangebraust, Feri und Joschi machten ihm die Räuberleiter und katapultierten Drhanec in hohem Bogen mitten in die vollbeladenen, üppig garnierten Tische. Dann warfen sie sich selbstlos dem Getümmel entgegen, um für Schurli Zeit zu gewinnen. Doch nach kurzem Gemenge waren sie auch schon überrannt.

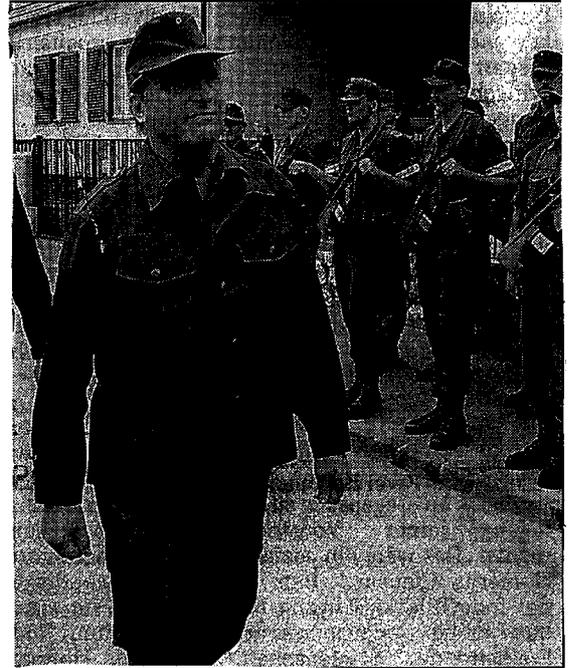
Schurl setzt sich mitten in einen Haufen Verhackerts und schaufelte mit Brotscheiben das fettige Fleischgemisch in sich hinein. Die übrigen Gäste folgten seinem Beispiel und es begann ein hemmungsloses Schlemmen. Als Schurl ein Gieriger in den Finger biß, rülpste er dem Unglücklichen seinen Knoblauchatem so ins Gesicht, daß für den Ärmsten die ärztliche Hilfe zu spät kam. Sodann wälzte sich Schurl vom Tisch, steckte seinen Kopf in ein Faß mit Erdapfelsalat und mampfte, ohne Luft zu holen, drei Minuten lang in seinen massigen, kahlgeschorenen Schädel hinein. Danach war die Schmalzbrotbar dran, alles floh in Panik, als Schurl einen dünnen Mann beinahe im Schmalz ersäuft, weil er gerempelt worden war. Derweil wurde Joschi nicht müde, in großen Humpen Bier und Weißwein heranzukarren, um Schurl, der in seiner bekannten Freßekstase war, nicht zum Überkochen zu bringen. Schließlich verging Schurl erster Heißhunger, und er wankte zu einem der weichen Diwane. Fünf kräftige Personen mußten ihm helfen, seine Teller mit Marschverpflegung zu tragen, so vollbeladen waren sie.

Schließlich lag er zufrieden fressend auf der Diwangruppe, die für die Spacebottl-Crew vorgesehen war. Ab und zu schauten diverse Kollegen auf ein Schwätzchen vorbei, oder brachten, um Schurl gnädig zu stimmen, einen Korb vom Heurigenbuffet mit. Hansi Dulmitsch, der bekannte Leistungesser, brachte ein Fass Gselchtes vorbei, und wollte bei der Gelegenheit Schurl auf ein Eierschnellessen einladen. Doch Schurl winkte ab: zwar hatte er vor zwei Jahren Dulmitsch beim Eierwettessen geschlagen, war aber danach drei Tage zwischen Leben und Tod geschwebt, denn eines der gefüllten Eier war schlecht gewesen. So tauschten die beiden nur Nettigkeiten aus.

Nach etwa drei Stunden ununterbrochener Nahrungsaufnahme hob sich Schurl das erste Mal, um dem Stoffwechsel zu huldigen. Dazu wurde er in einer eigene Sänfte, wie sie einem Ehrenmitglied des Arboe zusteht, zum Abort getragen. Dort nahm er die Ehrenloge (neben dem Thron des Präsidenten) ein und bemühte sich, die erste Ladung durch den Darmausgang (Oasch) zu bringen. Er hörte aus der einfachen Klokabine hinter sich eine quarzanische Stimme- besonders geruchsempfindliche Wesen- die um Gnade flehte. Da war es schon passiert. Ob des heftigen Ausbruchs wurde Schurl zu dem legendären Spruch inspiriert: „Do hoots das Hei vom Schäd!“ Der Festsaal spendete anerkennend Beifall.

Etwas später lag Drhanec ächzend neben Schurl, streckte alle Viere von sich und seufzte „Waah, des wird morgn ned zum Derscheissen sein!“ Schurl rülpste zustimmend, und biß herzhaft in ein überdimensioniertes („Schurlsize“) Fleischlaberl hinein, daß er vorher in Senf getaucht hatte. Dazu trank er einen mächtigen Schluck Bier aus seinem „Fingerhut“- Fassungsvermögen 6 Liter- und spuckte alles von sich. Zornesrot sprang er auf, daß Drhanec zusammenzuckte. Schurl brüllte mit urmäßiger Kraft: „Wöche Sau hot ma a Styriaden-Bier eig-schenkt?“ Die Antwort lag auf der Hand, bzw. auf einem nicht minder gemütlichen Diwan etwa 10 Meter entfernt- der grobe Goesser Groubl. „Jou da Schurl uand saine Bouttlbuama!“ meinte der häßliche Styriadenhäuptling leutselig. „Sacklpicka!“ entfuhr es Schurl und die ersten Schaulustigen schluckten hinunter und reckten die Köpfe. Andere brachten sich und ihren Mundvorrat in Sicherheit. „Jou reg di ned aouf, Schualibuali!“ zwitscherte Groubl mit seiner tiefen Stimme, die klang als wenn man ein Gösser-Bierfaß anschläge. Schurl begann zu kochen. Sein gesamter Feiertagsappetit war ihm verdorben, und Kenner wissen, daß dies schon mal einen konventionellen Krieg auslösen kann. Schon war Schurl auf, trat im Lauf einen gekochten Schweinsschädel zur Seite und war drüben beim Styriadeniwan, und riß Groubl an seinem Viskoselodenjanker in die Höhe. „Bauernsau, gscherdel!“ brüllte Schurl ihm ins Gesicht. Groubl biß ihn in die Nase, Schurl trat ihm dafür gegens Schienbein und schubste den aus dem Gleichgewicht geratenen, jener fiel lang hin, brachte Schurl aber gleichfalls mit einer „Gemeinen Beinschere“ zu Fall. Beide schlugen auf den Marmorboden, so daß die Halle erzitterte. Groubl riß Schurl an den Haaren, Schurl trat Groubl ins Gemächt (ohne sonderlichen Erfolg), Groubl verschwendete einen Faustschlag in Schurls Bierwampe, der spie Groubl mit Unrat voll. Die Umstehenden ergriffen Partei, die einen für Schurl, die anderen für Groubl, jeder für sich und alle gegen Generalissimus Pockmas Kekstil, der Wetten angeboten und dabei geschummelt hatte. Sofort war um die Streihanseln eine wilde Saalschlacht entbrannt. Einzig Drhanec und Joschi saßen auf ihrem Diwan in Mitten des Chaos und kosteten sich durch die erlesene Auswahl an Likören und Brantweinen. Schurl zerschmetterte einem Styriaden mittels Kopfstoß den Schädelknochen, erwürgte in der Kniekehle beinahe einen anderen und zertrat mehrere Füße, die ihm bei seinem Ringkampf mit Groubl im Wege standen. Groubl seinerseits zerquetschte mehrere Rippen durch seinen gefürchteten „Brustschubser“ und benutzte harmlose Zuschauer als stumpfe Schlagwaffe gegen Schurl. Der Kampf

der Giganten endete erst, als bei den beiden Kontrahenten die Verdauung einsetzte und sie etwa zur gleichen Zeit in tiefe Ohnmacht stürzten. Die Erschöpfung überwältigte sie und ließ sie sanft in Morpheus Arme sinken.



Generalissimus Pockmas Kekstil, Praesident der Arboe, in seiner Lieblingspose.

Mit dieser traditionellen Auseinandersetzung aber bildeten sie den würdigen Rahmen für die Feierlichkeiten der CXII. Jahreshauptversammlung des inoffiziellen Verkehrsvereines Arboe.

Der anschließende Mordsbahö war die übliche Reaktion der lokalen Streitkräfte auf das Abschlußbulletin der Vereinsleitung. Landtruppen, Kampfboter und Sternenerstörer wurden in Marsch geschickt, um den Ort der Begegnung auszuradiieren. Natürlich sind die kleinen Schiffe der Piraten viel zu wendig und zu schenll, um von einem Kreuzer eingeholt und zerstäubt zu werden, doch auch die Militärs haben ihre Traditionen. Kein Admiral würde es sich nehmen lassen, eine so gute Gelegenheit für eine Demonstration der Stärke ungenutzt verstreichen zu lassen. Deswegen arten solche intergalaktischen Einsätze auch immer wieder in kleinere Gefechte unter rivalisierenden Armeen aus, was die Verwirrung nur steigert und den Tagungsteilnehmern die Flucht erleichtert. Doch es war ein nettes Fest, und alle Teilnehmer waren sich einig, so sie überlebt hatten, nächstes Jahr wiederzukommen.

Der Chronist

Hyronimus der Zittrige war, wie man aus Berichten von Zeitgenossen weiß, nicht nur der verlässlichste, sondern auch der gefragteste Beamte zur Amtszeit von Gesimo dem siebzehnten Fürst Fishbeyn, welcher von der Nachwelt den Titel „Der Umsichtige“ erhielt. Seine privaten Zusatzprotokolle zur offiziellen Stadtchronik von Volgar sind uns aufgrund der Verwüstungen durch die Kriege mit den Kleinvölkern leider nur teilweise erhalten, doch sie geben einen guten Einblick in die blühende Bürokratie des ebenso blühenden Rauomtales.

Huitzmanaeh, der 65. Tag, den Llobmir der Herrliche uns im Sonnenschein erleben ließ. Es lachte die Sonne über Gwendolin Perzelbaum, der wieder einmal einen Versuch unternahm, die Stadt mit einer Kampfschrift wider die Unsittlichkeit der Einfuhr- und Auflagenbesteuerung wachzurütteln. Nur Kennern der Materie, zu denen ich mich doch in aller Bescheidenheit rechnen darf, wissen, daß all die Aufregung nur Perzelbaums Ziele dient, endlich einmal eine Flugschrift, die aus eigener Kraft rein von Rechtschreibfehlern ist, herauszubringen. Niemand ist wirklich interessiert am Inhalte seiner Pamphlete, doch die Suche nach den Fehlern darinnen sorgt ständig für Heiterkeit in den gebildeten Kreisen, zu deren Gespött sich Perzelbaum macht. Doch sollen uns solche munteren Nebensächlichkeiten nicht stören, denn ein Fall von größter Ernsthaftigkeit erheischte heute die Aufmerksamkeit des geneigten Betrachters von Volgar, der Herrlichen Stadt am Grünen Fluß.

An und für sich war ich im Chronistischen Hauptamt als Leiter der Kommission für historische Fakten beschäftigt, für das Memorandum "Über die Geschichte des Melderechtes und der Kartierung der Anwohner der Umlandgemeinden und ihre Bedeutung für die Zukunft" für den Stadtsenat wichtige Informationen zusammenzutragen. Einen Besuch mit anschließendem Arbeitessen bei Oheim Quasi-

mo Sauertrunk, der als hochangesehener Leiter des Polizeihauptarchives in der Färberzeile zwar nicht den luxuriösesten Platz innehält, wohl aber in der Nähe zu einem gar kleinen, aber wohlfeilen Wirt, dessen Spargelfell mit Holunderlaibchen ein wahres Gedicht darstellen. So empfehle ich jedem Besucher des Polizeiviertels, den "Zum Werchel Hans" in der verwinkelten Kuhseite.

Im Archiv wollte mir Oheim Sauertrunk noch schnell einen Blick in die seltsamerweise im Sicherheitstrakt gelagerten Protokolle geben- da stürzte ein bezahlter Bureaubote ins Amtszimmer des hohen Archivbewahrers, warf sich auf den -nebenbei erwähnt geschmackvoll verflisten- Boden und keuchte die unheilvollen Worte "Fluch über dem Straßenarchiv!" Wir fuhren selbstverständlich hoch wie vom Wilden Watz gebissen. Sauertrunk sprang mit für sein Alter und seine Konstitution erstaunlicher Behendigkeit auf, packte den verwirrten Mann und schüttelte ihn. So kam dieser wieder zu Luft und Besinnung und stammelte eine knappe Erklärung. Der Magier Rochmath habe wegen Übertretung der Nachtruhverordnung ein Strafmandat erhalten, war von den Stadtbütteln besucht und eher unsanft behandelt worden. Doch anstelle den behördlich vorgeschriebenen Beschwerdeweg zu beschreiten, schickte er sich an, im Archiv der zuständigen Stelle aufzutreten und den Fluch der Inkompetenz zu sprechen.

Ich erschauerte bis in die Knochen. Schon oft war in alten Chroniken die entsetzliche Beschreibung dieses Fluches aufgeschrieben, alle Chronisten hatten sie mit Grausen erwähnt. Die Art des Ritus ist zwar nirgendwo erwähnt, doch muß es ein altes und schreckliches Geheimnis sein, aus jener dunklen Zeit, wo noch nicht die Weisheit Llobmirs über dem Tal des grünen Flusses strahlte. In Gedanken murmelte ich ein Gebet, denn dieser Fluch ist das unvorstellbar Grauenhafteste, was ein Magier auszurichten vermag. Keine Seuche, keine Flut kann schlimmer sein als der Fluch der Inkompetenz. Sau-



ertrunk sah mich ernst an, und gefaßten Schrittes machten wir uns auf, noch vor dem Mittagessen den Ort des unheimlichen Geschehens aufzusuchen. Der Bureaubote wurde derweil nach der Stadtgarde des Fürsten geschickt, die das Straßenarchiv für den Parteienverkehr und Passanten sperren sollten.

Schon aus der Wollkurve drang und Lärm entgegen, der unsere schlimmsten Befürchtungen bestätigte. Die Schreiber des Archivs warfen kreischend Akten aus den Fenstern in den Hof, wo einige andere bereits um ein lustig flackernd Freudenfeuer tanzten. Daneben spielte ein Oberbureauamtsrat, den ich flüchtig kannte, und dessen Namen hier ungenannt sein soll, mit einigen Kollegen Sesselreiten, aus dem dritten Stock ließen ein paar Verwegene eine riesige Bureauklammernkette in den Hof. Wir eilten, ohne den Schutz eines Priesters oder den der Garde abzuwarten, in die Amtsräume und kamen gerade rechtzeitig, um den Schlüssel für die Aktenkeller zu sichern und damit den Schaden wenigstens zu mildern. Derweil vergnügten sich die Beamten, denen der Fluch offensichtlich Disziplin und Amtsverstand geraubt hatte, damit, die Unordnung zu vergrößern. Eine Partei war auf einen Schreibtisch gefesselt und wurde gerade abgestempelt, als wir in ein Zimmer traten. Der Ärmste war nur wegen einer Vorladung gekommen, nun trieben die kichernden und glucksenden Beamten ihren Schabernack mit ihm. In einem Raum dahinter duellierten sich zwei mit Aktendeckeln, zum Schutz hatten sie Papierkörbe auf dem Kopf. Chaos, wohin man blickte. Beim Anblick von einem Aktenberg, der wie so vieles Papier mitten in den Gang gekippt worden war, wurde mir übel. Oheim Sauertrunk erging es nicht besser. Auf eine Wand war mit Tinte geschmiert worden "TOT DER rECHTsreipung!"[sic]. Wir erkannten, da hier gegen die Masse der verhexten Tollhäusler nichts für uns auszurichten war. Doch als wir draußen waren, wurden wir von den Fenstern aus mit Aktenbündeln, Stempelkissen, Tintenfässern und Jausenbrotten bombardiert- es hatte uns jemand erkannt. Wenn nicht in diesem Moment die Fürstliche Stadt- und Leibgarde eingetroffen wäre, hätte uns die rasende Meute wohl in Stücke gerissen. So verschanzten die Irrsinnigen sich in ihrem Archiv, schlossen die mächtigen Tore und tobten im Innern weiter.



Höchste Eile war geboten, bei einem belebenden Getränk in einer nahen Kneipe stellten wir einen provisorischen Krisenstab zusammen. Oheim Sauertrunk als ranghöchster Beamte vor Ort, der Reiterkapitän Rugova Meisselhart als Kommandant der Gardekompanie und meine Wenigkeit als Berater. Die Eile war deswegen so groß, denn früher oder später würde die Menge die Keller aufbrechen und die akribische Archivarsarbeit von hunderten Jahren in einem kurzen Sturm der Verwüstung vernichten. Möglich war auch eine Feuergefährdung, oder, aber diese grauenhafte Befürchtung wollte am Tisch niemand aussprechen, ein Übergreifen der Tobsucht auf andere Ämter. Ich entsann mich einer Quelle aus der Zeit Karo des elften Fürsten Fishbeins, genannt der Sparsame, als ein ähnlicher Vorfall das ungleich wichtigere Steuerarchiv völlig verwüstete. Die Beschreibung der Schäden war derart umfangreich, daß ich diesen Eintrag in jener Chronik überblätterte, tief bewegt von dem Elend der Aufräumungsarbeiten. Doch über genaues Ende des Fluches konnte ich mit in der Kneipe nicht entsinnen. So machte ich zunächst von meiner nützlichen Angewohnheit gebrauch, meine eigenen Amtsräume niemals ohne einen Block vorgestempelter und singnierter Handzettel zu verlassen. Sie erlauben mir in Krisenfällen, andere Dienststellen um Hilfe zu ersuchen. So faßte wir die ersten Entschlüsse: Mobilisierung der Stadtbüttel zum Abriegeln des Viertels. Informationssperre. Sofortige Quittung und Wiedergutmachung an Herrn Rochmath verseden, mit den Komplimenten der Stadtverwaltung und einer umfangreichen schriftlichen Entschuldigung, um seinen Zorn zu mildern. Selbiges kann nur das Sekretariat des Stadtsenates verfassen, und jene war am anderen Ende von Volgar. So sandte Meisselhart einen seiner Reiter mit einer kurzen Sachverhaltsdarstellung und mit der dringenden Bitte um Amtshilfe. Ich begab mich derweil ins Städtische Zentralhistorische Handschriftenlager. Es war schon nach der Mittagsstunde, und nur gestützt auf meine äußerste Autorität und unter Hinweis auf die ernste Situation wurde mir geöffnet. Ich war bemüht, die Ereignisse der letzten Stunden gegenüber den rangjüngeren Kollegen herunterzuspielen. Nur so, schien mir, konnte eine Panik unter den Beamten vermieden werden. Denn ein Ma-



gier im Besitz des Fluches der Inkompetenz, der solche tollwütigen Wirkungen zeigt, könnte die ganze Stadtverwaltung erpressen. Zunächst konnte ich im Gedächtnis nicht wiederfinden, was ich suchte, denn alle meine Unterlagen waren im Chronistischen Hauptamt, dem das Handschriftenlager unterstellt ist. Noch dazu befand sich einer der Kataloge zur Zeit in Reparatur, der andere im Hauptamt. So mußte ich mich auf meinen gewiss nicht unausgeprägten Aktenspürsinn verlassen. Ich löschte das Licht in den Kellern und erbat mir völlig Ruhe von den nervösen Schreibern aus. Mit einer feinen Nase, viel Fingerspitzengefühl und möglicherweise auch körperlicher Konzentration gelang es mir schließlich, nach stundenlangem Wittern, die Schrift zu finden. "Archivkrisen unter Fürst Karo dem Sparsamen", so nannte sich das Werk, das zwar keine Originalquelle war, aber alle relevanten Dokumente seiner Zeit geprüft hatte. Und tatsächlich fand sich eine Beschreibung inmitten der Schadenslisten, wie denn der Spuk ein Ende gefunden hatte: von selbst. Augenzeugen berichteten nur, daß vorher seltsame Glockenklänge aus dem Gebäude zu hören gewesen waren, in welchem die armen Geisteskranken gewütet hatten. Diese konnten sich danach übrigens an nichts mehr erinnern.

Da kam mir ein Gedanke, der so verwegen, so kühn und so voller Logik war, daß mich eine kurze Ohnmacht der Sorgen befreite. Als ich zu mir kam, lag ich auf einem Sofa für Parteienverkehr, die besorgten Mienen der Schreiber über mir. Tatendrang riß mich aus meinem Schlaf, hatte ich doch tatsächlich zwei Stunden verloren. Schnell ließ ich mir alle verfügbaren signierten Handzettel geben und befahl das sofortige Läuten der Dienstschlußglocken. Natürlich war mir bekannt, daß selbiges Ansinnen Hochverrat

bedeuten könnte, doch es schien mir der einzige Weg, das Plündern des Straßenarchivs zu verhindern. Es ist streng verboten, außerhalb der Zeit den Dienstschluß anzuordnen, doch ist es dem Fürsten selbst vorbehalten. Schnell wurde ein berittener Bote losgesandt, um dem Fürsten Gesimo, der sicherlich schon von dem Grauen im Archiv Kunde erhalten hatte, diesen Vorschlag zu unterbreiten. Ich selbst war für diese heikle Mission zu schwach - die Suche hatte viel geistige Kraft gekostet. Meine Beine versagten den Dienst, meine Stimme wurde schwach, mein Auge trüb. Doch irgendwann im fiebrigen Halbschlaf vernahm ich die Glocken mit ihrem tiefen, majestätischen Klang. Die Wirkung des verfrühten Dienstschlusses übertraf alle meine Erwartungen. Wie mir später berichtet wurde, brach der Wahn im Archiv sofort in sich zusammen, die Beamten packte ihre Sachen und gingen aus dem Gebäude hinaus, wie jeden Abend nach Dienstschluß. Draußen waren sie wieder völlig normal, wunderten sich über die Unordnung im Hof und über die Fragen der Gardisten.

Die Kosten freilich für das um drei Stunden verfrühten Signal freilich waren enorm. Alle Arbeit blieb einfach liegen, denn „Dienstschluß ist freilich Dienstschluß und muß auch Dienstschluß bleiben“, sagt der Spruch, der über dem Eingangsportal des Städtischen Lohnbüros hängt.

Es bleibt mir noch anzumerken, daß die Geschichte schnell die Runde in Beamtenkreisen machte, und schon kurz nach dem eigentlichen, regulären Dienstschluß fand sich ein wilder Schreibermob vor dem Hause des Magiers Rochmath vor, schnitt ihm die Zunge ab und stürzte ihn mit einem Stein um den Hals in den Raum.

Spielleiter aufgepaßt!

Seid Ihr der Ansicht, daß Eure Spieler durch anspruchsvolle Szenarien zu sehr verwöhnt werden? Möchtet Ihr Eure wertvolle Zeit anderwertig nutzen, anstatt Euch für eine Horde Halbaffen das Hirn zu zermartern? Unsere werter Redakteur recherchierte in einigen renommierten Rollenspielclubs in Wien und fand... (siehe daneben...)

10 Methoden, seine Rollen- spielgruppe zu verärgern

1. Einfallslose Plots und Abenteuer-szenarien sind der halbe Erfolg

Wozu soll man durchdachte Stories an Idioten verschwenden? Der gute alte Auftrag tut's auch - man lasse einen unaussprechlich mächtigen Charakter, dessen wahre Kraft selbstverständlich niemandem bekannt ist (z.B. der unauffällige zerlumppte Erzmagier der 852. Stufe, der „zufällig“ im grindigsten Schlammloch von Taverne über die Spieler stolpert), auftreten, und den Spielern eine dämliche déjà vu-Geschichte auf-tischen - man möge doch die Prinzessin des Reiches Fäkalien aus den Klauen der bitterbösen Hexe Drahdiham befreien. Als Belohnung winkt ein Paar schmutziger Strümpfe der erwähnten Prinzessin. Sollten die Spieler den Auftrag hochmütig ablehnen, ist ihnen die wahre Macht ihres Auftraggebers zu demonstrieren; am besten durch einige verkrüppelnde Verletzungen (um den Auftrag etwas herausfordernder zu gestalten). Ein verdorrter Schwertarm hat bisher jeden Krieger sehr motiviert...

2. Übermächtig Monster sind der Suppe Salz

Diese Regel ist gewissenhaft in jeder Stufe anzuwenden - sie demoralisiert die Spieler und läßt die Kampagne zu einem fröhlichen Hack-and-Slay-Fest nach bester Tradition verkommen. Man lasse der Phantasie freien Lauf - keine Gegend ist von Monstern verschont; sei es die sicher geglaubte Burg der Schlachtius-Ritter bzw. eine unscheinbare Truhe, aus der ein Flammendämon mit 40 m Höhe entsteigt - alles ist möglich. Unpassende ökologische Argumente (Spieler: „Nachdem uns jeden Tag zumindest ein Drache anfällt, muß es hier unendliche Fleischvorkommen geben! Wovon leben die bitte?!“) sind von der Hand zu weisen. Die Autorität des Spielleiters darf durch nichts erschüttert werden. Hier ist auch die altbekannte Gleichung „Stufe des Monsters = Stufe der Spieler + 15“ nicht außer Acht zu lassen.

3. Erfahrungspunkte? Nie gehört!

Bei Erfahrungspunkten hat der Spielleiter zu geizen. Sollten die Spieler trotz Beachtung des Punktes 2 eine Zufallsbegegnung überleben, sind alle ihnen zustehenden EP durch 20 zu teilen. Charaktere, die sich im Kampf durch besonderen Mut hervorgetan haben, dürfen zur Belohnung ihre EP mit einem Faktor von 0,85 multiplizieren.

Aufmüpfigen Spielern ist klarzumachen, daß zu viele Erfahrungspunkte das harmonische und aufregende 1.Stufe-Spiel zerstören und die Charaktere vieler spannenden Momente berauben - z.B. den Davonlaufen vor verkrüppelten Goblins oder wilden Hauskatzen; Gift-Rettungswürfe bei Angriffen von Stubenfliegen oder Mücken u. ä.

4. Widerliche NSC (Nichtspieler-charaktere) bereichern das Spiel

Nachdem Spieler es gelegentlich gerne sehen, wenn sie von NSC begleitet werden, die oft als Sprachrohr und und Hilfe des Spielleiters fungieren, sind diese so dumm wie nur möglich zu gestalten. Ein NSC, der ständig im Weg herumsteht, nichts als blöde Sprüche von sich gibt und auch sonst zu nichts zu gebrauchen ist, kann sehr bereichernd wirken.

Natürlich sind diese unerläßlichen und treuen Begleiter der Situation entsprechend zu wählen; z.B. ist ein pazifistischer, vegetarischer, antialkoholischer und poetisch angehauchter Elf die ideale Begleitung für den Zwergensöldnertrupp; sadistische Ork-Schwarzmagier eignen sich vorzüglich als Kameraden rechtschaffener Priester; Druiden und sodomistischer Barbarenkrieger ergänzen sich hervorragend. Nachdem es in äußersten Streßsituationen zu Mordversuchen seitens geistesschwacher Spieler kommen kann, sind diese NSC mit der entsprechenden Macht auszustatten, dies zu verhindern.

Sollte es vorkommen, daß NSC an Seite der Spieler kämpfen, sind ihre Stufen durch 18 zu dividieren.

5. Magische Schätze sind nicht für Spieler gedacht!

Auf die (hoffentlich ohnehin übermächtigen) Gegner der Spieler ist das genaue Gegenteil anzuwenden. Zahnstocher der Versteinerung, Taschentücher des Todes u.ä. sollten zur Mindestausstattung jedes Feindes zählen, von den Schwertern des Erdbebens ganz zu schweigen. Um die Balance des Spiels zu wahren, dürfen Spieler Gegenstände wie Schwerter - 10, verfluchte Rüstungen, Zauberstäbe des Wassertrinkens, Helme des Mundgeruchs und andere nützliche Dinge verwenden. Erbeutete Gegenstände werden sofort nutz- und wertlos, wenn sie Spielercharakteren in die Hände fallen (siehe auch 7.)

6. Demütigung macht dankbar

Führe den Spielern die Ohnmacht ihrer erbärmlichen Charaktere vor Augen. Nichts erfreut die Seele mehr als der Anblick eines 108stufigen Kriegers, der am Marktplatz von Buxtehude zum 30. Mal beim Armdrück-Wettbewerb von einem 83-jährigen Bibliothekar besiegt wurde. Stolze 152stufige Elfen-Waldläufer verlieren ihre Besinnung, wenn sie gegen Dolm, den Kerzenzieher ein Wettschießen verlieren (bei Befolgung dieser Regel wurde bereits von Handgreiflichkeiten gegenüber Spielleitern berichtet, für geeignete Schutzeinrichtungen ist zu sorgen, eine .357 Desert Eagle müßte ausreichen).

7. Geld verdirbt den Charakter

Diese aus dem Leben gegriffene Tatsache bewahrheitet sich oft auch bei den Spielercharakteren- die Gruppe kommt auf verrückte Ideen, wie beispielsweise ihre alten schartigen Waffen durch neue zu ersetzen, ihre Textilrüstungen flicken zu lassen, Vorräte nachzukaufen oder einfach einen fürstlichen Gemüsematsch mit wäbrigem Bier in stinkenden Hafentavernen zu genießen. Um diesen gräßlichen Auswüchsen von Dekadenz vorzubeugen, sind jegliche Geldzuwendungen seitens des Spielleiters zu unterlassen. Jeder- auch Helden- muß für sein Geld arbeiten. Je härte, desto besser.

Unter unerfahrenen, enthusiastischen Spielern kursieren fürchterliche Bräuche wie z.B. das Verteilen von (teils magischen, igitt!) Schätzen bei Monstern. Sollte die Gruppe tatsächlich die Schatzkammer eines großen Drachen plündern, so Sorge man, daß der Wert der darin enthaltenen Gegenstände negativ ist, d.h. man muß dem Waffenschmied zusätzlich Geld bezahlen, damit er daß zerbrochene Maulwurf-Töterschwert überhaupt annimmt. Nicht zu vernachlässigen sind Einkünfte, die sich aus dem Verkauf von Schindmähren an Schlachtbetriebe erzielen lassen. Diese sollten fiskalisch mit 99,3% Schlachtgebühr belegt werden. Ein weiteres Mittel gegen den schändlichen Geldsegen ist die sg. Wertwandlung, bei der sich erbeuteter Schmuck des überfallenen reichen Kaufmannes wie durch Zauberhand als Kupferimitat herausstellt, und seine vormals kostbaren Roben bei näherer Betrachtung schmutzige Leinenlumpen sind.

8. In Fantasy ist alles möglich

Man scheue sich nicht, ganze Orkstämme mit Phasern und Photonentorpedos auszustatten, wenn die Spieler eine Armee anführen, um die Orklände zu entvölkern. Unter Berufung auf Erich von Däniken kann man logisch begründen, warum Goblinarmeen mit Stalinorgeln und Maschinengewehren umgehen können. Auch von Gnomen erfundene Kampfjets mit Napalmbomben können als kluger und interessanter Zug des Spielleiters zum Einsatz gebracht werden.

Sollte solches Kampfmateriale den Spielern in die Hände fallen, wäre es selbstverständlich nutzlos, da keiner die nötige Intelligenz hätte sie einzusetzen (selbiges gilt für NSC ebenso, siehe 4). Gefangen-genommene Goblin-, Ork- oder Gnomeningenieure sind aufgrund eines implantierten Neuro-Chips gegen jede Drohung und Folter resistent und nehmen ihr Geheimnis mit ins Grab.

Vor Wut kollabierenden Spielern ist zu erklären, daß gerade solche interessanten und nützlichen Ideen des Spielleiters den Reiz des Fantasy-Rollenspiels ausmachen.

9. Kill 'em all, let God sort 'em out!

Eine alte Goblinweisheit besagt: „Alles was zu lange währt, wird unnütz und gerät verkehrt.“ Nach diesem Motto sind die Spielercharaktere gelegentlich auf sinnlose Weise zu töten. Nicht zuletzt bedeutet der unnötige Tod eines Charakters dessen freudige Wiedergeburt bei drei- bis achtstündigen Attributswürforgien (siehe auch 10).

Geeignete Todesarten wären z.B. Verhungern im Wald für den wachsam Waldläufer, zufällige Selbstenthauptung mittels Dolch für den stolzen Krieger, Tod durch Maul- und Klauenseuche für den tierliebenden Druiden, Blutvergiftung durch Schnittwunde beim Rasieren für den weisen Heiler, Genickbruch beim Anziehen der Stiefel für den akrobatischen Dieb und vieles mehr.

10. Lasset die Würfel sprechen

Den Spielern sind notwendige Attributs- oder Fertigkeitstests bei delikativen Aufgaben abzuverlangen; dazu zählen insbesondere das aufrechte Gehen (erfordert eine kombinierte Geschicklichkeits/Stärke- Probe für jeden Schritt), das richtige Atmen (kombinierte Konstitutions/Stärke- Probe pro 5 Atemzüge), das Aufsitzen auf einem Pferd (Tierkunde, Reit- und Kletterprobe), das Zubinden der Schnürsenkel (Akrobatik sowie eventuell einen Giftresistenzwurf bei Käsefüßen), etc. Somit könnte das Aufstehen und Ankleiden eines Charakters auf eine Stunde Spielzeit ausgedehnt werden und dabei unter Umständen fröhlich feststellen, daß sich Tuidor, der Zwerg, nach seiner Morgentoilette auf Grund einer mißlungenen Geschicklichkeitsprobe mit seinem Leinenhemd stranguliert hat.

Protestierenden Spielern ist eine Statistik der Unfälle im Haushalt vorzulegen, die eindrucksvoll demonstriert, daß selbst alltägliche banale Vorfälle den Tod in sich bergen.

Bei gewissenhafter Befolgung aller genannten Punkte ist nicht auszuschließen, daß gewisse Charaktere den ehrenvollen Weg des Seppuku wählen, um dem Spieler Nerven zu sparen und dessen schnellen Heimweg zu ermöglichen, um sich dort sinnvolleren Tätigkeiten, etwa dem Lesen des „Der irre Welttraumprolet“ zu widmen.