

Hilfreich den Dummen
Mutig den Schwachen
Neidisch den Reichen
gegenüber

Der Irre Weltraumprolet



ZUM GELEIT

oder Seinesgleichen geschieht

Er betrachtet verdrießlich das Stück Papier vor Ihm. Es ist ein formloses Schreiben, unterzeichnet von den wichtigsten Mitarbeitern. „Die Brotration war also doch zu hoch.“ denkt Er bei sich. Es nutzt nichts. Es ist einmal geschehen. Eine Protestnote der Mitarbeiter. Sie fühlt sich „benachteiligt“, „verschwiegen“ und „unbedankt“. Offene Revolution. Verrat. Die Begriffe kreisen in **Seinem** Kopf herum. Er ruft den Aufseher-Ork, der beflissentlich mit klirrendem Schlüsselbund hereinhumpelt. Irgendein Live-Act-RSPler hat ihm einmal das Bein gebrochen, seitdem hinkt der stinkende Geselle und Aufseher der Verließe. Aber seinem Gehorsam tut das keinen Abbruch. Bevor Er aber erhöhte Peitschenration befiehlt, besinnt er sich und schickt den Ork wieder weg. Der ist solch Unsinn gewohnt und tut, wie ihm geheißen. Seitdem der Korrektor auf dem Scheiterhaufen starb ist er der einzige halbwegs verlässliche Kumpan. Wenn die irrsinnig gewordenen Testspieler im zweiten Untergeschoß wieder toben und um Gnade flehen, dann ist er immer dabei um sie niederzuknüppeln.

Er wird unterbrochen. Der knochendürre Postler keucht ohne anzuklopfen herein, nimmt sich ohne zu fragen einen Schnaps, setzt sich in den verwaisten Redaktionssessel, legt die Füße kurz auf den mit Papierstücken behäuferten Tisch, verschnauft von dem Anstieg vom Krottenbach herauf, gießt sich einen hinter die Mütze. Dann steht er wieder auf, leert den Waschkorb mit Briefen, Karten, Katalogen aus und geht ohne zu grüße. Jeder Angestellte, der sich sowas erlauben würde, wäre zweifellos auf der Liste der hauseigenen Todesschwadronen weit oben, aber der Postler weiß um seine Unverzichtbarkeit und erlaubt sich, für seine -zugegebenermaßen anstrengende- Arbeit auch einiges herauszunehmen. Ebenso wie Testspieler und -leiter Toni, der letzte Getreue.

Also da liegt der Haufen. Er läßt sich auf dem Boden nieder. Sortiert. Die guten (Abozahlungen) nach rechts, die schlechten nach links zum Kachelofen. Dann das Bajonett, die Brieflerl aufgeschlitzt. Geld- Rechnungsabteilung, Block C. Anbeiliegende Leserbriefe, Artikelvorschläge- Bearbeitungszelle, Block A, Untergeschoß. Halt eine Videokassette mit einer Aufzeichnung von Cpt. Moritz.

Sicher wieder was zu stänkern. Der ist der gnadenloseste Kritiker, „er sitzt ja auch nicht im Redaktionsschloß, haehaehae“, denkt Er. Also, den Videorekorder von Papier abgeräumt, die leeren Schmalztiegelchen in die Ecke zu den übrigen Essensresten, damit sie der Ork wegräumt, ein wenig Holz in den Ofen nachgelegt, vermischt mit der Rechnung von der Druckerei (vor der ersten Mahnung wird grundsätzlich nicht gezahlt), damit es gemütlich bleibt, den Lieblingssessel geholt, <play> gedrückt.

Flimmern, Rauschen, Ameisenkongreß, dann das Bild.

Moderator: 'Guten Abend meine Damen und Herren, hier in der Sauerland-Halle in Oberursel und guten Abend auch an Sie zuhause, liebe Zuschauer vor dem Fernsehschirm. Ich freue mich, dass Sie wieder eingeschaltet haben, um dem Ergebnis der diesmonatlichen Bewertung des Irren Weltraumproleten beizuwohnen. Nun wollen wir sie aber nicht länger warten lassen, denn hier ist sie nun, die berühmte/berühmte, geliebte/gehaßte Rezension des Irren Weltraumproleten von unserem allseits geliebten (*huestel*) Cpt. Moritz. Guten Abend, Cpt ... aeeh ... entschuldigen Sie, Cpt., das ist... aeehja.. sie müssen in das Mikrofon sprechen'

Moritz: 'Alles Chaoten ...mist Mikro hier, wie bedient man es? Hallo?'

Moderator: 'Aeeh.. wir können Sie jetzt hören Cpt.. Bitte, Sie können jetzt anfangen...?!'

Moritz: '(*räusper*).. nunja,... wo war ich? ja, gut. Nun, beginnen wir mit ein wenig Statistik. Die Seitenzahl der September-Ausgabe des ~~Hi~~ betrug 11, drei mehr als im Sommer. Das ist eine Steigerung der

Quantität um 37,5%. Bezueglich der Bilderanzahl sogar um 50%, von zwei auf drei. Hierbei sind die vergrößerten Icons ueber den Duellanten, in der Spacebottle und am Rande des Chronisten nicht mitgerechnet. Insgesamt also eine erfreuliche Steigerung des Umfangs.

Bleiben wir noch beim Allgemeinen. Die im Geleit groß angekündigten Änderungen des Layouts sind nur minimal. Lediglich an der Kopfzeile wurde ein wenig herumgedoktort, die Überschriften sind größer und ein paar Icons wurden eingefügt. Insgesamt ein Schritt in die richtige Richtung, nur noch zu zögerlich. Das Bamberger Besserwisser-Komitee zur Zerstörung hoffnungsvoller FanZines, auf deren Arbeit ich hier noch einmal hinweisen möchte, da ich der Vorsitzende bin, plädiert nachwievor für die Einführung einer Fußzeile. Lobend zu erwähnen bleibt das Schriftbild. Grafik lockert den Text auf, die Überschriften so groß wie sie gehören. Thumps Up! dafür.

Naja, gehen wir doch mal in medias res. Die Duellan-

ten, eine echte Überraschung. Positiv sogar und spannend bis zum Ende, daß geradezu nach einer Fortsetzung schreit. Toll, auch das Photo des gefangenen Hauptprotagonisten, dem Kirschkuchen, in der Mitte der Seite 2. Daraufhin geht es leider abwärts. Die Spacebottle diesmal ein Tiefschlag. Lineare Handlung, völlig unspannend, 'Wienerisch?' und ein typisches Serien-Ende machen die Lektüre zu einer echten Tortur. Lediglich das Bild von Genralissimus Pockmas Kekstil (genialer Name!) reißt diesen Abschnitt aus den Gefilden des 'Mangelhaft'. Es folgt ein weiteres Kapitel in Sachen moderner Foltermethoden. Der Chronist wie er leibt und lebt. Schon durch die Sommerausgabe ins Grübeln gekommen und durch die nachgesandten Rückausgaben heftigst abgeschreckt, reichte es diesmal nicht einmal zum vollen Durchlesen. Das Ding ist einfach öde und schlecht! Ein Geschwür in der Mitte des ~~DiM~~p. Raus damit! Kill! Kill! KILL!

Ganz im Gegensatz dazu mal wieder die Ecke fuer den Rollenspieler. Auch ihr Umfang ist mit dem ~~DiM~~p gewachsen, und zwar um volle 100%! (von einer auf zwei Seiten!) Jubel! Jede Seite mehr ist hier ein Gewinn. Die Methodensammlung stößt auf breite Erheiterung und entlockt hier und dort immer wieder ein zu stimmendes Grinsen. Dies war auch bei weitem der Lieblingsteil der Schwarz-Leser meiner Ausgabe. Noch ein Tip am Rande: In die Best-of-Ausgabe muß unbedingt der Artikel über das Wesen der Orkbeseitigung vom April hinein! Ein echter Klassiker in Bam-

berger Kreisen (muß auch an den vielen Orks hier liegen :)). Zum Schluss bleibt noch die Bitte den Rollenspielanteil weiter zu erhoehen. Von derzeit 18,18% (2 von 11) auf mindestens 25%, wenn nicht auf (wie verwegen) gar 33,3%? Das Opfer ist klar! Hängt den Chronisten!

Moderator: 'Soweit also dazu. Vielen Dank Cpt. Moritz, daß Sie das Martyrium der Lektüre auf sich genommen haben, um hier live und exklusiv davon berichten zu koennen.... ja, was gibt es denn noch?.'

Moritz: 'Aeh, darf ich noch gruessen?'

Moderator: 'Aber nur ganz kurz..'

Moritz: 'Ja, also, ich wollte nur ganz kurz Hallo zu meiner lieben Mutter in Kiel SouthEast sagen. ...Hallo Mami, Ich bin im Fernsehen! ...Und dann natuerlich meine tolle Besatzung, ...Counsellor Fox und Wissenschafts-Offizier Koller, die mir in all den Jahren die Træue halten,dann mein Stammtisch daheim in Klausdorf, ...Jan, Nobby, Meyer und Heppner, haut rein Jungs! ...Dazu auch Peter, wo immer er sich auch herumtreibt. Nimm nicht zu viel Drogen, Junge,meine Verwandten in Hamburg-Duvenstedt... Jochen, Gabi, Dirk, Jobst und Inga-Christin, ...die zweite Basketball-Mannschaft des TSV... Kopf hoch! Ihr werdet nie aufsteigen! ...Frank fuer den Video, ...Gretchen, weil sie lieb ist und es nicht rafft, ...Papa Sinz fuer viele gemeinsame Stunden, ...Andreas, fuer die vielen Tips, ...Flummi, für all die Jahre, bye,bye, ... achja, und natuerlich Guenther mit seinem 'Mayday'-Auto, ...Sanni, da irgendwo unten in München, ...Gay Gygax, ihr wißt schon wo für, ...Ewa, die die Heppner gezähmt hat. Bravo!, ...Blacky, der mir immer noch leidtut, ...Wiebke, fuer die schoensten Beine sohdich der Elbe. Meld Dich mal nach Italien!, ...Harro, fuer 2x Essen, ...Aron, fuer ...'

Wir blenden uns aus....

Kritik. Wie üblich. Unzufriedenes Pack. Kritik- da war doch noch was...richtig, die bodenlose Protestnote. „Erwähnung der Redaktionsmitglieder, Dank an die Arbeit der Aboabteilung und der angeschlossenen Buchführung, des Gläserwäschers, ..., Erhöhung der Brotration, frisches Wasser, Entlassung des Betriebsrates aus der Dunkelhaft, etc.“ Der Redaktionstiger schnurrt derweil laut, er ist von seinem Platz beim Ofen erwacht. Er gähnt, reckt und streckt sich und putzt dann das gestreifte Fell. Erwähnung der Redaktionsuntertanen. Am besten alle in die Verbannung nach Rif zu EMZ. Er grinst. Erwähnung der Redaktionsuntertanen, bitte sehr:

Der Irre Weltraumprolet
Schriftleitung: Flose
Technische Beratung in Rollenspielfragen: Toni v. Beheim
Typset: OsmFide
Layout: L.Angren
Produktionsleitung: R.Xaver
Abteilungsleiter: M. Müller, P. Fischer
Buchhaltung: B. H. H.
Herausgeber: DSA © by Schmidtspiele
Möchte gerne bestellen: EMZ
Küch, unbesahl: Cpt.Moritz

„Entgegenkommen der Arbeitgeberseite“, grinst Er gemein. Die anderen Forderungen werden noch besprochen werden. Und Er entnimmt dem Waffenschrank die dreifach geflochtene Knote.

Übrigens Dankeschön! für die Glückwünsche zum Jubiläum,
F.F mit der vorliegenden Ausgabe

X X X

Flose, Schriftleitung ~~DiM~~p

SCHMERZ

Wo befindet sich der rüde Recke, wenn er nicht geduckt dunkle Durchgänge durchforstet? Was tut er, wenn er sich tolle Taten im Töten sucht? Ganz recht. Er sitzt- beim Zahnbrecher und wartet darauf, an die Reihe zu kommen.

Nicht wenige Helden sind mit dem Elend schelchter Zähne gepeinigt, und sehen ihren einzigen Weg zum Heile der Schmerzfreiheit in der Konsultation eines Fachmannes, der sich gerne den intimen Problemen seiner Zeitgenossen annimmt. Sauber, diskret, nicht billig und selten schmerzfrei.

Blicken wir nun in die Stube eines ganz gewöhnlichen, wenngleich gut reputierten Zahnbrechers in der wohlbekanntesten Stadt, in der Gweyhir-Gasse hinter dem Faulschink. Alldort nämlich trat zu selben Stunde, da das neunköpfige Kalb von Wolchwil geboren wurde, ein besonderer Hüne ein (da das böse Omen des unheilbringenden neunköpfigen Kalbes von Wolchwil mit unserer Geschichte aber nichts zu tun hat, vergessen wir es einfach wieder).

Guitzl Prachtfang, so nannte sich der stolze Kämpe, hatte sich an einer Monsterschinkenpastete gütlich getan und dabei auf etwas Hartes zu heftig gebissen. Es handelte sich um einen Splitter der Pfeilspitze des flinken Hortila, welcher den Riesenochsen, dessen Leber der Hauptbestandteil der Pastete war, erlegt hatte. Da das ganze aber während eines feierlichen Bankettes im Schloß des Fürsten Pleiwil, ein Enkel des Kranich, stattfand, mußte der Recke die Schmerzen, die ihm sein allzu kräftiger Biß eingetragen hatte, unterdrücken. Das fiel ihm nicht schwer, er war gewohnt, die elendsten Torturen auf langen Märschen durch Monsterland zu ertragen. Keine Echsentatze hatte ihn je gefällt, kein noch so robuster kleinvölkischer Krieger war ihm widerstanden. Ständig, von Ort zu Ort ziehend, bot er die Kraft seines Schwertarmes jedem an, der dafür reichlich Löhnung zahlte.

Die Wunde im Zahn ließ dem Helden aber keine Ruhe. Schließlich erkannte er, daß er sich mit der unbändigen Kraft seiner Kauwerkzeuge einen halben Zahn ausgebissen hatte. Er tat dies mit Gelassenheit ab und vergaß die Angelegenheit, doch- die Wunde im Munde entzündete sich und schwoll an, plagte und piesackte den wackren Krieger so sehr, daß weder Alkohol noch andere Freuden des Lebens ihm weiterhelfen wollten. Die bohrenden Pfeile in

seinem Kiefer machten das Leben unerträglich. So ging er in sich und nach reiflicher Überlegung kam er zum Schluß, daß nur ein profunder Mediziner helfen könnte. Dies führte ihn in die schon erwähnte Stube des Zahnbrechers Zangomil Reißauz.

Jener war ein gebildeter Mann, dessen Kundschaft aber weit unter seinem Wert lag. Es waren Hehler, ärmliche Matrosen, kleine Händler und dergleichen niedere Berufe und Gauner mehr, die Reißauz besuchten, um ihn um eine Probe seiner Kunst zu bitten. Oftens drängelten sie sich in seinem Vorraum auf der langen Holzbank, während in der geheizten Stube, unterstützt nur von seinem Gehilfen Oadilo, der längere Zeit unter dem Inquisitor Humbus Knoergenbrodt als Befrager gedient hatte, Zangomil seine Werke tat, zum Wohle der Kunden und dem seines Geldbeutels. Oadilos Aufgabe war es, die Instrumente bereitzulegen, das Feuer zu schüren und die Patienten festzuhalten, wenn Reißauz seine heiklen Operationen ausführte.

Mit pochendem Kiefer saß Guitzl Prachtfang nun im überfüllten Vorraum der Zahnbrecherstube, neben sich zur Linken ein jammernder kleiner Schreiber aus der nahegelegenen Kanzlei eines Kaufmannes, zur rechten Seite ein fluchender Schiffersknecht. Der versuchte seine Angst vor dem Kommenden mit üblen Reden und prahlerischen Sprüchen zu überspielen, aber immer, wenn er in hohem Bogen ausspuckte, dann war sein Speichel rot vom Blut und weiß vom Eiter seiner Mundwunde. Vor Prachtfang saß eine sich vor Schmerzen krümmende dicke Frau, deren rotes, pralles Gesicht jeden Moment unter dem bunten Kopftuch hervorzuplatzen drohte. Dazwischen tummelten sich die Hauskatzen Reißauzs auf der Jagd nach Ratten. Von der Gasse tönte der Lärm der Marktschreier, Fuhrleute und Kinder, vom Nebenzimmer hörten sie bisweilen schreckliche Schmerzenslaute. Ein kleiner, zerlumpter, Kerl mit Augenklappe befummelte neugierig Guitzls besticktes Wams, bis im jener, in seinem Stolz ohnehin schon gekränkt, ihm eines auf die Finger gab. Der Lump revanchierte sich mit einem geschickten Klaps auf Guitzls Kinnlade, worauf dieser vor Schmerz aufheulte. Der Bettler suchte sein Heil in der Flucht, Guitzl war zu entnervt, um ihm zu folgen. Durch den frei gewordenen Platz ermuntern trat dafür der Dappich Horst ein. Er wurde von

den Gassenkindern so genannt, sie kreischten seinen Namen, wenn er aus seinem Kellerloch schlurfte um in den Unrathafen hinter den Krämerkontoren nach Verwertbarem zu suchen. Eigentlich war er mehr als nur ein zerlumpter, alter Trödler. Er war vor Jahren dahinter gekommen, daß er mit Tieren sprechen konnte. Deswegen war er vom Land in die Stadt gezogen, denn erhaßte nichts so sehr wie Geschwätzigkeiten und Reden über das Wetter. Und was haben Vögel schon anderes zu besprechen denn die Entwicklung des Wetters, ob der Winter hart wird, ob die Bäume früher ihr Laub abwerfen als gewöhnlich und so weiter. Doch auch die Gabe des Verständnisses der Tiersprachen schützte Dappich Horst nicht vor Zahnschmerzen, obschon er sie mit Würde trug. In seinem Mümmelmund steckten noch immer viele Zähne, die ab und an ihren Dienst versagten. Leider tut auch er nicht viel zur Geschichte an sich, deswegen vergessen reihen wir ihn ins Bild der anonymen Kundschaft Reißbauz ein.

Schlechte Zähne mußten nun einmal „gleich einem schädlicher Mitbürger der Gesellschaft ausgesondert werden“. Mit solchen philosophischen Vergleichen unterhielt der in seiner Bildung unterschätzte Reißbauz seine Kundschaft, wenn er meinte, daß sie etwas davon verstünde. So schätzte er Guitzl Prachtfang nämlich ein. Seine Betrachtungen waren nicht gerade eine Erleichterung des Zahnleidens, welches Guitzl plagte. Er nahm also auf dem harten Holzstuhl platz, krampte die Finger um die ergonomisch geformten Griffe desselben und sperrte beim Kommando: „Laß er sehn!“ den Mund weit auf. Mit einem Spiegel leuchtete der Fachmann Reißbauz die Mundhöhle des Patienten aus und verzog das Gesicht. Strinrunzelnd rieb er sich die Augen, vertiefte sich abermals in das Studium der Zahnreihen Guitzls und schüttelte den Kopf. Natürlich war das Leiden des Kämpen ein ganz alltägliches, doch Reißbauz hatte vor, für die Behandlung einen extra hohen Sondertarif zu verlangen, also entsann er sich seiner gemeinsten Kunstgriffe. Nicht ohne Häme nahm er seinen Gehilfen Oadilo beiseite, um ihm einige Worte zuzumurmeln. Oadilo war ein bereitwilliger Mitspieler in der nun folgenden Komödie- denn er war schwerhörig. Ständig mußte Reißbauz auf die Zehen treten, um ihm ein „Hae? Wie bitte, Meister?“ zu verbieten, das alles verraten hätte. Sodann schritt er energisch auf den immer bleicher werdenden Guitzl zu, der

immer noch seinen Mud weitaufgerissen hielt, und bedeutete Oadilo, in den Mund zu sehen. Nun begriff der treue, aber einfältige Diener das Vorhaben, und er schlug die Hände über dem Kopf zusammen, heulte auf und rief alle Heiligen, die Jungfräuliche Qualle zu Dagestan und den Malefikanten Groebius zu Hilfe. Guitzl wurde das Ganze zu bunt. Er brüllte den Zahnbrecher an, ihm doch endlich zu erklären, was es mit der Wunde auf sich habe. Dieser machte eine devote Geste, entschuldigte sich mit kaum verholenen Beben in der Stimme: „Nunja, edler Herr, nun...es ist dem so, wie.. wie es gewöhnlich eben nicht ist...“ So druckste er herum, derweil er aus Regalen Tränklein und Salben zusammentrug, diese in einem Tiegelchen mischte, Werkzeuge bereitlegte, über deren Anwendung sich Guitzl keine Vorstellungen zu machen wagte. Nachdem Oadilo einige dieser Instrumente oder „Helferlein“, wie Reißbauz sie gerne im Kosenamen nannte, erhitzt hatte, schritten sie zur Tat. Energisch ergriff Reißbauz das Unterkiefer des in seinem Stuhl Zusammengesunkenen, sperrte ihn auf und fixierte ihn mit einer eisernen Klammer in dieser Stellung. Das „Aaah!“ Prachtfangs kam zwar protestierend, doch schon war Oadilo zu Stelle und ergriff beruhigend seine Hände. Mit seinen schraubstockartigen Pranken kein sonderliches Problem. Zudem erklärte Reißbauz mit gerunzelter Stirne, daß er gerne die Behandlung abrechnen wollte, aber daß Guitzl von hier bis Volgar niemanden finden könnte, der die Operation ob ihrer Kompliziertheit durchführen würde. Also nahm sich Guitzl zu-



sammen und war bemüht, die Nerven zu schonen. Es fiel ihm wahrlich nicht leicht angesichts des spitzen, fast rotglühenden Hakens, den Reißbauz seinem Munde näherte. Dazu die einullende Stimme Reißbauz, die den Schmerz als „reinigend und daher äußerst sinnvoll“ beschrieb. Mit weit aufgerissenen Augen starrte Guitzl Prachtfang der Krieger auf das gekrümmte Werkzeug, schielte ihm nach, als es

unter seiner Nase verschwand, und zuckte beim ersten Schmerz zusammen. Sein „Oooooouh!“ war Reißauz etwas zu schal, zu matt-einfach nicht ehrlich genug. Er runzelte also abermals die Stirne, meinte, daß es so wohl nicht gehe und griff zu zwei Dingen, die ein wenig an Hammer und Meißel einer Puppenprinzessin aussahen. Guitzl folgte dem seltsamen Doktor mit den Augen, da Oadilo immer noch seine Arme beruhigend festhielt. Reißauz tränkte das Meißelchen mit einer Flüssigkeit und schob sie in den immer noch gesperrten Rachen. „Nun wollen wir die böse Stelle finden... ist sie das?“ Ein Blitz durchzuckte Guitzls Schädel, für einen Moment wurde ihm schwarz vor Augen. Seine Augen tarteten fast aus den Höhlen, das Speichelwasser rann aus seinen Mundwinkeln. Er röchelte etwas unverständliches. Besorgt sah ihn Reißauz an „Nicht?“ Er gab sich Mühe, enttäuscht zu wirken. „Aber da doch?“ Bevor Guitzl protestieren konnte, jagt ihm der Folterknecht einen weiteren Stich in die Wunde, daß nur noch helle Flecken in Guitzl Blickfeld tanzten. In den befriedigten Zügen Reißauz lag etwas grauenhaftes, als Guitzl seine Sinne wiedergewann und den Zahnbrecher betrachtete. Hinter ihm rumorte Oadilo an seinem Ofen herum, und Guitzl wollte die Gelegenheit nützen, zu fliehen, denn das Fenster war nur durch einen losen Holzverschlag gesichert. Als er aber aufspringen wollte, merkte er, daß seine Arme und Beine festgezurrert waren. In diesem Augenblick fühlte er sich klein, schwach und hilflos. Nie zuvor war er so allein, so verlassen und ausgeliefert gewesen. Reißauz nahm die Veränderung des stolzen Recken wohl war, insgeheim wollte er aufjauchzen über den Hauptspaß. So nahm er seine größte und unhandlichste Zange, die Oadilo von seinem einstigen Arbeitsplatz mitgenommen hatte, und führte sie vor Guitzl großen Augen hin und her. Der war nur mehr ein zusammengekauertes Häuflein Elend, gefangen und gepiesackt. „Gleich haben wir es.“ meinte Reißauz väterlich zu dem nun leise wimmernden Patienten. Er gönnte sich einen Moment den Anblick- der Schweiß von Guitzls Stirne vermengte sich mit dem Speichel zu einer zähen

Flüssigkeit, die auf das bestickte Wams und über den verzierten Griff des Schwertes troffen. „Gleich ist es vorbei.“ So griff er in die Mundhöhle mit der Zange- das Wimmern erhob sich zum Laut der Angst- und ruckte kräftig, aber nicht zu fest an dem faulen halben Zahn. Nicht zu fest, um ihn nicht gleich beim erstenmal den Zahn herauszureissen, denn Reißauz wollte noch ein bisschen Unterhaltung. Das Aufkreischen Guitzls hatte nichts menschliches mehr an sich. Es war ein tierischer Laut. Eine geknechtete Kreatur, benommen vor Angst und Schmerz, deren einzigen Gedanken Schmerz und Angst waren. Oadilo stand breit grinsend hinter Guitzl im toten Winkel. Seine Augen leuchteten- er liebte diesen Beruf. Reißauz sah das sofort, und er ließ mit den Worten „vielleicht kannst Du es besser...“ Oadilo herantreten. Als Guitzl das gemeine, brutale Verhör- gesicht verschwommen und umso grauenhafter vor sich sah, zuckte er zusammen und wurde noch kleiner in seinem Folterstuhl. Oadilo nahm einen Haken und bohrte damit ein wenig in dem Zahnrest herum. Derweil wusch sich Reißauz die Hände, sah nach seiner Buchführung und ordnete einige Salben ein. Erst als das Kreischen hinter ihm immer heiserer wurde, wandte er sich um. Er schickte Oadilo weg, nahm ein Buch und rezitierte einige fremdländische Sätze, die ihm gerade so einfielen. Zufrieden bemerkte er, wie ihn Guitzl mit seinen tränengefüllten Augen ansah, als wäre er der Erlöser der Welt. Wäre er nicht gefesselt gewesen, er hätte Reißauz umarmt und geküßt, denn er versprach Linderung und Trost, sein Gesicht hatte nichts enstelltes dämonisches mehr an sich, er war der Befreier, der König der Könige, ihn loben und preisen wir! schoß es Guitzl durch den gepeinigten Kopf.

Reißauz, der gute Menschenkenntnis besaß, nahm seine Chance war. Er packte mit der Zange den faulen, halben Zahn, und riß ihm mit der linken Hand elegant heraus. In Guitzl Kopf dröhnte alle Gongs des Rauomtales, es war ihm, als hätte er nichts mehr auf den Schultern, nur noch leeren Raum zwischen dem Hals und dem Weltall. Er meinte zu schweben, zu tänzeln, zu laufen barfuß über eine Blumenwiese im Sommer, abzuheben und zu fliegen.

Langsam, blinzelte er die goldenhelle, strahlende Gestalt des Erlösers Reißauz an, der gütig lächelnd vor ihm stand. Er erhob sich leicht wie ein Sperling aus der Baumkrone, schwebte zum Schreibtisch des Zahnbrechers und leerte mit dem Gefühl innigster Dankbarkeit seinen Geldbeutel (immerhin das Honorar für die Ermordung des schändlichen Tentakelmonsters Tenochtan) auf dem Tische aus. Mit vielem Verbeugen taumelte er hinaus aus dem schäbigen Zimmer und meinte, die Kraft des Bäumeausreißens zu besitzen. ◆



Die Geister

Trnka wandelte in seiner Bibliothek auf und ab. Fünfzehn Schritte hin und ebensoviel zurück, von der schweren Eichentür mit den teuren Ornamenten vorbei am Regal der Handschriften aus dem Familienbesitz bis hin zur Wand mit den geheimen Werken allerlei arkaner Wissenschaftler, am kleinen Ofen, indem noch ein altes Scheit glühte, vorbei und um den Arbeitstisch, überladen von Papieren herum. Dabei kraulte Trnka sich den schwarzgrauen Bart, der schon bessere Zeiten gesehen hatte. Seit ein wilder Feuerteufel ihm eine Lohe von grünen Flammen ins Gesicht gespuckt hatte, war die eine Hälfte grünspanartig verdorrt, die andere aschgrau mit schwarzen Strähnen durchsetzt. Doch er hatte seiner verstorbenen Frau gelobt, sich den Bart niemals scheren zu lassen, solange er ihres Schutzes bedurfte, und da man nie wissen konnte, hatte er alle seine Rasierwerkzeuge in eine Truhe gepackt und am hintersten Winkel des Dachbodens verräumt. Denn den letzten Wunsch von Toten soll man heiligen, vor allem, wenn man um die möglichen Konsequenzen bescheid wußte. Und Trnka wußte. Er war Geisterjäger.

Eigentlich war er nur ein kleiner Kontorschreiberslehrling gewesen, dem eine steile Karriere bei einem reichen Gewürzkrämer in dessen Buchhaltungsstube vorausgesagt ward, und der mit seinen jungen Jahren drauf und dran war, in der Geschite von tapferen Recken und weisen Männern keine Spur zu hinterlassen. Doch wie es so kam, wurde er zwecks Einschulung in die Reklamationsabteilung versetzt, die aufgrund der Erlasse von Stadtkämmerer Kasimrz Gwertenfass errichtet werden mußte. Dort beschwerte sich bei ihm eine junge, zarte, aber energische Dame feiner Herkunft über eine Lieferung weihevoller Duftstoffe, die alles andere als das gewesen wäre. Trnka vergaß über ihre berauschende Erscheinung den Reklamationsbogen und das Durchschlagsexemplar, ließ sich von der Melodie ihrer Stimme verhexen, schwebte förmlich auf ihren Gesängen, in denen so poetische Worte wie Rückerstattung aller Kosten, Reklamierung und Strafverfügung tönend. Als sie gegangen war, bedurfte es einiger Ohrfeigen des Meisters, um Trnka wieder zur Besinnung zu bringen. Zur Strafe sollte er sich in seiner Freizeit des Falles annehmen und die Dame besuchen. Die romantische Liebesgeschichte zwischen dem armen Schreiberling ohne Träume und Hoffnungen

und der schönen Kaufmannstochter bewegte dutzende Liederschreiber der Stadt, sogar der große Staatsphilosoph und Dichter Kajetan Schlange widmete dem holden Paar einige seiner seltenen poetischen Anfälle: „Oh töricht Einfalt“ wird heute noch gerne gesungen. Deswegen wahrscheinlich, weil der unbekannte Schreiber aus hoffnungsloser Liebe seinem Dienst entsagte und durch die Lande zog, mit Geisterjägerei berühmt wurde, heimkehrte, seinen angebeteten ehelichten und von boshaften und rachgierigen Geistern zum Witwer gemacht wurde.

Was nützte es Trnka, wenn er in den nicht erblichen Adelsstand erhoben wurde, weil er der Stadt einige wertvolle Dienste erwiesen hatte. Sein Name, Ritter Trnka Saufaus zu Humpentreu war in der Stadt hochgeehrt, jedoch galt er unter den schamanischen Geisterbeschwörern der Berglande als ein ungehobelter, arroganter Bücherwurm.

Nun wanderte er in seiner gemütlichen Studierstube auf und ab und zermartete sich das Gehirn, wie er einen besonders kniffligen Fall von Grabesruhe lösen sollte. Auf dem Urnenanger der wanderte seit Wochen ein heulendes Gespenst auf und ab und hatte schon drei Menschen zu Tode erschreckt. Niemand wußte genaueres zu berichten, doch Trnka konnte es sich zusammenreimen, was geschehen war. Schon als die Sekte beim Stadtsenat um die Errichtung ihrer Urnenstätte ansuchte, hatte er mit allen Kräften dagegen opponiert. Ein Geist braucht ein Zuhause. Dessen mutwillige, plötzliche Zerstörung durch Feuer konnte nur bedeuten, daß er rastlos und nimmermüde danach suchen mußte. Nach langer Überlegung beschloß Trnka, sich ins Reich der Seelen zu begeben, um dort nachzuforschen. Es wäre nicht das erste Mal, daß er sein Bewußtsein in die Regionen der Verstorbenen bewegt hätte. Er war in alngen Jahren zu einem erfahrenen Wandler zwischen den Welten geworden.

So braute er seine Mixtur, die erstaunlich einfach zu bereiten war, aber in der Wirkung kaum einzuschätzen. Mit Sprüchen und Gebeten rüstete sich Trnka für die gefährliche Fahrt, dann räucherte er die gute Stube ein, ließ sich in seinem Sessel nieder und kippte die Tonschüssel mit der grün-schwärzlich blubbernden Soße in einem Zug hinunter. Die Wirkung war ähnlich einem Gift. Der Körper verfiel je nach Dosis für eine bestimmte Zeit in Totenstarre. Wenn die Mixtur falsch gewählt war, gab es kein

Zurück mehr, doch Trnka machte sich darob keine Sorgen.

Blau umwoberte die regionen der Seelne. In den Schwaden ätherischen Dunstes mengte sich der rote Klang einzelner Darmsaiten, gespielt von Barden, die die Schöngester zur letzten Ruhestätte führen. Langsam erlangte Trnka, oder vielmehr seine Existenz in der Ebene des Bewußtseins, Kontrolle über die Bewegung und die Richtung. In einem Sumpf aus Erinnerung watete er an das Jenseitige Ufer und erhob sich in die Kälte der Seelenwesen. Das Ufer war kahl, doch Trnka kannte den Weg, den er nicht zum erstenmal ging. Vorbei an der Armen Seele des Wissenvernichters, der zur Qual bis ans Ende der Zeiten Dokumente kopieren muß, an der Weggabelung des Ewig Geräderten Wucherers rechts, bis die Tonstadt der Geister aus dem Dunst der Schattenwelt auftauche. In der Dämmerung huschten viele Gestalten vor Trnkas geistigem Auge vorbei- Wesen, deren einzige Freude die Erlösung war, die danach dürsteten in jedem Augenblick. Schemen mit leeren Augen, deren Züge unsagbares Leid bedeuteten. Da-

Existenz zu offenbaren. Der hohle Schatten ihm gegenüber verstand sofort, worum es sich handelte, denn der Geist war Gegenstand der geisterhaftesten Diskussionen in der Stadt der Töne. Sein Heulen und Klagen war über alle Maßen fürchterlich, daß er an die Oberwelt verbannt worden war, bis sein Zorn verraucht wäre. Der Grund des Zornes war irgendein Vermächtnis des Verschiedenen, welches war aber unklar.

Trnka fühlte, wie die Dosis nachließ, denn ein unwiderstehlicher Drang nach dem blauen Sumpf zog ihn aus der Welt. So wandelte er über einen pentatonischen Jodelton zurück ins Diesseits und erwachte im abergläubischen Glücksgefühl, daß der Tod eben doch nichts Endgültiges sei.

Tags darauf begab er sich zuerst zum Beauftragten Wider die Umtriebe von Spukgestalten am Amt für Ruhe und Ordnung und beehrte eine Lohnvorauszahlung. Denn er war dem Beamtenstande so nahe, daß er Anspruch auf Aufwandsentschädigung hatte, und den nutzte er weidlich aus. Sodann schritt er zum Friedhofsvorsteher und ließ sich eine Liste aller



„Der Ungeist der dritten Republik!“ durchfuhr es Trnka bis in seine Irdische Existenz.

eine schwarze Figur vor ihm! „Der Ungeist der dritten Republik!“ durchfuhr es Trnka bis in seine Irdische Existenz, doch er wußte diese Erkenntnis nicht zu deuten und hauchte seine Seele weiter der Stadt aus Tönen zu. Unter dem Klangbogen einer kreischenden Feder hindurch gelangte er vor das Heiligtum der Stadt: einen Laut aus vielen Kehlen, der um Vergebung fleht. Erhabene Geister wandelten umher, die Stimmung war milder als zuvor in der kahlen Welt der Unseligen. Hinter einem hellen Akkord gab ein Freimütiger geistige Getränke aus, und Trnka hoffte, hier einen Wissenden zu finden, der püber das Schicksal der armen Sünderseele, die auf dem Anger der Pytherea-Sekte umher ging. Und er hatte Glück, oder die Vorsehung war gnädig mit der Seele, je nach Lesart. Ein Guter Geist nahm Kontakt mit ihm auf. „Schön Sprechen!“ durchdrang Trnka der Laut des Anderen. Drum bemühte er sich auch, seinen Gedankengängen auf feine Weise Ausdruck zu verleihen, ohne jedoch seine halb-geistige

in Frage kommenden Beigesetzten geben. Damit gerüstet ließ er sich durch die Stadt tragen und erfragte allerlei über die Verblichenen und deren Bräuche und Gewohnheiten. Es waren Dicke und Dünne, Nette und Widerliche unter ihnen, aber alle hatten gemäß den Riten der Pytherea-Sekte noch am Sterbebett geichtet und Testament verkündigt, sie schieden somit aus. Einer aber war verdächtig: der Kaufmann Jackelbansch Kerbelmueller. Seine Tochter hatte sich nach seinem Tode mit Bruder seines Erzkonkurrenten vermählt, und jener hatte dem Verstorbenen aus der Mitgift einen schönen Grabstein legen lassen. Die Inschrift ar mit Gold nachgezogen und schnörgelig verziert, die beste Handwerkskunst, wie man Trnka versicherte. Aber Trnka mußte nicht viel ehemalige Dienstboten befragen, um sich ein Bild vom Wesen des Kerbelmueller machen zu können. Sein Verdacht erhärtete sich, und er traf seine Maßnahmen.

So geschah es, daß eines nachts, gegen drei Uhr früh, eine Gestalt über die Urnenhainmauer kletterte. Kurz mußte sie innehalten, um sich im Sternenlicht zurechtzufinden, dann schritt sie energisch auf einen Grabstein zu. Da erhob sich ein empörtes Heulen und Zähneknirschen, daß einer fürchteligen Existenz leicht bange geworden wäre. Aber Trnka war nicht schreckhaft. Er war ein Geisterjäger.

Die fahlen Scharen umwebten ihn, es war, als ob alle Toten den Nacht ein großes Raumen anhoben. Ein Pfeifen und Zischen versuchte, Trnkas Ohren zu martern, seine Sinne zu lähmen, nach seinem Verstande zu wühlen. Doch er nahm nur seine Werkzeuge wahr, sein Talglicht, daß auf wundersame Weise von den widrigen Winden nicht behelligt werden konnte- und die Grabplatte, vor der er kniete. Mit einer großen Feile und einem Stemmeisen nahm er sich den Grabstein vor. Das Heulen beeindruckte

ihn deswegen nicht besonders, da es sich um einen „Sterblichen“ handelte, der da Besitzstörung vermutete und keinen Dämonischen Mächte. Lediglich die Anrainer des Grabes beschwerten sich auf die ihnen eigene Weise. Wer möchte schon die Handwerker in der Nachbarschaft haben?

Energisch arbeitete Trnka an dem Stein und hämmerte eine halbe Stunde lang herum. Dann erhob er sich und verkündete laut: „Der goldene Buchstab, der zuviel gewesen, ist entfernt, die Ehre wieder hergestellt.“ „So?“ fragte eine fistelige Stimme. „Ja.“ bekräftigte Trnka. „Das überflüssige 'm' im 'Kerbelmueller' ist entfernt, Du brauchst nicht mehr umgehen und die Lebenden vor Gram zu quälen. Oder vor Geiz.“ „Uhu!“ heulte es ein letztes Mal, dann war Ruhe. Trnka atmete auf. Etwas, weiniglich vielleicht nicht alles, war geschafft. ◆

Exklusiv:

Von allen verschmäht, von keinem gebraucht:

Nach dem abgründig erfolglosen Bericht „10 Methoden, seine Rollenspielgruppe zu verärgern“ recherchierte unser schmarotzend-asozielles Studententeam verdeckt in einschlägigen Rollenspielersekten nachfolgende Tips, die auch dem gutmütigsten Spielleiter (Sekteninterner Jargon: Dungeon Master, Gamesmaster) jegliche Lust auf ein neuerliches Wiedersehen nehmen. Unter Einsatz des Lebens wurden diese auch von uns getestet! Hier sind sie!

Die beliebtesten

10 METHODEN, DEN SPIELLEITER ZU VERÄRGERN

(BITTE UMBLÄTERN)



Der Irre – omnipräsent im Wahlkampf. Einmal in der Pressestunde, mehrmals in TV-Konfrontationen, immer öfter auf der Straße. Der Irre wirbt auch in der Slowakei. An der Schnellstraße nach Bratislava ließ er sich gleich mehrmals plakätieren. Foto: Semotan

1. SCHLAMPEREI LOHNT SICH

Ein gräßlicher Spielabend sollte mit gründlicher Vorbereitung beginnen. Am Vorabend soll man sämtliche Charakterzettel, Unterlagen, Pläne u. a. von einer beliebigen Person (Freundin, Eltern, beliebige U-Bahn-Passagiere) gut verstecken lassen, damit sie nur mit zeitraubender Anstrengung wiedergefunden werden können - jeder Spielleiter liebt Leute, die ohne Charakterzettel mit zumindest einständiger Verspätung am Spielort antreffen (selbstverständlich ohne die Verspätung vorher telefonisch anzukündigen). Die Konsequenz besteht darin, daß man die Heimfahrt antreten muß, um das unabdingbare Charakterblatt wiederzufinden. Da man am Vorabend vorgesorgt hat, bestehen gute Chancen, erst nach einer Woche die nötigen Unterlagen zu finden, was dem Spielleiter (der erfahrungsgemäß die gesamte Zeit mit Warten verbringt) einen freudigen Kollaps beschert wird.

2. SCHLAFE DICH GESUND!

Wozu Termine einhalten oder Wecker stellen? Spätestens 2 Stunden nach geplante Spielbeginn wird Dich der Spielleiter-Telefon-Weckdienst gebührenfrei aus dem Schlaf rütteln. Nach gemächlicher Morgentoilette und reichlichem Frühstück wäre es an der Zeit, einen gemütlichen Spaziergang in



Nette Spieler- nette Runde

Richtung Spielort zu unternehmen. Es gehört zum guten Ton, den Gastgeber nicht mit vorzeitigem Hereinplatzen in Hektik zu versetzen, sondern eine angemessene 6stündige Verspätung einzurechnen.

3. SPIELE SCHLECHT

Dieser einfach klingende Ratschlag bietet eine größere Herausforderung, als dies im ersten Augenblick erscheinen mag - jeder Spielleiter erwartet ein bestimmtes Spielverhalten von seinen Subjekten. Daher: Dreimal hoch auf alle debilen, schlachtsüchtigen Elfen, klaustrophoben Zwerge, brutalen Heiler, kultivierten und fremdsprachenbeflissenen Nordland-Barbaren! Vom Spielleiter als spannend hervorgehobene Momente sind mit unpassenden und sinnlosen Aktionen zu begleiten - Lautes Rülpsen beim Schicksalsmonolog vor dem König, vulgäres Fluchen vor dem Hohepriester-Rat, Hodenkratzen und Nasenbohren als Begleitung zum wunderbaren Gesang der Elfenkönigin etc. verleihen jeder Situation die nötige Würde.

4. PASSIVER WIDERSTAND ZERMÜRBT JEDEN FEIND

Vom Spielleiter in nächtelanger Arbeit sorgsam vorbereitete Abenteuer sind unter allen Umständen zu meiden - soll sich jemand anderer in stickigen und gefährlichen Verliesen herumtreiben! Augen auf - Die von 6 Schurken umstellte, laut nach Hilfe HHHHilfekreischende Prinzessin auf der Landstraße ist sicherlich ein heimtückischer Abenteuereinstieg! Am besten hilft man dabei, sie auszurauben und kassiert dadurch wenigstens einen Teil der Beute (oder tötet anschließend die Räuber und verteilt den Zaster der Gerechtigkeit halber unter den Armen - eine Hälfte unter dem linken, die andere Hälfte unter dem Rechten).

Alle Nichtspielercharaktere (NSC), die in der Regel ohnehin nur dumm sind und den Spielern lästig fallen, sind freundlich aufzunehmen und des Nächstens heimlich abzuschlachten - falle nicht auf ihre freundliche Tarnung herein (süße Hobbits, sympathische Elfen, wackere Zwerge) -immerhin bringen die Biester Erfahrungspunkte!

5. DDDR. REGELANWALT

Man informiere sich genauestens über das Spielsystem. Jede Entscheidung des Spielleiters ist zu sabotieren, indem die entsprechende Seite im Handbuch aufgeschlagen und die eigene Interpretation zum Besten gegeben wird. Auch wenn man Dir klarzumachen versucht, daß eine Kletterprobe über einen glitschigen, überhängenden Felsen im nächtlichen Gewittersturm zumindest ein mittelschweriges Unterfangen ist, kannst Du einwenden, daß wahren Helden nichts unmöglich ist und im Übrigen auf Seite 243 steht, daß Reiterstiefel 2 Kupferstücke kosten. Lerne alle Monsterhanbücher auswendig und zerschmettere den Überraschungseffekt des „unbekannten“ Monsters, indem Du seine Spieldaten den Mitspielern laut und vernehmlich bekannt gibst.

6. AUCH KLEINVIEH MACHT MIST

Man töte alles, was einem in die Waffenreichweite kommt. Mäuse, Schlangen, Küchenschaben, Bauern, Stallknechte, Rinder usw. bringen Erfahrungspunkte! Auf lange Sicht kann man durch ständiges Töten von Kleinvieh mindestens eine Erfahrungsstufe pro 5 Spielabenden erreichen. Diese Methode hat auch den Vorteil, das eigentliche „Spiel“ in die Ewigkeit hinauszuzögern, indem jede Tötungsszene, sei sie noch so unbedeutend, auf eine Stunde Spielzeit ausgedehnt wird.

7. MODERN TIMES

Versuche, dem Spielleiter neuzeitliche Erscheinungen in Fantasy einzureden. Warum sollte es nicht möglich sein, als erster das Schießpulver zu erfinden? Unrealistisch? Wie realistisch sind denn Magier, die Feuerbälle werfen können? Alles Spielleiter-Blödsinn. Bei akutem Geldmangel der Gruppe ist dem Spielleiter das Konzept der kapitalistischen Geldwirtschaft nahezubringen, und zum eigenen Vorteil zu mißbrauchen. Nachdem höchstens 1 von 300 Spielleitern auch nur eine vage Ahnung von wirtschaftlichen Zusammenhängen, geschweige denn von mittelalterlicher Ökonomie, haben, dürfte dies von Erfolg gekrönt sein:

Spieler: „Was kostet eine stinknormale Streitschindmähre?“

Spielleiter: „10.000 Goldstücke“

Spieler: „Ich sehe, daß in Deiner Welt Kieselsteine wertvoller als Gold sind. Das kann niemals stimmen! Zunächst, wenn ein Goldstück in Deiner Welt 2 mm hoch und 27 mm breit ist, ergibt das 1,1451 cm³ Gold. Das ergibt ein Gewicht von 22,908 Gramm pro Goldstück (spez. Gewicht: 1 m³ Gold =

ca. 20 Tonnen), mal 10.000 ist gleich 229.080 Gramm oder rund 230 kg. Wie soll ein Mensch jemals soviel Gewicht am Pferdemarkt mit sich herumführen? Jetzt verstehe ich Deine großen Händlerkarawanen, die braucht man anscheinend, um den Erlös von 5 Pferden zu transportieren. Ganz zu schweigen vom Wert dieser Menge Gold, der heute rund 100.441.000 öS oder 14.348.714 DM beträgt. Und im Übrigen war der Wert des Goldes im Mittelalter um mindestens 15 Mal höher, das ergibt einen Wert, um den man sich Dutzende königliche Burgen bauen hätte können, und einige Tempel dazu!“

Spielleiter: „Na ja, es heißt doch, ein Königreich für ein Pferd, ho ho“

Spieler: „Aber ...“

Spielleiter: „Was im Buch steht, stimmt, und basta!“

Keine Heiltränke? Macht nichts, wozu gibt's denn Penicillin? Jedes Orkkind weiß doch, daß dieser unauffällige Schimmelpilz überall zu finden ist und kranke Krieger wieder munter macht. Weitere mögliche Erfindungen eines mittelalterlichen Alchimisten: Ionen-Impulsantrieb für Kriegswagen, Elfen-Langbogen mit Laser-Zielpunktprojektor, Hohlmantel-, Teflon- und Dum-Dum-Armbrustbolzen, Brustpanzer, Arm-, Beinschienen, Unterhosen, Socken etc. aus Kevlar, Exoskeleton-Implantate für jene, denen Stärke 120 immer noch zuwenig ist usw. Alles natürlich nur von Spielern für Spieler erfunden. Die restliche mittelalterliche Fantasy-Welt wäre ohnehin zu dumm, diese tollen Sachen zu verstehen!

8. SCHAFFE EINE UNBEHAGLICHE ATMOSPÄRE

Wie jeder weiß, gehört geeignete Musik zur Untermalung eines gelungenen Spielabends. Zur Betonung der Atmosphäre einer pathetischen Entscheidungsschlacht zwischen Gut und Böse eignet sich die „Biene Maja“-Titelmusik hervorragend. Beschreibungen einer romantischen Liebeszene zwischen zwei blutjungen Elfen erfordern dumpfes Death-Metal-Gedröhne mit dazupassendem Röhren von „hammer-smashed face“ oder „i killed my mother, i'll kill myself“. Barden-Minnegesänge werden am passendsten mit einschlägigen hey-motherfucker-HipHop-jams untermalt, während eine Science-Fiction-Kampagne mit fideler Alpenjodler-Volksmusik erst so richtig in Schwung gerät. Protestierenden Spielleitern ist stinkender Zigarrenrauch ins blöde Gesicht zu blasen, sämtliche Raumlüftungsversuche sind natürlich zu unterlassen. Auch sind dem Spielleiter Getränke, Snacks, Essen, Zigaretten, kostenlose Benützung der Toilette u. ä. unter

Erklärung der schwierigen finanziellen Lage zu verweigern.

9. LOB IST DES NARREN LOHN

Dem Spielleiter ist auf eindeutige Weise (gähnen, Zeitung lesen, pennen auf dem Sofa, fernsehen etc.) klarzumachen, das jede Folge von „Baywatch“ spannender ist, als sein Abenteuerszenario. Man vermeide jedes anerkennende Wort bezüglich des Unterhaltungswertes vom Spiel; anstatt dessen lobe man die Sockenfarbe des Spielleiters, oder das Design seines Bleistiftes. Jeder Satz des Spielleiters ist von einem leisen „So ein Blödsinn“ oder „was Du nicht sagst“ verbunden mit Augenkullern zu begleiten. Ab und zu steigert ein ermunternder Satz wie „Ich spiele lieber Dungeon Master II am Computer, der hat mehr Ideen als du“ oder „ich bin froh, bei dir gelernt zu haben, wie man ein Spiel nicht leiten soll“ das Selbstvertrauen und die Moral des Spielleiters.

10. KURZER PROZESS MIT SCHLEIMERN


Es soll auf der Welt tatsächlich Leute geben, welche die Autorität des Spielleiters nicht zu zerschmettern versuchen, sondern eher daran interessiert sind, eine funktionierende und interessante Kampagne zu ermöglichen, oder sogar, Gott bewahre, Spaß am Spiel zu haben! Solche Irren sind zumeist die Lieblinge des selbsternannten Spielleiter-Gottes und werden mit ein wenig Erfahrungspunkten, ein wenig magischen Schätzen, ein wenig Ruhm usw. gekauft. Um die Gefahr zu bannen, die von diesen hörigen Opportunisten ausgeht, sind ihre Charaktere permanent zu demütigen. Schließlich braucht jede Gruppe einen Stallburschen oder Stiefelknecht, an dem man seine Sorgen oder Probleme körperlich loswerden kann.

Zuschriften, Wertsendungen, HateMails etc. erbeten unter:

Schriftleitung 
 c/o Florian Seidl
 Rodlergasse 8/18
 A-1190 Wien
 h9450027@falbala.wu-wien.ac.at

Widerstand gegen diese verständliche Praktik ist mit täglichem Auspeitschen zu ahnden. Sollte der verrückte Leibeigene versuchen, diese angebliche Ungerechtigkeit mit Gewalt zu beseitigen, ist er qualvoll zu töten; allfällige Interventionen des Spielleiters, seinem Schützling zu helfen, sind zu ignorieren. Schließlich bestimmt jeder selbst, was er tut!

GARANTIE

Die Redaktion des  garantiert jedem Leser bei gewissenhafter Befolgung aller oben genannten Regeln keinen Spielleiter zu finden, der länger als 3 Stunden bereit ist, sich obiger Tortur zu unterziehen. Sollten solche Fälle trotzdem eintreten, gebührt Ihnen unter nachfolgenden Bedingungen eine Entschädigung:

- 1.) Alle unter diese Garantie fallenden Ansprüche sind bis 32.13.1374 bei unserer Redaktion schriftlich per Einschreiben zu melden.
- 2.) Das Garantieanspruchsschreiben ist notariell bzw. gerichtlich beglaubigt zu unterfertigen und auf echt altägyptischem Papyrus zu verfassen. Es sind mindestens 63.547 Zeugen namentlich anzuführen, die unter Eid schriftlich aussagen müssen, einen Spielleiter zu kennen, der trotz obiger Punkte länger als 3 Stunden bereit war, das Spiel zu leiten.
- 3.) Bei Vorliegen der unter Punkt 1 und 2 genannten Bedingungen gewährt Ihnen der Verlag eine Entschädigung von 1 Streichholz, mit dem Sie sämtliche Charakterblätter anzünden können.
- 4.) Diese Garantie ist nicht übertragbar. Gerichtsstand ist Minas Tirith in Mittelerde.

