



„Weckruf“



2. Vereinszeitschrift des „Zeit Reisen e. V.“

Verein für Rollenspiel, Live Rollenspiel und erlebbare Geschichte

- *Rollenspiel in Japan*
- *Was ist Vampire Live?*
- *Die Donum Sanguis*
- *Die Geschichte des Vasa Valtheras*
- *Alte Kulturen*
- *Spielvorstellung Colosseum*
- *Rollenspielvorstellung Adventure!
Inspectres
Scion: Hero*
- *Termine,*
- *Veranstaltungen und Kontakte*



Drachenfest 2007 – Schwarzer Avatar
Gewand von Eva Eßinger

Wir über uns

Hi Leute.

Hiermit möchten wir unseren Verein näher vorstellen.

Wir organisieren Cons, Ausflüge zu Mittelaltermärkten, Besichtigungen historischer Stätten und natürlich auch regelmäßige Spielrunden.

Hierfür suchen wir natürlich noch Mitglieder, die uns in unseren Zielen unterstützen wollen oder sich einfach nur über unser Angebot freuen.

Wir freuen uns auf euch!

Rollenspiel in Japan

Von Constantin Künzl



'Das gibt es nicht.' sagte man mir, bevor ich abflog. Und ich wusste nicht recht, was ich glauben sollte. Auf der einen Seite ist die Unterhaltungselektronik in Japan viel stärker Teil des täglichen Lebens und läuft den Würfeln und Regelbüchern allemal den Rang ab. Auf der anderen Seite muss ein Hobby wie Rollenspiel doch sicher Anhänger in dem Land finden, in dem das Cosplay erfunden wurde. Doch da ich

fürs Erzählen noch nicht gut genug Japanisch spreche, tat ich das Thema 'Rollenspiel in Japan' erst einmal als unwichtig ab und widmete mich den vielen Tücken des täglichen Lebens am anderen Ende der Welt.

Als ich mich erbot, einen Beitrag für die Vereinszeitung zu schreiben, kam das Thema wieder auf und ich wollte es gleich verwerfen. Japan, das ist das Land der Pachinko-Hallen, der neuesten Spielkonsolen, das Land von Dance-Dance-Revolution und Roboterhaustieren. Dass in dieser glitzernden, lärmenden Welt sich jemand um das gute alte Tischrollenspiel kümmerte, erschien mir zunächst abwegig. Aber ich ging auf die Suche, und tat ich es nur, weil mir zunächst kein anderes Thema einfiel, das sich für einen Artikel eignete. Überflüssig zu sagen, dass ich eher pessimistisch war, denn wie groß und übermächtig erschienen – und erscheinen – mir die Videospiele und die Gamecenter, in denen bis spät in die Nacht an den Konsolen getanzt, musiziert und gekämpft wird. Vor dieser Kulisse verblassten die herkömmlichen Rollenspiele in meiner Vorstellung zur Bedeutungslosigkeit. Ich machte mich also auf die Jagd. An einem freien Nachmittag durchstreifte ich unsere kleine Stadt und blieb schließlich in den Arkaden vor einem Laden stehen, der Actionfiguren, Spielzeug und allerhand Fanartikel verkaufte. In Deutschland hätte ich mich zuerst nach einem Buch- oder Comicladen umgesehen, aber hier in Japan schienen mir Rollenspiele in der Gesellschaft von Weltraumschlachtschiff Yamatô-Bausätzen und Final-Fantasy-Helden in Plastik gut aufgehoben. Ich drehte eine Runde durch den Laden, und fand schließlich – ich wagte es kaum zu glauben – eine Reihe in Plastik verschweißter Rollenspielbücher in einem abgelegenen Regal. Ich starrte sie eine Zeit lang an und entzifferte nach und nach die Titel auf den Buchrücken. Es waren alte Bekannte von White Wolf und Wizards of the Coast, nur eben in Kanji und Kana geschrieben. Werewolf, Call of Cthulhu, Vampire, Dungeons and Dragons, alle standen sie dort und lachten mich mit japanischen Buchtiteln über altvertrauten Bildern an. Ich stöberte ein wenig herum und fragte zuletzt den Ladeninhaber nach japanischen Rollenspielen. Er konnte mir sofort helfen und zauberte aus

einem Regal hinter der Theke ein DIN-A4-Softcover-Buch hervor. Ich warf also zum ersten Mal in meinem Leben einen Blick in ein japanisches Rollenspielregelwerk. Es war eine Art Hochglanz-Space-Fantasy-System, sparsam im Stil von Nachmittags-Animeserien illustriert. Jedes Monster hatte seine eigene 3D-Graphik und es gab Tabellen, Tabellen und noch mehr Tabellen. Ich spreche und lese noch nicht genug Japanisch, um etwas über das Regelsystem sagen zu können, aber allein das Ansehen war interessant genug. Ich hatte mir bislang nicht vorstellen können, dass sich eine Handvoll Japaner an einem Tisch zusammensetzt, sich eine Kanne Tee heiß macht und sich die Zeit mit Würfeln und Erzählen vertreibt. Mit Händen und Füßen versuchte ich, den Ladeninhaber zu fragen, ob diese Art von Spielen – sie heißen in Japan TRPG (Table-roleplaying-games) – im Vergleich zu Computer- und Konsolenspielen denn beliebt seien. Ich bekam nicht viel aus ihm heraus, aber diese erste Erfahrung war schon einmal ermutigend.

Der nächste Schritt war folgerichtig die Jagd nach der Community. Und wie so viele Jagden begann auch diese bei Google. Die Suche nach „TRPG“ brachte mich mit einem Schritt ins Herz der japanischen Rollenspielerzene – oder zumindest auf eine informative Website, von der ich mich zu einzelnen Systemen, Veranstaltungen, Zeitschriften und sogar auf einen japanischen Wikipedia-Eintrag zum Thema Tischrollenspiel weiterhangeln konnte. Mein Pessimismus verging in einer Flut aus Kanaschrift und Babelfish-Englisch. Die japanische Rollenspielerzene erschöpft sich nicht nur bei den Übersetzungen alt bekannter amerikanischer Werke, sondern verfügt auch über eigene Systeme aller Art. Space Fantasy, klassisches Fantasy, Horror, Highschoolmonsterjäger und Steampunk-Spaceoperas. Alles, was aus Manga und Anime bekannt ist, findet sich auch in der Rollenspielerzene wieder, auch ein Dating-Rollenspiel namens „Cute little sister“ oder so ähnlich. Das bei weitem interessanteste Rollenspiel aus Japan ist meiner Meinung nach „Kataribe“. Das Wort bezeichnet einen professionellen Geschichtenerzähler und ist der Name eines universellen Rollenspielsystems in der Art von G.U.R.P.S.. Nach dem, was ich der englischen Übersetzung entnehmen konnte, sind

die Regeln denkbar einfach, mit einem Hang zum Charakter- und Erzählspiel, wie der Name schon sagt. „Kataribe“ ist ein freies Rollenspielsystem, und die Entwickler stehen per Internet im Kontakt mit der Fangemeinde, die mit neuen Welten, Konzepten und Abenteuern aufwartet. Als Außenseiter kann ich nicht sagen, ob es sich dabei um eine Randerscheinung handelt, war aber als erklärter Ambientespieler tief beeindruckt. Doch was ist mit dem schönen Drumherum? Die privaten Rollenspielrunden dürfen wir uns alt vertraut vorstellen, als Runde aus Freunden, die zuhause oder nach der Schule im Klassenzimmer dem Alltag entfliehen. Aber was ist mit den Conventions? Wo bleibt die Chance, sich mal mit anderen Spielern an einen Tisch zu setzen und die Würfel rundzuschleifen? Ich fand im Netz Hinweise auf eine Con, die im März in Ôsaka stattfinden soll. Mit etwas Glück finde ich meinen Weg dorthin und kann in der nächsten Ausgabe ein paar Worte dazu verlieren.

Was ist Vampire Live?

Von Eva Eßinger

Zunächst einmal handelt es sich hierbei um ein Liverollenspiel auf Gothic/Horror Basis nach dem Spielsystem 'Vampire-Die Maskerade' von Feder und Schwert.

Die teilnehmenden Spieler stellen Vampire dar, welche sich in einer seit Anbeginn der Zeiten existierenden Parallelgesellschaft organisiert haben und nun, in der modernen Zeit, mit mehr als nur dem fehlenden Sonnenlicht klarkommen müssen.



Vampir spielen... ist doch kinderleicht !

Nun ja, nicht ganz. Sicher, jeder Vampircharakter hat mal als Mensch angefangen. Aber man versuche einmal, sich Folgendes vorzustellen:

Eines mehr oder minder schönen Abends taucht ein bleicher Mensch (?) auf, der recht eigentümliche Verhaltensweisen an den Tag legt, und erklärt, er (oder sie) habe beschlossen, Sie zu seinem Kind zu machen. Und beißt Ihnen

in den Hals. Als Sie gerade dabei sind, in Harmonie mit dem Universum auf das berühmt-berühmte weiße Licht zu zu schweben, fühlen Sie, wie ein süßes, salziges, schweres Zeug ihre Kehle herabrinnt und dabei einen markanten Geschmack nach Metall zurücklässt... Einen Geschmack, der von da an Ihr ständiger Begleiter sein wird. Ihre Seele wird mit Gewalt von der Erlösung fortgerissen, und Sie wachen auf, was ziemlich unangenehm ist!

Erstens WISSEN Sie nun, das die Erlösung ihrer Seele (und das sie überhaupt eine haben, die hätte gerettet werden können) in weite Fernen gerückt ist, zweitens haben Sie DIE Kopfschmerzen ihres Lebens und drittens haben Sie wahrhaft mörderischen Hunger.

Dann kommt nach und nach die Erkenntnis in verschiedenen Punkten dazu:

1.

Egal, wer Sie als Sterblicher waren, in dieser Gesellschaft sind Sie ein niemand. Sie sind ein unmündiges Kind, das sich besser an die Regeln seines Erzeugers halten sollte, wenn es etwas von seiner neu gewonnenen Unsterblichkeit haben will.

2.

Normale Nahrung bringt Ihnen außer einem Würgereiz nichts mehr. Alles, wonach Sie streben, ist Blut, und zwar möglichst frisches. Diese Nahrung ist Ihr allabendliches Ziel, Ihre vorerst einzige Passion und schlussendlich Ihre einzige Möglichkeit, nicht zu verhungern. Andererseits... wie wollen Sie sich ernähren, ohne jedes Mal zu töten? Selbst wenn Sie hungern bis es nicht mehr geht, Ihr Tier, die Verkörperung all ihrer niederen Instinkte, die Personifikation des Jägers, zu dem Sie geworden sind, wird ausbrechen und ihren Verstand einfach mit wegspülen. Dann werden Sie trinken, bis sie satt sind, oder immer weiter jagen und töten... und wie wollen Sie dann damit fertig werden?

3.

Natürlich ist auch die Tatsache verstörend, das Sie tot sind. Sie sind kalt, Ihr Herz schlägt nicht mehr, Sie müssen nur noch zum Reden Luft holen,

Sie ertragen kein tröstendes Sonnenlicht mehr... Sie sind eine wandelnde Leiche, der Letzte einer langen, sehr langen Ahnenreihe von Verdammten, die ihre Stammbäume auf Kain zurückführen, den biblischen Brudermörder, der für seine Tat von Gott verflucht wurde (raten Sie mal, mit was), und dessen Blut, zumindest in kleinen Teilen, nun auch durch ihre toten Adern strömt...

4.

...ist die Gesellschaft der Vampire, die sich selbst auch als Kainiten bezeichnen, alles andere als einfach zu durchschauen, und jeder Fehltritt wird geahndet. Dazu gehören Sie nun einem der Dreizehn Clans, oder sogar einer der kleinen Blutlinien an, und alle anderen, die nicht zum selben Clan oder zur selben Linie gehören, werden sie bestenfalls neutral behandeln, es kann aber auch direkte Anfeindungen geben.

Und damit ist ein Vampir schon eine ziemliche Herausforderung... Auch an das Durchhaltevermögen, denn gespielt wird in der Regel nur nach Sonnenuntergang...



Warum einmal Domäne und einmal Baronie ?

Diese Begriffe beschreiben zwei der drei hauptsächlichsten Gesellschaftsformen der Untoten.

Kurz zusammengefasst kann man sagen, das sich die Vampire nach dem ersten Aufflackern der Inquisition zu einer im Spiel als Sekte bezeichneten Gemeinschaft zusammenschlossen, die sechs Traditionen als Gesetze kennt, von denen die wichtigste die der Maskerade ist. Danach darf die Menschheit nie mehr erfahren, das sie die Vampire doch nicht vollständig vernichten konnte, denn sonst würde die Inquisition direkt wieder vor der Tür stehen und ihren Auftrag zu Ende bringen wollen. Dieser Zusammenschluss von zum Teil mehrere hundert Jahre alten Wesen nennt sich Camarilla, und man könnte sie noch als die gesitteteren unter den Vampiren bezeichnen.

Die von der Camarilla beherrschten Gebiete werden Domänen genannt.

Aber wie unrealistisch wäre es, gäben sich alle mit einer Anordnung von oben zufrieden...

Die Gegenbewegung zur von den Ahnen, also den Ältesten der Kainiten, gegründeten Sekte der Camarilla stellt der Sabbat dar.

Diese zügellosen Vampire stellen - mit Absicht und Genuss - alles Schlechte und Bösertige zur Schau, und ein Bistum, also ein zum Sabbat gehöriges Gebiet, ist immer randvoll mit Monstren aller Art. Der Sabbat ist nie ein angenehmer Gegner.

Als armseliger Puffer zwischen diesen beiden Extremen existiert die Anarchenbewegung, welche die Verachtung des Sabbat den Ahnen gegenüber teilt, aber die Traditionen der Camarilla anerkennt und ebenfalls weitestgehend durchsetzt, denn nur eine ruhige Baronie wird von der Camarilla nicht behelligt...



Wie war das jetzt noch mal mit den Clans??

Kleiner Exkurs in vampirische Geschichte vorweg:

Als Kain nach seiner Verdammung lange allein umhergewandert war, wurde die Einsamkeit so überwältigend, dass er sich Gesellschaft schuf, die sein trauriges Los teilen musste. Also nahm er sich drei Sterbliche, gab ihnen durch den Kuss den Fluch weiter, und sie wurden sesshaft. Doch Kain hatte seine Brut nicht unter Kontrolle, und die Zweite Generation (nach Kain als Erster) gab dem Verlangen nach Zeugung ebenfalls nach, und sie erschufen die Dritte Generation, dreizehn Kinder, die den Fall der ersten Stadt während der Sintflut überstanden und in die Welt auszogen, um die verlorene Macht wieder zu erlangen. Und auch wenn sich ihr Blut in den vielen Jahrtausenden, die zwischen den Vorsintflutlichen und ihren letzten Nachkommen liegen, mitunter stark verändert hat, so ist immer noch jeder Clan so einzigartig, dass er auf seinen Gründer zurück geführt werden kann.

Die Dreizehn Clans haben sich nach der Gründung der Sekten im Jahr 1479 in die jeweiligen Sekten aufgespalten, die ihren Interessen am ehesten dienen.



Die Camarilla beinhaltet hauptsächlich:

Die **Brujah**, leicht aufbrausende Rebellen, deren Älteste immer noch dem alten, untergegangenen Traum Karthago nachtrauern... und den Ventrue des alten Rom die Zerstörung ihrer goldenen Stadt nicht verzeihen wollen.

Die **Malkavianer**, deren Blut den Wahnsinn birgt und sie zur Weisheit führt, wenngleich sie auch von der Camarilla - und allen anderen auch - nur in den eigenen Reihen geduldet werden, weil sie außerhalb eine größere Gefahr darstellen.

Die **Nosferatu**, deren Leiber durch den Fluch bei der Zeugung schrecklich entstellt werden, die aber im Ruf stehen, an jede, wirklich JEDE Information gelangen zu können... wenn man das Geld hat, sie zu bezahlen.

Die **Toreador**, wahre Künstler oder solche die sich für Künstler halten, Mäzene der Kultur oder einfach wegen ihres blendenden Aussehens in die Nacht geholt, halten den Weg der Menschlichkeit so hoch wie nur möglich.

Die **Tremere**, Hexenmeister, von denen man sich angsterfüllt erzählt (immer, wenn grad kein Tremere da ist und es hören kann), sie wären einst sterbliche Magier gewesen, die sich in einem Ritual enormer Macht selbst den Fluch aufluden, um noch mehr Macht zu erlangen.

Die **Ventrue**, brillante Geschäftsleute, deren Einflüsse die Camarilla am Laufen halten, wobei

die Blaublütigen immer die Führungsrolle beanspruchen, egal ob in der Chefetage oder auf dem Schlachtfeld, und sie meist auch bekommen.

Der Sabbat besteht aus verdrehten Mitgliedern aller Clans, doch zwei Clans sind speziell für seine Gründung verantwortlich:

Die **Lasombra**, welche die Finsternis und die Schatten selbst kontrollieren um die Herrschaft über alles in ihrem Wirkungskreis zu erlangen und zu behalten.

Die **Tzimisce**, rücksichtslose und grausame Erforscher der Sterblichen wie auch der Unsterblichen, die durch ihren Willen ihre Körper formen können, wie es ihnen beliebt.

...und natürlich die restlichen, offiziell unabhängigen Clans, die in mehr oder minder großer Zahl in den verschiedenen Sekten zu finden sind:



Die **Assamiten**, gefürchtete Attentäter, die leise wie der Tod selbst Vernichtung bringen.

Die **Gangrel**, einst ein stolzer Teil der Camarilla, bis sich dieser Clan von tierhaften Jägern und ihren Tiergefährten nach tragischen Ereignissen in die Unabhängigkeit begab. Trotzdem sind viele Gangrel immer noch in den Domänen zuhause und unterstützen die Camarilla weiter.

Die **Giovanni**, finstere Nekromanten und eine große Familie... ehrbarer Geschäftsleute, natürlich.

Die **Jünger des Set**, deren verderbter Einfluss den Untergang für all jene bringt, die

unvorsichtig genug waren, sich mit den Kindern des schlafenden Gottes der Finsternis einzulassen.

Die **Ravnos**, vagabundierende Betrüger und Gauner, die ihre Ziele mit ihrer Fähigkeit zum Erschaffen von Illusionen erreichen... und mit ihrem losen Mundwerk, wenn sie doch erwischt wurden.

Dazu kommt nun noch eine Reihe von kleineren Blutlinien, die hier nicht mehr aufgezählt werden.

In einer Baronie, also bei den Anarchen, kann man alles finden, denn in jedem Clan, in jeder Linie, gibt es einzelne, die einfach keinen Bock mehr auf die Politik der Großen haben...

Vorstellung

Donum Sanguis

Die Domäne Rheinhessen

Von Maurizio Schiavone

Die Vampire Live-Gruppe Rheinhessen feiert im Mai diesen Jahres ihr fünfjähriges Bestehen. Zeit also eine der beständigsten Camarilla-Domänen des Rhein-Main Gebietes ein wenig genauer vorzustellen.

Die von Zeitreisen-Vorstandsmitglied Dennis Zimmermann und Sascha Klees gegründete Gruppe spielte zunächst im Jugendtreff Nieder-Olm, und erfreute sich größter Beliebtheit. Im März 2006 zog die Domäne dann ins JUZ Ober-Olm um wo sie nach einer Umstrukturierung eine neue Heimat fand. Dort gehen nun unter der Leitung Zimmermanns und des Zeitreisen-Vorstandsvorsitzenden Christian Essinger etwa 15 feste Teilnehmer und einige Gäste ihrem gemeinsamen Hobby nach.

Die Altersspanne der Spieler reicht von 18 - 40 Jahren und ebenso breit gefächert ist der Erfahrungsschatz der einzelnen Personen. Dort trifft man vom Schüler über Studenten auch Handwerksmeister und technische Zeichner. Vom blutigen Anfänger bis zum alten Hasen ist alles vertreten und dies spiegelt auch die

Philosophie der Gruppe wieder:

Jeder soll seinen Spaß am Spiel haben, egal wie alt oder wie erfahren er ist.



Übermächtige oder exotische Charaktere werden nur als Nichtspielercharaktere zugelassen um ein gleichberechtigtes und angenehmes Spiel zu ermöglichen. Da es sich um eine Camarilla Domäne handelt werden als Spielercharaktere auch nur die Clans der Camarilla, die Clanlosen Caitiff sowie der „Freie“ Clan Gangrel zugelassen. Gespielt wird nach einem LARPkampf-Regelwerk das in Zusammenarbeit mehrerer Spielleiter erstellt wurde und in ähnlicher Form noch in weiteren Domänen, unter anderem der Bella Eterna FFM, verwendet wird. Selbstverständlich sind Besucher aus anderen Domänen mit ihren Charakteren immer willkommen. Die SL bittet allerdings darum dass man sich spätestens nach dem dritten Spielabend in Folge eine örtliche Figur erstellt um nicht irgendwann mehr Gäste als Gastgeber anzutreffen.



Die Internetpräsenz der Domäne Rheinhessen unter www.rheinhessen-live.de.vu bietet außer einem In- und Outtime-Forum viele weitere Informationen über die Domäne und deren

Charaktere, Anfahrtsmöglichkeiten zum Spielort und die Kontaktdaten der Spielleiter. Eine Bildergalerie zeigt Momentaufnahmen der einzelnen Spielabende und im Downloadbereich bekommt man das Regelwerk der Domäne, einige nützliche Spielinformationen sowie das notwendige Charakterblatt.

Wir freuen uns schon jetzt darauf Interessierte neue Spieler zu begrüßen und ihnen einen unvergessenen Abend im Sinne des Gothic Horror zu bereiten.

Die schon fast als tragisch zu bezeichnende Geschichte des Vasa Valtheras

Von Niels Peter

Rache. Vier Buchstaben ... wie... oh... fünf Buchstaben.... oder ein Zeichen, je nachdem worin ich dieses Wort schreibe. Ich will nicht sagen dass sie mein Leben ausfüllt, dazu gibt es viel zu viele andere interessante Dinge. Zum Beispiel jene Frau dort hinten... aber ich schweife ab. An sich ist Rache eine Reaktion, also muss erst irgendwer irgendetwas tun weswegen man sich dann rächen darf.

Im Moment meine ich Rache im großen Stile, wenn zum Beispiel mein Bruder mich in den Teich schubste dann hat es wohl gereicht das ich ihn am nächsten Tag den Stuhl unter dem hintern weggezogen habe ehe er sich setzten konnte. Interessant wird die Sache erst sobald Dinge wie hm...sagen wir mal Schwerter daran beteiligt sind. Und Leichen. Ohne Leichen hat man kaum die Motivation größeres zu vollbringen, oder habt ihr je von dem großen Helden gehört der durch die dunklen Lande gezogen ist um dem grausamen Herrscher diesen Ortes heimlich zu scharfe Gewürze ins Mittagessen zu schütten, weil dieser dessen Schwert mit schwerlöslicher Farbe übergossen hat?

Also, Leichen sind wichtig, der einzige andere Grund den ich sonst vielleicht noch durchgehen ließe ist Liebe. Aber Liebe führt meistens entweder zu uninteressanten Geschichten oder man beginnt leicht überdramatisch zu werden. Nicht dass ich ein Drama nicht schätzen würde, Drama ist eine gute Sache, aber Liebesdramen

sind einfach auf andere Art dramatisch als Blutbaddramen. Wobei man das natürlich auch kombinieren könnte.

Trotzdem sind reine Leichenrachen meiner Meinung nach irgendwie reiner. Dann gibt es auch unterschiedliche Ausmaße, es beginnt in etwa damit das jemand meinen Hund getötet haben könnte und endet darin das jemand einen Genozid gegen meine Rasse oder Kultur fast ganz abgeschlossen, aber mich dabei eben übersehen hätte. Ich habe, zum Glück vieler Dorfbewohner, noch nicht einmal meine Heimatstadt niedergebrannt bekommen, finde aber das ich eine ganz ordentliche Grundlage habe.

Nächster Punkt: Gegen wen richtet sich die Rache jetzt eigentlich? Wenn der Stadtbekannte Säufer.. nichts gegen dich, Emil... wenn der auf offener Strasse meinen Onkel, der immer eine Vaterfigur war aufschlitzt, und ich mein Schwert von über dem Kamin nehme, zu ihm hingehe und ihm den Rücken durchbohre... dann war das zwar angebracht, aber trotzdem hat man kaum eine Möglichkeit damit Geschichte zu schreiben. Vielleicht sollte man dann den Säufer erstmal trocken bekommen und ihn bei einem ordentlichen Fechtlehrer unterbringen, bis er einen selbst spielend besiegen kann, um dann so tief gefallen und gedemütigt selbst sich jemanden zu suchen der einem beibringt wie man ordentlich das scharfe Ende eines Instrumentes des Todes in Jemand anderen bekommt, der dasselbe mit einem selbst probiert.

Aber bei einer vernünftigen Blutbadrache ist das gar nicht nötig. Da bekommt man mit etwas Glück jemanden der mit einer Klinge mindestens die dreifache Kunstfertigkeit von einem selbst zeigt. Oder vielleicht ist es ja eher eine indirekte Rache, man hat eher etwas gegen den Feldherren, der die Leute mit den Fackeln und Äxten dazu angeleitet hat deine Familie unter die Erde zu befördern. Aber das führt wohl zu weit.

Jetzt aber zu mir. Meine Rache ist für meinen Bruder, was schon mal eine gute Sache ist... das ist immerhin ein Familienmitglied, das ist fast so gut wie ein Vater oder eine Vaterfigur und einer Stadt voller Unbekannter die man im entscheidenden Moment nicht Schützen konnte

doch etwa gleichwertig. Der Schuldige ist ein Einzeltäter, auch wenn er einen Haufen Handlanger beschäftigt – das ist beides gut, es gibt dem ganzen eine persönliche Note wenn ich ihn ersteche und beraubt mich trotzdem nicht der Möglichkeit in einen Unterschlupf voller bewaffneter, finsterner Gestalten zu rennen und mich mühsam zu deren Hauptmann vorzukämpfen.

Ich hätte gerne ein Familienschwert, das meines Bruders oder jenes das man ihm in die Innereien getrieben hat, aber so einen Gegenstand habe ich leider nicht.

Wenigstens konnte ich aber im Süden Darius auftreiben, der ein berühmter Schmied für Rachewaffen ist und ihn überzeugen mir für mein edles Unterfangen ohne Bezahlung eines seiner Meisterwerke anfertigen zu lassen. Ich muss nur wenn ich das nächste mal dorthin komme ihm eine gewisse

Aufwandsentschädigung geben und er gibt mir die fertige Klinge sofort – Schmiede mit großer Nachfrage an Abenteurerwaffen können auch nicht kein Gold für ihre Arbeit verlangen nur weil sie eine tragische Geschichte hören, sonst wären sie bald aus dem Geschäft.

Na schön... ich habe also meinen Bruder, der mir mehr gutmütige als boshafte Streiche gespielt hat – ansonsten würde sich die Rache für ihn wahrscheinlich auch irgendwie seltsam anfühlen – außerdem habe ich jemanden dem ich die Schuld geben darf das ich ihn nicht mehr habe und einen Schmied, der mir für ein kleines Vermögen eine exklusive Rachewaffe zusammengebaut hat, die schon fertig auf einem guten Kissen auf einem kleinen Tisch in seinem Haus darauf wartet das ich sie gegen glänzende Münzen eintausche... also was fehlt mir?

Oh, das Geld um dieses Bier hier zu bezahlen meint ihr? Entschuldigt, aber es geht darum das ich meinen Bruder verloren habe. Oder wollt ihr das jemand Leute absticht und deren Geschwister kommen nicht zu ihrer wohlverdienten Rache, nur weil die Bierpreise in diesem Landen nicht gerade niedrig sind. Nein, damit wollte ich keinesfalls behaupten dass eure Preise Wucher sind, das Bier hier ist es wirklich Wert...



Ah.. meine Geschichte erzählen? Ich wünschte, ich könnte ein paar Lautenklänge darunter mischen, oder im entscheidenden Moment die Taverne mit Blitzen erhellen, aber darauf werden wir jetzt wohl verzichten müssen. Danke für eure Güte, dürfte ich vielleicht noch ein...? Na schön. Zumindest eine Ziegenmilch, mit trockenem Gaumen ist reden so schwer? Habt dank, ich werde es euch nicht vergessen, auch wenn ich wohl keinen mit einem „Zum eisernen Topf“ auf den Rücken gestickten Mantel tragen werde, wenn ich einst mich dafür Räche das die Blutlinie meiner Familie unterbrochen wurde.... was?...

Ja klar war es nur mein Bruder, aber trotzdem. Ich habe im Moment keine Zeit eine Frau zum Schwängern, ich muss finster Schauen, mein Talent an der Waffe verbessern und diesen Jemanden auch noch finden, an dem ich mich rächen wollte. Und mein Vater wird langsam sehr alt... meine Schwester ist etwas seltsam seitdem damals mein Bruder seinen letzten Atemzug getan hat und ich glaube sie wird so schnell nicht darüber hinwegkommen. Sagen wir das die Blutlinie nicht unterbrochen, aber angeknackst wurde.

Also... es war damals ein kalter Wintertag. Die Seen waren von einer dicken Eisschicht überzogen, so dass man darauf laufen konnte, der Himmel war so klar das man die Rauchfahnen abbrennender Heimatdörfer schon von weiten hätte erkennen können und die Dächer des Dorfes waren weiß. Da wo ich herkam würde das Gesetz der Strasse herrschen, wenn man dort überhaupt das Wort Gesetz kennen würde. Das ist natürlich jetzt absolut überdramatisiert, trotzdem gehörte das Stehlen

bei uns zum Leben wie die Feldarbeit anderenorts, wobei wir die auch nicht ganz sein ließen. Schließlich musste es auch irgendetwas geben woher die Langfinger nehmen konnten, oder? Dafür hatten wir ja reiche Leute, von denen es zum Glück drei Stück gab.

Wenn es nur zwei gäbe hätte ich ein langweiliges Leben, aber andererseits einen Bruder mehr, denn der Dritte, der selbst seinen Reichtum auf zweifelhaften Säulen erbaut hatte, hatte zu dieser Zeit einen Handelspartner zu Besuch: Richard, so nannte er sich damals, ich weiß inzwischen das er mehrfach für Raub, Mord, Totschlag, Diebstahl und sogar Zechprellerei geradezustehen hätte, falls ihn je die Justiz erwischen würde.

Aber es geht hier um Rache, Rache ist Selbstjustiz und normalerweise ist die Garde nicht in der Lage in einer Rachegeschichte eine große Rolle zu spielen, außer um einer der beiden Seiten zu Helfen oder als Aufwärmung des Schwertarmes zu dienen. An diesem Tag gingen mein Bruder und ich also durch diese verträumte Landschaft und dachten uns nichts Schlimmes. Eigentlich rannten wir viel eher, was an dem Huhn lag, das kurz bevor wir es aus dem Stall... öh... retten... ja, das ist gut, ehe wir es retten konnten so laut gackerte, so dass die eingeschlafene Wache auf uns aufmerksam wurde, uns nun verfolgte und dabei wild mit einer Mistgabel wedelte.

Zum Glück hatten wir einen sehr verwinkelten Heimatort, und kaum das unsere Spuren im Schnee nicht mehr zu erkennen waren weil der Marktplatz nun mal voll mit Leuten war konnten wir uns einfach von einer Nebengasse schlucken lassen. Der Herr der sich damals Richard nannte wickelte dort irgendwelche Geschäfte ab und so wie er sich mit der Hand durch den Spitzbart fuhr waren es sicher keine von der guten Sorte.

Mein Bruder stieß gegen ihn – Richard, nicht seinen Spitzbart – und dessen Beutel fiel zu Boden. Dessen Inhalt, irgendein weißes Pulver verteilte sich unter dem Schnee, von dem es sich weder von der Art her noch farblich abhob. Jener Richard zögerte nicht, er drehte sich einfach und seine Klinge traf meinen Bruder zwischen den Schulterblättern.

Er ließ sich dann eine Sekunde Zeit um interessiert zu betrachten wie der Schnee um

diesen herum sich Rot färbte, ehe er herumwirbelte, mit einer Hand meinen Dolch zur Seite stieß und mir mit dem Knauf seines Rapiers die Nase brach. Als ich aufhörte desorientiert herumzutorkeln hatte er mich schon von den Beinen geholt. Und während neben mir mein Bruder sein Leben ausröchelte verhöhnte mich Richard auch noch wie jämmerlich das Meinige doch sei.

Der Rest der Sache ist eigentlich unwichtig. Es gab einen Haufen Tränen, ein ordentliches Begräbnis mit soviel wie wir uns leisten konnten, aber allem was dazugehört und ich habe mich entschieden dass ich vielleicht doch gerne meine Karriere auf den Weg der Rache setzte. Das ist jetzt schon etwa sechs Jahre her. Ich war damals Fünfzehn, er wohl irgendwo in der Mitte Zwanzig, also muss ich mich so langsam beeilen. Ab Dreißig beginnen die meisten Kämpfer nachzulassen und ich will nicht das später irgendwer behauptet die Sache wäre unspornlich von mir gewesen ... und darum bin ich hier.

Und wegen dem Bier natürlich, aber vor allem weil ich jenen Mann suche. Also, falls ihr je etwas von jemanden gehört habt, der etwa so groß ist, einen Spitzbart und eine Glatze trägt, der an jedem Finger mindestens einen Ring trägt...



Rubrik: Erinnerungen

Hallo liebe Leser,

In dieser Rubrik möchten wir die Erinnerungen von Zeitzeugen veröffentlichen, denn diese vermitteln das Wissen um die damaligen Gegebenheiten deutlich besser als der oberflächliche Unterricht in der Schule oder das von einem Lektor „angepasste“ Material in sonstigen Geschichtsbüchern.

Eger, heute Cheb, zum Ende des Krieges hin. Der Krieg schwappt nun immer häufiger bis in die Stadt, und die Angriffe feindlicher Bomber mehren sich.

Ein Junge, nicht ganz zehn Jahre alt, sitzt – wie so oft – an diesem Tag in Küche und versucht, dem kargen Mittagessen etwas abzugewinnen. Es ist Montag, der 16. Oktober 1944, und in der Ferne hört der Junge, der einmal mein Vater sein wird, Flugzeuge näherkommen.

Erinnerungen an die Zeit vor 50 Jahren als der Krieg zuende ging –II

Abgetippt von Eva Eßinger

Ich half meiner Mutter sämtliche Türen und Fenster zu öffnen. Das galt als Vorsichtsmaßnahme, damit im Falle von Sprengbombenabwürfen die Scherben nicht eingedrückt werden sollten.

Das Jaulen der Motoren war inzwischen immer lauter geworden und neugierig wie ich nun einmal war, ging ich durch den Hintereingang hinaus in den Garten. Draußen hörte sich dieses unangenehme Geräusch noch viel lauter an. Wegen der niedrigen dichten Wolken war aber nichts zu sehen. Dem Lärm der Motoren nach zu urteilen, mussten sie mittlerweile über uns sein. Mir wurde es allmählich mulmig.

Ich schaute angestrengt nach oben, da sah ich plötzlich ein zylindrisches Ding aus den Wolken kommen. Wir hatten in der Schule alle möglichen Formen von Fliegerbomben im Bild dargestellt bekommen, und so konnte ich das Ding als 100-kg-Sprengbombe identifizieren. Sie schwebte an ihrem Leitwerk wie an einem Fallschirm leicht hin- und hergondelnd über mich hinweg. Ich blieb wie angewurzelt stehen und schaute hinterher. Die Bombe ging am Rande der Hillarie, einer sumpfigen Wiese am

Rande des Überschwemmungsgebietes der Eger, nieder – etwa 250 Meter von meinem Standort entfernt.

Im nächsten Augenblick gab es einen fürchterlich lauten Knall und die Druckwelle der Bombe warf mich um.

Ehe ich mich besinnen konnte, schlugen weitere Bomben im Fabrikviertel beim Viadukt, der hohen, das Tal überspannenden Eisenbahnbrücke ein. Ich weiß nicht, wie lange ich so da lag ich weiß nur noch, dass ich mich auf den Bauch gedreht habe.

Als die erste Welle der Flugzeuge ihr Zerstörungswerk getan hatte, rappelte ich mich auf, aber da war schon die zweite Welle über mir und aus den Wolken regnete es Phosphorkanister. Man hatte uns in der Schule gesagt wie gefährlich dieses Zeug war, und deshalb flüchtete ich ins Haus und setzte mich unter unseren stabilen Wohnzimmertisch. Durch die geöffneten Fenster hörte ich die knackenden Geräusche der aufschlagenden Kanister. Sie hatten keine Aufschlagzünder und auch keine Leitwerke, schlugen also ungebremst auf, wobei sie zerplatzten und den cremefarbenen klebrigen Phosphorbrei freigaben, der sich bei Berührung mit dem Sauerstoff der Luft alsbald entzündete und alles Brennbares in Brand setzte.

Die dritte Welle, der die Aufgabe zukam, mit weiteren Sprengbomben die eventuell ausgerückten Löschmannschaften zu verscheuchen, ließ sich ein bisschen Zeit. Zeit genug, um nachzusehen, wie's draußen aussah. Wir hatten Glück gehabt. Ein Kanister hatte die Giebelwand des Hauses knapp unter dem Dachfirst getroffen, war zwischen den Fenstern unseres Schlafzimmers heruntergeschrammt und verbrannte nun ohne Schaden anrichten zu können auf dem Weg unter unserem Küchenfenster. Ein zweiter Kanister war im Stiefmütterchenfeld gelandet und konnte dort nur den Stiefmütterchen etwas antun. Ein Dritter war beim Teich im hinteren Teil des Gartens aufgeschlagen und hatte die dort zum Bleichen liegende Wäsche bespritzt. Meine Mutter rannte deswegen dorthin und warf die Wäsche kurzerhand in den Teich, denn unter Wasser kann der Phosphor nicht brennen. Mittlerweile mochten vielleicht höchstens zehn Minuten vergangen sein. Die dritte Welle war bereits deutlich zu hören. Wir rannten also

wieder zurück zum Haus. Sie folgten also auch bei uns dem überaus erfolgreichen Schema: Zuerst die Häuser mit Sprengbomben aufbrechen, dann mit Brandbomben anzünden und schließlich mit einer zweiten Ladung Sprengbomben den Feuersturm entfachen. Wir waren gerade drin, als die ersten Bomben detonierten. Und wir hatten noch ein Mal Glück, in unserer Nähe schlug nichts ein. Kaum war das vorüber, kam eine Frau hereingestürzt und schrie, das es beim Löw brennt. Die an das Wohnhaus angebaute Scheune hatte Feuer gefangen, und alle Nachbarn halfen, das Wohnhaus leer zu räumen. Bevor meine Mutter hinlief, vergatterte sie mich für alle Fälle beim Haus zu bleiben. Das war auch gut so. Wie gesagt, war dieser Tag trüb und grau gewesen. Zu den dicken Wolken kam nun auch noch der Rauch zahlreicher Brände hinzu, den ein leichter Südostwind über uns hinweg trieb. Dadurch war es, obwohl es erst gegen halb drei sein mochte, schon recht dunkel, aber nun sah ich von unserem Wohnzimmer aus eine schwarze Wand auf mich zukommen.

Instinktiv rannte ich los und schloss sämtliche Fenster und Türen. Ich weiß nicht mehr, wie lange es gedauert hat, bis die Wolke vorübergezogen war. Als man draußen wieder etwas sehen konnte, ging ich vor's Haus auf die Gasse und siehe da, alles war schwarz vor Ruß. Auf der Gasse war hektische Betriebsamkeit. Die Feuerwehr, bestehend aus alten Männern und – heute würde man sagen – Teenagern, bemühte sich das Löw'sche Wohnhaus zu retten. Die Wasserleitung war ausgefallen, und das Problem bestand drin, mit einer tragbaren Motorpumpe das Wasser aus der Eger zu holen. Dazwischen stand aber die lichterloh brennende Scheune.

Die Jungen hatten Pumpe und Schläuche von irgendwoher bis vor unser Haus geschleppt. Ich kam ihnen gerade recht. Sie bürdeten mir zwei Schläuche auf, und hießen mich, ihnen zu folgen. Sie spurteten mit ihrer Pumpe los, und ich konnte ihnen kaum folgen. Die Hitze bei der brennenden Scheune war kaum zu ertragen. Die Gasse war nur etwa sechs Meter breit. Ich drückte mich an dem gegenüber liegenden Gartenzaun entlang. Das Feuer fauchte und prasselte. Die Bohlen-Ständer-Konstruktion,

durch das Herausbrennen der Balken ihrer Standfestigkeit beraubt, hatte sich nach außen geneigt. Ich war gerade vorbei, als sie nachgab. Brennende Balken und Bretten stürzten auf den Weg. Vor Schreck ließ ich meine Last fallen und rannte davon. In sicherer Entfernung blieb ich stehen. Da kamen mir schon die Jungfeuerwehler entgegen gelaufen. Sie hatten ihre Pumpe installiert. „Meine“ Schläuche waren wohl auch noch verwendbar, denn sie begannen kurz darauf, die auf die Gasse gefallenen Hölzer zu löschen und setzten dann die Giebelwand des Wohnhauses unter Wasser, und es gelang ihnen tatsächlich, das Haus zu retten.

Ein anderer Löschtrupp kämpfte dagegen vergeblich gegen das Feuer im Bergauer'schen Holzlager. Sie konnten nicht verhindern, dass das Feuer auf das daneben an der Wassergasse stehende dreistöckige Wohnhaus übergriff. Das Haus begann von unten nach oben abzubrennen. Dadurch hatten die Leute, die in den oberen Stockwerken wohnten die Chance, ihre Sachen herauszuräumen, die sich dann in einem bunten Haufen auf der Gasse türmten: Möbel, Bettzeug, Wäsche, Geschirr – alles lag wild durcheinander. Derweil fraß sich das Feuer ungehindert durch das Haus. Ein einziges richtig postiertes Strahlrohr hätte es retten können. Bei diesem Brand mussten recht unerfahrene Leute am Werk gewesen sein.

Ich weiß nicht mehr, wann wir an diesem Tag zuhause gewesen sind. Meine Mutter hatte die phosphorisierte Wäsche wieder aus dem Teich gefischt und in einer großen Blechwanne eingeweicht. Ob es ihr jemals gelungen ist, das Zeug da wieder heraus zu bekommen, weiß ich auch nicht mehr. Ich erinnere mich nur noch an den unangenehmen Geruch, den es verströmte. Am Abend saßen wir dann im Kerzenschein bei Tisch – es gab weder Strom noch Wasser. Was es zum Essen gab, ist mir entfallen. Es werden wohl die gerösteten Knödel vom Mittag gewesen sein. Ich weiß aber noch, dass ich an diesem Abend lange wach gelegen bin. Der Feuerschein des immer noch brennenden Bergauerhauses beleuchtete das Schlafzimmer. Seitdem ist mir das Feuer unheimlich. Am nächsten Morgen – es war der 52. Geburtstag meiner Mutter – ging ich wie gewohnt zur Schule. Das Bergauerhaus war

inzwischen vollständig ausgebrannt. Der hölzerne Steg über die Eger stand noch. Die untere Grabenstraße war nicht begehbar, weil mitten auf der Fahrbahn ein großer Krater den Weg versperrte. Den weiteren Schulweg konnte ich ungehindert fortsetzen, aber auf dem Hof der früheren evangelischen Schule war eine Sprengbombe explodiert und hatte u.a. das Schulhaus erheblich beschädigt. Wir wurden also wieder nachhause geschickt. Damit begannen die ganz großen Ferien, die für mich bis zum August 1946 dauerten.

Nun waren auch die Schäden deutlich, die der Angriff verursacht hatte. Das Bruchtorviertel, in dem wir wohnten, hatte relativ wenig abbekommen. Im Viadukt klaffte ein tiefes Loch: Einer der Bogen war eingestürzt. Da die Strecke nach Plauen bzw. nach Hof wichtig war, wurde sofort mit dem Wiederaufbau begonnen. Das – von uns aus gesehen – davor liegende Fabrikviertel hatte einiges abbekommen, was wohl der Brücke gegolten hatte. Die Neumann'sche Spinnerei und die Bräuning'sche Garnspulenfabrik waren schwer getroffen. In die Häuser an der unteren Feldgasse, die von meiner ersten Bombe beschädigt worden waren, konnte man wie in Puppenstuben hineinschauen, weil die talseitigen Wände eingestürzt waren. Der spektakulärste Treffer in diesem Teil der Stadt hatte das Elektrizitätswerk lahmgelegt. Eine Sprengbombe war in den hohen Schornstein hineingefallen und hatte bei der Explosion unten ein gewaltiges Loch gerissen. Der Ruß von Jahrzehnten wurde herausgeblasen und bedeckte die weitere Umgebung bis zum nächsten ergiebigen Regen.

Ein weiterer Schwerpunkt des Angriffs war der Bahnhof.

Das Gebäude selbst kam zwar glimpflich davon, das verzweigte Schienennetz war an wenigen Stellen getroffen, aber in dem angrenzenden Stadtviertel gab es viele zerstörte Gebäude. Der „Karlsbader Bau“, das erste einen ganzen Block einnehmende düstere Mietshaus, kokelte tagelang vor sich hin.

Nach einigen Tagen gab es wieder Wasser und Strom und das Leben hätte sich für uns wieder einigermaßen normalisieren können, wenn nicht mein Vater wieder zu einem Stab nach Hemau bei Regensburg versetzt worden wäre. Aber er

war schon so krank, dass er am 27. Dezember 1944 wegen Dienstuntauglichkeit aus der Wehrmacht entlassen worden ist.

Das Leben pegelte sich irgendwie wieder ein. Aber die „Feuertaufe“ hatte bewirkt, dass wir den Fliegeralarm künftig ernster nahmen. Uns war ein in den Berg gesprengter Stollen in der Kammergasse als Luftschutzbunker angewiesen worden. Ich suchte ihn nun bei jedem Alarm zusammen mit Frieda und ihren Töchtern Marie und Emma, die bei uns im Haus wohnten, auf – meine Mutter musste als „Luftschutzwart“ zuhause bleiben, was ihr offensichtlich nicht so ganz unrecht war, denn ich habe von ihr nie ein Wort der Klage hierüber gehört.

Der sogenannte „Bunker“ war etwa fünf Meter hinter dem Steilhang parallel zur Straße nach Liebenstein in den ziemlich bröseligen Felsen getrieben und folgte der Steigung der Straße. Nur die beiden Eingänge an den Enden des Stollens waren mit Beton gesichert. Sonst war das Hangende nicht gesichert.

Entlang der Wände waren einfache Bänke ohne Rückenlehne aufgestellt. Von der Decke tropfte und an den Wänden rann das Wasser herunter, sammelte sich in einer Rinne in der Mitte des Stollens und lief dem Gefälle folgend hinaus in den Straßengraben. In diesem klammen, muffigen Gelass saßen etwa 300-400 Menschen und warteten in Decken gehüllt auf die Entwarnung.

So ging die Zeit dahin, bis es wieder Frühling wurde. Der Winter war kalt, und die Bomber guckten sich andere Ziele aus. Aber jeder, der einigermaßen klar denken konnte, war sich darüber im Klaren, dass es mit dem Dritten Reich in Riesenschritten zuende ging. Dies hinderte jedoch die Aktivisten nicht daran, so zu tun, als stünde der vielzitierte Endsieg vor der Tür.

Da es beim ersten großen Angriff seltsamerweise sämtliche Schulen erwischt hatte, gab es zwar keinen Unterricht mehr, aber die Infrastrukturen der Partei funktionierten nach wie vor. So wurde ich immer wieder aufgefordert, an Zusammenkünften der HJ teilzunehmen. Ich bin aber nicht oft dort gewesen.

Meine Mutter, die den örtlichen HJ-Führer noch aus ihrer Wandervogel-Zeit gut kannte, sorgte immer wieder dafür, dass mir nichts geschah.

Ich erinnere mich noch an ihre Reaktion, als 1942 oder 43 der Religionsunterricht in der Schule eingestellt wurde. Von da an musste ich jeden Samstagnachmittag ins Franziskanerkloster zur „Religion“ gehen, obwohl meine Mutter alles andere als religiös war. Dort wurde ich auch auf die Erstkommunion vorbereitet, die – wenn ich mich richtig erinnere – zu Ostern 1944 in St. Niklas stattfand. Übrigens, den Stummel meiner Kommunionskerze habe ich noch. Der größte Teil der Kerze wurde zu „allgemeinen Beleuchtungszwecken“ abgebrannt.



St. Niklas und der Stadtkern 1899

Gefirmt wurde ich auch noch in St. Niklas, ich weiß aber nicht mehr wann das war, aber ich erinnere mich noch, dass die Nazis die Franziskaner daran hinderten, den Kindern weiterhin Religionsunterricht zu erteilen. Deshalb musste ich zur Vorbereitung auf die Firmung mehrmals zum Pfarrer nach Mühlbach gehen. Das waren jedes Mal etwa 12 km Weg. Dadurch bin ich auch mit katholischen Kreisen in Berührung gekommen die versuchten, Kinder und Jugendliche, die mit der HJ nichts am Hut hatten, zu sammeln. Ich weiß noch, dass ich Sonntag nachmittags, wenn die HJ zum Appell geladen hatte, manchmal – angeleitet von Frau Köhler, einer Lehrerin, die ich von der Schule her kannte – Wallfahrtskirchen und ähnliche religiöse Einrichtungen in der Umgebung der Stadt erwandert habe.

Vielleicht mag es für die Meisten derer, die da mitgingen, ein frommes Bedürfnis gewesen sein, für mich und meine Mutter war es eine Form des Protests. Ich weiß auch noch, dass Frau Köhler immer darauf geachtet hat, dass wir jeweils erst kurz nach Sonnenuntergang den

Stadtrand erreicht haben und dass wir dann einzeln nachhause gingen, um der HJ die Chance zu nehmen, uns – in ihrem Sinne „Ungläubige“ – zu verprügeln. Ich bin jedenfalls immer hiel heimgekommen. Ich weiß aber auch, dass sie anderen aufgelauert und sie übel zugerichtet haben.

Die HJ war zu einer paramilitärischen Organisation geworden. Da ging es nur noch ums Marschieren und dergleichen. Um meinen zehnten Geburtstag herum war ich das letzte Mal dort. Wir trafen uns bei einem der beiden Sportplätze an der Hillarie. Ich glaube es war der näher am Hang gelegene, der früher einem katholisch orientierten Sportverein gehört hatte. Es war ein lausiges Wetter: Trüb, windig und kalt. Auf dem mit Schlacke befestigten Platz standen noch die Pfützen vom letzten Regen. Der „Fähnleinführer“ – ich weiß nicht mehr, wie er hieß – gab jedem eine hölzerne Gewehrtrappe in die Hand, und dann mussten wir auf dem Bauch über den Platz robben. An die weiteren Umstände dieser „Wehrübung“ kann ich mich nicht mehr erinnern. Ich weiß nur noch, dass ich völlig verdreht und aufgeschunden nach Hause kam. Meine Mutter wurde sehr böse, nahm mich so, wie ich war, an der Hand, und wir gingen quer durch die Stadt zum Hauptquartier der Partei, das sich in der Nähe des Bahnhofs befand.

Ohne Umschweife ging sie zu Ulf Berger, dem HJ-Oberen, zeigte ihm wie ich aussah und kündigte ihm an, dass ich nie wieder bei der Hitlerjugend erscheinen werde. Dabei blieb es dann auch. Um diese Zeit war die HJ dazu übergegangen, auch am Sonntagmorgen während der Hauptgottesdienstzeit zu den Fahnen – oder besser gesagt: Wimpeln – zu rufen.

So auch am 25. März 1945, einem schönen milden Sonntag. Ich ging natürlich nicht hin, aber wir haben uns trotzdem getroffen. Das Fähnlein hatte sich wie üblich an der Brücke versammelt und war unüberhörbar mit Trommeln, Pfeifen und zackigem Gesang die Franzensbader Straße und die Kammergasse hinaufmarschiert. Als sie oben auf der Hochterrasse bei der in den ersten Kriegsjahren noch fertiggestellten NS-Siedlung angekommen waren, heulten die Sirenen. Ja, und so traf man sich halt im „Bunker“ in der Kammergasse.

Alte Kulturen



Ein herzliches Willkommen an alle Leser dieser Ausgabe und der Rubrik „Alte Kulturen“ von eurem Dionysius alias Dennis Zimmermann.

Hier folgt nun für alle Interessierten der zweite Teil über die Geschichte des alten Roms. In der nächsten Ausgabe gehen wir näher auf die einzelnen Lebensbereiche der alten Römer mit unseren Freunden Marcus und Lucius ein.

Ich wünsche euch auch dieses Mal viel Vergnügen beim lesen.



Militär und Verwaltung die Säulen des Reiches

Die Herrschaft des Octavian beendete die vom Bürgerkrieg erschütterte Republik. Nach Verleihung des Titels Augustus begann Octavian als Kaiser das Römische Reich von Grund auf zu erneuern, ohne an den Grundfesten der Tradition zu rütteln.

Er selbst bezeichnete sich als Princeps; erster Bürger des Staates. Senat und Volksversammlung blieben bestehen und behielten die meisten Funktionen bei. Rom schaffte dabei einen Zustand zwischen Republik und Monarchie.

Die Verwaltung in den Provinzen wurde von einem neu entstandenen Beamtenadel erledigt, der sich aus Ritterstand und Offizieren rekrutierte. Um seine Herrschaft abzustützen schuf Augustus ein ihm ergebenes Heer, das zur Grenzsicherung überall im Reich verteilt war.

Die Pax Romana

Wichtig für Augustus war, dass sich die Römer wieder mit ihrem Staat zu identifizieren begannen. Die alte Religion wurde wiederbelebt und zahlreiche Tempel restauriert. Als Pontifex Maximus, Oberster Priester, verbanden sich Religion und Politik an der Staatsspitze. Prächtige Kommunalbauten versorgten die Einwohner der Hauptstadt mit dem "Lebensnotwendigen".

Die herausragendste Leistung war die Pax Romana. Der römische Friede brachte den Völkern rund um das Mittelmeer ein Ende der Bedrohung von durchziehenden Heerscharen, die das Land verwüsteten. In diesem neuen Geist konnten sich nach anfänglichem Zögern Künstler und Gelehrte entfalten.

Augustus versuchte die Grenzen Roms abzurunden und verzichtete auf eine großangelegte Eroberungspolitik jenseits der "natürlichen" Grenzen. Ein Versuch Germanien bis zur Elbe unter römischen Einfluss zu bringen scheiterte. In der Schlacht im Teutoburger Wald gingen 9 n. Chr. unter Varus drei Legionen verloren. Im Osten arrangierte sich Augustus mit den Parthern und erlangte verlorene Feldzeichen zurück.

Die julisch-claudischen Nachfolger

Die Regelung der Nachfolge wurde für Augustus zur Nagelprobe, da ihm einige Todesfälle immer wieder einen Strich durch die Rechnung machten.

Der direkte Nachfolger wurde Tiberius, ein pflichtbesessener Regent, der in seiner Spätzeit das Reich verbittert und in abgeschiedener Einsamkeit regierte. Ihm folgte Gaius, der unter seinen Spitznamen Caligula bekannt wurde. Nach Anzeichen für Wahnsinn und entsprechender Politik wurde er von den Prätorianern ermordet, die hier erstmals als bedeutender Machtfaktor auftraten. Caligulas Onkel Claudius passte die Verwaltung des Reiches neuen Erfordernissen an und leitete die aktive Eroberung Britanniens ein.

Die Dynastie des Augustus erlebte mit dem Selbstmord des von vielen Seiten angefeindeten Nero ein abruptes Ende. Dem exzentrischen Kaiser wurde zu Unrecht die Brandschatzung der Stadt Rom zur Last gelegt.

Nach dem Selbstmord Neros kam es zum Dreikaiserjahr. Galba, Otho und Vitellius lösten sich 68/69 n. Chr. in kurzen Abständen auf dem Thron ab bis die im Osten stationierten Legionen Vespasian zum Kaiser ausriefen und sich durchsetzen konnten.

Während der kurzen Regierung des Titus kam es 79 v. Chr. mit dem Ausbruch des Vesuv bei Pompeji zur größten Naturkatastrophe der römischen Antike. In der Herrschaft des Domitian wurden immer mehr Aufgaben durch den kaiserlichen Apparat erledigt.



Die Adoptivkaiser

Unter dem vom greisen Kaiser Nerva adoptierten Trajan errang das Römische Reich militärisch seine größte Ausdehnung. Hadrian konnte das Erreichte absichern und Antoninus Pius das Imperium ohne kriegerische Auseinandersetzungen regieren. Unter Marc Aurel machten sich die ersten Anzeichen der bevorstehenden Völkerwanderung bemerkbar.

Erst Marc Aurel hatte mit Commodus einen Sohn, den er als Nachfolger bestimmen konnte. Marc Aurel hatte auch zum ersten Mal die Doppelherrschaft verwirklicht und sich mit Lucius Verus einen gleichrangigen Mitregenten geschaffen.

Commodus war wahnsinnig und hielt sich für die lebendige Verkörperung des Herkules. Es folgte ein Bürgerkrieg, in dem die Kurzzeitkaiser Pertinax und Didius Julianus ermordet wurden.

Die Severer

Der Sieger des Bürgerkrieges von 193 hieß Septimius Severus. Die nordafrikanische Dynastie der Severer brachte dem Römischen Reich nochmals einen machtpolitischen Aufschwung. Doch gleichzeitig begann ein vermehrter Abbau der zentralen Stellung Roms und des italienischen Kernlandes zugunsten der Provinzen.

Septimius Severus hatte mit Caracalla und Geta zwei Söhne, die in seine Fußstapfen treten konnten. Nachdem Caracalla seinen Bruder hatte ermorden lassen, konnte er die uneingeschränkte Herrschaft über das Imperium ausüben.

Caracalla wurde während seines Feldzuges gegen die Parther im Zuge einer Verschwörung ermordet. Die Soldaten riefen den Prätorianerpräfekten Macrinus zum Kaiser aus. Dessen Regierung erwies sich allerdings als äußerst kurzlebig.

Unter falschen Annahmen riefen die Legionäre einen vierzehnjährigen Knaben zum Kaiser aus, den man schon bald nach dem syrischen Sonnengott Elagabal nannte. Seine Unbeliebtheit ließ ihn seinen, bei den Römern beliebten, vierzehnjährigen Vetter Severus Alexander adoptieren. Unter Severus Alexander lag die wahre Macht weiterhin bei Julia Maesa und später bei deren Tochter Mamaea.

Die latente Unruhe im Reich konnte indes kaum unterdrückt werden. Sie gipfelte in der Ermordung des Severus Alexander und der damit verbundenen Ausrufung des Soldaten Maximinus Thrax zum Kaiser.

Von kurzlebigen Soldatenkaisern

Die folgenden fünfzig Jahre stellen einen Tiefpunkt in der römischen Geschichte dar. Dem Druck von Außen konnte das innerlich zerrissene Imperium nur mit Mühe standhalten.

Maximinus Thrax sicherte Rhein- und Donaugrenze gegen einfallende Stämme, scheiterte jedoch an seiner Finanzpolitik. Aus Unzufriedenheit mit seinem Regiment wurden Gordian I. und Gordian II. auf den Kaiserthron gehoben. Sie wurden jedoch von ihren Gegner sogleich hinweggefegt und der Senat legte mit Pupienus und Balbinus noch einmal eigenen Kandidaten den Kaiserpurpur um. Um das Volk zu befrieden waren sie gezwungen Gordian III. als ihren Nachfolger zu bestimmen. Die Chance einer Stabilisierung wurde vertan und ab 244 begann mit Philipp dem Araber für das Römische Reich die Zeit seiner größten Wirren.

Decius fiel 251 als erster Kaiser in der Schlacht und Valerian geriet 260 als erster und einziger in die Hand des Feindes, wo er in Ketten starb. Trotz aller Rückschläge konnte das Kaisertum wieder erstarben. Verlorene Gebiete wurden zurückerobert und das Prestige konnte allmählich wieder hergestellt werden. Von 235

bis 284 n. Chr. wurden über 20 Kaiser sozusagen "verbraucht" und lediglich einer starb eines natürlichen Todes.

Die geteilte Reichsverwaltung

Infolge von Thronstreitigkeiten kam es erstmals um 260 n. Chr. zu einem Riss in der Reichsverwaltung. Doch schaffte es Aurelian 270 n. Chr. als Restitutor orbis, Erneuerer der Welt, das Reich eisern zusammenzuhalten. Nach seinem Tod herrschte wieder Chaos bis zur Inthronisation von Diocletian.

Der neue Kaiser begründete endgültig die absolute Monarchie und zentralisierte die Verwaltung rigoros. Als Kaiser und Gott verehrt, gab es neben ihm nur mehr Untertanen.

Die Wirtschaft des Römischen Reiches lag danieder. Diocletian versuchte den Problemen durch staatliche Maßnahmen Herr zu werden. Die Berufsvereinigungen wurden zu staatlichen Zwangsinnungen und mit dem Diocletianischen Preisedikt eine Höchstpreisverordnung erlassen.

Als richtungweisend sollte sich die Teilung des Römischen Reiches in einen West- und in einen Ostteil erweisen. Er selbst übernahm den Osten, der Westen ging an seinen Mitregenten Maximianus. Zusätzlich erhielt jeder der beiden einen Caesaren zur Seite gestellt. Das System wurde Tetrarchie genannt und sollte eine straffere Verwaltung ermöglichen.

Das christliche Reich

Nach der Abdankung Diocletians und seines Mitregenten sicherte sich nach langem Bürgerkrieg Konstantin im Kampf gegen seine Rivalen Maxentius und Licinius die Unterstützung der Christen. Unter dem Zeichen des Kreuzes siegte er 313 n. Chr. an der Milvischen Brücke in Rom und erlangte damit die Herrschaft im Westreich.

Die Christen erlangten völlige religiöse Gleichstellung und erwiesen sich von nun an als bedeutende politische Stütze. Ab 324 n. Chr. regierte Konstantin als absoluter Herrscher. Bedeutend war die Gründung einer zweiten

Hauptstadt im Osten. Konstantinopel wurde nach dem Vorbild Roms errichtet.

Nach seinem Tod hinterließ der Kaiser ein Reich, das völlig umgestaltet worden war. Ein Restaurationsversuch der alten Kulte unter Julianus schlug fehl. Was folgte war die Dynastie des Kaisers Valentinian, die sich bis 379 n. Chr. hielt.

Die letzte Blüte erlebte das Römische Reich unter den Kaisern Valentinianus und Theodosius. Die Politik Konstantins wurde konsequent fortgesetzt und das Christentum zur Staatsreligion erhoben. Dies hatte zur Folge, dass alle heidnischen Kulte endgültig verboten wurden.

Noch vor seinem Tod teilte Theodosius 395 n. Chr. das Reich unter seinen beiden Söhnen auf. Honorius bekam den Westen, Arcadius den Osten. Ab diesem Zeitpunkt war das Reich endgültig getrennt.

Die Auflösung des Westreiches

Der Westteil geriet in der Folge unter immer größeren Druck eindringender Germanenstämme. 410 n. Chr. gelang es dem Westgotenkönig Alarich Rom zu erobern. Die Ansiedlung germanischer Siedler im Reichsgebiet war ebenfalls für die weitere Entwicklung von großer Bedeutung.

Unter ihrem König Attila verbreiteten die Hunnen Angst und Schrecken. In einem einmaligen Kraftakt verbündeten sich Germanen und Römer und schlugen 451 n. Chr. die Hunnen in der Schlacht auf den Katalaunischen Feldern. Rom kam indessen nicht zur Ruhe und wurde ein zweites Mal, von den Wandalen, geplündert.

Diese Zeit brachte nur schwache Kaiser hervor und die eigentliche Macht lag in der Hand von germanischen Heerführern. Den Schlusspunkt bildete 476 n. Chr. die Absetzung des Kaisers Romulus Augustulus durch den Germanen Odoaker.



Das Byzantinische Reich

Nach dem Zusammenbruch des Westteils verstand sich Ostrom als legitimer Erbe des Römerreiches. Nicht nur die Verwaltung hatte sich indes aufgespalten; auch die Streitigkeiten um theologische Fragen lähmten das Oströmische Reich, doch konnten die Kaiser Leo I. und Zeno die Lage stabilisieren.

Justinianus verfolgte von 527 bis 565 n. Chr. energisch das Ziel, die verloren gegangenen Provinzen im Westen für Ostrom zurück zu gewinnen. Seine Feldherren vernichteten die neugegründeten Germanenreiche in Afrika und Italien. Einfälle der Slawen auf dem Balkan und der schwierige Abwehrkampf gegen die Sassaniden verhinderten eine vollständige Wiedereroberung des Westens.

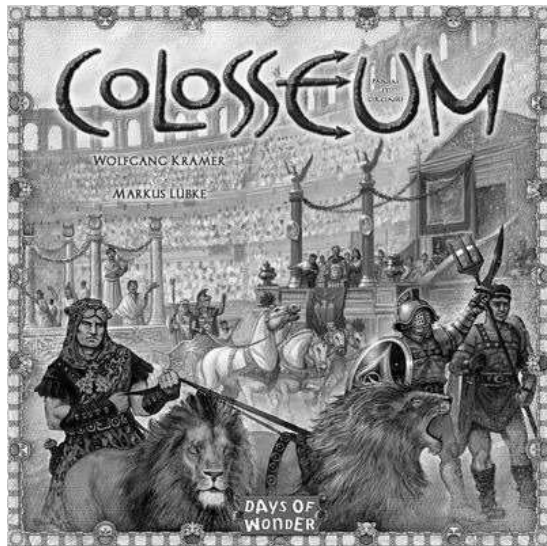
Als Byzantinisches Reich überdauerte es nochmals 1000 Jahre. Vorerst noch als Großmacht, wurde es ab dem 8. Jh. immer mehr durch den Islam in Bedrängnis gebracht. Erschwerend wirkten sich auch die Streitigkeiten mit Rom um die religiöse Vormachtstellung im Christentum aus.

Das schließlich auf Griechenland und Kleinasien beschränkte Reich wurde durch die Kreuzzüge erheblich geschwächt und erlag schlussendlich 1453 dem Ansturm der Osmanen unter Muhammed II.

Spielvorstellung

Colosseum

von Simon Rockenfelder



„Gladiatoren! Frisch eingetroffen aus Nubien!“
Löwen, hungrige Löwen – kaufen sie zwei, und sie erhalten noch den Käfig gratis dazu!“
„Christen, nur einmal gebraucht, fast unbeschädigt! Junge Christen!“
So oder so ähnlich klingt es auf dem Forum – dort, wo wir unterwegs sind, um uns die neueste Ware anzusehen, damit wir in unserem Colosseum noch bessere, noch schönere Programme aufführen können! Den Circus Maximus zum Beispiel! Dafür braucht man jetzt nur noch ein paar Wagen und Pferde. Und wenn sie hier auf dem Forum nicht zu bekommen sind, dann tauscht sie vielleicht einer meiner Colosseums-Konkurrenten – immerhin liegen im Keller noch ein paar ungenutzte Käfige und Poeten herum und sammeln Staub an. Und möglicherweise lockt das dann sogar den Kaiser selbst in das Colosseum...
Die Spieler (3-5 an der Zahl) finden sich in der Rolle eines Impresario, eines römischen Colosseums-Betreibers wieder und versuchen, im Laufe von fünf Tagen (Runden) möglichst viele Zuschauer in das eigene Colosseum zu immer atemberaubenderen Spektakeln zu locken. Dafür müssen allerdings die Colosseum ausgebaut werden, neue Akteure, Tiere und Zubehör gekauft werden und schließlich die Programme geplant werden. Wer aber am Ende der fünf Tage die meisten Zuschauer in seinem Colosseum hatte (dabei spielt es allerdings keine Rolle, an welchem der fünf Tage das war), gewinnt das Spiel.

Kurz zum Aufbau des Spiels: in der Mitte befindet sich der Spielplan, auf dem auf einem Rundkurs von 36 Feldern bis zu fünf Colosseum gelegt werden, die (zu Anfang) jeweils zwei Felder des Rundkurses einnehmen. Auf diesen Rundkurs werden die sechs Figuren Kaiser, Konsuln (2x) und Senatoren (3x) auf Startpositionen gesetzt. Diese Figuren werden während des Spiels von allen Spielern bewegt, und wenn sie sich am Ende der Runde in einem Colosseum befinden, geben sie einen Bonus auf die Zuschauerzahl.

Dann werden Spektakelplättchen, die Gladiatoren, Musiker, Schauspieler, Priester, Löwen, Pferde, Schiffe, Wagen, Fackeln, Kulissen, Dekorationen oder Käfige zeigen (insgesamt 112 in jeweils verschiedener Anzahl) in ein Säckchen gesteckt (aus dem sie später gezogen werden). Die 40 Start-Spektakelplättchen werden an die Spieler verteilt, ebenso bekommt jeder Spieler zwei kurze Programme für den Beginn sowie ein wenig Geld. Diese Programme zeigen eine Kombination an Spektakelplättchen, die man für die Durchführung braucht, sowie die Zuschauerzahlen, die sie in das Colosseum locken.

Dann werden noch die verschiedenen Ausbauteile für die Colosseum sowie die weiteren (mittleren und langen) Programme neben den Spielfeldrand gelegt, die Märkte in der Mitte werden mit Spektakelplättchen bestückt, und es kann losgehen.

Jede der fünf Runden besteht aus den 5 Phasen **Investieren, Spektakelplättchen erwerben, mit Spektakelplättchen handeln, Veranstaltung aufführen** und **Abschlusszeremonie**.

Jede dieser Phasen wird immer erst von allen Spielern durchgeführt, bevor die nächste Phase beginnt. Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Investieren:

Während dieser Phase darf ein Spieler (sofern sein Geld dafür reicht) einmal investieren. Er kann entweder sein **Colosseum erweitern**, so dass es einen weiteren Platz des Rundkurses beinhaltet und längere Programme aufführen kann, ein **neues Programm kaufen** (egal, ob er es bereits aufführen kann oder nicht), einen **Luxusplatz einrichten** (+5 Zuschauer) oder eine Kaiserloge bauen (zwei statt einem Würfel bei der Bewegung der Figuren). Außer den

Programmen kostet jede Investition einen fixen Preis (10 Sesterzen für Erweiterung und Luxusplatz, 5 für Kaiserloge).

2. Spektakelplättchen erwerben:

Im Zentrum des Spielfelds befinden sich fünf Häuser, die jeweils drei Plättchen in zufällig gezogener Kombination vor sich ausliegen haben. Beginnend mit dem Startspieler darf nun jeder Spieler eine der Auslagen zur Versteigerung anbieten (Startgebot 8 Sesterzen). Jeder andere Spieler darf so lange mitbieten, wie er will oder es sich leisten kann, oder passen. Das zuletzt abgegebene Höchstgebot wird von dem entsprechenden Spieler gezahlt, er nimmt die Plättchen vom Spielfeld und nimmt an den folgenden Versteigerungen nicht mehr teil.

Je nachdem, wer die die Versteigerung gewinnt, werden die Plättchen wieder aufgefüllt, und es kommt zu den restlichen Versteigerungen. Der letzte Spieler erwirbt seine Plättchen immer für das Minimalgebot von 8 Sesterzen.

3. Mit Spektakelplättchen handeln:

Jetzt kann reihum jeder Spieler seine Spektakelplättchen mit den Mitspielern handeln. Für diese Verhandlungen dürfen lediglich Geld oder Plättchen geboten werden. War jeder Spieler einmal an der Reihe, und sind dann die Verhandlungen abgeschlossen, endet die Phase.

4. Veranstaltung aufführen:

Schließlich kann reihum jeder Spieler eine Veranstaltung aufführen. Dazu wirft er zunächst den Würfel (je nachdem einen oder zwei) und bewegt entsprechend der Augenzahl die Figuren im Uhrzeigersinn auf dem Rundkurs. Dabei kann eine Figur beide Augenzahlen weit gezogen werden, oder eine Figur je eine Augenzahl. Eine Augenzahl kann aber niemals auf mehr als eine Figur aufgeteilt werden. Dabei ist es wichtig, die Figuren entweder in das eigene Colosseum zu bewegen (was Bonus-Zuschauer bringt), oder auf bestimmte Felder des Rundkurses (was „Medaillen“ bringt, durch die man später entweder zweimal **Investieren**, ebenfalls Bonuszuschauer bekommen, gegen Geld tauschen oder die Figuren um ein paar Felder mehr bewegen kann).

Dann wählt der Spieler eines seiner Programme aus, welches er aufführen möchte. Die auf der Karte angegebene Spektakelplättchen-Kombination wird mit den Plättchen verglichen, die der Spieler vor sich ausliegen hat. Sind alle vorhanden, so bekommt er die volle Zahl an

Zuschauern. Fehlen allerdings ein oder mehr Spektakelplättchen, so gibt es Abzüge auf die Zuschauerzahl.

Zu den Zuschauern werden noch Boni durch Luxusplatz, sich im Colosseum befindende Figuren, vorher aufgeführte Spektakel, eventuell ausgegeben Medallien, Podien (s.u.) und Starkarten (geben Bonus für den Spieler mit den meisten Plättchen einer Sorte) dazugezählt, und die Gesamtzahl mit einem Zählstein auf der Skala am Rand des Spielplans festgehalten. Dann bekommt der Spieler die aktuelle Zuschauerzahl als Geld ausgezahlt. Ist die Zuschauerzahl jedoch kleiner als die Zahl einer vorhergehenden eigenen Aufführung (siehe Skala), bekommt der Spieler nur das Geld, der Zählstein wird aber nicht bewegt. Der Zählstein hält damit immer nur die aktuell höchste Zuschauerzahl aller Aufführungen des Spielers fest.

5. Abschluszeremonie:

in der letzten Phase muss nun noch jeder Spieler ein in der Aufführung genutztes Spektakelplättchen abgeben. Außerdem erhält derjenige Spieler mit dem höchsten Punktestand auf der Skala ein Podium für sein Colosseum (gibt 3 Bonus-Zuschauer) und muss schließlich dem Spieler, dessen Zählstein am Weitesten hinten steht eines seiner Spektakelplättchen geben (das dieser jedoch aussuchen darf). Das Spiel endet nach der fünften Runde. Der Spieler, der nun mit seinem Zählstein auf der Skala am Weitesten vorne steht, gewinnt das Spiel.

Ein schönes Design, Strategie, Taktik sowie Verhandlungsgeschick und ein bisschen Glück ergänzen sich hier zu einem spannenden Spiel ohne große Wartezeiten, das mit ca. 90 Minuten Spieldauer auch nicht zu lang ist und einen unterhaltsamen Abend garantiert.



Rollenspielvorstellung

Adventure!

Immer feste auf die Glocke – und cool dabei aussehen!

von Simon Rockenfelder

Seien wir mal ehrlich – Kämpfe im Rollenspiel sind oft ne ziemlich heikle Sache! Da schleicht die Gruppe durch den Dungeon/ die Stadt/ das Raumschiff/ die Konzernbüros, und plötzlich kommen um die Ecke 5 Orks/ 4 Stadtwachen/ 4 Wookies/ 6 Dronen. Würfel raus, Waffen gepackt, und feste druff - und hoffen, dass einem die Rollenspielgötter freundlich gesinnt sind. Schließlich will man den Charakter ja noch ein wenig spielen!

Und was tun, wenn um die Ecke eben nicht 5 Orks oder Dronen kommen, sondern gleich 50? Üblicherweise rennen – außer man ist auf einem Level angekommen, auf dem man Drachen mit dem kleinen Finger killt...

Aber für den Macho in uns Männern (und teilweise auch bei den Frauen) wäre es doch mal cool, so wie John McLane (Stirb langsam) einem Kugelhagel aus zig Maschinengewehren fast ohne ernsthafte Wunden zu entkommen, oder wie Indiana Jones sich mit gleich 25 Nazis eine Schlacht zu liefern, und gute Siegeschancen zu haben...

Apropos Indiana Jones – Helden wie Shadow (...und der Fluch des Khan), das Phantom, James T. (Wild Wild) West, Rick O'Connell (Die Mumie) und eben besagter Henry Jones Jr. haben schon so was Lässiges. Wie also wäre es, mal so Einen zu spielen? Einen echten Helden (mehr oder weniger), der gegen die Bösen kämpft, und trotz der schier unglaublichen Zahl an Gegnern nicht aufgibt...

Tja, dann – sollte man vielleicht zu „Adventure!“ greifen, dem Pulp-Action-Rollenspiel von White Wolf.

Als Setting – wie könnte es auch anders sein – ist natürlich die Pulp-Ära gewählt – genauer gesagt, die 20er Jahre. Die Welt ist noch von Wundern voll, die Wissenschaft hat eben noch nicht alles erforscht und entdeckt – die besten Voraussetzungen für ein richtiges Abenteuer. Und als wäre das nicht genug, hat einer der modernsten Wissenschaftler gerade vor kurzem die Z-Strahlen gefunden und erforscht. Unnötig zu sagen, dass es dabei zu einem Zwischenfall kam...

...naja, und nun gibt es eben auf der ganzen Welt einiges, was nicht mehr so leicht zu erklären ist. Und um die machtgierigen Bösewichte davon abzuhalten, diese Sachen selbst in die Finger zu kriegen und die Weltherrschaft an sich zu reißen, braucht es Helden, die sich mutig in den Weg stellen. Und dabei auch schon mal so zehn, zwanzig Handlanger verdreschen...

Was sind das also für Helden? Nun, kommen können sie von überall her, und wer sie sind spielt auch keine große Rolle. Seit dem Zwischenfall aber sind sie ein bisschen mehr als Menschen. Sie können schießen wie kein Zweiter, Flugzeuge fliegen wie der Rote Baron auf Speed, Gliedmaßen regenerieren, Gegenstände mit Gedankenkraft durch die Luft bewegen und metaphysische Apparate zum Beamen bauen. Kurz – sie sind einfach nur cool...

Ein Charakter setzt sich aus neun verschiedenen Attributen (Stärke, Wahrnehmung, Erscheinungsbild, Geschicklichkeit, Intelligenz, Manipulation, Widerstandskraft, „Köpfchen“ und Charisma) und diversen ihnen zugeordneten Fertigkeiten zusammen. Dazu kommen noch einige Vorteile sowie Willenskraft und Inspiration – zu denen komme ich weiter unten.

Diejenigen, die mit den üblichen White-Wolf-Produkten vertraut sind, werden jetzt mit dem Kopf nicken – alles schon mal gesehen. Und auch die Würfel, die man braucht, sind nichts Besonderes mehr – 10 zehneckige Würfel. Ein Test ist ebenfalls die gewohnte Kombination aus Attribut und Fertigkeit, wobei das Gesamtergebnis die Anzahl der Würfel festlegt, mit denen man würfeln kann.

Ein bisschen anders ist allerdings, dass jedem Attribut jeweils zwei bis sieben Fertigkeiten **direkt** zugeordnet sind, und zwar abhängig von der Kombinations-Wahrscheinlichkeit. Klingt kompliziert, heißt aber nur: die Fertigkeit wird am häufigsten mit dem zugeordneten Attribut zusammen gebraucht. Tests, bei denen Attribute mit anderen Fertigkeiten genutzt werden, sind dementsprechend auch seltener.

Wenn die Würfel geworfen werden (eben um einen Test zu absolvieren), braucht's jeweils eine 7 oder höher für einen Erfolg. Je mehr Erfolge man sammelt, desto besser das Ergebnis. Ohne Erfolg ist der Test gescheitert, und hat man

überdies noch eine oder mehrere Einsen gewürfelt, dann hat man sogar richtig daneben gehauen, und das Ergebnis ist entsprechend desaströs (anders als bei den früheren WW-Produkten löschen Einsen jedoch keine Erfolge). Soweit, so gut - bisher ist noch nichts Besonderes dabei, alles ziemlich Standard. Interessant wird es allerdings mit den Vorteilen. Da gibt es auf der einen Seite Hintergründe, die angeben, ob man Verbündete, viel Geld, intelligente Haustiere (Lassie läßt grüßen), besondere Gimmicks (einen Heißluftballon mit Traktorstrahl) oder gar ein Geheimversteck hat, oder einfach nur sauschwer zu finden ist. Wichtiger als die Hintergründe sind aber die Tricks (englisch: knacks), die ein Held hat. Da gibt es zum Beispiel den Trick „Kunstschütze“ (Trick Shot), bei dem jeder Schuß, der besonders erschwert wird (eben ein Kunstschuß sein könnte) sehr viel leichter als ein normaler Schuß wird. Dann gibt es den Trick „Risiko am Steuer“ (Navigation Hazard), bei dem verfolgende Fahrzeuge jeglicher Art sich vor noch so kleinen Schäden in Acht nehmen müssen, da sie bei der kleinsten Kollision explodieren oder sich überschlagen. Dann ist da noch die „Ein-Mann-Armee“ (One-Man-Army), die für jeden Gegner mehr, gegen den sie bzw. er kämpft, einen Bonuswürfel erhält. Oder der „Experte in Sekunden“ (Instant Expert), der alles kann, wenn er es schon mal irgendwo gesehen hat (wenn auch nur einmal). „Verneble die Sinne“ (Cloud the Mind) läßt einen Charakter quasi unsichtbar für Andere werden, mit „Optimiertem Metabolismus“ (Optimized Metabolism) kann man einfach alles verdauen. Und schließlich natürlich einige Tricks, um eben metaphysische Gimmicks zu basteln – wie Traktorstrahlen, fliegende Autos, Roboter und so weiter...

Jetzt haben wir unsern Helden gebaut und werfen ihn in das erste Abenteuer. Natürlich sind alle Umstände gegen ihn, und er findet sich in einer ausweglosen Situation wieder, aus der es einfach kein Entrinnen mehr gibt. Und nun? Es wäre nicht Pulp Adventure, wenn nicht irgendwie doch noch eine Möglichkeit da wäre, oder wenn nicht der Zufall zu Hilfe käme. Und dafür hat man dann die Inspiration. Befindet man sich nämlich in einer solchen Lage, kann man Inspirations-Punkte ausgeben, um als Spieler selbst die Szene so zu ändern (natürlich

eingeschränkt und mit Zustimmung der SL), dass es eben doch noch einen Ausweg gibt. Das Förderband, auf dem man auf die riesigen Hämmer zugefahren wird, bleibt plötzlich durch ein Steinchen im Getriebe hängen, und man kann gerade noch die Fesseln durchscheuern, bis es sich wieder in Bewegung setzt. Ein Erdbeben läßt den Türrahmen des sich mit Wasser füllenden Raumes brechen, so dass die Tür doch noch geradeso aufgehebelt werden kann. Der in den Abgrund stürzende Wagen fällt nahe genug an einem mit Lianen behangenen Mammutbaum vorbei, dass man sich hineinwerfen kann. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Und wenn es besonders cool und heroisch (aber immer noch in Grenzen plausibel) ist, wird man sogar dafür noch belohnt...

Willenskraft hatten wir noch nicht. Die braucht man, um Versuchungen zu widerstehen. Jeder Charakter hat nämlich neben einer Tugend (die ihm Willenskraft zurückgibt) auch ein Laster, das ihn (natürlich in den dümmsten Situationen) dazu bewegen kann, sehr dumme Dinge zu tun.

Oder man braucht sie für Erfolge, die man sich kaufen kann, wenn's mal wirklich brenzlich wird. Okay, und wie verhaut man jetzt bis zu zehn Gegner alleine – eben diese phantastischen Kämpfe, wie man sie aus solchen Filmen kennt? Dafür hat das System eine Unterscheidung zwischen Gegner-Klassen eingeführt. Da gibt es auf der untersten Stufe die Handlanger. Kommen n Scharen, können fast nix und werden nach Lust und Laune von den Helden niedergemäht. Dann kommen die Lieutenants – die eigentlichen Endgegner der einzelnen Abenteuer, die Bösewichte, die es zu schlagen gilt. Und zuletzt die Erzbösewichte, für die die Lieutenants arbeiten, die jedoch fast immer im Hintergrund bleiben und nur nach langen, Abenteuern und Kampagnen vielleicht einmal der letztendliche Gegner für die Charaktere sind.

Natürlich gibt es auch noch Gegner, die irgendwo zwischen Handlanger und Lieutenant stehen – die rechte Hand, der besonders angesehene Folterknecht, der chinesische Bodyguard usw. Aber auch die sind wesentlich seltener als eben die Handlanger, mit denen sich die Charaktere Tag um Tag herumschlagen müssen.

Das sind alles Zutaten für eine sehr unterhaltsame und action-lastige Rollenspielrunde. Zwar kann auch bei Adventure! ein Abenteuer aus Nachforschungen, komplexen Plots, Intrigen und Hintergründen bestehen – aber dann eben auf dem Dach eines rasenden Zuges, der auf den Abgrund zu hält, oder in einer brennenden Bibliothek, während die Gegner die unteren Etagen stürmen oder Ähnliches. Und noch eine Bitte zum Schluss – wenn möglich, versucht, das Original zu nutzen, dessen System ich oben auch kurz beschrieben hab. Die coolen Tricks, die Inspiration und all das Drumherum gehen in der neuen D20-Version einfach hoffnungslos unter...

Das Randgruppensystem: Inspectres

Von Eva Eßinger

Profil:

Inspectres- Paranormale Investigation und Terminierung

Disaster Machine Productions 2003

DMP2000

ISBN 3-936613-01-X

15 Euro/D



Haben sie das Zeug zum paranormalen Agenten?

Dann melden sie sich noch heute...

Ein herzliches Hallo an alle Freunde des gepflegt-sinnlosen Bier-und-Brezel-RPGs! Nicht mehr ganz neu (2003) aber umso schöner ist das in feinstem Ghostbustersambiente daher kommende Inspectres. Wie schon die Stellenanzeige auf der Rückseite des dünnen A4-

Heftes sagt, werden immer neue Agenten gesucht, denn Geister, Untote und allerlei artverwandtes Gesocks schlafen nicht und machen ordentlich Ärger.

Die Gruppe beginnt dabei zunächst wie in jedem anderen System auch mit der Charaktererschaffung. Diese klingt auch erst einmal recht einfach: neun W6 werden auf vier Fähigkeiten (Wissen, Athletik, Technik, Umgang) verteilt, dabei darf kein Wert eins unter- und vier überschreiten.

Da man aber nun jede Fähigkeit verflucht kreativ nutzen kann (Kämpfen läuft über Athletik. Nimmt man aber einen Schraubenzieher als Waffe, läuft es über Technik- sehr sinnvoll, wenn man einen untrainierten Automechaniker erschaffen hat...), dauert diese Phase trotzdem immer etwas länger.

Sind diese Würfel verteilt, dann bleiben die Werte dauerhaft so. Es gibt keine Erfahrungspunkte, keine Steigerungen, kein Powergaming.

Sind die Charaktere fertig, dann geht es weiter zum Erschaffen des eigenen Arbeitsplatzes. Ja, ihr habt vollkommen richtig gehört: Bei Inspectres legt ihr selbst den Arbeitsplatz eurer Charaktere fest.

Das funktioniert ganz ähnlich wie die Charaktererschaffung:

Man verteilt von der gewünschten Größe des Franchise abhängig viele Würfel (von fünf W6 für eine Neugründung bis hin zu 30 W6 für die Firmenzentrale) auf die Werte Bibliothek, Fitnessstudio und Kasse. Kann man sich nicht entscheiden, wohin Restwürfel kommen, dann gehen sie in die Bank über und können später ausgegeben werden.

Soweit, so gut.

Nun kommt der wahrhaft innovative Teil des Spiels, die Regeln, die ein ordentliches Potential zum absoluten Chaos besitzen:

Es gibt fast keine.

10 von knapp 70 Seiten Regelwerk beschäftigen sich mit den Spielregeln.

In der Hauptsache läuft das sonst nervige Gewürfele so ab:

Man würfelt mit der W6-Anzahl, die man vorher auf die entsprechende Fähigkeit verteilt hat, nimmt das höchste Ergebnis und guckt, was man denn jetzt damit anstellen kann. Und nun der Hammer, den jeder Spielleiter fürchtet:

Je nach Ergebnis, dabei gilt je höher desto gut, darf der Würfelnde mehr oder minder frei erzählen was denn da grade geschieht, also den Job des Spielleiters übernehmen.
Der Spielleiter ist dennoch gefragt, war der Wurf nicht eben gut, dann beschreibt er die Auswirkungen...und die können böse werden. Um das Ganze abzurunden gibt es noch eine weitere Fähigkeit, die Coolness. Die gibt's immer dann, wenn ein Stresswurf gut aus fiel, denn seien wir doch ehrlich, manchmal stresst so eine Arbeit schon...vor allem wenn man gerade von x Untoten angegriffen wird, dabei durch eine Treppe in eine noch größere Horde Untote fällt und dann, ja dann klingelt das Handy und die genervte Freundin seiert einen zu.
Das ist Stress pur. Wer den schafft, der ist echt cool.

Fazit:

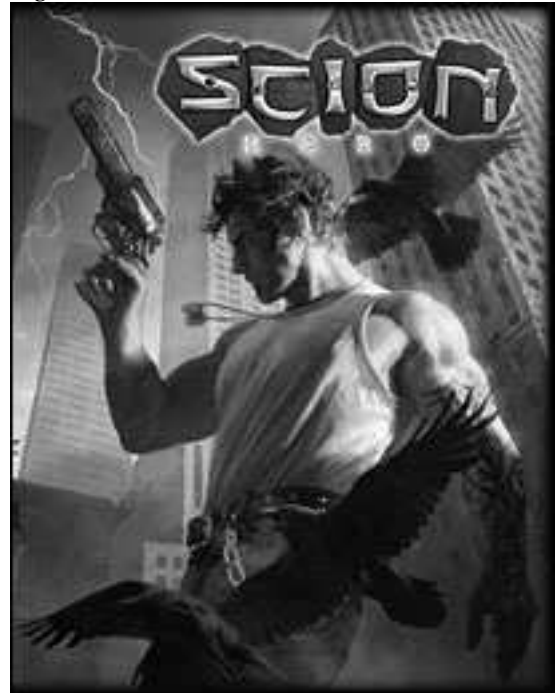
Inspectres ist eine lohnenswerte Anschaffung. Für 15 Euro bekommt man eine volle Packung Wahnwitz präsentiert, die man schnell und einfach Umsetzen kann. Das 70 Seiten umfassende Heft ist flott durchgelesen und besticht durch viel Charme und Witz. Das Layout überzeugt und ist passend.
Hat man sich erst einmal an das System gewöhnt, was durchaus seine Zeit dauern kann, dann hat man fast unbegrenzte Möglichkeiten der Geister- und Dämonenjagd, beliebig würzbar durch übernatürlich Agenten und schicke Techlevel- Vorschläge...
Bleibt nur zu sagen, wir hatten einen Riesenspass beim Austesten und garantieren euch Denselben.
Allerdings muss ich künftige Spielleiter warnen: Lasst euren Spielern erstmal ‚nur‘ ‚normale‘ Menschen zu – es wird auch ohne geistesgestörte cracksüchtige Taxifahrer, die eigentlich was ganz anderes werden wollten, chaotisch genug.
Der überschlaue Professor ist cool, der Taxifahrer macht ja dann was ganz anderes...der Goth sieht jetzt wirklich Gespenster! Das reicht. Glaub mir...aber diesen Fehler begehen viele – ich auch. Und dann wird es wirklich übel. Und macht auch keinen Spaß mehr.

Keep on playing!

Scion: Hero

von Jennifer Adamczak

Scion: Hero ist der erste Band aus einer Dreierreihe von Regelwerken, die laut White-Wolf Verlag nur noch von Abenteuerbänden ergänzt werden sollen.



Im Groben geht es darum, dass der Spieler einen Charakter verkörpert, dessen Elternteil ein Gott ist und der in den Kampf „Gut gegen Böse“ hineingezogen wird.

Man erfährt erst im Laufe des Spieles von seiner Herkunft, dass die Götter in Schwierigkeiten sind und ihre Kinder, die Scions (also auch dich), um Hilfe bitten die Welt zu retten. Also hilft man im Stile Hercules' den Hilflosen, kämpft gegen Monster und hat die Möglichkeit selbst zu einer Legende zu werden. Dies bietet auch die Option später durch seine Taten selbst von einem Helden zum Halbgott und vielleicht sogar zum Gott aufsteigen zu können.

Hierbei kann man natürlich aus verschiedenen Pantheons wählen. Es gibt die nordischen Götter (Aesir), die griechischen Götter (Dodekathen), die Ägypter (Pesedjet), die japanischen Götter (Amatsukami), die afrikanischen Voodoo-Götter (Loa) und die südamerikanischen Götter (Atzlànti).

Die verschiedenen Pantheons haben untereinander so eine Art Friedensvertrag, so dass man ohne Probleme Scions aus verschiedenen Richtungen spielen kann.

Die Geener sind die Titanen, bzw. deren Kinder, die aus ihrem äonen alten Gefängnis ausgebrochen sind und jetzt die Welt überfluten und versuchen sie zu beherrschen/sie zu vernichten. Dies gilt es mit allen möglichen Fähigkeiten, wie epischer Stärke, Gegenständen, wie instand Spartaner zum aufgießen, und Kampfgefährten zu verhindern. Dabei ist das Würfelsystem das von White-Wolf bekannte D10 Modell mit einigen Verbesserungen wie einem neuen Rundensystem (Tick-Scheibe), dass auch sehr gut auf andere Systeme übernommen werden kann, oder neuen Stundregeln. Das Spielgefühl liegt irgendwo zwischen der alten WoD, Exalted und Adventure, bedeutet also viel Spaß. Im Anhang befinden sich die Kurzregeln für Scion und ein erstes Abenteuer. Ich hoffe ihr habt Spaß beim Spielen!

Aufruf der Redaktion

Hallo, liebe Leser dieser Vereinszeitschrift. Habt ihr hier nicht gefunden, was ihr gerne lesen würdet oder von dem ihr denkt es könnte andere interessieren? Ist euch diese Ausgabe nicht aktuell genug? Dann meldet euch bitte bei der Redaktion! Wir sind für alle Ideen, Anregungen und – vor allem - Beiträge dankbar.

Der Weckruf wird einmal pro Halbjahr pünktlich zum DraCon erscheinen und auch in Zukunft kostenlos sein.

Redaktionsschluss der nächsten Ausgabe ist Sonntag, 31.8.2008

Zur Erinnerung:

Nächste Vereinsversammlung

- Sonntag der 20.04.2008

Termine & Veranstaltungen

Jugendtreff Ober-Olm:

Aicher-Weg 3, 55270 Ober-Olm

Jeden Dienstag ab 19:00 offener Rollenspieltreff, unter der ‚Aufsicht‘ von Chris Eßinger im JuZ.

Termine für Workshops und sonstige Veranstaltungen werden im Forum und auf der HP bekannt gegeben.

Jeden **1. Samstag** im Monat Vampire-LIVE der **Camarilla-Domäne Rheinhessen**
www.rheinhessen-live.de.vu

Kontaktadressen & Bankverbindung

- **Vereinsvorsitzender:**
Christian Eßinger
Vorstandsvorsitzender@zeitreisen-ev.de

- **Kassenwart:**
Jennifer Adamczak
J.Adamczak@gmx.net

- **Ansprechpartner /Mitgliederbetreuer:**
Maurizio Schiavone
ZeitReisenInfo@gmx.de

Protokollwart:
Dennis Zimmermann
The-old-dragon@t-online.de

- **Internet:**
www.ZeitReisen-eV.de

- **Bankverbindung:**
Bank Mainzer Volksbank
Empfänger: ZeitReisen e.V.
Kontonummer: 699 879 011
Bankleitzahl: 551 900 00

Beyond Space



von Enrico Hiemann

Antrag auf Mitgliedschaft für den
„Zeit Reisen e. V.“
Verein für Rollenspiel, Liverollenspiel und
erlebte Geschichte

Hiermit beantrage ich _____
Straße _____
Postleitzahl / Ort _____
E-Mail _____

Mitgliedsnummer _____ die Aufnahme in den „Zeit Reisen e. V.“.

Ich erkenne die Satzung und die Vereinsziele an und bestätige hiermit auch den Erhalt der Satzung.

Den Vereinsbeitrag von derzeit €12,- (für das ganze Jahr), bzw. €6,- (für das laufende halbe Jahr) werde ich innerhalb eines Kalendermonats auf das untenstehende Vereinskonto überweisen.

Kontoverbindung: Empfänger: Zeit Reisen e. V.

Kontonummer: 699 879 011

Bankleitzahl: 551 900 00

Mainzer Volksbank eG

Ort/Datum

Unterschrift Antragsteller

Bestätigung durch den Vorstand

Vorstand -1-

Vorstand -2-
