

Mittwoch, 18. August 2010

Kinder- eine andere Welt

Wie sehr ich aus der Übung bin, habe ich heute im Büro bemerkt.

Ein Arbeitskollege hat seine achjährige Tochter mitgebracht, die sich mit Buntstiften und Malbuch an einen Schreibtisch verzogen hat.

Plötzlich kam sie zu mir und fragte: "Kennst du Frau Denise?" Ich verneinte.

Nach zehn Minuten kam sie wieder an: "Kennst du Frau Denise?" Wieder verneinte ich. Sie verdrehte die Augen und sagte: "Mann, in Spiel! Kennst du Frau Denise?"

In Spiel? Ich überlegte. Gab es irgendwo eine Sendung, etwas im Internet, Nachbarn oder eine Veranstaltung die sich "in Spiel" nannte? Ich schaute sie ratlos an.

"Ich kenne kein In Spiel!"

Ihre Antwort: "Mann in Spiel! Kennst du Frau Denise?"

Ich stellte mich weiter begriffsstutzig an und sie begann die Geduld zu verlieren, bis ich schließlich begriff.

"Im Spiel!" Sie wollte mit mir spielen und ich sollte wohl ihre Kollegin darstellen. Und Frau Denise war wohl auch eine Kollegin - In Spiel!"

Im Laufe des Tages haben wir dann noch einen Geburtstagsgruß an Frau Denise unterschrieben, denn mittlerweile haben alle Kollegen begriffen, dass wir uns "In Spiel" befanden.

Jetzt verstehe ich, warum ich früher immer dachte, dass die Erwachsenen schwer von Begriff sind. Es ist eine andere Welt.

Geschrieben von pichen in Alltag um 18:08

Fenton ist da

Juhu!

Gestern, wann weiß ich nicht genau wurde mein zweites Patenkind (In Spe) geboren.

Sein Name ist Fenton. Eltern sind Marc und Sabrina.

Ein Foto habe ich auch schon. Er sieht noch etwas mürrisch aus, nach den Strapazen der Geburt ist das aber nicht verwunderlich.

Ich freu mich schon aufs den ersten Besuch.

Geschrieben von pichen in Alltag um 18:04

Freitag, 13. August 2010

Kinder -aus der Übung

Dass man älter wird merkt man an den Kindern.

Früher habe ich viel mit Kindern zu tun gehabt. Das ergab sich einfach, weil ich zwischen meinen Cousins und Cousinen die jüngste war und somit nicht mehr so richtig in ihre Gruppe hineinpasste. Also beschäftigte ich mich auf Familienfeiern mit der nächsten Generation. Den Kindern der Cousins und Cousinen.

Ich hatte demzufolge oft eine Horde Kinder um mich, die mich heiss und innig liebte - wahrscheinlich vor allem weil ich sie ernster nahm als andere "Große". Diese Standardkommentare wie: "Ja echt? Das ist ja toll!" In diesem typischen Tonfall, in dem man mit Kindern spricht und der kein echtes Interesse vermuten lässt, kamen bei mir nicht vor.

Jetzt habe ich aber einige Jahre überhaupt nichts mit Kindern zu tun gehabt. Aus dem Alter, in dem man mit den Eltern zu Verwandtenbesuchen geht, sind lange vorbei. In meiner näheren Bekanntschaft sind die Kinder noch im Kleinkindalter und ich selbst habe auch noch keine Kinder.

Kurzum, ich bin total aus der Übung. Als ich vor Kurzem alte Freunde wieder traf wurde es mir zum Verhängnis. Ich hatte ihren kleinen Sohn das letzte Mal gesehen als er 3 war. Jetzt aber ist er 8 und ein richtig cleveres Kerlchen. Ich hätte mich gerne ein Bisschen mit ihm beschäftigt. Aber ... wie redet man mit Kindern?

Dabei war die Situation für mich sogar denkbar einfach. Der Kleine setzte sich von sich aus mit seinem Stück Torte neben mich und begann mir zu erzählen was er so in seiner Freizeit macht. Und ich? Mir fiel nichts anderes ein als in diesem typisch erwachsenen Tonfall zu sagen: "Ja echt? Das ist ja toll!"

Ich habe mir redlich vorgenommen, wieder in Übung zu kommen, denn so ein "Ja echt? Das ist ja toll"-Erwachsener will ich nicht sein.

Geschrieben von pichen in Alltag um 21:47

Mittwoch, 11. August 2010

10 bis -2 Dinge, mit denen du deine Spieler in den Wahnsinn treiben kannst

- 10) Sei sparsam mit Informationen. Wenn die Spieler drei Spielabende lang den Hinweis übersehen haben, der sie weiterbringen würde, sind sie selber schuld. Weitere Schubser in die richtige Richtung sind nicht notwendig.
- 9) Sag deinen Spielern, dass sie ihr Charakterkonzept zugunsten des Spielverlaufs hin und wieder etwas vernachlässigen sollten. Dann dreh ihnen einen Strick daraus.
- 8) Tauche verspätet zu den Spielsitzungen auf, dann eröffne deinen Spielern nach zwei Stunden Spiel, dass du einen Termin hast und jetzt gehen musst.
- 7) Würfel immer offen. Wenn ein Spieler einen lang gehegten und geliebten Char durch einen schlechten Wurf verliert, kannst du da ja auch nichts für. Schummeln für die Spieler ist was für Turnbeutelvergesser!
- 6) Erstelle authentische Handouts auf vergilbten Papier, die zwar gut aussehen, aber vor allem im Kerzenlicht schwer zu lesen sind. Der Text sollte jeweils mindestens sechs Seiten betragen und dem Spiel nur zur Atmosphäre, nicht zur Lösung des Falles dienen. Sorge dafür, dass die Spieler nicht wissen, welche Handouts wirklich relevant sind. Lehne dich zurück und schaue in ihre verzweifelten Gesichter.
- 5) Beginne mit deinen Spielern ein Setting in den 1990ern und dann, wenn sie richtig heiss auf das Thema sind, bugsier die Charaktere in eine Fantasywelt.
- 4) Achte bei deinen Spielern auf die korrekte Einhaltung der Regeln auch bei Kleinigkeiten. Ignoriere die gleichen Regeln, wenn sie dich in deiner Planung behindern. Begründe das deinen Spielern mit den Worten: "Man muss auch mal von den Regeln abweichen können wenn das Rollenspiel es erfordert!"
- 3) Beschreibe deinen Spielern einen leeren Raum. Sobald alle drin sind, lass die Tür zufallen und 5 Oger auftauchen. Begründe die Anwesenheit der Oger damit, dass sie einen vortrefflichen Versteckenwurf gemacht haben.
- 2) Ignoriere generell Charaktere von Spielern, die beim aktuellen Spielabend nicht dabei sind. Es spielt keine Rolle ob der Charakter den Anfang des Runs mitgemacht hat und jetzt eigentlich mit allen anderen im Hauptquartier des Megakons stehen müsste. Er ist nicht da und hat Kopfschmerzen und wird nichts tun was der Gruppe etwas nutzen könnte. Besonders witzig ist das, wenn es der einzige Charakter ist, der Schlösser knacken kann und das Ziel des Runs ist, in einen verschlossenen Raum vorzudringen.
Lasse deine Spieler einen vollen Spielabend lang an einem Rätsel herumprobieren, verrate ihnen aber nicht, dass nur der Magier, dessen Spieler erst nächstes Mal wieder dabei ist, die Fähigkeit hat, das Rätsel zu lösen.
- 1) Spieler, die ihren Charakter zuhause vergessen haben müssen bestraft werden. Erschwere ihnen generell alle Proben, zweifel die aus der Erinnerung hingekritzelten Attributswerte an und konfisziere ihre Ausrüstung. Sie können eh nicht beweisen, dass sie sie haben!
- 0) Wähle für eine Gruppe, die sich besonders selten trifft, auffallend lange und komplizierte Plots. Sollten die Spieler am Anfang eines neuen Spielabends einen Teil ihrer letzten Ergebnisse vergessen haben, hilf ihnen nicht auf die Sprünge. Sie hätten es sich ja aufschreiben können! NSCs (Nichtspielercharaktere) lassen sich auch ganz besonders schön spielen, wenn sie beleidigt sind, weil die Spieler (nach einem Tag Spielzeit und 3 Monaten Echtzeit) ihre Namen vergessen haben.
- 1) Lass dich gar nicht auf das Argument ein, dass es doch logisch wäre, dass Leute, die schon Stunden lang im Dunkeln herumlaufen sind, wahrscheinlich recht schnell merken würden, dass eine Taschenlampe sinnvoll ist. Wer vor dem Dungeonbesuch keine Lampe aufgeschrieben hat, der hat keine, scheiß auf die Logik!

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 23:14

10 bis -1 Dinge, mit denen ihr euren Spielleiter in den Wahnsinn treiben könnt

- 10) Kreativität ist alles! Auch die best durchdachte Gruselszene kann durch das anbringen eines klug platzierten Witzes wunderbar aufgelockert werden. Sorgt aber dafür, dass dem Spielleiter keine Wurfgeschosse zur Verfügung stehen, mit denen er derlei Aktionen sanktionieren könnte.
- 9) Vermeidet stereotype Spielweisen. Nur weil in der Kneipe ein Zettel hängt, auf dem holde Recken zur Rettung einer Prinzessin gesucht werden, bedeutet das nicht, dass eure Helden sich dafür interessieren müssten. Wenn euer Char des Nachts aufwacht und seltsame Geräusche hört, warum bitteschön sollte er diesen auf den Grund gehen? Es wäre doch viel logischer sich unter der Decke zu verstecken und ... warum bitte sollte dieser Mr. Johnson irgendwie relevant sein?
- 8) Good Will Aktionen sind unlogisch und schaden dem Charakterspiel. Rollenspiel ist das Spielen einer Rolle. Ihr habt jedes Recht, euch einen Charakter mit einer schweren Kindheit und ohne jegliche sozialen Fähigkeiten zu bauen, der zusätzlich alle in der Gruppe befindlichen Charakterrassen hasst. So etwas erfordert natürlich umfangreiches rollenspielerisches Talent, aber das ist euch ja in die Wiege gelegt und deswegen wird es auch niemanden stören, dass euer Charakter, der erst nach Stunden mühevollster Zusammenführung in die Gruppe integriert werden kann, nun jeglichen Versuch der Gruppe unterbindet, ihn für das Abenteuer zu interessieren.
- 7) Hinweise sind was für Weicheier! Packt alle Handouts, die euch der Spielleiter gibt ein und würdigt sie nach kurzer Betrachtung keines Blickes mehr. Sie haben sicher nichts mit der Lösung des Abenteuers zu tun. Auch der Landstreicher, der jeden Tag vor dem Tatort hockt und bettelt, ist sicher kein relevanter Informant. Lehnt euch einfach zurück, verschränkt die Arme vor der Brust und sagt mit einem vorwurfsvollen Blick auf den Spielleiter: "Ich weiss nicht was wir machen sollen!"
- 6) Erledigt nichts, was auch von einem NSC (Nichtspielercharakter) erledigt werden könnte. Beschwerd euch am Ende des Abenteuers darüber, dass es für euch zu wenig zu tun gab.
- 5) Würfelt alles aus, auch wenn der Spielleiter euch nicht dazu aufgefordert hat. Gerade Proben auf soziale Fertigkeiten wie Überreden, Menschenkenntnis und Verführen ersparen oft lästiges Rollenspiel und damit Zeit. Wenn der Spielleiter etwas geschehen lässt, das durch einen eurer eigenständigen Würfe hätte entdeckt und verhindert werden können, wendet Regel Nummer 1 an.
- 4) Wenn ihr keine Idee habt, wie ihr das Abenteuer in einem Schritt lösen könnt, vermeidet es, einen kleinen Schritt auf die Lösung zuzugehen. Nur ein großer Erfolg ist ein richtiger Erfolg. Wollen andere Spieler einen Weg einschlagen, den ihr nicht nachvollziehen könnt, redet so lange auf sie ein, bis auch sie diesen Schritt nicht mehr tun wollen. Dann lehnt euch zurück, schaut den Spielleiter mit einem vorwurfsvollen Blick an und sagt: "Ich weiss nicht was wir machen sollen!"
- 3) Eine Stunde nach der Zeit ist des Rollenspielers Pünktlichkeit. Gewöhnt den Spielleiter daran, dass ihr immer erst eine Stunde nach der vereinbarten Zeit eintrudelt. Sobald er sich darauf eingerichtet hat, kommt pünktlich! Beschwerd euch darüber, dass das Ausdrucken der Handouts den Spielbeginn verzögert.
- 2) Brecht in schallendes Gelächter aus, wenn ein neuer Spielleiter versucht, eine gruselige Szene mit der passenden Musik zu untermalen. Er weiss nicht, dass ihr so etwas nicht gewohnt seid, aber er wird es lernen.
- 1) Besteht auf die Regeln. Nichts ist interessanter für den Spielleiter und die Spieler als eine Regeldiskussion mitten in der Kampfszene! Zieht alle Register! Schlagt die entsprechende Stelle im Regelbuch nach, selbst wenn ihr nicht so genau wisst wo sie zu finden ist. Zieht auch andere Bücher zu Rate und ignoriert die tödlichen Blicke eurer Mitspieler. Die sind nur neidisch, dass sie die Regeln nicht so gut beherrschen wie ihr!
- 0) Ihr habt das Monsterhandbuch gelesen und jeder soll es wissen! Sobald ihr eine Ahnung habt, was für ein Wesen der Obergegner des Cthulhu Abenteuers sein könnte, ruft es heraus, am Besten noch mit allen relevanten Werten und der Art und Weise, wie es am besten zu töten ist. Nicht nur der Spielleiter wird euch dafür zutiefst dankbar sein.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 23:13

Montag, 9. August 2010

Das Dornenreich ist down

Hi Dornenreicher,

es hat in de letzten Monaten immer wieder Serverausfälle im Dornenreich gegeben, aber bisher war nur Forum und Homepage davon Betroffen. Wir rätseln schon seit langem an dem Problem herum, aber bisher sind wir zu keinem Ergebnis gekommen. Die Serverausfälle sind mysteriös. Bisher war die Sache aber schon deswegen weniger tragisch, weil sie sich durch einen Neustart des Apache Servers beheben ließ.

Jetzt aber hat sich die Situation zugespitzt.

Wer innerhalb der letzten 24 versucht hat, in den Dornenreich Chat oder ins Forum zu kommen, der wird im besten Fall eine Fehlermeldung bekommen haben. Das komplette Dornenreich ist down, und im Moment kann ich leider gar nichts daran ändern.

Ich komme nicht einmal mehr über den SSH Zugang auf den Server. Da scheint es ein Problem mit der VM zu geben, auf der das DR läuft, und Flip, der das Problem beheben könnte, ist im Urlaub. Ich habe ihm schon auf den Anrufbeantworter gesprochen und hoffe, dass er sich bald darum kümmert, das DR zumindest rudimentär wieder zum Laufen zu bringen.

Hoffen wir mal, dass das innerhalb der nächsten Stunden noch klappt. Versprechen kann cih leider nichts.

Gruß Pichen (ein DR Admin)

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 20:00

Freitag, 6. August 2010

Zuviel des Guten

Früher zu meinen Anfangszeiten im Rollenspiel habe ich nur DSA gespielt. Ich war Schüler, hatte also auch genügend Zeit um regelmäßig ein- manchmal sogar zweimal die Woche zu spielen. Damals hatte ich keine Probleme, mir die Regeln zu merken - selbst wenn sie mal etwas komplizierter wurden.

Heute ist das anders. Heute spiele ich einmal die Woche DSA. Mitten in der Woche nach der Arbeit. Da bin ich schon alleine weniger auffassungsfähig als damals nach der Schule.

Aber das ist nicht das Einzige. Unregelmäßig kommt noch vieles mehr dazu.

Als langjähriger Rollenspieler habe ich natürlich Kontakt zu sehr vielen Rollenspielern in der Umgebung. Ausserdem gibt es da ja noch das Internet, was auch noch die Kontaktaufnahme erleichtert.

Mittlerweile habe ich eine Chhulhu und eine Vampire Dark Ages Runde, die sich ein mal im Jahr trifft, zwei unregelmäßige Shadowrun Runden, eine Werewolf Runde, die sich hin und wieder trifft und eine Vampire Maskerade Runde. Dazu kommen noch jene Spontanspiele, die dann entstehen, wenn viele Rollenspieler sich an einem Ort treffen.

Man probiert ja gerne mal was aus, die Settings sind ja auch alle sehr interessant, doch ich komme mit den Regeln langsam nicht mehr zurecht. Nicht nur dass DSA sich von einem sehr einfachen System zu dem kompliziertesten System entwickelt hat, das ich kenne. Nahezu jedes Rollenspielsystem hat mittlerweile ein Initiativesystem. Diese Initiativesysteme funktionieren auch noch sehr ähnlich, aber nie gleich. Selbst bei den verschiedenen White Wolf Systemen, die wir natürlich auch in unterschiedlichen Versionen spielen, gibt es da Unterschiede.

Zumal kommt dazu, dass ich viele Systeme sehr selten spiele und seit ich arbeite kaum noch Zeit dazu habe, mich regelmäßig mit den Regeln zu befassen.

Wenn ich mal eine Stunde Luft habe, weiss ich weitaus besseres als mich mit einem Regelwerk auf die Couch zu setzen.

So kommt es also dazu, dass ich immer wieder angelernt werden muss wenn es um Initiative, Kampf, oder den Einsatz von Sonderfertigkeiten geht. Eine Sache, die ich nämlich gar nicht mag ist, das Nachschlagen von Regeln während des Spiels, das natürlich auch dadurch erschwert ist, dass ich mich in den Büchern nicht mehr auskenne.

Wenn ich Spielleiter bin, frage ich entweder einen Spieler, der die Regeln kennt, oder denke mir spontan eine Regel für die Einzelsituation aus.

Das klappt sehr gut, als Spieler jedoch muss ich mich an die im Regelwerk festgelegten Regeln halten.

Und das wird für mich mehr und mehr ein Problem.

Das einzige System, bei dem ich nicht so viele Probleme habe ist Cthulhu. Dieses System ist bisher seiner Linie treu geblieben und kommt mit einem recht spartanischen Satz an Regeln aus, der glücklicherweise noch kein ausgewogenes und faires Punktesystem für die Erschaffung beinhaltet.

Man braucht eine halbe Stunde, um einem Neuen die Regeln zu erklären und einen Charakter mit ihm zu bauen. Das Kampfsystem ist relativ einfach.

Doch selbst hier stehe ich manchmal vollkommen auf dem Schlauch.

Man wird alt :)

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 07:38

Donnerstag, 5. August 2010

Spruch des Tages

Cheffe:

Der Azubi ist Segen und Fluch zugleich.

Ein Segen für den Geldbeutel und ein Fluch für die Nerven

Geschrieben von pichen in Alltag um 14:54

Sonntag, 1. August 2010

Vegetarier

Ich bin (k)ein Vegetarier.

Ich mag Fleisch, ich finde Fleisch nicht ekelig und ich habe auch nichts dagegen, wenn beim Grillen der Saft von einem Steak auf meinen Gemüsespieß läuft.

Aber ... ich esse kein Fleisch. Ich habe einfach irgendwann mal festgestellt, dass ich viel weniger Hautprobleme habe, wenn ich auf Fleisch verzichte. Ich habe keine Ahnung, ob es nur eine bestimmte Fleischsorte ist, die ich nicht vertrage, oder ob es allgemein Fleisch ist. Ich will es auch nicht ausprobieren. Ich lasse es einfach weg, und gut ist!

Ich esse Fisch, ich esse Eier, Milchprodukte und und und. Das alles ist unproblematisch.

In die Gruppe der Vegetarier falle ich schon deswegen nicht hinein, weil ich Fisch esse. Dennoch bezeichne ich mich als einer. Es ist einfach leichter. Bevor ich den Leuten, bei denen ich zum Essen eingeladen werde in allen Einzelheiten erkläre, was ich esse und was nicht, bin ich einfach Vegetarier, mit dem Begriff kann jeder etwas anfangen.

In meinem Bekanntenkreis wandeln mittlerweile eine ganze Menge "Vegetarier" herum. Es gibt welche, die wirklich nur auf Fleisch verzichten, aber so wie ich Fisch essen, und es gibt welche, die ernähren sich vegan und verzichten völlig auf alle Nahrungsmittel an deren Produktion tierische Produkte beteiligt sind.

Ich finde das hochinteressant und mich interessieren die Gründe, aus denen diese Leute auf dieses Nahrungsmittel verzichten.

Eine Freundin von mir hat beispielsweise mit 14 in einer Trotzphase aufgehört Fleisch zu essen und einfach nicht mehr damit angefangen. Da spielen überhaupt keine moralischen Bedenken eine Rolle. Sie isst es einfach nicht.

Andere finden es nicht gut wenn Tiere geschlachtet werden oder begründen es so, dass sie selbst niemals ein Tier töten könnten und deswegen auch nicht wollen, dass andere es für sie tun.

All diese Meinungen sind OK. Und es ist völlig irrelevant, dass auch wenn Person X das Fleisch nicht mehr kauft, die Kuh Y trotzdem geschlachtet wird und das Essverhalten einzelner sicher keinen Einfluss darauf hat, dass Tiere für die Massenproduktion geschlachtet werden.

Von Fleischessern höre ich aber immer wieder solche, oder ähnliche Äußerungen:

"Wenn sie schon Vegetarier sind, dann sollen sie auch konsequent sein. Ich verstehe nicht warum sie sich dann Tofuwurstchen oder ähnliches auf den Grill legen. Das ist schließlich nachgemachtes Fleisch. Dann sollen sie auch Sachen essen, die nicht wie Fleisch aussehen. Sowas kann ich nicht ernst nehmen!"

Warum? Es geht schließlich darum, kein Fleisch zu essen, und wenn in dem Ding, das wie ein Schnitzel aussieht, nur Möhren und Kartoffeln sind, dann ist das doch in Ordnung. Und ... warum eigentlich soll sich denn ein Vegetarier vor einem Fleischesser rechtfertigen?

Wenn jemand ein Nahrungsmittel nicht essen möchte, aus welchen Gründen auch immer, dann hat niemand das Recht, ihm diese Meinung schlechtzureden. Es schadet niemanden, wenn jemand etwas nicht tut.

Allerdings möchte ich auch nicht von Vegetariern angegriffen werden, weil ich Fleisch essen ok finde.

Ich selbst könnte niemals ein Tier töten und ich kann nicht nachvollziehen, dass Bauern so ein Tier päppeln und aufziehen und dann zum Schlachter bringen. Nun gut, ein Großbauer wird zu seinen Tieren keine großartige emotionale Bindung haben, aber der Kaninchenzüchter von nebenan hat diese schon.

Trotzdem würde ich das Fleisch dieser Tiere essen, wenn ich es vertragen würde und ich bin froh, dass es Leute gibt, die dafür bezahlt werden, Tiere zu töten.

Dieser Gedanke, vor Vegetariern angebracht, wurde als Doppelmoral ausgelegt. Einerseits nicht verstehen, dass Menschen ihre Tiere töten, andererseits aber das Fleisch essen.

Ich persönlich halte es aber nicht für doppelamoralisch, denn es geht mir nicht darum, dass das Tier getötet wird, sondern darum, dass eine emotionale Bindung zu dem Tier besteht.

Wenn ein Mensch irgendwo auf der Welt stirbt, ist das tragisch, aber mich persönlich berührt es nicht, solange ich ihn nicht gekannt habe. Wäre es aber ein Freund von mir, würde die Sache ganz anders aussehen.

Das eigene Kälbchen zur Schlachtbank zu führen wäre für mich, die ich nicht ländlich aufgewachsen bin, vollkommen unvorstellbar. Menschen, die damit aufgewachsen sind, haben da eine andere Einstellung. Und das ist auch gut so. Andernfalls würde unsere Wirtschaft nicht funktionieren. Wirtschaft basiert auf dem Umstand, dass Menschen für Geld Dinge tun, zu denen andere nicht fähig sind.

Wenn ich manche Vegetarier so höre, habe ich das Gefühl, sie wollten mir eigentlich folgendes vermitteln: "Wenn alle Menschen kein Fleisch essen würden, würden auch keine Tiere mehr getötet. Und das wäre gut!"

Ich denke, das ist nicht richtig.

Machen wir doch mal das Gedankenexperiment. Wenn niemand mehr Fleisch essen würde, würde die Fleischindustrie zusammenbrechen. Die typischen Masttiere wie Schweine und Kühe würden nach und nach aus der Tierwelt verschwinden, denn es wäre für den Menschen nicht mehr rentabel, sie zu halten. Natürlich ist durch die wirtschaftliche Nutzung dieser Tiere, die Artenvielfalt sehr geschrumpft. Man züchtet halt lieber das, was mehr Ertrag bringt. Würden diese Tiere aber keinen Ertrag mehr bringen, würden sich nur noch Zoos und Liebhaber für deren Erhaltung interessieren.

Auswildern wäre ebenfalls keine Alternative. Zum Einen gibt es in der westliche Welt kaum noch Gebiete, in denen das ginge, zum anderen würden die Schweine über kurz oder lang anfangen, die Felder der Bauern zu plündern. Milchkühe wären wegen der Milch noch nützlich, aber wohin mit den ganzen jungen Bullen? Alle paar Jahre muss eine Kuh kalben, sonst gibt sie irgendwann keine Milch mehr. Jetzt ist es so, dass ausgewählte Bullen Zuchtbullen werden, während die anderen relativ früh geschlachtet werden. Äße keiner mehr Fleisch, müsste man sich dieser zusätzlichen Esser, die für den Bauern keinerlei Profit bringen, ebenfalls entledigen. Sie würden also trotzdem geschlachtet, nur dass das Fleisch dann ungenutzt vernichtet würde.

Das wiederum ist eine Sache, die mir nicht schmeckt. Es reicht schon, dass heutzutage Überproduktionen an Nahrungsmitteln massenweise vernichtet werden. Das muss nicht noch mehr werden. Vor allem ist diese Vorstellung sehr beängstigend, wenn man sich vor Augen führt, dass in anderen Teilen der Welt immer noch gehungert wird. Vegetarismus ist eine Sache, die nur möglich ist, weil wir in einer Luxusgesellschaft leben. Es ist das bewusste Verzicht auf Fleisch und tierische Produkte.

Wir können es uns aussuchen. Viele Leute können das nicht. In ärmeren Ländern wird oft fleischlos gegessen, weil sich die meisten Leute einfach keines leisten können. Kommt so eine Familie aber an Fleisch, wird sie sicherlich nicht angeekelt den Kopf schütteln sondern es als willkommene Ergänzung des Speiseplans annehmen.

Fleisch ist ein großer Energielieferant. Energie die Für Menschen, die überwiegend harte, körperliche Arbeit verrichten, sehr wichtig ist.

Für uns Couch-Potatoes ist es allerdings ziemlich egal. Wir können auch problemlos ohne.

Der Mensch hat sich im Laufe seiner Entwicklung von einem Pflanzenfresser (Beisp. Homopithecus) zu einem Allesfresser gewandelt. Das liegt schlicht und einfach daran, dass die Evolution beherrscht ist vom Überleben des Stärkeren und stärker waren die, deren Verdauungssystem und deren Gebiss dazu fähig war, Fleisch zu verarbeiten. Mir kann niemand erzählen, dass der Mensch nicht dazu gemacht ist, Fleisch zu essen. Das trifft auf einige unserer frühen Vorfahren zu, sicher aber nicht auf uns, den Cro Magnon Mensch. Unser Gebiss hat sowohl Zähne, mit denen das Zermahlen von Pflanzenfasern möglich ist, als auch Reißzähne und Schneidezähne, mit denen Fleisch zerkleinert werden kann.

Unsere Augen sind nach vorne gerichtet, wie es bei Raubtieren der Fall ist. Die Augen von Pflanzenfressern liegen in der Regel seitlich, was ihnen eine Jagd erschweren würde, ihnen aber einen guten Überblick und damit bessere Chancen zur Flucht ermöglicht.

Unser Magen- und Darmtrakt weist sicherlich auch einige Besonderheiten auf, die das Verdauen von sowohl tierischen, als auch pflanzlichen Nahrungsmitteln ermöglicht, aber um hier ins Detail zu gehen, kenne ich mich zu wenig mit Biologie aus.

Fakt ist aber: Wir haben uns, was sie Ernährung betrifft, zu einem eierlegenden Wollmilchschwein entwickelt, das eigentlich die meisten Arten von Nahrungsmitteln verdauen kann. Wir haben die Wahl. Und da wir auch in der glücklichen Lage sind, in einer Gesellschaft des Überflusses zu leben, kann sich jeder von uns aussuchen, was er essen und nicht essen will.

Also: Esst was ihr wollt, aber erzählt mir davon :)

Mittwoch, 28. Juli 2010

Love Parade Panik - Es wird immer peinlicher

Jetzt sollen schon die Opfer eine Mitschuld an der Panik haben.

Es ist wirklich spannend, wie die Verantwortlichen dieser Katastrophe plötzlich versuchen, ihren Hals aus der Schlinge zu ziehen. Gut zu Gesicht gestanden hätte ihnen, die Schuld gemeinsam einzugestehen aber man schiebt lieber die Schuld auf alle anderen.

Jetzt behauptet ein Panikforscher namens Schreckenbergs auch noch, die Opfer hätten eine Mitschuld. Es wäre nichts passiert, hätten sie nicht versucht über eine ungesicherte Treppe zu steigen.

Es ist also völlig in Ordnung eine so große Menschenmenge in einen vergleichsweise kleinen Tunnel zu stopfen und sie dort stundenlang warten zu lassen?

Es ist auch niemand auf die Idee gekommen, dass junge Leute, die wahrscheinlich auch zu einem großen Teil alkoholisiert sind, in solch einer Situation möglicherweise nicht ganz so geistesgegenwärtig reagieren, wie man es gerne hätte?

Ich habe mal in einer ähnlichen Situation gesteckt. Bei den ersten Hardpop Days in Bremen hat man uns auch in einem abgesperrten Bereich zusammengepfercht warten lassen. Es gab nur zwei Kassen, an denen fast jeder Gast auf Waffen untersucht wurde, bevor er aufs Gelände durfte.

Ich habe etwa eine halbe Stunde in diesem Gedränge verbracht und ich kann mich erinnern, wie schwer es war, in der Situation ruhig zu bleiben.

Ganz in meiner Nähe hat plötzlich jemand angefangen herumzupöbeln und ich bin heilfroh, dass die Leute um ihn herum (Wohlgemerkt wild aussehende Punks und Metalfans), die Situation dadurch unter Kontrolle brachten, dass sie ruhig blieben und ihn beruhigten.

Ein falsches Wort hätte hier ebenfalls zu einer Eskalation führen können, nur da hätten wir noch ein paar UZäune niederrennen, oder über den Kassenbereich flüchten können.

Wenn die Begrenzungen aber aus Mauern bestehen, sieht das ganz anders aus. Wenn man in einem Tunnel steht und hin und her gedrückt wird, ist es doch auch klar, dass Leute versuchen, der unerträglichen Situation so schnell wie möglich zu entkommen.

Wer bitte hatte denn den Gästen erzählt, dass zu den Regeln gehört, wie Vieh zusammengedrückt still zu halten bis sich das erdrückende Gedrängel endlich auflöst?

Wer bitte hat das Recht sich zu erdreisten, bei dieser eigentlich schon vorprogrammierten Panik die Schuld auch noch bei den Opfern zu suchen?

Jedem sollte klar sein, dass die Katastrophe bei der Loveparade 2010 auf eine nicht nur kurzsichtige, sondern geradezu blinde Organisation zurückzuführen ist. Wie kann man denn davon ausgehen, dass eine Masse von weit mehr als 1000 Leuten auf engstem Raum zusammengedrängt die Ruhe bewahrt?

Warum also wird immer noch davon geredet, dass man herausfinden muss, was schief gelaufen ist?

Geschrieben von pichen in Alltag um 07:51

Samstag, 26. Juni 2010

Spiele mit der Psyche oder ... Schach mit Worten

Ich weiß nicht genau, in welche Kategorie ich das hier einordnen soll. Passen würde es in mehrere. 3 Mal nachgedacht, Alltag, Rollenspiel ... irgendwie passt es überall ein wenig.

Auf jeden Fall geht es um Verantwortung und Wortwahl.

Worte können ungemein mächtig sein, ob nun in geschriebener Form oder gesprochen. Gerade im Chat fällt das ganz besonders ins Gewicht, weil man da recht viel Zeit hat, seine Wortwahl zu überdenken. Ein weiterer "Vorteil" ist, dass die Person, die mit im Chatraum ist, meistens allein vor ihrem Rechner sitzt und somit viel empfänglicher für Beeinflussung ist, als ein Mensch in Gesellschaft.

Eine Zeit lang habe ich gerne mit diesem Phänomen herumgespielt. Ich habe mir folgendes zunutze gemacht: Je älter wir werden, desto "normaler" werden wir! Das zeigt sich vor allem darin, dass wir viele Meinungen und Verhaltensweisen als vollkommen normal annehmen und nicht mehr hinterfragen, wie es möglicherweise ein Kind tun würde. Man macht halt einige Dinge einfach so wie sie jeder tut - selbst wenn dieses Verhalten bei genauerer Betrachtung vollkommen nutzlos ist.

Ich habe für einen Rollenspielchat ein Kind kreiert. Es sollte etwa 6 Jahre alt sein, aus einer Bauernfamilie stammen, und von der Welt noch relativ wenig mitbekommen haben. Dafür sollte es aber recht viel Intelligenz mitbringen. Dann habe ich mir überlegt, wie das Allgemeinwissen eines solchen Kindes aussehen könnte. Ich habe mich für einen recht kleinen Pool an Wissen entschieden und für eine sehr ausgeprägte Kombinationsfähigkeit. Ausserdem sollten der Charakter 2-5 eherne Regeln von der Großmutter/ Tante/ Mutter als unumstößlich akzeptieren. Diese Regeln lauteten in etwa so: "Wenn man sich wäscht, stirbt man!" "Man muss nett zueinander sein!" und "Was man nicht ausprobiert hat, kann man nicht wissen!"

Ausgerüstet mit meinem neuen Monster betrat ich den Rollenspielchat, der damals noch Abenteuerland hieß. Es gab keine Zielgruppe, es gab auch keinen Plan, ich spielte einfach einen Sechsjährigen, der hin und wieder mal ein paar Dinge hinterfragte und damit immer wieder schaffte, sein Gegenüber in den Wahnsinn zu treiben. Und das ging so: Immer wenn ein Mitspieler unbedacht eine Behauptung in den Raum stellte, prüfte ich für mich, was mein Kind darüber mitgekriegt haben könnte, was es sich dazu gedacht haben könnte und ob es eine eherne Regel gab, die etwas damit zu tun hatte.

Dann stellte ich die Behauptung des Mitspielers in Frage und begründete die Meinung meines Dreikäsehochs mit dem wenigen Wissen, das ihm zur Verfügung stand so logisch wie möglich. Ich baute mir einfach einen Lösungsweg aus dem vorhandenen Wissen und ignorierte das Erwachsenenwissen weitgehend!

Es war faszinierend! Die meisten Mitspieler, drehten sich nach kurzer Diskussion mit ihrer Argumentation im Kreise und ich merkte sehr schnell, dass ich mit diesem Charakter auf diese Art und Weise die meisten gestandenen Krieger oder Magier aufs Kreuz legen konnte. Sie sind immer weiter auf die Argumente meines Charakters eingegangen, ohne zu bemerken, wie sehr sie sich in ihren Erklärungen verstrickten.

Am Ende einer solchen Diskussion stimmten einige mir sogar zu, obwohl ich selbst (als Spieler) der Meinung war, dass eigentlich mein Gegenüber Recht haben müsste.

Dieses Phänomen lag vor allem an zwei Dingen. Wie schon am Anfang erklärt, nehmen wir 0815 Menschen mit zunehmenden Alter immer mehr Dinge und Regeln als gegeben hin, ohne diese zu hinterfragen. Wir haben einfach nicht mehr die Zeit dazu und lenken unsere Energie lieber auf etwas anderes, wichtigeres. Aus diesem Grund kommen wir mit einer Argumentation, die sich auf eine sehr kleine Modellwelt bzw. auf ein sehr eingeschränktes Grundwissen bezieht, furchtbar schlecht zurecht.

Der zweite Grund ist noch einfacher. Die Spieler sind in unserer Modernen Welt aufgewachsen und sind es gewohnt, geduldig und nett mit Kindern umzugehen.

Ein im Mittelalter aufgewachsener Mensch hätte dieses Kind wahrscheinlich an den Ohren gepackt und kräftig durchgeschüttelt. Aber die meisten Rollenspieler haben für sich entschieden, dass sie die Ausnahme verkörpern wollen, die lieb die nett zu kleinen Rotzlöffeln ist.

Diese Art zu spielen war spannend! Ich konnte ein wenig austesten wie das Gegendrüber so drauf war, wie es auf welche Verhaltensweise reagierte und auf welche Weise man argumentieren musste, um die Meinung der Person umzustülpen.

Es war ein bisschen wie Schach!

In dieser Zeit, als ich sehr geübt darin war, Leuten das Wort im Munde umzudrehen ohne dass sie es merkten, trieb ich mich auch aus Spaß in einem anderen Chat rum.

Dieser Chat hatte nichts mit Rollenspiel zu tun und deckte ein Spektrum von Hackerchannels bis hin zu Tratschecken für Hausfrauen ab.

In diesem Chat gab es auch den wohlklingenden Raum "Christen heute!", und ich musste einfach dort hineinschauen, um zu gucken wie die heutigen Christen so drauf sind.

Es war enttäuschend, im Prinzip waren sie genauso wie wir normalen Leute, die sich nicht so sehr mit ihrer Religion identifizieren.

An einem Abend aber, bekam ich eine private Nachricht von einer Person, deren Nick ich mittlerweile vergessen habe, von der ich aber annehme, dass sie weiblich war.

Sie fragte mich, ob ich Christ sei, und ich antwortete so etwas wie: "Ich glaube an Gott, aber nicht an die Kirche."

Sie fragte "warum", und ich ließ mich recht schnell zu einer Diskussion verleiten. Sie wollte wissen, was ich gegen die Kirche hätte und ich fragte im Gegenzug, ob sie schon mal etwas von der Inquisition gehört habe. Sie verneinte, und ich erklärte ihr kurz, was die Kirche unter dem Deckmantel der Inquisition so alles angestellt hat. Dann fragte ich weiter nach frühen Judenverfolgungen, Kreuzzügen, usw. Sie wusste sehr wenig über diese Themen und stellte somit auch mein wenig ausgereiftes Wissen nicht in Frage. Wir redeten fast drei Stunden, und je mehr wir redeten, desto weiter sank meine Alterseinschätzung meines Gegenübers. Wo ich anfangs noch ein Alter von 19 Jahren angenommen hatte, war ich gegen Ende des Gesprächs bei einer Schätzung von 15 oder 16 angekommen. Mehr und mehr wurde ich mir auch darüber bewusst, dass ich drauf und drann war, an ihrem Weltbild zu rütteln und dieses Mal handelte es sich nicht um ein Spiel. Ich hatte einen Teenager auf der anderen Seite des Chatfensters, dem ich systematisch seinen Glauben an die gute Christenheit ausredete. Und das klappte gut. Sie sagte immer öfter "Ja eigentlich hast du ja recht", ein Wort gab das andere und die Diskussion bewegte sich allmählich wieder auf ihren Ausgangspunkt zu. Es war einfach zu schön um aufzuhören. Man hatte sich in eine Art Flow geredet und ich beendete meine Argumentationskette beinahe mit meinen Anfangsworten: "Siehst du, und genau deswegen glaube ich an Gott, aber nicht an die Kirche!"

Die Diskussion war formschön und im wahrsten Sinne des Wortes rund. Blöderweise hatte ich ein immer stärker werdendes flaues Gefühl in der Magengegend. Hatte ich jetzt jemanden, der ehrlich an Gott glaubte, von der Religion abgebracht? Einfach nur weil es so gut lief? Zum Spaß? Weil ich spielen wollte?

Vorsichtshalber fragte ich nach und war erleichtert, als sie mir versicherte, es würde ihren Glauben nicht beeinflussen, aber es wäre gut diese Dinge zu wissen. Das beruhigte mich etwas, doch ein wenig blieb das komische Magengefühl. Ich bin selbst Christ und ich bewundere Leute, die offen und ehrlich glauben. Ich habe da in einem Teenager die Saat des Zweifels gesäht, und das eigentlich nur, weils grad so gut lief. Das war im Nachhinein erschreckend!

Ich habe so etwas nie wieder gemacht. Ich habe mich nie wieder mit einer realen Person auf eine solche Diskussion eingelassen. Denn sobald man raus hat, wie man Leute verdrehen kann, wird es gefährlich! Wenn man so etwas bewusst einsetzt, hat man sogar eine recht mächtige Waffe in der Hand! Man kann nie wissen, was für eine Person am anderen Rechner sitzt, und nur weil ich denjenigen nicht kenne, bedeutet das nicht, dass ich nicht mehr verantwortlich für das bin, was meine Worte anrichten.

Ich habe sehr lange sehr viel Spaß an meinem Kindercharakter gehabt, aber ich habe dieses Spiel nie wieder mit einem richtigen Menschen gespielt!

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 02:57

Freitag, 18. Juni 2010

Walter Moers - Und warum es kein Zeichen von Blödheit ist, ein Buch nicht zu Ende zu lesen

Seit einiger Zeit lese ich mit einem Freund zusammen Bücher. Wir suchen uns ein Buch aus, das uns beide interessiert und lesen es uns dann gegenseitig vor.

Das ist eine feine Sache, denn ich komme in letzter Zeit fast gar nicht mehr zum Lesen. Ausserdem bin ich einer der harten Kritiker, die ein Buch weglegen, wenn es nicht mehr spannend ist. Ein Buch bis zur nächsten spannenden Stelle durchzuhalten ist wahnsinnig schwer für mich. Jetzt aber, da man zu zweit liest, kann man diese langweiligen Passagen besser überbrücken, und so habe ich mittlerweile schon viele Bücher zu Ende gelesen, die angefangen in meinem Regal standen.

Wie gesagt. Zu zweit sind wir relativ robust gegen langweilige Passagen, aber dann fanden wir unseren Meister. Das Buch "Stadt der Träumenden Bücher" von Walter Moers.

Dieses Buch ist, und das meine ich wirklich ernst, richtig gut geschrieben. Der Stil ist fantastisch. Er erinnert an den Stil großer literarischer Meisterwerke, ohne dass dadurch der Lesefluss gehemmt wird. Faszinierend!

Allerdings fanden wir die Geschichte bis zu der Stelle an die wir gelesen haben, ziemlich langweilig. Der Protagonist sucht nach dem Autor eines Manuskripts, das ihn fürchterlich beeindruckt hat und reist deswegen in die Stadt der träumenden Bücher.

Vielleicht ist es einfach das Thema, das uns nicht vom Hocker hauen konnte, immerhin sind Buchbesprechungen nicht Jedermanns Sache, und ein Buch, das sich um einen faszinierenden Text dreht, konnte uns nicht wirklich begeistern.

Wir haben nach dem 3. Kapitel aufgehört, nachdem unser Interesse am Ausgang der Geschichte völlig erloschen war.

Ich habe mich dann erdreistet, das Buch bei Amazon zu rezensieren. Dazu muss ich sagen, dass die meisten Leser dem Buch 5 Punkte und ein dickes Lob verpasst haben. Die Fangemeinde ist groß und so war es wohl kein Wunder, dass ich auf meine zumindest halbwegs schlechte Rezension erboste Antworten bekam.

Meine Rezension wäre total überflüssig! Wie könne ich nach nur 3 Kapiteln (11 Seiten) das Buch als langweilig betiteln ohne das Buch ganz gelesen zu haben. Und dann nur 3 Punkte geben.

Eine andere Person wurde gleich persönlicher und bezeichnete meine Rezension (oder mich) als ein "ein typischer Fall von Lese-ADHS, mit zu wenig Allgemeinwissen um literarische Anspielungen zu verstehen..."

Nun ja, es ist wahr! Ich habe nur 11 Seiten gelesen! Ich mag auch an einem Lese-ADHS leiden. Der Ausdruck ist wirklich stark! Aufmerksamkeitsdefizit und eine Konzentrationsschwäche beim Lesen, allen Respekt dem Wortschöpfer! Das bedeutet wohl, dass ich nicht fähig bin, langweilige Passagen in Büchern durchzuhalten. Stimmt, das bin ich nicht, wobei ich es diesmal noch nicht mal mit Unterstützung geschafft habe. Vielleicht wäre das Buch ja später noch spannend geworden ...

Aber mal ehrlich: Wenn ich nach 11 Seiten merke, dass ich mich tödlich langweile, warum sollte ich dann weiterlesen? Und - ist es wirklich ein Zeichen von mangelnder Allgemeinbildung, wenn man die literarischen Anspielungen nicht so spannend findet? Bedeutet das also, dass Rezensionen nur dann geschrieben werden dürfen, wenn man das Buch von vorne bis hinten gelesen hat? Bedeutet das, dass Bücher, die so schlecht sind, dass sie niemand zu Ende liest, auch niemals rezensiert werden?

Ist es nicht ein netter Hinweis an alle Lese-ADHSler (Ich liebe dieses Wort), dass sie lieber ein anderes Buch lesen sollten?

Ausserdem verstehe ich nicht, warum man sich so darüber aufregt, dass ich nur 3 Punkte gegeben habe. Die 3 Punkte hat das Buch bekommen, weil es in einem wunderbaren Stil geschrieben ist. Die 2 fehlenden Punkte sind für die extreme Langatmigkeit, die nicht aufhören wollenden Beschreibungen, und dafür, dass ich mich die ganze Zeit fragte worauf der Autor hinaus will und was nun die eigentliche Problemstellung der Geschichte ist.

Wenn ich zusammen mit einem Freund ohne Lese-ADHS nicht weiter als 11 Seiten komme, dann muss es auch andere Leute geben, die an diesem Buch keine Freude haben.

Warum also sollte ich dieses Buch dann nicht mit 3 Punkten bewerten? Es sind 3 Punkte, das ist über die Hälfte, also noch nicht mal eine schlechte Bewertung. Warum argumentieren Fans dann gleich mit meiner mangelnden Bildung?

Aus Neugier habe ich dann mal in die Einser Bewertungen geschaut und mir dort die Antworten auf die Rezensionen

durchgelesen. Diese gehen wirklich unter die Gürtellinie. Da war man mit mir ja noch vorsichtig. Die Leute die nur einen Punkt gegeben haben werden als ungebildet bezeichnet und es wird ihnen unterstellt, dass sie das Buch ja nur nicht verstehen. Allgemein wird auch jede schlechte Bewertung als unsinnige Bewertung abgestempelt. Wie Grundschullehrer stürzen sich diese Moers Fans auf die Rechtschreibung der Schlechtbewerter und behaupten, sie sollten mit solch einer Rechtschreibung keine Rezensionen verfassen und ihr mangelndes Verständnis des Buches wäre auf ihr mangelndes Verständnis der deutschen Rechtschreibung zurückzuführen.

Ich finde das hochinteressant. Anscheinend ist dieses Buch also nicht für Hauptschüler geschrieben, auch nicht für Leute, die hin und wieder einen Tippfehler machen, oder sich erdreisten, Langatmigkeit langweilig zu finden. Wie auch immer. Egal wie die Meinung eines Anderen über das Lieblingsbuch ist, wieso muss man denn gleich persönlich werden?

Die Fangemeinde dieses Buches scheint allerdings aus Leuten zu bestehen, die nicht nur anmaßend und arrogant sind, sondern auch ein sehr geringes Maß an Argumentationsfähigkeit besitzen. Warum denn sonst sollten sie bei jeder schlechten Bewertung auf die Rechtschreibung des Rezensenten anspielen? Wäre es denn nicht viel gebildeter, mit Dingen zu argumentieren, die das Buch, nicht den Schreiber der Rezension betreffen?

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 19:13

Sonntag, 13. Juni 2010

Kaninchenhaltung - Alles ausser "Zu"

Als ich mir meine ersten eigenen Kaninchen aus dem Tierheim geholt habe, habe ich alles geglaubt, was man mir in den Kaninchenforen erzählt hat. Jetzt, Jahre später, habe ich meine eigene Theorie entwickelt, die folgendermaßen lautet:

Alles ist ok, es sei denn es ist "Zu"!

Zu wenig Platz:

An sich kann man alle handelsüblichen Kaninchenkäfige vergessen. Im Schnitt sind die größeren Käfige 1,20 m lang und 0,60 m breit.

Man sagt aber, dass jedes Tier mindestens 2 qm braucht. Und nun haben wir das Dilemma, denn der Beispielkäfig bietet gerade mal 0,72qm, was nicht einmal für ein Tier ausreichend ist.

Im Zoohandel werden diese Käfige aber dennoch für 2 Tiere verkauft.

Ein weiteres Manko dieser Fertigkäfige ist ihre Höhe. In der Regel sind sie ca. 50 cm hoch. Ein Zwergkaninchen erreicht, wenn es sich aufrichtet eine Höhe von ca. 45 cm, möchte aber auch gerne mal springen und laufen.

In einem solchen Käfig ist das nicht gerade einfach, deswegen sollte ein Eigenbau als Zimmer- oder Aussengehege her.

Zu viel von meinem Wohnraum

Bei allen Bedenken um das Wohlergehen der Tiere, sollte Mensch sich hin und wieder mal Gedanken darüber machen, ob er nicht selbst dadurch zu kurz kommt.

Den Kaninchen Auslauf in einem Wohnraum zu geben, ist erst einmal schön fürs Tier, und es ist unheimlich putzig, wenn beim Fernsehgucken plötzlich so ein süßes Fellbüschel zu einem aufs Sofa springt. Aber ... Angefressene Tapeten und Teppiche sind da schon weniger lustig. Zernagte Möbel und Bücher ebenfalls nicht.

Wer sein Tier liebt, und seine Sammlung Hohlbein Romane, der bringe beides voreinander in Sicherheit!

Und der bedenke auch, dass diese Biester bis zu 80 cm springen hoch können, wenn sie denn wollen. Es muss nicht der direkte Weg aufs Sideboard sein, von der Sitzfläche des Sessels auf die Armlehne, dann auf die Lehne und dann aufs Sideboard geht auch sehr gut. Und dann gehört alles das, was auf dem Sideboard steht dem Kaninchen!

Und wehe dem, der sie eine Stunde aus den Augen gelassen hat, der wird sein blaues Wunder erleben wenn er wiederkommt.

Natürlich kann man Glück mit seinen Kaninchen haben. Mein erstes Kaninchen hat sich gar nicht für Möbel, Teppich und Tapeten interessiert. Doch ob das neue Tier ein Knabberer ist, oder nicht, kann man nun mal vorher nie wissen. Also seid gewarnt und überlegt gut, wohin ihr eure Kaninchen lasst und wohin nicht.

Bedenkt auch, dass die Tiere sich während des Freilaufs durch viele Dinge selbst gefährden können. Ist beispielsweise eine Gardine oder ein Vorhang in Reichweite eurer Lieblinge, prüft vorher, ob im Saum Bleibänder befestigt sind. Diese sind nämlich hochgiftig! Genauso sollten Kabel, Steckdosen und giftige Pflanzen ausserhalb der Reichweite der Tiere stehen. Ungiftige Pflanzen tun den Tieren keinen Schaden, sehen aber auch nicht mehr so schick aus, wenn sie rundherum angebissen sind.

Zu viel Terz um die Erhöhung

Klar, man sollte sich Gedanken darüber machen, wie man Kaninchen ernährt. Und das sollte man tunlichst vor dem Kauf der Tiere tun!

Dennoch halte ich übertriebene Vorsicht bei der Ernährung von Kaninchen für unnötig.
Es gibt ein paar Eckpunkte, an die man sich der Gesundheit der Tiere zuliebe halten sollte:

Die Hauptnahrung sollte aus Heu und Wasser bestehen.
Auf Getreide im Futter sollte verzichtet werden.
Frischfutter ist besser und oft preiswerter als Trockenfutter
Unbekanntes Futter sollte anfangs in kleinen Mengen gefüttert werden.
Kein Futter aus Wald und Wiesen wenn kein Impfschutz gegen RHD UND Myxomatose besteht.

Es macht gar nichts, wenn der Wassernapf nicht täglich gesäubert wird. Siffig sollte er aber auch nicht sein.
Küchenabfälle sind völlig in Ordnung. Die Schalen von Obst und Gemüse, vor allem von Karotten sind sogar das Highlight bei meinen Biestern! Achtet nur darauf, dass gespritztes Gemüse nicht ungewaschen verfüttert wird. Es tut nicht Not, den Tieren Biogemüse zu kaufen, wenn ihr selbst das Standardzeugs in euch reinstopft.
Wenn die Urlaubsvertretung den Tieren etwas Gutes tun will und ihnen einen getreidehaltigen Kolben ins Gehege hängt, dann ist das kein Beinbruch.
Selbst wenn sie hin und wieder getreidehaltige Leckerchen bekommen, schadet das bei gesunden Kaninchen nichts.
Hauptfutter sollte es aber nicht sein!
Wenn Kaninchen im Wohnraum herumlaufen, ist es fast nicht zu verhindern, dass sie mal etwas zwischen die Zähne bekommen, das sie nicht essen sollen. Tapeten, lackierte Tischbeine, Teppich, ein Happen von der Kerze, die Knöpfe von der Fernbedienung ... und und und! So lange die Tiere sich nach dem Genuss des Mobillars nicht auffällig verhalten, sollte die Hauptsorge nicht dem Tier, sondern dem Ausmaß der Zerstörung gelten.
Nach dem Genuss von Blei, Efeu, Gummibärchen oder Pflanzendünger, würde ich aber einen Tierarzt aufsuchen!

Also, wie gesagt: Nicht zu viel Stress mit der Ernährung machen, denn auch wir Menschen essen hin und wieder gerne einen Schokoriegel oder eine Tüte Chips ohne uns Gedanken über die Verfettung unserer Organe zu machen.

Dazu muss ich aber auch sagen, dass es Dinge gibt, die wirklich nicht mit Absicht im Magen eines Kaninchens landen sollten.

Dazu gehören in erster Linie die allseits beliebten Joghurt Drops. Kaninchen vertragen, wie die meisten Säugetiere, nur im Babyalter Milch. Danach stellt sich der Körper um und sie können Milch nicht mehr verdauen. Zusätzlich enthalten diese Drops Unmengen von Zucker, was auch nicht gerade das Gesundeste für die Tiere ist.
Weniger verbreitet, aber dennoch nennenswert ist Schokolade als Leckerli. Je dunkler die Schokolade, desto gefährlicher ist sie. Sie enthält Theobromin, ein Stoff, der für die meisten Haustiere giftig ist. Wir Menschen können diesen Stoff schnell abbauen, eine halbe Tafel Zartbitter kann aber für einen kleinen Hund tödlich sein.
Wenn es also unbedingt etwas sein soll, was aussieht wie Menschensüßigkeiten, dann nehmt doch lieber Joghurt Drops. Die richten wesentlich weniger Schaden an.
Chips, Salzstangen und anderer Knabberkram. Das Zeug ist stark gewürzt und reizt im besten Fall nur die Schleimhäute der Tiere. Es kann aber auch zu Verdauungsproblemen führen, und die können gerade bei Kaninchen sehr gefährlich sein!
Trotzdem: Ein in einem unbeobachteten Moment von der Mutter gefütterter Joghurtdrop ist nicht schlimm. Wenn das Tier sich ein paar heruntergefallene Krümel Vollmilchschokolade schnappt, ist das ebenfalls kein Weltuntergang und auch ein Stückchen Salzstange sollte es nicht umbringen.

Tipp: Schmeisst das Trockenfutter nach der Umstellung auf Frischfutter nicht weg. Nach einigen Wochen Heu und Frischfutter, könnt ihr den Tieren selbst das Trockenfutter, das sie vorher immer verschmäht haben als Leckerchen anbieten. Ihr braucht keine teuren Drops oder andersgestaltete Leckereien.

Zu viel Aufmerksamkeit

Kaninchen in Einzelhaltung sind oft zamer als Kaninchen in Gruppenhaltung. Dieses Verhalten erklärt sich einerseits aus der Notsituation des Tieres, das ja keinen anderen Bezugspunkt hat als den Menschen, und andererseits aus dem fehlenden Fluchtweg. Wenn ein Kaninchen im Käfig sitzt, hat es keine Möglichkeit, der streichelnden Hand zu entkommen. Deswegen kauert es sich zusammen und lässt alles über sich entgehen.
Natürlich gibt es Ausnahmen. Es gibt sogar Kaninchen, die sich ihre Streicheleinheiten regelrecht von ihrem Besitzer abholen, doch in der Regel hat Mensch eher die Funktion eines Futterspenders und Klosauber-machers!
Damit muss man als Kaninchenhalter leben und es akzeptieren. Wenn das Tier von sich aus kommt und

Aufmerksamkeit einfordert, dann ist alles in Ordnung. Will es aber in Ruhe gelassen werden, dann gehören die Hände an die Hosennaht und nicht ans Kaninchen!

Zu allein

Kurzum: Ein Kaninchen gehört nicht in Einzelhaltung. Das ist artfremd. Diese Tiere leben eigentlich in Gruppen und leiden, wenn sie keinen Partner haben.

Die Kombination Kaninchen Meerschweinchen ist zwar besser als gar keine Gesellschaft, ist aber vergleichbar mit der Maßnahme, einem vernachlässigten Kind einen Hund statt Aufmerksamkeit zu schenken.

Es ist ganz nett, ersetzt aber keinem der Tiere einen artgleichen Partner.

Die einfachste Kombination bei zwei Kaninchen ist ein kastriertes Böckchen und ein Weibchen. Bei dieser Kombination ist es am wahrscheinlichsten, dass die Tiere sich verstehen. Zwei gleichgeschlechtliche Tiere neigen eher dazu, sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen.

Allerdings sollte man hier nicht ZU viel verallgemeinern. Eine Männer WG ist genauso möglich, wie eine Damenkommune. Es kommt halt sehr auf die einzelnen Tiere an, die, genau wie wir Menschen, ihre ganz persönlichen Mucken und Vorzüge haben.

Zu schreckhaft bei Wehwehchen

Ein aufgeschlagenes Knie tut weh, aber die wenigsten Mütter würden deswegen mit ihrem Sprößling zum Arzt fahren. Pflaster drauf, Heile Heile Gänschen singen und das Kind wieder zum Spielen schicken. Das ist die beste Methode, mit so etwas fertig zu werden.

Ebenso sollten uns kleinere Blessuren unserer Kaninchen auch nicht schocken. Eine herausgerissene Krallen tut weh, aber ebenso wie beim aufgeschürften Knie ist der Schreck schlimmer als der Schmerz. Die Wunde heilt, der Nagel wächst nach.

Auch kleine Schürfwunden sind in der Regel nichts Schlimmes. Da Kaninchen aber hin und wieder zur Abszessbildung neigen, kann es nicht schaden, die Sache ein wenig zu beobachten.

Verfärbungen im Urin: Es kann sein, dass die Stellen im Käfig, wo die Kaninchen hingepinkelt haben, orange verfärbt sind. Das ist in den meisten Fällen kein Blut. Die Erklärung dafür ist eher, dass manche Kaninchen futterbedingt gefärbtes Urin abgeben. Sind die Flecken aber wirklich rot, oder schwimmen rote Schlieren im Urin, würde ich schon vorsichtiger sein, die Sache beobachten und gegebenenfalls beim Tierarzt anrufen.

Eine übertriebene Vorsicht und ein Tierarztbesuch auch bei Kleinigkeiten sind prinzipiell nicht schlimm. In manchen Fällen ist es sogar besser, 1x zu viel, als 1x zu wenig dorthin zu fahren.

Bedenkt aber, dass jeder Tierarztbesuch für das Tier unheimlich viel Stress bedeutet, der dem Tier meist viel mehr zu schaffen macht als eine kleine Verletzung.

Zu wenig medizinische Fürsorge

Man kann es auch untertreiben. Ein Tierarztbesuch kostet gar nicht so viel, wie viele Leute behaupten.

Wenn es keine weiteren Auffälligkeiten gibt, sollte ein Kaninchen 1x im Jahr gegen RHD und jedes halbe Jahr gegen Myxomatose geimpft werden.

Bei dieser Gelegenheit kann sich der Tierarzt dann gleich um die Krallen kümmern, Ohren, Augen und Zähnchen kontrollieren und schauen, ob das Tier einen guten Allgemeinzustand hat.

Tipp: Informiert euch bei verschiedenen Tierärzten, was sie für die Impfung nehmen. Ich habe schon pro Impfung mehr als Euro bezahlt, es geht aber auch für 6.

Wenn ihr mehrere Kaninchenbesitzer kennt, könnt ihr euch zusammen mit einer größeren Kaninchengruppe zum Tierarzt gehen. Das gibt meistens einen Rabatt.

Kurzum: Was man auch tut, man sollte es nicht übertreiben. Übertreibung tut selten gut, das beste Beispiel sind die vielen mit Vollkornbrot und Bionahrung ernährten Kinder, die viel schneller zu Allergien neigen als normal ernährte

Kinder. Macht euch und euren Kaninchen keinen unnötigen Stress.

Allerdings: Ich gehe in allen meinen Thesen immer von körperlich gesunden Tieren aus. Dass kranke und behinderte Tiere eine andere Zuwendung brauchen, sollte jedem klar sein!

Geschrieben von pichen in Tiere um 11:48

Mittwoch, 9. Juni 2010

Neues Sparpaket

War ja irgendwie klar.

Wieso sollte man auch bei den Reichen sparen? Es gibt weniger Reiche als Arme. Wenn man also an den Armen spart, hat man unterm Strich mehr, als würde man die Reichen schröpfen.

Ausserdem haben die Reichen eine stärkere Lobby!

Tja, Arbeitslose und HARZ4-Empfänger. Zieht euch warm an im Alter und beginnt rechtzeitig, Holz aus öffentlichen Wäldern zu stehlen.

Es wird kalt in Deutschland!

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 07:43

Samstag, 8. Mai 2010

Sommerstiefel

Das sind meine Sommerstiefel!

Ich habe sie mir eigentlich für den Winter gekauft, aber nachdem ich den Weg zu meinem Auto durch den Schnee zurückgelegt hatte, waren meine Zehen nass. Bei Temperaturen weit unter 0 ist das natürlich wenig angenehm, weil mit der Nässe auch die Kälte in den Schuh zieht,

Ich habe diese Stiefel bei einem Onlineshop namens British Empire bestellt, den ich an dieser Stelle mal nicht verlinke, da ich keine Werbung dafür machen möchte.

Als ich dort anrief, um die Schuhe zu reklamieren, nagelte man mich erst einmal darauf fest, dass ja diese Stiefel nicht als Wasserdicht ausgezeichnet waren.

Nun gut, waren sie wirklich nicht! Auf mein Argument, dass Schuhe von Doctor Martens doch wenigstens die Strecke von 5 Metern durch ganz normalen Schnee verkraften sollten, machten wir ab, dass ich die Schuhe mit Schuhcreme und Impregnierspray behandeln sollte und dann austesten sollte ob sie immer noch undicht waren.

Ich testete es aus und siehe da, an der Dichtheit der Schuhe änderte sich gar nichts. Ich hatte eiskalte, nasse Zehen sobald ich auch nur die Stiefelspitze nach draussen setzte.

Schließlich packte ich die Schuhe wieder ein und schickte sie zurück. Wer schon einmal Docs gekauft hat, weiss, was für eine Investition solche Schuhe sind und schließlich wollte ich meine Schuhe ja auch tragen können.

Zwei Wochen lang geschah nichts.

Dann rief ich bei British Empire an und fragte was denn mit meiner Rücksendung wäre und beschrieb noch einmal haarklein das ganze Problem. Die freundliche Mitarbeiterin sah nach und versicherte mir, dass kein Paket angekommen wäre.

Sie fragte mich nach einer Rückverfolgungsnummer, die ich glücklicherweise aufbewahrt hatte.

DHL zeigte mir an, dass die Ware bereits eine Woche vorher bei British Empire eingegangen war.

Die Mitarbeiterin versprach mir, die Angelegenheit zu prüfen, und siehe da, einen Tag später bekam ich eine Mail, dass die Ware eingetroffen wäre, aber sie einen Brief von Doctor Martens erhalten hätten, in dem versichert wurde, dass Doctor Martens bei extremer Nässe nicht für die Dichte der Schuhe garantieren.

Sie würden die Schuhe zu mir zurückschicken.

Ich mailte zurück, dass es sich hier keinesfalls um ein Problem handle, das mit extremer Nässe zusammenhinge. Es ginge allenfalls um ein bisschen Schnee!

Niemand antwortete.

Allerdings bekam ich dann kurze Zeit später das Paket von British Empire zurück. Das Schreiben von Doctor Martens lag bei und die Nachricht, dass, wie in dem Schreiben zu sehen ist, Doctor Martens bei extremer Nässe keine Dichtheit garantiert.

Ich fühlte mich verarscht. Wenn man sich Stiefel kauft, sollte es doch klar sein, dass diese nicht ausschließlich im Sommer getragen werden, oder? Ich bin mit diesen Schuhen weder durch Pfützen gesprungen, noch durch fließenden Regen spaziert. Es war lediglich der Schnee, der am Morgen gefallen ist.

Das anschließende Telefonat mit British Empire kam zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis, nur ich kam zu der Einsicht, dass ich nie wieder bei diesem Shop bestellen werde.

Erstens, wurde mir dort das Wort im Munde umgedreht und aus "ein bisschen Schnee" "extreme Nässe" gemacht, ausserdem wäre ich Ware und Geld los gewesen, hätte ich meine DHL Nummer nicht aufbewahrt.

Meine für den Winter gekauften Stiefel stehen seither im Schrank. Sie sind nicht für das nasskalte Wetter im Winter geeignet, und im frühen Frühling habe ich auch lieber trockene Füße.

Wie konnte ich auch auf die Idee kommen, dass Stiefel für Winterwetter geeignet sein müssen?

Jetzt, da das Wetter wieder trockener ist, kann ich sie anziehen, doch ehrlich gesagt neige ich jetzt eher zu leichterem Schuhwerk.

Nun ja, wenn ich mittlerweile in Docs nicht mehr durch Schnee gehen kann, ohne nasse Füße zu bekommen, hat die Marke für mich ihren Reiz verloren. Eigentlich schade!

Geschrieben von pichen in Alltag um 09:40

Freitag, 7. Mai 2010

Sex im Rollenspiel

Man darf mich prüde nennen, aber ich mag das nicht! Sex ist etwas, was meiner Ansicht nach nicht an den Spieltisch gehört, sondern dahin, wo auch immer man mit seinem Partner ungestört und alleine ist. Ich habe nichts dagegen, wenn meine Charaktere Sex haben. Das ist sogar eine recht feine Sache - vor allem wenn sich dadurch die Beziehungen innerhalb der Heldengruppe verändern. Aber ich muss das wirklich nicht ausspielen. Da steht mir absolut nicht der Drang nach!

Wenn ich so an früher denke, als ich noch mitten in der Pubertät steckte und gerade mit dem Rollenspiel anfing, war das ein Thema, das wir in unserer geschlechtlich gemischten Runde nicht mit der Kohlezange anfassten. Es gab keinen Sex, schließlich wars ja irgendwie peinlich, oder?

Die nächste Gruppe in der ich spielte, die bis dahin nur aus Teenies männlichen Geschlechts bestand, hatte sogar für das Poppen einen extra Wert eingeführt.

Ausgespielt wurde die Sache allerdings trotzdem nicht.

Da war nach einer erfolgreichen Anmachszene Schluss. Und so ist es eigentlich heute noch. Viel weiter geht es glücklicherweise nie, auch wenn wir Spieler mit steigendem Alter auch um einiges ungehemmter geworden sind.

Und das ist auch gut so. Ich finde, dass auch im Rollenspiel einfach nicht jede Szene beschrieben werden muss und es zeugt sicherlich nicht von schlechten Rollenspiel, wenn man gewisse Geschehnisse unter dem Schleier des Verborgenen stattfinden lässt und somit der Fantasie der Spieler ihren eigenen Lauf lässt. - In ihrem Kopf, ohne dass die anderen es mitkriegen, ganz privat und allein.

Aber - wie kann es anders sein - ich habe auch anderes erlebt und mir erzählen lassen.

Als ich zum Beispiel mit dem Rollenspiel im Chat angefangen habe, gab es Spieler dort, die es eigentlich nur auf Sexspielchen angelegt haben.

Ein älterer Chatter meinte mal zu mir: "Du glaubst gar nicht, wie viele Orgien des Abends im Abenteuerland so ab gehen."

Ich glaubte es, denn auch mir war aufgefallen, dass die dort herumlaufenden Charaktere zu einem großen Prozentsatz wunderschön und übbig mit den jeweiligen Geschlechtsmerkmalen ausgestattet waren.

Nunja, so lange ich es immer schaffte, mich aus einer solchen Szene herauszuspielen, war ja alles in Ordnung. Nur gab es da auch Spieler, die andere, meist jüngere Spieler mit psychologischen Tricks in eben jene Situationen zwangen. Und genau das finde ich nicht in Ordnung.

Pervers ist immer, wenn es einer nicht will. Und auch im Rollenspiel kann es sexuelle Belästigung geben. Nämlich immer dann, wenn ein Spieler dem anderen eine Szene aufdrängt, die diesem unangenehm ist und dieser nur mit macht, weil rein rollenspielerisch die Szene zu seinem Charakter passt.

Es ist leider so, dass sich ein gewisses soziales und kommunikatives Selbstbewusstsein bei den meisten Leuten erst jenseits der Zwanziger entwickelt. Zu diesem Selbstbewusstsein gehört auch die Fähigkeit, einfach mal nein zu sagen, wenn eine Sache unangenehm wird.

Bei Jüngeren habe ich oft erlebt, dass sie sich aus der Furcht heraus, als prüde und unerfahren zu gelten, in Szenen hineinziehen ließen, die sie eigentlich nicht wollten. Da entwickelt sich gerade im Chat schon im Vorfeld eine deutlich

erkennbare Macht- und eine Opferposition, die bei einem zufälligen Zeugen recht schnell ein unangenehmes Gefühl in der Magengegend verursacht.

Es ist einfach schwer, seinen Charakter aus OOC Gründen aus einer Rollenspielposition zu ziehen, ohne einen IC Grund zu haben, und das führt leider in manchen Fällen regelrecht zu einer virtuellen Vergewaltigung. Im Chat habe ich da die krassesten Situationen erlebt und ich denke, dass gerade die Anonymität im Internet dafür sorgt, dass Schamgefühl und Gewissen nicht mehr so sehr zum Tragen kommen. Mit den Leuten am Spieltisch, denen man in die Augen gucken kann, geht man einfach anders um als mit dem gesichtslosen Teenager an einem weit entfernten Computer.

Und trotzdem ist so etwas auch am Spieltisch möglich. Es kommt nicht oft vor, aber es passiert.

Eine Mitschülerin von mir erzählte mir einmal ganz stolz, dass sie jetzt auch Rollenspiele und dass sie eine Elfe habe, die ihr total viel Spaß mache.

Ein paar Wochen später sprach ich sie noch einmal darauf an, da war sie aber nicht mehr so begeistert von der ganzen Sache. Anscheinend war ihr Charakter von einem anderen vergewaltigt worden, woraufhin sie nun gar nicht mehr so viel Lust verspürte, diese geschändete Frau weiterzuspielen.

Ich kann es einfach nicht verstehen, wie man gerade einen weiblichen Spieler mit seinem weiblichen Charakter in solch eine Situation bringen kann, ohne auch nur einschätzen zu können was dieser Spieler davon hält. Ja sicher gibt es Spieler, die mit so etwas umgehen können. Es gibt aber auch sehr viele Spieler, und dazu gehören vor allem Anfänger, die sich sehr stark mit ihrem Charakter identifizieren.

Gerade Frauen, die in den meisten Fällen die Opfer von Vergewaltigungen sind und somit auch sehr viel sensibler auf diese Thematik reagieren als Männer, kann so etwas sehr stark zusetzen.

Ich weiss nicht, ob es diesen Spielern einfach nur an Feingefühl mangelte, oder ob sie darauf aus waren, auszutesten, wie weit sie bei der neuen Spielerin gehen konnten. Ich selbst bin als Spielleiter mit dem Thema Sex, und speziell mit sexueller Gewalt sehr vorsichtig, vor allem dann, wenn ich meine Mitspieler nicht so gut kenne.

Ich lerne, gerade in Rollenspielerkreisen immer wieder Frauen kenne, die in ihrer Vergangenheit schon auf irgend eine Weise sexuelle Belästigung oder Gewalt erfahren haben und ich möchte nicht diejenige sein, die sie durch eine unbedachte Spielszene zurück in ihr Trauma schickt.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 18:57

Dienstag, 6. April 2010

Die Ehrlichen werden bestraft

Mittlerweile, da ich eh nur noch wenig Zeit zum Computerspielen habe, und somit auch die Anzahl meiner Spiele auf etwa drei gesunken ist, kaufe ich mir jedes Computerspiel als Original. Eigentlich sollte man ja denken, dass die Spieleindustrie in Zeiten, in denen es sehr einfach ist, jeglichen Kopierschutz zu umgehen, Nichtraubkopierer mit Samthandschuhen anfasst. Ein Spiel, das man als Original kauft, sollte also schon seine Vorteile haben.

Hat es aber nicht!

Im Gegenteil!

Manches Mal denke ich, dass die Spieleindustrie das Raubkopieren noch steigern will indem sie den Leuten, die die Software kaufen, die Handhabung erschweren.

Mein erster Kontakt mit einer solchen Taktik war das Spiel Diablo II. Ich hatte einen recht schnellen Rechner, der eigentlich ohne Probleme mit dem Spiel hätte zurechtkommen sollen, trotzdem hakte das Spiel immer wieder.

Meine Figur ging ein paar Schritte, dann blieb sie stehen und nichts passierte, manchmal über eine ganze Minute hinweg. Das war natürlich besonders praktisch, wenn man vor einem Monster flüchtete. Der Computergegner bemerkte immer schneller, dass das Lag zuende war und schon war er heran.

Damals wunderte ich mich noch, dass das so viel gelobte Spiel bei meinem recht neuen Rechner so schlecht funktionierte, bis ich der Sache auf den Grund ging und bemerkte, dass das CD Laufwerk in diesen Lag-Situationen auf Hochouren arbeitete.

Scheinbar prüfte das Spiel alle Nase lang, ob die CD eingelegt war, enthielt aber auch einen Kopierschutz, mit dem sich mein CD Laufwerk nicht vertrug.

Das Ergebnis war, dass mein Laufwerk mehrere Anläufe brauchte um die vom Spiel gestellte, für den Spielablauf unwichtige Anfrage zu bearbeiten und so das Spiel unspielbar machte.

Ich machte mich also auf den verseuchten Downloadseiten auf der Suche nach einem No-CD-Patch und fragte mich, warum ich mir nicht gleich eine gecrackte Version besorgt hatte.

Immerhin hätte ich damit diese Probleme nicht gehabt.

Mittlerweile bin ich schlauer. Ich vermute bei solchen Problemen immer sofort, dass der Kopierschutz schuld ist. Fluche, und frage mich, warum ich jedes Mal wieder so dumm bin, ein Original zu kaufen.

Man hat nur Probleme und Umstände damit, während die Raubkopierer ungehindert spielen können.

Wir ehrlichen Käufer, die das Geld in die Kassen der Spielehersteller bringen, werden mit Kopierschützen behelligt. Auch die Pflicht, beim Spiel die CD im Laufwerk zu lassen ist eine unschöne Schikane. Erstens leidet das Ding wenn es oft im Gebrauch ist, und kann schneller kaputt gehen. Da man ja keinen Kopierschutz umgehen darf, darf man auch keine Sicherheitskopie erstellen. Zweitens möchte man bei Multitasking Betriebssystemen auch mal ganz gerne während des Spielablaufs im Hintergrund etwas anderes machen, das vielleicht auch den Gebrauch des CD-Laufwerks benötigt.

Tja, Pustekuchen. Wer so doof ist, sich ein Originalspiel zu kaufen, darf nur eine Sache machen - oder muss sich ein zweites Laufwerk kaufen.

Fazit also ist: Spielehersteller versuchen ein Problem zu bekämpfen, das sie gar nicht bekämpfen können. Wer ein Spiel kopieren will, der schafft es auch. Und wenn nicht, dann hat es ein anderer geschafft, der es ihm gerne zur Verfügung stellt. Kopierschütze sind also allenfalls Mittel dafür, die ehrliche Käuferschicht zu schikanieren, denn kopierte Spiele brauchen weder eine CD zum Spielen, noch habensie Probleme mit CD Laufwerken, die den Kopierschutz nicht lesen können. In der letzten Zeit haben sich Spielehersteller eine neue Schikane einfallen lassen. Man muss bei vielen Spielen online sein, um zu spielen, damit übers Internet überprüft werden kann, ob das Spiel einen Original-Key hat.

Das könnte ich ja noch verstehen, wenn es sich um ein Spiel handelt, das online gegen andere gespielt wird.

Mittlerweile haben aber auch ganz normale "offline" Spiele dieses Feature.

Was bitte ist denn, wenn der Käufer gar keinen Internetzugang hat? Pustekuchen? Doch besser raubkopieren?

Ich will mich jetzt gar nicht großartig mit der Paranoia bezüglich Datenspionage auf Heimrechnern auseinandersetzen. Fakt ist aber, da gibt es eine verpflichtende Datenleitung zwischen meinem Rechner und dem des Herstellers, und wie soll ich kontrollieren welche Daten da übertragen werden?

Punkt um: Eigentlich fehlt nur noch ein Aufdruck auf den Spielepackungen:

Blog Export: Pichens Blog, <http://pichen.lionhead.org/>

Das Spiel ist mit einer Rechnerkonfiguration von X hervorragend spielbar, wenn Sie bereit sind, die Original-CD permanent im Laufwerk zu lassen, ein neues DVD-Laufwerk besitzen und einen Internetanschluss haben. Wenn Ihnen das zu umständlich ist, greifen Sie besser auf die Raubkopie zurück. In ein paar Wochen wird sie beim Downloadcenter Ihrer Wahl zur Verfügung stehen.

Der Softwarehersteller

Geschrieben von pichen in Alltag um 08:23

Freitag, 19. März 2010

Todesstrafe für Kinderschänder

Kürzlich hatte ich eine Mail von MeinVZ im Postfach, in der ein Kumpel mich in die Gruppe "Todesstrafe für Kinderschänder" einlud. Für einen kurzen Moment dachte ich darüber nach, einzutreten. Immerhin finde ich ja, wie die meisten meiner Mitmenschen, Kinderschändung und auch allgemein Gewalt gegen Kinder furchtbar. Wie sollte man auch anderer Meinung sein?

Aber ... ich bin im gleichen Maße strikt gegen die Todesstrafe und ich bin heilfroh, dass mein Land, Deutschland, diese Strafe abgeschafft hat.
Und in diesem Falle bin ich auch tatsächlich mal stolz auf die Errungenschaften des Landes, in dem ich zufällig geboren bin. Hurrah Deutschland!

Aber mal ehrlich - angenommen die Forderung "Todesstrafe für Kinderschänder" würde in irgend einer Art und Weise gesetzlich durchkommen. Wie lange würde es denn dauern, bis man über die nächste Ausnahme in unserer Rechtsprechung nachdenken würde?

"Todesstrafe für Sexualstraftäter"

"Todesstrafe für Mörder"

"Todesstrafe für Kindesmisshandler"

"Todesstrafe für Hexen und Okkultisten"

"Todesstrafe für Tierquäler, Steuerhinterzieher, Black Metal Fans, Hacker und diejenigen, die in der Schule nie ihre Hausaufgaben gemacht haben!"

Ja bringt sie alle um, das würde dem Land sicher hohe Kosten für Gefängnisaufenthalte und Psychotherapien ersparen ... aber ... ich würde mich in diesem Land nicht mehr sicher fühlen.

Was wäre, wenn man mich unschuldig eines dieser Verbrechen bezichtigen würde? Was wenn mich jemand aus dem Weg haben wollte?

In der Geschichte der Welt hatte man so etwas doch immer wieder, seien es die Hexenverfolgungen, Judenmassacker, oder jegliche andere Form von Verfolgung und Ausrottung bestimmter Minderheiten die man aus dem Weg haben wollte.

Die Todesstrafe spielt solchen hinterhältigen Machenschaften immer wieder wunderbar in die Hände, denn es gibt ja gesetzlich verankert eine Möglichkeit, Unruhestifter dauerhaft aus dem Weg zu schaffen.

Und selbst wenn deren Unschuld Jahre später bewiesen wird, wer schnappt sich dann wohl eine Schaufel um den verwesenden Leichnam aus seinem Grab zu holen und verzweifelte Wiederbelebungsversuche zu unternehmen?

Was weg ist ist weg! Wie praktisch!

Und ganz nebenbei halte ich es als Christ mit meiner Religion nicht für vereinbar. Immerhin steht doch in den 10 Geboten, dass man gefälligst nicht töten soll.

Und das gilt nicht nur für Situationen die uns gut passen, in denen wir den guten Christen spielen können ohne dass uns unser Moral- und Menschlichkeitsgefühl im Wege steht. Es steht da nicht "Töte nicht die guten Menschen!" es steht da:

"Du sollst nicht töten!" so kurz und unmissverständlich wie ein Satz nur sein kann.

Also auch keine Kinderschänder, und wir sollen auch nicht andere dazu auffordern, es zu tun.

"Du sollst nicht töten!"

"Du sollst nicht töten, es sei denn es ist ein Kinderschänder, Kindesmisshandler, Mörder oder Black Metal Fans!"

"Oder es ist Krieg, denn da gelten ja immer andere Gesetze ... oder? Wirklich? Auch für Gott?"

"Aber warum?"

Der Mensch hat nicht über Leben und Tod zu bestimmen, und wer sich heute noch mit gutem Gewissen Christ nennt sollte sich über solche Dinge wirklich mal Gedanken machen. Es heisst auch nicht "Du sollst nicht töten, es sei denn ein anderer hat vorher getötet oder etwas anderes schändliches getan! Denn, auch wenn es schön einfach ist, es wird nicht von einem Christen erwartet sich alles so zu drehen wie es ihm gerade gefällt. Solches Verhalten steht eher in den Geboten der Gegenparei.

Ausserdem: Was verspricht man sich überhaupt von der Idee, Kinderschändern mit Todesstrafe zu drohen? Abschreckung?

Pädophile sind psychisch krank! Da wird die Androhung des Todes auch keine Schandtaten verhindern. Wichtiger wäre die Aufstockung des Personals in Schulen und öffentlichen Einrichtungen um Psychologen und Personen, zu denen Kinder mit ihren Sorgen gehen können. Genauso wichtig ist es, dass jeder von uns mit größeren und offeneren Augen durch die Welt spaziert um Anzeichen von Missbrauch früh zu erkennen. Kindern müsste beigebracht werden, mit solchen Situationen umzugehen und im richtigen Moment laut und deutlich "NEIN!" zu sagen. Es gibt so viele Dinge, die getan werden müssen, um dem Problem Herr zu werden und von denen ist nicht ein einziges leicht für diejenigen, von denen es erwartet wird.

Ein neues Gesetz zu erlassen und eine neue Strafe auszusetzen würde gegen Kindesmissbrauch genauso viel Erfolg haben wie der Versuch durch das Verbot von so genannten Killerspielen Amokläufe zu verhindern. Gar keinen!

Vielen Dank fürs Zulesen.

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 18:16

Mittwoch, 10. März 2010

Böse Katholiken

Im Moment hat sich die Presse auf die katholische Kirche eingeschossen. Jeden Tag sehe ich mindestens einen Bericht in der Zeitung über Missbrauchsoffer aus Klosterschulen, die sich nach Jahren melden und ihre Peiniger anklagen. Ich finde es sehr schön, dass jahrelanger Missbrauch an Kindern nun endlich herauskommt und nun, teilweise nach 30 Jahren endlich verfolgt wird. Aber eigentlich frage ich mich: Hätte da nicht eher was passieren sollen?

Die Täter von damals sind jetzt längst pensioniert oder bereits tot. Es ist niemandem geholfen, wenn sie jetzt noch einmal an die Öffentlichkeit gezogen werden.

Was diese Welle der Entüllung ebenfalls mit sich zieht, ist das Misstrauen der Eltern gegen kirchliche Einrichtungen. Wer möchte sein Kind denn auf eine Schule schicken, wo es nachweislich Kindesmissbrauch gegeben hat? Zusätzlich ist es ja auch so, dass katholische Priester im Volksglauben schon seit Jahren als pädophil verschrien sind. Ein Feuer, dass durch diese Medienwelle noch gehörig angefacht wird.

Ehrlich gesagt tun mir die kirchlichen Einrichtungen mittlerweile richtig leid. Da hat es vor Jahren einen Lehrer gegeben, der sich an Kindern vergriffen hat, ohne dass es bemerkt wurde - was somit auch nicht rechtzeitig unterbunden werden konnte, und jetzt, jahrzehnte später, wird die Schule zur Rechenschaft gezogen für eine Straftat, die ein Einzeler verübt hat ohne dass es der Rest des Kollegiums wusste. Die Schule gerät in Verruf.

Immer wieder höre ich jetzt auch die Meinung, dass die katholischen Priester heiraten sollen. Dann würde so etwas nicht mehr passieren. Doch diese Meinung halte ich für Unsinn. Wenn jemand pädophil veranlagt ist, steht er auf Kinder. Da kann die Anwesenheit einer Ehefrau nichts drann ändern.

Und niemand kann mir erzählen, dass ein nichtpädophiler Mann in einem kleinen Jungen ein Ersatzobjekt für eine erwachsene Frau sehen kann.

Ich denke, dass Erschreckendes heraus kommen würde, wenn zusätzlich zu den katholischen auch die evangelischen Jugendgruppen und Einrichtungen überprüft würden. Noch erschreckender würde es werden, wenn man dazu noch in der Vergangenheit nichtkirchlicher Schulen und Kindergärten graben würde. Ich würde wetten, dass jede ältere Internatsschule irgendwann schon mindestens einen Fall von Missbrauch erlebt hat, der aber tunlichst unter den Teppich gekehrt wurde.

Bei Sportvereinen ist es allgemein bekannt, dass vor allem die netten Opi-Trainer gerne mal wie zufällig einem der Mädchen an den Hintern packen.

Das Problem liegt meiner Meinung nach nicht bei der katholischen Kirche allein, auch wenn ich denke, dass es schön wäre, wenn deren Priester endlich heiraten dürften. Das Problem ist, dass in Schulen, Kindergärten, Ferienfreizeiten, Sportvereinen und anderen Bereichen in denen Kinder zusammenkommen und von fremden Leuten betreut werden, kleine Anzeichen für Missbrauch einfach übersehen werden - und sei es nur der Trainer, der einem Mädchen einen Klaps auf den Hintern gibt um es wieder ins Spiel zu schicken.

Andererseits muss ich auch zugeben, dass solche Zeichen enorm schwer zu erkennen sind. Eine zufällige Berührung kann wirklich nur Zufall sein und letztendlich liegt die Aufgabe der Aufdeckung wohl zwangsläufig bei den Leuten, denen sie am schwersten fällt. Bei den Opfern selbst, denn Missbrauch hat meistens keine Zeugen.

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 07:57

Mittwoch, 3. Februar 2010

NSCs machen Spieler faul

Ich muss mich immer wieder an einen meiner früheren Nachhilfeschüler erinnern.

Wenn ich dem eine Textaufgabe vorlegte, las er sie folgsam durch. Dann, ohne auch nur einen Gedanken daran zu verschwenden, zuckte er mit den Schultern, lehnte sich demonstrativ zurück, und sah mich an: "Versteh ich nicht!"

Am Spieltisch erlebe ich oft ähnliches. Wenn ich den Spielern ein Rätsel vorlege und ein NSC dabei ist, gibt es immer wieder das gleiche Problem: Sie lesen sich das Rätsel durch, und wenn sie nicht sofort die zündende Idee zur Lösung haben, wird das Rätsel dem NSC zugeschoben. "Und was fällt dir dazu ein?"

Der NSC muss es ja wissen, immerhin wird er vom Spielleiter geführt, und der hat sich das Rätsel ja ausgedacht. Hilft dieser nicht weiter, wird allzuoft mit den Schultern gezuckt: "Ich versteh das Rätsel nicht." - Und dann werde ich erwartungsvoll angeblickt.

Es ist genau wie bei meinem Nachhilfeschüler.

Das Problem war nie, dass er es wirklich nicht konnte. Es war einfach keine Bereitschaft da, sich irgendwie mit der Aufgabe auseinanderzusetzen. Schließlich saß ja der Spielleiter, oh Verzeihung, der Nachhilfelehrer direkt daneben. Und der musste ja wissen wie die Aufgabe zu lösen war.

Ich habe weder ein Problem damit, einem Nachhilfeschüler eine Textaufgabe zu erklären, noch, einem Spieler die entscheidenden Hinweise zu geben, die zur Lösung eines Rätsels führen. Aber wäre es denn zu viel verlangt, sich 5 oder 10 Minuten mit der Problemstellung auseinanderzusetzen?

NSCs also, so schön sie auch sind um im Notfall die Spieler in die richtige Richtung zu stupsen, machen die Spieler faul.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 08:34

Dienstag, 26. Januar 2010

Gutscheinaktion

Wer am Wochenende vor hat, seine Rollenspielrunde mit Bockwürstchen und Kartoffelsalat zu verwöhnen, und gleichzeitig plant, sich noch ein Regelwerk zu kaufen, der schaue doch im Würstchenregal mal nach der Marke Böklunder.

Auf den Würstchengläsern fand ich kürzlich 5 Euro Gutscheine (Ab 25 Euro Bestellwert) für Buch.de.

An den Würstchen ist nichts auszusetzen und Buch.de bietet versandkostenfreien Versand für Bücher an. Also gefiel es mir sehr gut, 5 Euro weniger für meine Shadowrun Straßenmagie zu bezahlen.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 07:56

Dienstag, 12. Januar 2010

Meine persönlichen Rollenspiel TOP Ten

Platz 1: Cthulhu

Platz 1 und unangefochtener Favourit ist für mich das System Cthulhu. Ich kenne kein anderes System, bei dem man einen Newbie innerhalb von 30 Minuten inclusive Charakterbau so weit in die Regeln einführen kann, dass er selbstständig klar kommt.

Ich habe auch schon Leuten, die das System noch nie gespielt haben einfach die Seite im Regelbuch aufgeschlagen, ihnen die Charakterblätter in die Hand gedrückt und dann Essen gekocht, während die Newbies sich selbst überlassen waren. Nichtsdestotrotz hatte jeder nach 30 Minuten einen spielbaren Charakter!

Platz 2: Vampire

Obwohl schon etwas komplizierter als Cthulhu, sind hier die Regeln immer noch recht einfach. Man kommt mit nur einem Charakterblatt aus und die Erstellung des Charakters dauert ohne Vor- und Nachteile ca. 10 Minuten. Einzig problematisch sind die Disziplinen, deren Wirkungen zwar stimmig beschrieben werden, bei denen aber leider oft einige spielrelevante Angaben fehlen. Beispielsweise fehlen häufig Angaben darüber, wie lange so eine Disziplin angewendet werden kann.

Das ist mitunter sehr ärgerlich, weil jeder Spieler die vagen Angaben der Beschreibung anders interpretiert und man somit nicht um einen Satz von Hausregeln herum kommt.

Platz 3: Shadowrun

Hier ist es einfach die Welt die besticht. Verschmutzt, verroht, vergiftet, von Megakons beherrscht und durch Magie und Mutationen verändert. Aber kein Endzeit Szenario. So sehr sie sich auch verändert hat, es ist immer noch an allen Ecken und Enden erkenntlich, es ist unsere Welt.

Das einzige System bisher, in dem ich die Initiative im Kampf für gerechtfertigt und sinnvoll halte und in dem ich auch Kämpfe trotz dieses Initiativerasters als spannend empfinde.

Platz 4: Serenity

Ich fand den 1. Teil von Krieg der Sterne (Mittlerweile ist es der 4.) eigentlich richtig gut und als er zu Ende war dachte ich mir: "Cool, und jetzt reisen sie durch den Weltraum, schmuggeln und lassen sich vom Imperium nicht erwischen" - Doch es kam anders.

Serenity ist genau das, was ich bei Star Wars vermisst habe. Die dreckige, unehrenhafte Seite.

Platz 5: Warhammer

In Warhammer habe ich das wiedergefunden, was mich vor mehr als 15 Jahren an DSA so fasziniert hat und was wohl der Grund war, an diesem Hobby hängen zu bleiben.

Das Regelsystem ist scheinbar ernst gemeint, aber man kann es nicht ernst nehmen - und das ist auch gut so. Schon allein die Würfeltabellen, bei denen man die brutalsten Verletzungen auswürfeln kann sind zum Schießen.

Es kommen immer wieder Ausdrücke aus der deutschen Sprache vor, die die amerikanischen Macher scheinbar für besonders mittelalterlich anmutend hielten. Beispielsweise heisst die Hauptstadt des Landes, in dem man spielt Altdorf, die Metropole.

Ich fand es wunderschön, als Abwechslung zu dem sich mittlerweile recht ernst nehmenden DSA, mal ein System zu spielen in dem sich niemand um das Gewissen seines Chars, die Konsequenzen einer Tat, oder den Umstand Gedanken macht, dass er die Gruppenmitglieder eigentlich gar nicht kennen sollte. Es war einfach wunderschön einfach, wie in alten Zeiten am Startpunkt "Kneipe" zu beginnen und die Logik in weiten Teilen ausser Acht zu lassen.

Warhammer (so wie ich es kennengelernt habe) ist als Schankerl zwischendurch eine wahre Erholung, ich glaube

aber, dass es mir längerfristig ziemlich auf den Keks gehen würde :).

Platz 6: Demon

Vampire für Erwachsene. Ohne Vampire. Dieses System habe ich bisher nur ausprobiert. Die Regeln funktionieren klassisch so, wie bei anderen World of Darkness Systemen auch - was das Spielsystem schon einmal sehr sympatisch macht.

Platz 7: Das Schwarze Auge

Die Welt ist in Ordnung, auch wenn sie mir mittlerweile viel zu groß ist.

Das riesenhafte Regelkonstrukt ist meiner Meinung nach unter aller Kanone und schränkt mich mehr ein, als irgendwie behilflich zu sein. Seit DSA4 hat das Steigern und Bauen eines DSA Helden für mich einen Beigeschmack, den ich nur vom leidigen Hausaufgaben machen in meiner Schulzeit kenne.

Ich spiele es eigentlich eher wegen der Hintergrundwelt, der Spieler, die mir lieb geworden sind und weil es immer noch besser ist DSA zu spielen, als überhaupt nichts zu spielen.

Platz 8: John Sinclair

Ein sehr sehr neues System mit einer guten Idee im Hintergrund, das aber für erfahrene Rollenspieler ein paar Probleme mit sich bringt. Die Macher hielten es für eine gute Idee, statt eines Rollenspielsystems, eine Mischung aus Rollenspiel und Kartenspiel zu basteln, die leider weder dem einen, noch dem anderen Genre gerecht wird.

Nimmt man die Kartenspielelemente heraus, hat man so etwas wie Hexer/Cthulhu, was die Sache dann auch wieder spannend macht.

Platz 9: Legend of the five Rings

Das mag ein schönes System sein, ich kann aber irgendwie nichts mit der Kultur in der gespielt wird anfangen. Dazu kommt noch erschwerend, dass ich an den Samurai, die ja vorwiegend gespielt werden, einfach nichts sympathisches finden kann. Ehrenhafte Kerle sind einfach nicht mein Ding.

Platz 10: Dundeons & Dragons

Tabellen und Hexfelder. Der Ehemalige Ursprung des Rollenspiels hat sich über die Jahre leider, was die Art des Spiels betrifft, nicht sonderlich weiterentwickelt. Das Regelsystem fordert zwar regelrecht dazu auf, im Zweifelsfall auf Regeln zu verzichten und sich frei zu entfalten, aber die Fans dieses Systems sind nach wie vor (Meine Erfahrung, ich lasse mich gerne vom Gegenteil überzeugen) großen Teils die Art von Geeks, die auf Tabellen und Regeln stehen und dem Spielleiter beim Auftauchen des Monsters dessen Werte auswendig aufsagen um zu zeigen wie sehr sie sich in der Materie auskennen.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 19:23

Donnerstag, 24. Dezember 2009

Alte Geschichten (DSA)

Die Helden treffen auf eine Gruppe Zahori, die verzweifelt nach verschwundenen Kindern sucht.

Unsere Helden wären natürlich keine Helden, wenn sie nicht sofort ihre Hilfe anböten und so entspinnt sich ein spannendes Detektivspiel in und um ein verschlafenes kleines Walddorf, in dem es, so wird behauptet, hin und wieder spukt.

Doch haben die Geister wirklich etwas mit dem Verschwinden der Kinder zu tun?

Oder sind es die Dorfbewohner gewesen, denen die Anwesenheit von Zahoris in Ihrer Umgebung überhaupt nicht passt?

Letztendlich ist da noch ein Magier, der sich nahe des Dorfes in einem kleinen Haus zurückgezogen hat.

Zutaten:

Ein kleines Dorf im Wald

Abergläubische Dorfbewohner

Ein einsames Haus in der ein Magier mit seinem Gehilfen namens IGOR einsiedlerisch lebt.

Harmlose ??? Geistererscheinungen

Eine Gruppe Zahori, die nahe des Dorfes lagert

Helden

Bevor die Helden eintrafen geschah folgendes:

Eine Gruppe Zahori wollte am Rande des Dorfes lagern, doch die Dorfbewohner erlaubten das nicht. So suchten sie sich einen Lagerplatz ein Stück vom Dorf entfernt im Wald.

Als die erste Nacht vorbei war, wurde den Zahori gewahr, dass zwei ihrer Kinder fehlten. Verzweifelt machten sie sich auf die Suche und trafen schließlich die Helden, welche nichts böses ahnend des Weges gingen.

Offensichtliche Schauplätze

Das Dorf- besteht aus ca. 50 Häusern und liegt in einem Waldstück nahe eines kleinen Flusses. Die Bewohner des Dorfes wirken freundlich, sind aber sehr abergläubisch und misstrauen den Zahori gegenüber. Begründet liegt das in einer alten Geschichte, in der es heisst, dass Zahori einst die Geister in das Dorf gebracht haben.

Das Lager der Zahori - liegt vom Dorf aus ein Stück den Weg herab auf einer kleinen Waldlichtung nahe einer Flusswindung. Es besteht aus 7 Wagen und den Familien, die darin reisen.

Der Wald - erstreckt sich weitäufig um das ganze Dorf herum.

Nicht so offensichtliche Orte

Der Boronsanger des Dorfes - er liegt etwas weiter im Wald. Ein breiter Pfad führt vom Dorf aus hierher. Interessant sind hier eigentlich nur zwei Gräber: Das Grab der unglücklichen Nuriane und die Gruft der Familie des Magiers.

Das Grab der unglücklichen Nuriane: Ein schlichtes Grab mit einem Grabstein, auf dem ein Boronsrad eingraviert wurde.

Die Familiengruft des Magiers: Hier liegen mehrere Generationen des Magiergeschlechts. Ein Geweihter, oder ein Held mit der Gabe "Profezeihen" könnte hier einer unheimlichen Aura gewahr werden und zu dem Schluss gelangen, dass die die hier liegen sicherlich niemals in Borons Hallein eingegangen sind.

Das Haus des Magiers liegt tiefer im Wald hinter dem Dorf. Der Weg dorthin ist breit genug für einen schmalen Karren. Das Haus birgt Platz für eine geräumige Wohnküche, ein Studierzimmer, Schlafzimmer von Igor und dem Magier und einen großen Keller, in dem jahre lang niemand mehr Ordnung geschafft hat. Der Vorgarten des Hauses wird beherrscht von einem großen Kräutergarten. Ausserdem gibt es noch

einen

Geräteschuppen, in dem unter anderem ein alter Karren zu finden ist.

Die Höhle am Waldrand: Die Höhle ist recht nah am Dorf. Die Dorfkinder spielen dort manchmal. Bei genauerer Untersuchung können die Helden hier kleine Nischen in den Wänden finden, die uralte Reste von Wachs aufweisen. In der Mitte der Höhle spürt man hin und wieder Rillen, die sich, nachdem Laub, Staub und Dreck vom Boden entfernt wurden, als Hexagramm herausstellen. Das alles ist viele Jahre nicht mehr benutzt worden und diente einem Magier der früheren Generationen als Ritualstätte.

Der geheime Friedhof liegt tief im Wald. Es gibt keine Boronsräder oder ähnliche Zeichen 12-göttlichen Wirkens. Allerdings scheint der Friedhof gepflegt zu werden, denn auf jedem Grab stehen frische Blumen und auch die Erde sieht aus als würde sie hin und wieder geharkt.

Als die bösen Magier noch aktiv waren, wurde Igor immer überlassen, was er mit den Leichen machte. Er sollte sie nur weg schaffen, der Rest war dem Herrn egal. Und so hat er die Leichen tief im Wald auf einer Lichtung begraben, die Gräber bepflanzt und schließlich ist einen ansehnlichen Friedhof geschaffen.

Hier ist der Ursprung der Geister, die das Dorf heimsuchen. Wenn die Helden Glück haben, lässt sich einer der Geister bis hin zum Friedhof verfolgen.

Des Pudels Kern

Die Dorfbewohner sind misstrauisch gegenüber Zahori, und das aus gutem Grund. Ihr Misstrauen begründet sich zwar nur auf Geschichten, die die alten Frauen im Dorf den Kindern erzählen, aber diese haben einen wahren Kern: Vor vielen Jahren schloss sich ein reisender Magier zusammen mit seinem Gehilfen Igor (einem Holberker) einer Zahori Gruppe an und reiste eine Zeit lang mit Ihnen durch die Gegend.

Eines Tages aber kam es zum Streit und die Zahori jagten den Magier davon, welcher ewige Rache schwor. Nachts darauf stahl der Magier mit Hilfe seines Gehilfen einige Kinder der Zahori, was sich in den Geschichten dieser Sippe als Legenden wiederfindet.

Das alles geschah nahe unseres Dorfes, und als die verzweifelten Zahori schließlich weiter zogen, siedelte sich der Magier nahe des Dorfes an und begann sein schändliches Tun indem er erst Experimente an den gestohlenen Kindern durchführte und sich dann hin und wieder auch an der Dorfbefölkerung vergriff.

In dieser Zeit traten die ersten seltsamen Phänomene im Dorf auf, was den Groll der Dorfbefölkerung gegen die Zahori weckte denn anscheinend hatten sie ja die Geister ins Dorf gebracht.

Seit dem machten mehrere Generationen von bösen Magiern das Dorf unsicher und schürten das Misstrauen der Dorfbefölkerung. Man hatte einfach Angst vor den Magiern und kam ihnen deswegen tunlichst nicht zu Nahe. Der vorletzte Magier wich aber irgendwann von seinem Tun ab und wurde zumindest einigermaßen redlich. Der Grund dafür bleibe dem Spielleiter überlassen. In meinem Abenteuer hatte das mit einer Frauengeschichte zu tun.

Der Sohn des Magiers wurde nach Punin zur Ausbildung geschickt und bekam somit gar nichts davon mit, was seine Vorfahren dem Dorf einst angetan haben.

Als er vor einigen Jahren das Erbe seines Vaters antrat hielt er das Misstrauen der Dorfbevölkerung für herkömmlichen Aberglauben. Er kennt seinen Vater als gütigen Mann und kann sich nicht vorstellen, dass dieser die schweren Verbrechen begangen hat, welche ihm die Helden möglicherweise zur Last legen.

Erst nachdem er den Keller mit dem Gerümpel seiner Vorfahren gründlich durchsucht hat und dort einige Beweise (Kinderskelette, magische Bücher und was das Schwarzmagierherz noch so erfreut) findet, lässt er sich von dem Helden überzeugen.

Igor ist eine Missgeburt, halb Elf, halb Ork, die von Magiervater zu Magiersohn vererbt wurde. Das elfische Blut in ihm hält seinen Alterungsprozess auf, sodass er schon dem ersten Magier treu gedient hat. Er unterscheidet nicht zwischen dem vorherigen Herren und dem jetzigen Herren. Es ist immer der "Herr", fertig!

Igor ist geistig zurückgeblieben. Er ist im Grunde nicht böse, kann aber auch nicht zwischen gut und böse unterscheiden. br />

Er kann nicht zwischen den Befehlen eines alten, und des neuen Herren unterscheiden. Sie sind alle gültig für ihn, auch wenn der Befehlende schon 100 Jahre tot ist.

Und so folgt Igor einem Befehl des ersten Magiers und stiehlt die Kinder der Zahori Sippe, als diese viele Generationen nach dem Zerwürfnis wieder in die Nähe des Dorfes kommt.

Igor beantwortet die Fragen der Helden wahrheitsgemäß, er verfügt aber nur über einen begrenzten Wortschatz und kein Verständnis für Zeit. Er kann nicht genau sagen wann wer was zu ihm gesagt hat und wann er welchen Befehl des Magiers ausgeführt hat. Seine Beschreibungen sind bestenfalls vaage.

Ich wünsche dem Spielleiter viel Vergnügen beim Ausgestalten dieser Rolle. Mit Igors Aussagen kann die Heldengruppe wunderbar in jede gewünschte Richtung und an der Nase herumgeführt werden.

Der Holberker sperrt die Kinder in den Keller eines verfallenen Turms tief im Wald. Der Kerker wird von zwei würfelspielenden Skeletten bewacht. Wächter, die so lange per magischen Befehl von einem (oder mehreren) Magiern dort festgehalten wurden, dass sie nach ihrem Tod einfach sitzen blieben um weiterzuspielen.

Igor krümmt den Kindern kein Haar und versorgt sie sogar mit Nahrung. Er bewahrt sie einfach für seinen Herrn auf, der, weil er bereits tot ist, auch keinen Schaden anrichten kann.

Je nach Geschmack kann er Nacht für Nacht ein Kind der Zahori stehlen, oder es vorerst bei den zwei ersten Kindern belassen. Eine Gefahr bei weiteren Entführungen ist, dass er viel zu früh von den Helden erwischt werden könnte.

Zu guter letzt

Letztendlich sollten die Helden das Versteck der Kinder finden. Wer weiss, vielleicht ist es ja Igor, der sie dort hinführt, aber vielleicht finden die Helden auch einen anderen Weg.

Zusatzaufgaben im Abenteuer

Es gibt zwei Nebenplots, die eigentlich mit der Handlung wenig zu tun haben, doch aber interessant zu lösen sind.

Nurianes Liebhaber: Nuriane war die Tochter eines einflussreichen Dörfers, die sich unglücklicherweise in einen Landstreicher verliebte. Ihr Vater war mit einer Verbindung natürlich nicht einverstanden, und versuchte die beiden zu trennen, doch als all seine Versuche missglückten, ging er einen Pakt mit dem verhassten Magier ein.

Der Landstreicher verschwand eines Tages und wurde nie wieder gesehen. Seine Leiche liegt mit vielen anderen auf dem verborgenen Friedhof, und genau wie die anderen Geister, spukt er des Nachts im Dorf herum.

Zu Nurianes Lebzeiten wich er des Nachts nicht von ihrem Fenster, doch als sie starb verlor er ihre Spur. Seit dem sucht er Nacht für Nacht nach ihr.

Nuriani liegt wie alle anderen verstorbenen Dörfers auch, auf dem Boronanger des Dorfes. Wollen die Helden den Liebenden helfen, müssen sie lediglich dafür sorgen, dass der Landstreicher den Weg zum Grab seiner Geliebten

findet, um eine romantische Wiedersehensszene zu erleben.

Die Geister im Dorf sind nicht gefährlich, aber lästig. Sie tauchen des Nachts im Dorf auf, teils als durchscheinende Gestalt, teils aber auch unsichtbar. Sie spazieren durchs Dorf, erschrecken den ein oder anderen Dorfbewohner beim Gang auf den Lokus, schmeissen Kessel und Töpfe um oder gehen ihren eigenen Geschäften nach. Hin und wieder kann man sogar ein geisterhaftes Päärchen beim Liebesspiel in einem alten Heuschuppen erwischen.

Diesen Seelen ist nicht der Weg zu Boron versperrt, sie haben ihn einfach nicht gefunden. Die Experimente, denen der Magier sie ausgesetzt hat, haben ihrem Geist im wahrsten Sinne des Wortes so geschadet, dass sie nicht auf die Idee kommen, auf den Rücken von Golgari zu klettern.

Hier braucht es einen geduldigen Boron Geweihten, der sich die Zeit nimmt, die verwirrten Seelen auf den richtigen Weg zu geleiten.

Nun viel Spaß mit diesem Abenteuervorschlag. In meiner Runde ist das Abenteuer gut angekommen und wir hatten ein paar spannende Spielabende.

Geschrieben von pichen in DSA um 01:42

Montag, 7. Dezember 2009

Gastfreundschaft und Rollenspiel

Wenn es um das Thema Gastfreundschaft geht, haben mir meine Eltern nur zwei einfache Regeln beigebracht.

Der Gast ist König!
Was auf dem Tisch liegt darf gegessen werden!

Und so ist es eigentlich selbstverständlich für mich, meine Gäste soweit zu bewirten, wie es mir und meinem Kühlschrank möglich ist.

Was da ist, und nicht gerade fürs morgige Mittagessen verplant ist, darf gegessen werden und nicht selten renne ich beim Rollenspiel noch einmal in die Küche, um Butterbrote zu machen.

Zu meinen zwei goldenen Regeln der Gastfreundschaft ist seit meinem Rollenspielfanfängen noch eine allgemeine Regel hinzugekommen:

Für Getränke sorgt der Gastgeber, und irgendeiner (oder mehrere) der Spieler hat normalerweise Knabberkram dabei.

So, oder ähnlich habe ich es in den meisten Runden, seien es feste Gruppen oder nur solche, in denen ich zu Gast gewesen bin, erlebt. Im Endeffekt hat jeder irgendwann etwas zum leiblichen Wohl der Runde beigetragen und jeder konnte sich natürlich bedienen, selbst wenn er an dem jeweiligen Abend nichts dazu beigesteuert hatte.

Aber es geht auch anders.

Ich geriet einmal an eine Vampire Runde, in der ein Kumpel und ich einige Male mitgespielt haben um zu sehen was dieses Vampire überhaupt ist.
Wir trafen uns in einer kleinen Wohnung voller Katzen, in der es eigentlich recht gemütlich war. Die Gastgeberin sorgte für Getränke. Die beiden Mitspieler, die schon da waren steuerten keine Knabbersachen bei, was uns Neuen ein wenig beruhigte, hatten wir doch peinlicherweise ganz vergessen selbst etwas mitzubringen.
Dann aber kamen die restlichen Mitspieler. Ein Päärchen und ein kleiner Bruder, die wohl vorher noch eingekauft hatten und eine pralle EDEKA Tüte mit sich trugen.
Aber anstatt zumindest einen Teil der Beute mit uns zu teilen, griffen sie nur hin und wieder in die Tüte, steckten sich eine Handvoll Chips in den Mund, ließen die Cola Flasche, wohlgemerkt nur innerhalb ihrer Dreiergruppe kreisen und taten so, als sei das ganz normal.

Ich selbst kenne solch ein Verhalten eigentlich nur aus zusammengewürfelten Spielgruppen auf Cons, und nur da finde

ich es auch einigermaßen in Ordnung, weil man dort nicht nur eine Spielsitzung, sondern recht viele vor sich hat und die mitgebrachten Süßigkeiten ja auch bis zum Ende reichen sollen.

Eine andere seltsame Begebenheit erlebte ich mit einem Gastgeber, der mitten in der Spielsitzung plötzlich den Kühlschrank öffnete, sich eine Schale Fleischsalat herausnahm, und begann zu essen.

Seit meiner Kindheit ist mir klar gewesen, dass ich alles, was ich während ich Besuch habe esse, auch meinen Gästen anbieten muss. Mir selbst etwas reinpfeifen, während meine Gäste doof gucken kommt überhaupt nicht in Frage, und wenn nicht genug für alle da ist, dann wird halt gehungert bis der Besuch weg ist! Fertig!

Ich halte es eigentlich im höchsten Maße für unhöflich, etwas in einer Gruppe zu machen, und diese Gruppe dann beim Essen zusehen zu lassen.

Das Argument einiger Gastgeber auf die Frage, warum sie ihren Gästen denn nichts anböten ist dann "Ja wenn sie was haben wollen, dann können sie doch fragen!"
Aber wer tut das schon? Gerade bei Leuten die man nicht so gut kennt, traut man sich selten nach etwas zu fragen in der Befürchtung, unhöflich zu wirken.

Ich selbst habe einmal, auch beim Rollenspiel einen Kumpel den ich schon einige Jahre kannte nach einem Butterbrot gefragt.

Er schaute mich an, als hätte ich ihn gebeten mir einen Auflauf zu backen und blaffte dann: "Ne! Wir sind doch kein Hotel hier!"

Um die Szene noch perfekt zu machen kam in dem Moment seine Frau herein, sah mich entgeistert an und sagte: "Du könntest ja auch einmal was mitbringen!"

Ich, die gerade eine Tüte Gummibärchen auf den Tisch gelegt hatte wusste nicht, wie ich noch darauf reagieren sollte. Ich trank weder den angebotenen Tee, noch beteiligte ich mich am Spiel. Wäre ich mit dem eigenen Auto gekommen, wäre ich nach diesem Kommentar einfach wortlos nach Hause gefahren.

Nach diesem Abend habe ich das Haus dieses Mannes nie mehr betreten.

Es ging mir nicht um das verweigerte Butterbrot. Hätte er gesagt: "Neee, sorry, haben kein Brot mehr da." oder "Nee, hab grad keine Lust was zu machen." Wäre alles OK gewesen. Nur wer einem Gast so vor den Kopf stößt, der muss sich nicht wundern, wenn die Gäste irgendwann mal aus bleiben.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 23:00

Freitag, 4. Dezember 2009

Der fremde Gast (Cthulhu / Vampire)

Es gibt Autoren, deren Bücher man wunderschön in ein Abenteuer umschreiben kann, ohne viel Aufwand zu betreiben.

Eine dieser Autorinnen ist Charlotte Link, die ich jedem, der gerne (Frauen)-Krimis liest, warm ans Herz legen will. Charlotte Link erzählt ihre Geschichten oft aus den Blickwinkeln recht vieler Protagonisten, die aber sehr wenig miteinander zu tun haben. Oft treffen sie sich nicht einmal während der Geschichte. Genau genommen sind es meist mehrere kleine Geschichten, die sich am Ende zu einer großen Erklärung zusammenfügen.

Die einzelnen Geschichtchen sind sehr einfach gehalten, sodass sie sehr gut dazu geeignet sind, in einem Abenteuer verwurstet zu werden. Man picke sich einfach eine dieser Hauptfiguren heraus und verwende ihre Erlebnisse als Abenteuer. Die restlichen Teilgeschichten werden von NPCs erlebt, welche die Spielercharaktere als Zeugen befragen können.

Aus diesem Buch habe ich bereits ein Abenteuer für Vampire gemacht:

Charlotte Link - Der fremde Gast

Aus diesem hier werde ich noch eins machen:

Charlotte Link - Die Täuschung

Geschrieben von pichen in Cthulhu um 18:24

Dienstag, 27. Oktober 2009

Bye Bye Ebay

Irgendwie war es sogar an mein Ohr gedrungen. Ebay wollte die Versandkosten auf 0 senken, doch irgendwie habe ich das nicht so ganz ernst genommen. Immerhin gehen viele Artikel bei Ebay für einen Euro weg, kosten aber als Warensendung mindestens 1,65 Euro für den Verkäufer. Geht also ein Artikel für einen Euro weg, verschenkt der Käufer 65 Cent.

So unfair kann ja Ebay gar nicht sein oder?
Doch sie können.

Als ich letztens wieder eine alte Hörspielkassette versteigern wollte, warf mein Turbolister eine Fehlermeldung. "In dieser Kategorie dürfen die Versandkosten 0 Euro nicht überschreiten!"

Sie hatten es also getan!

Und netterweise haben sie nicht daran gedacht, wenigstens die Ebay Gebühren (Was ja naheliegend und fair gewesen wäre) so weit zu senken, dass Privatleute, die Dinge für kleines Geld verticken, wenigstens die Versandkosten, die beim günstigsten Versandweg anfallen, auffangen können.

Wenn ich auf meinen einen Euro Startgeld also die Versandkosten, die aufgrund des Gewichts bei einer Hörspielkassette bei 1,65 Euro liegen draufrechne, sagt mir mein Gebührenrechner, dass ich 45 Cent Gebühren bezahlen darf.

Das bedeutet, wenn ich den Artikel los werde, dass mir vom Verkaufspreis 2,20 Euro bleiben, von dem ich noch 1,65 Euro Versand an bezahlen muss. Somit bleiben mir von dem Verkauf 55 Cent, ich darf aber für 2,65 Provision bezahlen. Wenn ich den Artikel nicht verkaufe, zahle ich pauschal die 0,45 Euro Gebühren.

Netter Versuch Ebay.

Bisher habe ich meine alten Hörspiele über Ebay verkauft weil sie mir zum Wegschmeißen einfach zu schade waren. Der Verkaufspreis war nicht der Rede wert, aber immerhin hat sich irgendwo noch ein Kind über die neue Kassette gefreut.

Heute überlege ich mir ernsthaft, ob der Mülleimer nicht doch die günstigere Methode wäre, den alten Kram loszuwerden.

Ebay jedenfalls, scheidet für mich als Plattform aus.

Die Ausrede, dass sie die Käufer vor überhöhten Versandkosten schützen wollen ist lächerlich, denn Ebay hätte auch ein Maximum von 2 Euro für die Versandkosten von Büchern, Hörspielen und CDs festlegen können. Da wären Verpackungs- und Versandkosten locker drin, und ich denke, Versandkosten bis 2 Euro kann jeder Käufer verschmerzen.

Da so eine Regelung seitens Ebay nicht getroffen wurde, fürchte ich, dass es in Wirklichkeit weder um die als Grund genannte Qualitätssicherung, noch um Käuferschutz geht.

Ich frage mich, ob sie einfach die Kleinanbieter herausekeln wollen, oder ob da irgendjemand überhaupt nicht nachgedacht hat.

Selbst wenn die Gebühren für den Verkauf von Kleinigkeiten später auf ein erträgliches Maß gesenkt werden, wird Ebay zu dem Zeitpunkt schon einen Großteil seiner Kleinanbieter, und somit auch potentieller Käufer verloren haben.

Blog Export: Pichens Blog, <http://pichen.lionhead.org/>

Wer lässt sich schon gern verarschen?

Ich jedenfalls werde jetzt eine andere Plattform ausprobieren.

Sie heisst: booklooker.de

Und hier gehts zu meinen Angeboten

Geschrieben von pichen in Alltag um 07:28

Mittwoch, 7. Oktober 2009

Basteleien fürs Rollenspiel

Ob es nun als Gimmick für ein Geburtstagskind, als Schmuckstück für das eigene Regal, oder als ausgefallenes Handout gedacht ist, Rollenspieler erfreuen sich immer wieder an gebastelten Kleinigkeiten, die zu ihren gespielten Charakteren passen.

Ich selbst habe mittlerweile Unmengen von Dokumenten, Ausweisen und Urkunden gefertigt, die den Namen von Rollenspielcharakteren tragen und auch in meinem Regal stehen einige Stücke, die fürsorgliche Mitspieler eigens für mich entworfen haben.

Da ich vor Kurzem einen Bastelblog eröffnet habe, durfte deswegen auch eine Kategorie Rollenspiel nicht fehlen.

Wer also Lust hat, in diesem ein wenig herumzuschmökern, sei hiermit herzlich eingeladen.

Pichens Bastelblog

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 12:37

Dienstag, 1. September 2009

Tux ist tot

Ich muss zu meiner eigenen Schande gestehen, dass ich mich in letzter Zeit wenig um meine Kaninchen gekümmert habe. Aber Kaninchen haben nun mal den Vorteil, dass sie das in der Regel wenig interessiert, so lange sie einen Partner haben, mit dem sie sich beschäftigen können. Mensch ist da oft nur das störende Dingsbums, das öfter mal rein kommt, die Bude durcheinanderbringt um sauber zu machen und Essen und Wasser hin stellt.

Streicheleinheiten und andere Zudringlichkeiten werden meist als Belästigung und sehr selten als schön bewertet. Jedenfalls war das bei meinen beiden so, auch wenn ich mit Leckerlies und Klickern versucht habe, sie zumindest so weit zu kriegen, dass sie mir eine leichte Berührung des seidenweichen Fells gestatteten.

Ich hatte die beiden aus dem Tierheim. Charlotte, ein Mischling zwischen Zwerg und Wildkaninchen, war Liebe auf den ersten Blick. Ich hatte sie mir schon auf der Webseite des Tierheims ausgesucht. Sie war sehr scheu, was mein Glück war denn sonst hätte ich sie wahrscheinlich nicht mehr bekommen. Die Webseite des Tierheims war nicht gerade aktuell.

Dazu suchte ich mir ein Männchen aus, das ein bisschen hübscher aussehen sollte. Die Wahl fiel auf ein neugieriges Löwenköpfchen, das mich auch aufgrund seines Charakters faszinierte. Es erhielt den Namen Tux.

Seither machten die beiden mein Wohnzimmer unsicher. Knabberten an Tepeten und Möbeln und verwandelten mein Wohnzimmer innerhalb von nur einem halben Jahr in eine renovierungsbedürftige Abstellkammer.

Aber alles ist verzeihlich, wenn man beim nach Hause kommen in vier große Kaninchenaugen blickt, die erwartungsvoll auf eine dicke Möhre hoffen.

Ich hatte die beiden so weit, dass sie auf Zuruf angehoppelt kamen, wobei ich insgeheim den Verdacht hege, dass sie eher meine Leckerchen als mich selbst mochten.

Allerdings wurden sie auch traurig und misstrauisch wenn ich nicht da war. Meine Mutter brachte zwar regelmäßig Futter und Wasser hoch, aber wahrscheinlich fehlten die Geräusche aus dem Nebenzimmer.

Vorgestern kam ich aus dem Urlaub nach Hause. Ich war nicht lange weg, aber die Zeit reichte aus um meine Kaninchen zum Schmollen zu veranlassen. Kein Grund zur Sorge, so lange sie fraßen und tranken durften sie ja schmollen.

Gestern Abend lag er gemütlich auf meinem Sofa, dessen Decke er wohl in den Tagen zuvor gewissenhaft zerlegt hat.

Als sie gestern Abend Futter bekamen, hoppelten sie beide heran und Tux knabberte gemütlich an seiner Mohrrübe.

Heute Morgen lag er regungslos hinter dem Sofa. Ausgestreckt, in der Körperhaltung, die meine Kaninchen eigentlich einnehmen wenn sie entspannt in der Sonne dösen.

Er war schon kalt und starr, wahrscheinlich hat ihn der Tod mitten in der Nacht ereilt, sodass ich nichts anderes machen

konnte, als ihn in geblühten Klopapier feierlich in unserem Garten zu bestatten.

Im Moment empfinde ich keine Trauer, nur ein Bedauern, dass das Leben dieses süßen Kerls nur so kurz gewesen ist. Ich habe ihn aus einem Tierheim geholt, in dem aus Platzmangel Käfig über Käfig gestapelt waren. Er hatte eine Partnerin, leckeres, ausgewogenes Futter, das nicht aus einer Trockenfutterpackung stammte und viel Platz zum Herumtollen. Ein Leben eigentlich, das sich viele andere Hauskaninchen nur wünschen können.

Ich bin froh darüber, dass er einfach eingeschlafen ist, und nicht durch Krankheit oder Verletzung leiden musste. Wenigstens etwas, was ihm und meiner Familie erspart geblieben ist.

Schlaf schön Tuxi, in der hinteren Ecke unseres Gartens zwischen hübschen Blumen und da, wo auch schon ein paar andere Haustiere ihre letzte Ruhe angetreten haben.

Geschrieben von pichen in Tiere um 10:52

Donnerstag, 20. August 2009

Vampire Girlies greifen an

Ist euch das auch schon mal passiert?

Ihr geht in eine etwas düstere Disco, setzt euch da an die Theke und schon nehmen links und rechts von euch zwei heisse Damen in Lack und Leder Platz, die euch nach allen Regeln der Kunst angraben. Ihre Ziele sind eindeutig, und ihr, normalerweise eher schüchtern und unansehnlich, schmelzt unter dieser Attacke weiblicher Reize regelrecht dahin.

Vampire Girlies!

Sie treiben sich in Gothic Discos, Szenecafés und anderen Schuppen herum, in denen Vampire, bedingt durch den Musikgeschmack ihrer Spieler, sehr gerne einkehren.

Meist zeichnen sie sich dadurch aus, dass sie weiblich, vollbusig, knapp bekleidet und wirklich gutaussehend sind. Und sie stehen auf Versager!

Je größer die Brille des Charakters und je weniger soziale Kompetenz er mitbringt, desto anziehender finden sie ihn und bieten somit eine ideale Beute für den hungrigen Informatikervampir, falls dieser das Selbstbewusstsein aufbringt, auf Ihre Avancen einzugehen.

Komischerweise erlebe ich immer wieder solche Szenen im Rollenspiel, unabhängig von Spielleiter und Spielsystem. Und da ich eine Vorliebe für Charakterschwache Informatikertypen mit Brille habe, bin ich oft genug das Opfer dieser düsteren Nymphomaninnen.

Ich liebe diese Klischees!

Was wäre das Rollenspiel ohne sie? Ohne die alten Frauen, die auf ein Kissen gestützt vom Fenster aus das Geschehen auf der Straße beobachten? Ohne die Bösewichte mit der langen Narbe im Gesicht, die so eindeutig schuld sind, dass sich auch das Gewissen des menschenfreundlichsten Spielers nicht meldet, wenn die Gruppe ihnen etwas antun will? Ohne all jene Figuren, deren sozialen Status man ohne Probleme auf den ersten Blick feststellen kann, und die es den Spielern viel einfacher machen, die ansonsten sehr komplexe Spielwelt zu begreifen?

Oder halt die Vampire Girlies, die auf schüchterne Versagertypen stehen :)

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 09:01

Montag, 27. Juli 2009

Sparrenburgfest 2009

Dieses Jahr hat es vor den Toren der Burg stattgefunden, das alljährliche mittelalterliche Spektakel, das vorher immer direkt auf dem Gelände der Sparrenburg gefeiert wurde.

Grund für den Standortwechsel ist die Ausgrabung, die seit 2007 im inneren der Burg voran getrieben wird und die den eh schon ziemlich engen Raum innerhalb der Burg nun fast vollständig belegt. Dem Fest selbst tat dies aber eher gut als schlecht.

Die Fläche um die Burg herum wurde mit Bauzäunen großräumig abgesperrt und der Markt fiel ein wenig größer aus, als es zuvor in der Beengung des kleinen Burghofes möglich gewesen war.

Auch gab es immer wieder freie Rasenflächen, auf denen man sich getrost mit Decke, Met und dem zünftigen Bauernbrot, das es beim Becker zu kaufen gab, ausruhen konnte.

Zusätzlich zu den bekannten Ständen wie Lederer, Metverkäufer, Töpfer, Schmied und orientalischem Mokkastand gab es dieses Mal auch einen Falkner, einen Stockbrot-Stand und den ein oder anderen Händler mehr.

Der Eintritt war mit 6 Euro zwar doppelt so teuer wie im letzten Mal, doch im Gegensatz zu anderen Mittelaltermärkten noch relativ günstig.

Mir persönlich hat der neue Standort des Festes sehr gut gefallen. Der Innenhof der Burg war schon seit Jahren viel zu klein für die steigenden Besucherzahlen, sodass man sich in der Regel am Samstag Nachmittag gegenseitig auf die Füße trat, von Kinderwagen angefahren wurde und keinen Platz mehr auf der Burgwiese fand, um sich vor all dem Chaos in Sicherheit zu bringen.

Jetzt gab es richtige Freiräume, Platz für Lager und noch einiges an freiem Flächen für mehr.

Und somit sehe ich für das Sparrenburgfest positiv in die Zukunft. Schauen wir was die nächsten Jahre bringen.

Geschrieben von pichen in Mittelaltermarkt um 07:42

Sonntag, 12. Juli 2009

Ich habe auch daran gedacht, meine Hose anzuziehen

Es gibt immer wieder Szenen im Rollenspiel, in denen ich drauf und drann bin, dem Spielleiter sanft das Regelbuch über den Schädel zu zimmern, nur um ihn zu erinnern, dass auch Charaktere unter den meisten Umständen durchaus lebensfähig sind.

Hier sind einige Beispiele die so oder ählich immer mal wieder in Runden, sei es die traute feste Runde, oder auch die spontane Con-Runde, geschehen.

Die Charaktere schleichen durch die finstere Nacht. Nur hin und wieder sticht fahles Mondlicht durch den wolkenverhangenen Himmel und spendet ein wenig Helligkeit.

Es ist geplant, in ein altes Anwesen einzusteigen, in dem der böse Professor Soundso fürchterliche Experimente an Menschen durchgeführt haben soll.

Die Eingangstür ist schnell geknackt, die Charaktere schleichen sich durch die Eingangshalle und entdecken die Tür zum Keller, in dem sich die ominöse Folterkammer befinden soll.

Sie öffnen sie, wollen das Licht einschalten und bemerken, dass der Lichtschalter kaputt ist.

Plötzlich fällt dem Spielleiter ein: "Habt ihr eigentlich eine Taschenlampe dabei?"

Die Spieler schauen auf ihre Ausrüstungslisten, die sie auf Spielleiterwunsch vor dem Bruch zusammengestellt haben, aber niemand hat eine Taschenlampe, oder einen ähnlichen Gegenstand dabei, was dazu führt, dass der Rest der Hausdurchsuchung in völliger Finsternis stattfindet.

Mal ehrlich: Wer hat schon einmal von Filmdetektiven gehört, die nächtens zu einer inoffiziellen Hausdurchsuchung aufbrechen und ihre Taschenlampe vergessen?

Ähnliche Szenen passieren hin und wieder im Fantasy Rollenspiel mit vergessenen Fackeln bei Dungeonbesichtigungen.

Eine weitere Szene, die ich so, oder ähnlich auch schon öfters erlebt habe ist folgende:

Die Spielerchars schleichen durch ein Dungeon und finden einen Raum mit schlafenden Orks.

Der Dieb schleicht sich an eines der Lager heran, zückt seinen Dolch und lässt verlauten: "Ich schneid ihm die Kehle durch!"

Der Spielleiter verlangt einen Attackewurf, welcher natürlich misslingt und der Dieb perforiert bestenfalls das Kopfkissen.

Eine Abwandlung dieser Szene ist:

Ein Kampf ist entbrannt, der Dieb ist immer noch unbemerkt, schleicht sich hinter einen der Gegner und beschreibt seine geplante Vorgehensweise: "Ich schlage ihm mit dem Knüppel in die Kniekehlen, damit er das Gleichgewicht verliert!"

Da das eine gezielte Attacke auf einen recht kleinen Körperbereich ist, verhängt der Spielleiter eine Erschwernis von X auf den Attackewurf.

So grausam es auch sein mag, einem Schlafenden die Kehle durchzuschneiden, wenn es dem Spielleiter nicht gefällt, sollte er den Spielern keine schlafenden Gegner vorsetzen.

Hier ist es sicherlich möglich, dem Spieler eine Probe auf einen Wert, beispielsweise Mana oder Gewissen aufzuerlegen, um zu überprüfen ob er die Courage aufbringt, wehrlose Gegner einfach umzubringen, aber allein vom mechanischen her sollte die Aktion kein Problem darstellen.

Eben so verhält es sich mit der genannten Kampfszene. Natürlich sollte es Aufschläge geben, wenn kleinere Bereiche des Körpers getroffen werden sollen, aber in diesem Fall reden wir von einer Aktion, die schon Grundschul Kinder auf dem Schulhof praktizieren, indem sie den Mitschülern ihren Turnbeutel in die Kniekehlen schlagen.

So schwierig kann die Aktion also nicht sein!

Solcherlei Erschwerungen fördern meiner Meinung nach zuallererst die Fantasielosigkeit im Kampf. Die Spieler stellen sich lieber in klassischer Dungeonmaster Manier vor den Gegner und hacken drauf ein anstatt zu versuchen, die Kampfsituation auf klügere Art und Weise zu entscheiden.

Und es bleibt nicht bei Kampfsituationen.

Wer seine Kindheit auf Abenteuerspielplätzen verbracht hat und in Baumhäusern und an Berghängen herumgekraxelt ist, wird es wissen: Es ist nicht schwer, sich an einem Seil herunterzulassen! Klettern Proben + 8 sind hier schlichtweg übertrieben!

Manchmal frage ich mich, ob es einfach die vielen Tabellen sind, die zur Lösung von Actionsituationen in mannigfaltigen Regelwerken stehen, die Spielleitern den Sinn für die reale Schwierigkeit rauben, oder ob es daran liegt, dass der klassische Nerd-Klischee-Rollenspieler seine Kindheit hinter Videospiele und Comics verbracht hat und somit alles als extrem schwierig ansieht, was irgendwie mit körperlicher Ertüchtigung zusammenhängt.

Die dritte Szene, von der ich berichten möchte, ist mir erst einmal passiert, aber es war so ernüchternd, dass sie hier nicht fehlen darf:

Wir schrieben das Jahr 1890 und trieben uns in einem Walisischen Dorf herum, in dem immer wieder Spukgestalten auftauchten. Nach einigen fruchtlosen Ermittlungen beschlossen wir, die Burgruine zu besuchen, die laut Aussage einiger Dorfbewohner ganz in der Nähe sein sollte.

Wir packten also unsere Rucksäcke und stapften los. Der Spielleiter beschrieb kurz die Walisische Landschaft und sagte schließlich.

"Es wird langsam Abend, was macht ihr?"

Da wir an diesem Tage erst recht spät aufgebrochen waren, beschlossen wir, am nächsten Morgen früher aufzubrechen und machten uns auf den Weg zurück zum Dorfgasthaus.

Am nächsten Morgen zogen wir, nun auch besser ausgerüstet, los doch die Burg erreichten wir auch nach eintägiger Reise nicht.

Als es wieder Abend wurde, fragte einer der Spieler: "Ist denn die Ruine so weit weg? Die sollte doch in der Nähe sein? Wie lange denke ich denn, dass wir noch laufen müssten?"

Der Spielleiter meinte trocken und mit einem Grinsen auf dem Gesicht: "Habt ihr eigentlich jemals daran gedacht, nachzufragen wo die Ruine eigentlich ist?"

Stille! Für den Leser mag diese Situation durchaus witzig sein, für Spieler, die sich über mehrere Stunden Spielzeit fragen, warum das Abenteuer nicht weiter geht, ist sie das nicht!

Unsere Charaktere sind anderthalb Tage durch die Wildnis gestiefelt, ohne zu wissen wo ihr Ziel war?

Nun gut, hier könnte man sagen: "Selbst schuld, hätten die Spieler ja nachfragen können." Aber man stelle sich einmal diese Gruppe von vier Idioten vor, die einfach mal irgendwo in die Wildnis stapft, mehr als einen Tag in eine Richtung gehen, und denen dann erst auffällt, dass sie ja gar nicht wissen wo sie hin laufen.

Ich hatte es mir so vorgestellt, dass die Burg vom Dorf aus zu sehen ist, ein anderer Spieler hatte zwischen zwei Spielabenden einfach vergessen, dass wir dieses Detail nicht erfragt hatten und uns allen war gemein, dass wir davon ausgingen, zu wissen wo unser Ziel ist.

Normale Menschen in der normalen Welt wären nach spätestens einer Stunde umgekehrt. Nur in der Modellwelt des Rollenspiels, die nun mal in der Fantasie der einzelnen Spieler existiert, können Details einfach schnell mal übersehen werden, oder schlicht vorausgesetzt werden.

Spielern, die in einem beleuchteten Raum sitzen, fällt es einfach nicht ein, eine Taschenlampe zu einer Hausdurchsuchung mitzunehmen, aber der Charakter, der sich die Jacke anzieht und nach draußen in die Dunkelheit sieht, dem fällt auf, dass er besser eine dabei hätte.

Blog Export: Pichens Blog, <http://pichen.lionhead.org/>

Soviel man auch propagiert, man sollte Charakterwissen und Spielerwissen trennen, zwischendurch sollte man auch im Gegenzug Charakterblödheit und Spielerblödheit auseinanderhalten.

Ein Spieler, der in der Stadt aufgewachsen ist und wenig mit Tieren in Kontakt kommt wird nicht wissen, dass eine Gans auf einem Bauernhof ein ernstzunehmender Gegner werden kann, wenn sie ihr Revier bedroht wähnt. Der Charakter, der in aus einem Dorf stammt, sollte es wissen!

Unsere Charaktere können so viel, wissen so viel und sind bestens in ihrem Spezialgebiet ausgebildet. Doch geht es um ganz alltägliche Dinge, versagen sie in einem Maße, das nicht mehr mit Fachideotie zu erklären ist.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 18:51

Donnerstag, 9. Juli 2009

Rondra mit uns

Wenn man den Namen Rondra hört, hat man normalerweise eine dralle Blondine mit blankem, gezackten Schwert und Kettenhemdbikini im Kopf. Doch seit ich DSA in Herford spiele, sieht die Sache völlig anders aus.

Rondra ist pechschwarz, hat eine kalte Schnauze und große treue Hundeaugen.

Immer wenn es an der Tür klingelt, stürmt Rondra fröhlich schwanzwedelnd los, um den Neuankömmling zu begrüßen, denn dieser könnte ja eigens dazu gekommen sein, den ganzen Abend mit ihr herumzutollen.

Am Spieltisch dann liegt sie mir zu Füßen, lässt sich kraulen und verspeist Leckerchen, die ich ihr immer mal wieder zustecke und ich bin gaaanz sicher der wichtigste Mensch im Universum. Doch diese Liebe dauert nur genau so lange, bis ein anderer sich dazu entschließt, sie zu füttern oder zu beschäftigen.

Im Laufe des Abends wird dann ganz unauffällig ein Hundespielzeug auf meinem Fuß platziert, und wenn es herunterfällt wieder dort hin gelegt. Das praktiziert die Hündin so lange, bis Mensch auf sie reagiert oder jemand anderes sich dazu erbarmt, ein Leckerchen springen zu lassen.

Sobald, was bei Rollenspielern häufiger passiert, ein Würfel auf den Boden fällt, ist Rondra da und Mensch kriegt das angesabberte Utensil zurückgereicht, was wiederum ein Leckerchen wert ist.

Halte ich mir die aventurische Götterwelt vor Augen, so ist Phex ein Typ im dunklen Umhang und einer Kapuze auf dem Kopf, Praios das gleißende Licht der Sonne, Hesinde eine weise Frau mit einem Stapel Bücher unter dem Arm und Rondra ein verrückter schwarzer Hund, der unter dem Küchentisch wohnt!

Rondra sei mit euch!

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 18:34

Freitag, 26. Juni 2009

Urlaubserinnerungen (Cthulhu)

Diese Abenteueridee handelt von einer Reise in die eigene Vergangenheit. Die Spielercharaktere werden in einem Traum mit einem Teil ihrer Kindheit konfrontiert, an den sie sich nicht erinnern können.

Teils in der Vergangenheit, teils in der Gegenwart müssen sie versuchen, die Geister der Vergangenheit wieder loszuwerden.

Zutaten:

Charaktere die als Kinder offer mal ihren Urlaub miteinander verbracht haben und sich möglicherweise auch heute noch kennen

Ein alter Fotoapparat

Ein technikorientiertes Monster bzw. Geist
Ein Skrupelloser Uhrmacher/Handwerker und seine Komplizen
Ein paar böse Träume

Vorgeschichte:

Wie auch immer es geschehen konnte. Die Charaktere hatten als Kinder das Vergnügen, miteinander (mindestens) zwei Mal die Ferien am gleichen Urlaubsort zu verbringen.

An diesem Urlaubsort befand sich im Wald ein uraltes Haus, von dem gemunkelt wurde, es würde dort spuken. In Wirklichkeit trafen sich natürlich nur die Jugendlichen des Örtchens dort, um ein wenig ihre Ruhe vor den Erwachsenen zu haben, Zigarretten zu rauchen und cool zu sein - bis zu dieser einen Nacht.

In dieser Nacht schlichen unsere Heldenkinder im Rahmen einer Mutprobe zu dem Haus und wurden Zeuge einer Beschwörung.

Das Monster, bzw. der Geist sollte aus einer alten Standuhr in einen anderen Gegenstand transferiert werden, der einem lokalen Uhrmacher gehörte. Der Sage nach, sollte der Geist für übermenschliches Handwerksgeschick sorgen können, und genau das war das Ziel unseres Uhrmachers.

Während des Rituals sollten genügend grausame oder gruselige Dinge passieren / passiert sein, um die Kinder so zu schockieren, dass sie den kompletten Abend verdrängten und sich nicht mehr daran erinnern konnten.

Vorschläge dafür

Züngelnde, schwarze Schatten tasten sich durch den Raum
Unmenschliches Kreischen
Ein menschliches Opfer wird dargebracht
Irgend etwas greift nach dem Geist der Kinder
Einer der Beschwörer kommt auf grausame Art und Weise zu Tode

Letztendlich flohen die Kinder Hals über Kopf und vergaßen diesen Abend vollständig.

Bei der Flucht aber, verlor eines der Kinder seinen Fotoapparat. Ein Erbstück von Großvater, das zu früheren Zeiten durchaus ein technisches Meisterwerk war, jetzt aber nur noch mäßige Fotos schoss.

Anstatt sich in den Behälter zu verziehen, den die Beschwörer für ihn bereitgestellt hatten, suchte sich der Geist nun eben diesen Fotoapparat aus um dort den nächsten Abschnitt seines Un-Lebens zu fristen.

Wie es der Zufall so wollte, fand am nächsten Morgen ein Freund der Kinder den Fotoapparat, gab ihn aber erst ein Jahr später zurück. (Eine Kleine Sicherheitsmaßnahme des Spielleiters, die die Spieler daran hindern soll, das gute Stück schon in der Vergangenheit verschwinden zu lassen um es daran zu hindern, in der Zukunft Ärger zu machen *g*)

Ab dem Moment, in dem der Geist im Fotoapparat war, hatte er durch die Fotos, die mit diesem geschossen wurden, Zugang zur Welt der Menschen. Er taucht als Mann im schwarzen Anzug auf dem ein oder anderen Foto auf, zwinkert vielleicht einen Betrachter an und ist beim nächsten Ansehen des Fotos nicht mehr da.
Wer ihn auf einem der Fotos entdeckt hat, kann das Pech haben, ein paar Tage später von einem Hausierer besucht zu werden, der ihm seltsam bekannt vor kommt.
Kurze Zeit später kommt es dann aus Gründen, die der Spielleiter sich selbst aussuchen darf, zum Tod der Person.
Möglicherweise nimmt ihr der Geist einfach all ihren Lebenswillen.

Nachbarn und Bekannte können sich vielleicht noch daran erinnern, dass diese Leute Kontakt mit einem seltsamen Mann in schwarz hatten.

Aufhänger und Motivation

Das Abenteuer startet mit einem Traum, den alle Charaktere, wo auch immer sie sind gleichzeitig träumen.
Sie befinden sich wieder am Urlaubsort, es ist Nacht, sie schleichen durch den Wald, auf dem Weg zu jenem gruseligen Haus. Jeder von ihnen ist so alt, wie er war, als jene Ereignisse geschahen.
Es hat sich als ganz unterhaltsam erwiesen, die Spieler erst nach und nach bemerken zu lassen, dass sie sich im Körper eines Kindes befinden.
In diesem Traum sollten die Charaktere genau das erleben, was damals in dem Haus passierte. Es sollte auf jeden Fall erschreckend genug sein, um jedem der Kinder ein kleines Trauma zu verpassen.

Ob die Charaktere es nur für einen bösen Traum halten, oder sich danach wieder wirklich an die Ereignisse erinnern können, bleibt dem Spielleiter überlassen. Ich würde es so festlegen, wie es in dem Moment am stimmigsten passt.

Am nächsten Morgen sollte jeder von ihnen mit etwas eigenartigem konfrontiert werden, das entweder an diesem Tag passiert, oder in der Vergangenheit passiert ist und in Form von Erzählungen, Erinnerungsflaschbacks oder Zeitungsberichten an sie herangetragen wird.

Beispiele

Die Frau / Freundin eines Charakters wird in der Badewanne bewusstlos oder tot aufgefunden. Neben ihr findet man eine Packung Schlaftabletten. Auf dem Wohnzimmertisch liegt ein altes Fotoalbum. Aufgeschlagen ist eine Seite mit Fotos von dem Urlaubsort aus dem Traum.

Ein Charakter erinnert sich an einen Freund, der vor Jahren gestorben ist. In dieser Erinnerung blättert dieser Freund in einem alten Fotoalbum des Charakters.

Ein Charakter erinnert sich an eine Szene, wie er seiner Geliebten eines seiner Kinderfotos geschenkt hat weil sie es sooooo süüüüß fand. Kurze Zeit später beging diese Geliebte Selbstmord.

Bei einem Charakter wurde vor einiger Zeit eingebrochen. Der Dieb wurde ein paar Tage später erstochen auf einer Müllkippe gefunden. Zum Diebesgut gehörte auch ein silberner Bilderrahmen mit einem Bild, das die Kinder im Urlaub zeigte.

Wer auch immer gestorben ist, er hatte vorher Kontakt mit einem der Bilder, die mit jener Kamera geschossen wurden. Am Anfang würde ich in den Erinnerungen eher Bilder vorkommen lassen, die an eben jenem Urlaubsort, am besten ein Jahr später (wer weiß schon noch genau aus welchem Jahr welches Foto ist?) aufgenommen wurde. Die Spieler sollen die Ereignisse mit dem Urlaub in Verbindung bringen, noch nicht unbedingt mit der Kamera. Erst im späteren Verlauf würde ich Erinnerungen oder Visionen vorkommen lassen, die Situationen mit anderen Fotos zeigen.

Die Handlung

Jetzt wo die Vorgeschichte geklärt ist, gestaltet sich die Handlung als einfach. Achte darauf, dass die Charaktere zur gleichen Tageszeit schlafen und schick sie im Traum in die Vergangenheit.

Alles, was sie in der Vergangenheit treiben, hat Einfluss auf die Zukunft.

Eine Verletzung die sie sich während des Traumes zuziehen, kann in der Gegenwart eine Narbe verursachen. Stellen die Charaktere als Kinder zu viel Blödsinn an, können sie sich am nächsten Morgen wenn sie als Erwachsene aufwachen, sehr gut daran erinnern, an jenem Abend die Tracht Prügel ihres Lebens bekommen zu haben usw. Starte die Reise in die Vergangenheit einen Tag vor der Beschwörung, sodass die Charaktere ein wenig Zeit haben, sich in ihrer neuen / alten Umgebung zurechtzufinden und einige Dinge herauszufinden.

Deine Aufgabe, lieber Spielleiter ist es nun, die Zeitreisen und Visionen der Charaktere zu koordinieren und die wichtigen Informationen so in Vergangenheit und Gegenwart zu platzieren, dass die Charaktere entweder in der Vergangenheit das Ritual verhindern können, oder in der Zukunft den Fotoapparat zerstören können.

In einer alten Geschichte wird erzählt, dass einst in jedem meisterhaften Uhrwerk ein Geist lebte, der es zum Ticken brachte. Ohne diese Geister konnte Technik nicht funktionieren und so gaben die Uhrmacher sich Mühe, sie nicht zu erzürnen.

In einem Buch wird beschrieben, dass jener Geist gefährlich ist, aber er besiegt werden kann, wenn man seine Behausung mit einem Werkzeug zerstört wird, das vorher im Feuer der Wahrheit gehärtet wurde. Hier steht auch das

Ritual, mit dem man das Feuer der Wahrheit entzünden kann. Denk dir als Spielleiter ein paar nette Zutaten aus, die in der jeweiligen Zeit nicht so leicht aufzutreiben sind.

Kurz nach dem Ritual wurden am Urlaubsort zwei Leichen von Leuten aufgefunden. Beide Personen hatten vor ihrem Tod Besuch vom schwarzen Mann.

Der Fotoapparat lag ein Jahr lang bei einem Kumpel, der ihn am Morgen nach dem Ritual im Gruselhaus fand.

Blöderweise fuhr er kurz darauf mit seinen Eltern nach Hause, sodass er ihn erst ein Jahr später zurückgeben konnte.

Ein großer Teil der Todesfälle, die in den letzten Jahren um die Charaktere passierten, hatte mit einem fer Fotos und dem schwarzen Mann zu tun.

Der Fotoapparat befindet sich noch immer im Besitz eines der Charaktere. Er liegt lange vergessen in irgend einer Schublade.

Versuchen die Charaktere, den Fotoapparat mit normalem Werkzeug zu zerstören, geht er zwar kaputt, liegt aber am nächsten Morgen wieder unversehrt auf dem Tisch.

So, das war eigentlich alles, was ich zu diesem Abenteuervorschlag sagen kann.

Ziel ist es hier, den Geist zu vernichten. Ob dies in der Vergangenheit durch Verhinderung des Rituals, oder in der Gegenwart durch Zerstörung des Fotoapparats passiert, will ich getrost dir als Spielleiter überlassen.

Verhindern die Spieler das Ritual schon in der Vergangenheit, mach dir am besten ein paar Gedanken darüber, dass in dem Fall der Geist noch in der alten Standuhr ist, und von dort aus seine Untaten vollbringen kann.

Und nun bleibt mir nur noch, euch viel Spaß zu wünschen. In meiner Runde ist dieses Abenteuer gut angekommen und hat für sehr viele Lacher gesorgt.

Geschrieben von pichen in Cthulhu um 15:47

Dienstag, 23. Juni 2009

Ich hasse Kämpfe

Irgendwie war es früher anders.

Ich erinnere mich noch an Shadow Runs, in denen wir einen kompletten Spielabend mit der Vorbereitung eines Hinterhalts zugebracht haben, und den nächsten Spielabend komplett damit, den Kampf gegen das Söldnerteam, das uns seit längerer Zeit nachstellte, auszuspielen.

Das war spannend!

Wir hatten uns in dieser alten Lagerhalle verbarrikadiert und darauf geachtet, dass die von aussen völlig normal aussah.

Direkt vor dem Eingang hatten wir eine Barrikade aus Sandsäcken aufgebaut, hinter der der Troll mit seinem Waffenarsenal hockte. Hinter mehreren Kisten, die wie zufällig in der Lagerhalle verteilt waren, waren Handgranaten so aufgehängt, dass sie beim Fallen der Kiste explodierten.

Auf der Ballustrade, die im 1. Stock einmal die Halle umrundete, waren Deckungen mit Sandsäcken aufgebaut, hinter denen wir hockten und unser Zwerg lag im Lüftungssystem, bereit, Handgranate um Handgranate zu schmeissen.

In der vorherigen Woche hatten wir Gerüchte darüber verbreitet, dass wir in eben jener Lagerhalle einen Deal vorbereiten würden und so getan, als dürfte das auf keinen Fall jemand erfahren.

Kein Wunder, dass sich die Nachricht wie ein Laubfeuer verbreitete und so auch bei unseren Rivalen ankam.

Genau wie geplant, griffen sie also eines Abends an, indem sie mit ihrem gepanzerten Wagen durch das Lagerhaustoor bretterten und sofort das Feuer eröffneten.

Ich hatte selten so viel Spaß bei einem Kampf und das, obwohl das Shadowrun Kampfsystem, damals 2.01D, sehr stark regelorientiert war.

Heute sieht das anders aus. Ich hasse Kämpfe!

Früher war Shadowrun das einzige System das ich kannte, in dem man eine Initiative herunterzählte und in dem es wichtig war, zu welcher Zeit einer Kampfrunde man drann war.

Man hat sich dann den Char so aufgebaut, dass man möglichst oft und möglichst vor den Gegnern an der Reihe war.

Heute arbeitet nahezu jedes System mit einem Initiativewert, was ich für reichlich übertrieben halte.

In das Kampfsystem von Shadowrun passte es. Da war es enorm wichtig ob man seine Aktion vor dem Gegner durchführen konnte, oder nicht.

Immerhin waren es schwere Waffen, die wir da bedienten und wer nicht schnell genug in Deckung war konnte froh sein, wenn Doc Wagon ihn noch rechtzeitig vom Asphalt kratzte.

Bei Shadowrun hat das Initiativesystem Spannung erzeugt und Geschwindigkeit ins Spiel gebracht, denn was immer man auch vor hatte, was immer man für eine Waffe benutzte, im Prinzip hat man als Spieler nahezu das Gleiche gemacht und die gleiche Realzeit für eine Aktion gebraucht wie jeder andere auch.

Bei DSA zieht es die Kämpfe in die Länge. Jedes Sondermanöver wird anders gewürfelt.

Im Prinzip muss zumindest der Spielleiter alle Manöver kennen um zumindest einen einigermaßen flüssigen Spielfluss zu ermöglichen.

Und selbst wenn das gegeben ist dauert es, und dauert, und dauert!

Charaktere die Kampfmanöver haben und die auf Kampf ausgelegt sind, haben da durchaus ihren Spaß drann, ich aber als Streuner mit meinem Zahnstocher in der Hand, bin eigentlich nur am warten.

Ich aber warte bis ich einmal würfeln darf, schaffe meine Attacke nicht, warte wieder.

Selbst wenn ich meine Attacke schaffe, richte ich wenig damit aus, denn der Spielleiter musste die Monster der Stärke der Gruppe anpassen, und die ist durch die ganzen Sonderfertigkeiten mehr als unausgeglichen, selbst wenn alle Charaktere die gleiche Anzahl an Erfahrungspunkten haben.

Was bitte soll man auch machen, wenn ein Charakter mit Hammerschlag oder Todesstoß über 30 Trefferpunkte verursachen kann, während ein anderer mit einem Rapier maximal 9 macht?

Meistens haben die Gegner dann eine gute Rüstung, die den Rapier Kämpfer dann absolut nutzlos macht, denn der schafft es nur schwer, seinen Gegner überhaupt zu verletzen, während der Krieger fröhlich vor sich hin metzelt.

Man könnte nun sagen, dass ein Charakter, der nicht auf Kampf ausgelegt ist, sich einfach heraushalten sollte.

Immerhin ist ja ein Krieger für den Kampf da, nicht der Streuner!

Das ist auch logisch sehr richtig, doch erstens kann man manche Kämpfe nicht vermeiden, und zweitens - was soll der Spieler machen, während die anderen kämpfen?

Kämpfen ist langweilig, noch langweiliger allerdings ist nicht kämpfen.

Aber man kommt nicht drum herum.

Wir können nicht zu DSA 3 zurück, denn welcher Kämpferchar will schon auf seine coolen Manöver verzichten jetzt, wo

er Blut geleck hat?

Und wer bin ich denn, ihnen etwas nicht zu gönnen nur weil ich persönlich nichts mit Kämpferchars anfangen kann?
Mir bleibt also nur, in der Kampfsituation den Kopf einzuziehen, brav zu würfeln, wenn ich an der Reihe bin, und zu warten, bis endlich das normale Spiel weitergeht.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 08:19

Donnerstag, 18. Juni 2009

LOL - So geschehen bei der Arbeit

Das Telefon macht Mucken, durchschalten hat nicht funktioniert, es klingelt irgendwo falsch. Schließlich klingelt dann doch an Schreibtisch 1. Mitarbeiter meldet sich mit säuselnder Stimme: "Schulze, Firma [Firmenname]!" Genauso säuselnd kommt zurück von Tisch 2: "Ja hier ahauch!"

Geschrieben von pichen in Alltag um 15:57

Dienstag, 16. Juni 2009

Das ultimative Erfolgsrezept für den guten Spielleiter

Als ich mit dem Rollenspielen angefangen habe, schien es für mich eine herausragende Fähigkeit zu sein, sich als Spielleiter hinzusetzen, und mit düsterer Stimme das vorzulesen, was in dem eigens dafür gekauften DSA-Abenteuerband stand. (Seltsamerweise funktionierte das mit den ersten Abenteuern noch.)

Damals wussten wir alle noch nicht, dass es auch anders ging. Ein Abenteuer wurde gekauft und dann größtenteils durch Vorlesen gemeistert.

Da ich ein schlechter Vorleser bin, war ich felsenfest davon überzeugt, dass ich auf keinen Fall DSA meistern könnte, bis ein Altspieler sich unsere, was Rollenspiel anging noch jungfräuliche Gruppe vorknöpfte, und uns zeigte, dass man auch mit nur einem einzigen Notizzettel ein Abenteuer über 4 Stunden leiten kann.

Heute meistere ich ein Abenteuer über mehrere Spielabende oft nur mit 20 Stichpunkten, die eilig auf eine Blatt Papier gekritzelt wurden.

Vor dem ersten Spielabend besteht mein Abenteuer oft nur aus einer Einstiegsszene, einer groben Vorstellung, worum es gehen soll und einer noch gröberen Idee zur Auflösung des Ganzen. Den Rest machen die Spieler schon, denn, wie jeder Spielleiter weiss, machen die Spieler sowieso nicht das, was man geplant hat. Warum also sollte ich mir die Mühe machen, mögliche Lösungswege vorzubereiten?

Meiner Meinung nach muss ein Spielleiter gar nicht über die Fähigkeiten verfügen, die guten Spielleitern nachgesagt werden. Er muss weder rhetorisches Talent besitzen, noch muss er dazu fähig sein, spannende Szenen aufzubauen oder in 10 verschiedenen Stimmen zu seinen Spielern sprechen können.

Er muss eigentlich nur auf vier wichtige Punkte achten:

Die ausbaufähige Idee / Das vorbereitete Abenteuer

Bereitschaft zur Improvisation

Humor

Einfühlungsvermögen

Die ausbaufähige Idee / Das vorbereitete Abenteuer

Der Spielleiter muss etwas haben, womit die Spieler spielen können. Es reicht nicht, einfach nur abzuwarten bis sie von selbst etwas tun, aber es muss auch nicht ein vollständig ausgearbeitetes Abenteuer sein.

Wirf ihnen den Ball zu, gib ihnen eine interessante Startszene und ein paar Dinge, mit denen sie sich beschäftigen können.

Gib ihnen genügend Hinweise, und wenn das nicht reicht, gib ihnen mehr. Der allseits beliebte Zaunpfahl ist gerade im Rollenspiel in vielen Fällen nur dazu da, ihn den Spielern mit voller Wucht in den Magen zu schlagen, damit sie überhaupt mitkriegen, in welcher Richtung sie weitere Hinweise finden könnten.

Nichts ist frustrierender für Spieler, als das Gefühl zu haben, auf der Stelle zu treten und nicht zu wissen, wo der Faden wieder aufgenommen werden kann!

Bereitschaft zur Improvisation

Ob ich nun ein Kaufabenteuer leite, oder mir selbst etwas ausgedacht habe, ich muss mir immer darüber bewusst sein, dass die Spieler es sprengen. Gerade bei vorgefertigten Abenteuern, in denen ein fester Handlungsablauf vorgeschrieben ist, ist es schwierig, von diesem abzuweichen. Aber es geht.

Wenn die Spieler nicht dazu zu bewegen sind, an den Ort zu gehen, an dem die Startszene stattfinden soll, dann lass sie irgendwo anders stattfinden.

Finden die Spieler die Leiche nicht im Wasser, so leg sie unter ihr Bett, und wenn die Spieler dort nicht nachsehen, leg sie IN ihr Bett.

Warte nicht zu lange darauf, dass die Spieler etwas bestimmtes machen, sondern achte darauf, dass die Story am Laufen bleibt, selbst dann, wenn es das eigentliche Abenteuer aus den Angeln hebt.

Wir befinden uns in einem Spiel, in dem alles auf Fantasie beruht, also spricht nichts dagegen, die ursprüngliche Story umzuschreiben.

Warum muss eine Information unbedingt an einem bestimmten Ort versteckt sein? Leg sie wo anders hin, schaffe Mitwisser als NPCs, die nichts anderes zu tun haben, als die Helden davon zu unterrichten, wo sie die Information finden können.

Schaffe lebendige NPCs, erwecke das Abenteuer zum Leben. Mach eine Geschichte daraus, an die sich Spieler und Charaktere gerne zurückerinnern und renn nicht einfach durch das Abenteuer indem du Punkt für Punkt abarbeitest. Wir

befinden uns schließlich nicht in einem Mathetest, oder?

Reagiere auf das, was die Spieler tun, selbst wenn es die Story nicht voran bringt.

Wenn ein Spieler ein Haus durchsuchen will, denk dir was aus was er finden kann. Wenn er pöbeln will, lass es zu einer Kneipenschlägerei kommen.

Humor

Diesen Punkt habe ich eingebaut, weil ich das Gefühl habe, dass viele Leute ihr Hobby, das Rollenspiel, viel zu wichtig nehmen. Es werden Regeln dafür aufgestellt, wie ein Abenteuer zu sein hat und vor allem die Cthulhu Spieler sind mir manchmal in dieser Hinsicht unheimlicher als die Abenteuer, die sie spielen.

Da gibt man sich die größte Mühe, eine Szene gruselig zu gestalten und mitten an der spannendsten Stelle macht ein Spieler einen blöden Witz.

Der Byakhee, als geflügeltes Monstrum mit glänzender Haut beschrieben, geht als "Geflügelter Maulwurf" in die Analen der Gruppe ein und jedes Mal, wenn man als Spielleiter versucht, die Atmosphäre am Spieltisch mit Musikuntermalung etwas spannender zu gestalten, beginnen die Spieler, sich über die Soundeffekte lustig zu machen.

Wohl dem Spielleiter, der dann nicht weinen will!

Das ist halt so. Nur weil es ein Horror Rollenspiel ist, müssen die Spieler nicht unbedingt vor Angst bibbernd in ihren Sesseln sitzen und wenn man, wie ich zum Beispiel, mit einer zur Albernheit neigenden Spielerschaar gesegnet ist, kann man diese Vorliebe ja auch wunderbar ins Spiel einbauen.

Wer sagt denn, dass nicht auch mal ein unheilvolles Monster auf einer Bananenschale ausrutschen kann? :)

Einfühlungsvermögen

Und nun zum wichtigstem Punkt der ganzen Geschichte. Wer seine Spieler nicht im Auge behält, kann noch so ein guter Geschichtenerzähler sein, er wird über kurz oder lang eine frustrierte Spielgruppe haben.

Und wenn ich alles andere ignoriere, als Spielleiter bin ich derjenige, der für den Spaß der Gruppe verantwortlich ist. Mit meinen Entscheidungen steigt und fällt das Abenteuer und ich habe jedes Recht, es in jede nur erdenkliche Richtung zu biegen wenn ich merke, dass es den Spielern nicht gefällt.

Die Ausrede, dass es ja so im Abenteuer stand, zieht nicht. Jede Gruppe ist anders und hat unterschiedliche Bedürfnisse. Ein Kaufabenteuer kann also überhaupt nicht so geschoben sein, dass es auf jede Spielgruppe anzuwenden ist.

Dieser Punkt fasst eigentlich die oben genannten noch einmal zusammen, denn er beschreibt die Veranlassung dafür, den Spieler beschäftigt zu halten, die Story bei Bedarf umzuschreiben und letztendlich dafür zu sorgen, dass jeder am Spieltisch auch Spaß hat.

Immerhin ist es ja genau das, warum wir uns zu Rollenspiel treffen. Es geht nicht darum, ein Problem zu lösen. Es geht auch nicht darum, den anderen zu beweisen was für ein guter Spieler oder Spielleiter man ist. Genau genommen gibt es weder den ultimativ guten Spieler, noch den ultimativ guten Spielleiter. Es gibt eigentlich nur eine Gruppe von Leuten, die sich gemeinsam an einen Tisch setzt um Spaß zu haben.

Diese Leute haben ihr eigenes Leben, ihre eigenen Probleme und nutzen gerade diesen Rollenspielabend, um einfach mal ein wenig Abstand von ihrem Alltag zu bekommen. Diese Leute brauchen zwischendrin immer mal wieder ein wenig Zeit, um auch mal über weltliche Dinge zu sprechen, selbst wenn das den heiligen Spielfluss unterbricht. Man sollte ihnen die Zeit dafür lassen, denn, wie vorher schon einmal angesprochen: Wir sind weder in der Schule, noch stehen wir unter irgend einem Leistungsdruck. Es geht immer nur um eins: Spaß!

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 18:28

Mittwoch, 10. Juni 2009

Auf kleiner Flamme (DSA)

Heute möchte ich einmal ein Abenteuer vorstellen, das nicht von mir ist. Erdacht wurde es von Stefan Unteregger, der damit den inoffiziellen Abenteuerwettbewerb Hexenkult & Racheflug 2007 gewann.

Dieses Abenteuer heißt "Auf kleiner Flamme" und ist ein herrlich niedliches Kurzabenteuer mit einer Spieldauer von etwa 2 Abenden. Hier landen die Helden während eines fürchterlichen Unwetters in einem kleinen und beschaulichen Örtchen namens Lichtengrund.

Völlig durchnässt und durchgefroren kehren sie beim Falkenwirt Torben ein und sind froh darüber, im großen Badebottich der Kneipe ein entspannendes Bad nehmen zu können. Bei einem guten Eintopf und Bier verbringen sie den restlichen Abend, während die neugierige Dorfbevölkerung nicht müde wird, sich Geschichte um Geschichte von fernen Ländern und Abenteuern erzählen zu lassen.

Doch schon in der Nacht werden unsere Helden von schrecklichen Alpträumen aus dem Schlaf gerissen. Kaum haben sie sich wieder ein wenig gesammelt, bemerken sie, dass in dem Haus merkwürdige Dinge vor gehen und die Helden wären keine Helden, wenn sie sich dieser Dinge nicht schnurstracks annehmen würden.

Zum Download von "Auf kleiner Flamme (dsa-hexenkessel.de)"

Kleiner Tip: Einzig nicht so gut gelungen ist der Vorschlag, den Perainegeweihten Ulfried als Auftraggeber auftreten zu lassen, falls die Helden nicht sofort auf die seltsamen Ereignisse im Gasthaus reagieren.

Die Begründung: "Ihr seid doch Helden, behaltet doch mal den Falkenwirt im Auge, denn ich mache mir Sorgen um die Kinder." Klingt nicht sehr glaubhaft, vor allem weil wir uns in einer Zeit befinden, in der Aggressivität gegen Kinder und Prügelstrafen ja an der Tagesordnung waren.

Warum sollte der Geweihte denn vollkommen fremde Leute damit beauftragen, in einem Familienproblem herumzuznüffeln, wenn doch sicher andere Leute im Dorf besser auf Torben einwirken könnten?

Abhilfe schafft hier, Ulfried zu einem alten Kumpel eines der Helden zu machen. So hat man sogar einen hübschen Grund, warum dieser Held zu diesem kleinen Kaff unterwegs ist.

Mit Hilfe dieses kleinen Tricks ist die Bitte des Geweihten wieder logisch und nachvollziehbar.

Geschrieben von pichen in DSA um 07:29

Samstag, 30. Mai 2009

Rollenspiel Blogs

Blogs gibt es ja bekanntlich wie Sand am Meer. Ein Grund, warum ich mir vorgenommen habe, niemals so etwas wie einen Blog zu machen. Nunja jetzt ist es doch passiert, auch wenn ich zu meiner Verteidigung anführen muss, dass ich das Ding ganz ehrlich nur installiert habe, um die Software auszuprobieren. Die ganzen Beiträge sind irgendwie zufällig da hineingefallen und ich weiss auch nicht was mich geritten hat, als ich in einem verzweifelten Versuch, das Chaos zu beseitigen, Kategorie für Kategorie erstellte und all die Beiträge, die wie schon gesagt ganz zufällig in diesem meinem Blog gelandet sind, dort einzuordnen. Wie dem auch sei, jetzt sind sie also da, die Kategorien und damit muss ich leben. Eine Kategorie, die mir ganz besonders gut gefällt ist die, die sich mit dem Thema Rollenspiel befasst. Es ist halt einfach viel unauffälliger, die eigenen wirren Gedanken unter dem Deckmantel eines mittlerweile gesellschaftlich geradezu anerkannten Hobbys zu veröffentlichen, als selbiges auf einer Seite für Kochrezepte zu tun. Als ich letzstens bei Mister Wong surfte, fiel mir auf, dass es vielen Leuten ganz genauso geht. Und nach weiterer Recherche stieß ich auf eine Seite, die all jene Blogs, deren Betreiber genau die gleiche Ausrede haben wie ich, zusammenfasst. Es handelt sich dabei um rsp-blogs.de, wo nicht nur eine ganze Reihe von Rollenspiel Blogs verlinkt sind, sondern wo auch die neuesten Artikel der jeweiligen Blogs in Kurzform angezeigt werden. In einer Zeit, in der viele der bekannten Rollenspielprojekte im Internet nach und nach den Bach herunter gehen, weil die Betreiber einfach nicht mehr die Zeit dafür finden, ist es doch erfrischend, zu sehen dass immer wieder neues entsteht.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 16:39

Schatzwächter

Es ist schon eigenartig, dass es immer noch so viele Leute gibt, die ganz blauäugig fremde Inhalte im Internet veröffentlichen, ohne auch nur auf die Idee zu kommen, dass das was sie tun illegal ist. Bilder und Texte zu allen nur erdenklichen Themen sind heutzutage ganz einfach per Mausklick zu finden. Mit einem Rechtsklick kann man sie kopieren, und ein zweiter Rechtsklick ermöglicht es, den Inhalt in die eigene Internetpräsenz einzufügen. Meistens geschieht dieser Diebstahl von geistigem Eigentum noch nicht einmal böswillig. Man sieht etwas schönes und kopiert es. Fertig. Dass da hinter diesen hübschen Bildern und feinsinnigen Texten Menschen stehen, die sich bemüht haben, etwas ganz besonderes zu schaffen und die sicherlich wenig begeistert sind, wenn ihre geistigen Ergüsse plötzlich ohne Quellenangabe irgendwo anders veröffentlicht werden, denken die meisten nicht.

Und das ist doch irgendwie schade. Immerhin sollte man die Leistung anderer Menschen würdigen. Natürlich geschieht das auch, indem man diese tollen Dinge auf der eigenen Webseite veröffentlicht, doch was hat der Urheber davon, wenn nirgendwo sein Name steht?

Mit genau dieser Problematik setzt sich eine Internetcommunity auseinander, die sich "die Schatzwächter" nennt. Neben einem recht interessanten Forum, wo man unter anderem Fragen zu Unklarheiten und Problemen stellen kann, kann man dort auch seine Seite auf Schatzwächtertauglichkeit prüfen lassen. Genau so eine Prüfung durchläuft Pichens Blog gerade. Wollen wir mal sehen, ob ich mir bald ein eigenes das Schatzwächter Banner auf die Seite kleistern kann. Hier geht es zur Bewerbung.

Geschrieben von pichen in Alltag um 09:42

Samstag, 23. Mai 2009

Salzgrotte Bad Oeynhausen

Eigentlich bin ich nicht der Typ Mensch der es lange aushält, still zu sitzen. Ich muss mich irgendwie beschäftigen, meinen Geist bewegen, etwas tun!

Deswegen war ich auch skeptisch, als mich meine Mutter fragte, ob ich nicht mit ihr zusammen in die Bad Oeynhausener Salzgrotte gehen wollte.

Die Salzgrotte ist ein großes Thema im Kreise der Rentner unserer Nachbarschaft, was sie für Personen meiner Generation nicht gerade interessanter macht. Es sollte eine nachempfundene Grotte sein, wo man sich in einen Liegestuhl legt, in Decken eingepackt wird, und dann den seichten Klängen beruhigender Musik lauscht. Diese Beschreibung faszinierte mich nicht wirklich, doch ich ging dann doch mit, um meiner Mutter eine Freude zu machen. Immerhin müsste ich ja nur eine dreiviertel Stunde aushalten, das war im Rahmen des Erträglichen. Wir betraten also die neben dem Bahnhof in der Fußgängerzone, seitlich des CityCenters sehr versteckt liegenden Räumlichkeiten der Salzgrotte. Auf einem Schild stand irgend etwas von "Ergotherapie", was auch immer das bedeuten sollte und fürs erste erinnerte nichts an eine Höhle. Wir befanden uns in einem Vorraum mit einer Theke, wie man es von Sauna, Schwimmbad und Jugendherberge her kennt. Uns wurden blaue Plastiküberzieher für die Schuhe gegeben, dann begleitete uns eine Frau in einen Nebenraum.

Ich war enttäuscht. Das Zimmer, das ich betrat lag auf gleicher Höhe wie der Empfangsraum, wo ich mir doch vorgestellt hatte, zu einer Grotte nach unten zu gehen. Es war auch nicht dunkel und nicht felsig. Die Decke des Raumes war zwar mit Gips sehr kunstvoll uneben gemacht worden, aber man sah sehr deutlich, dass hier Spachtel und Pinsel am Werk waren und nicht Mutter Natur. Der Boden der Grotte war angefüllt mit Salz, sodass es bei jedem Schritt knirschte und etwa sieben Liegestühle standen dort mit dem Fußende zur Mitte des Raumes. In einer Ecke steckten Schaufeln im Salz, und ein Eimer mit Sandspielzeug erweckte den Eindruck, als haben vor Kurzem noch Kinder hier gespielt. Die Wände enthielten mehrere Nischen, die zum Teil mit Reisig, zum Teil mit anderen Gegenständen dekoriert waren, die an Strandatmosphäre erinnerten. So langsam begann der Ort mir zu gefallen. Man hatte sich Mühe gegeben, ihm eine gewisse Gemütlichkeit zu verleihen und das wirkte sympatisch, auch - oder gerade weil die Illusion nicht ganz perfekt war. Wir legten uns in die Liegestühle, wurden in orangefarbene Decken eingepackt und dann von der Therapeutin allein gelassen. Das Licht wurde gedimmt, warmes, oranges Licht leuchtete durch große Salzkristalle an den Wänden und das Geräusch plätschernden Wassers war zu hören. Es wurde kälter und nach und nach hatte ich das Gefühl, mich an einem Strand bei Sonnenuntergang zu befinden. Im Hintergrund rauschte wirklich Wasser, irgendwo in den Nischen der Wand und hin und wieder wurde beruhigende Musik eingespielt. Ich hatte überhaupt kein Bedürfnis, mich zu unterhalten. Ich begann einfach, die Ruhe zu genießen und glitt in den Zustand, in dem man kurz vor dem Einschlafen ist. Dieser Zustand, in dem man einfach mit sich alleine ist und ... um es salopp auszudrücken ... seine Ruhe hat. Als die 45 Minuten verstrichen waren fühlte ich mich erholt und ich war mir sicher, dass ich in der nächsten Woche wieder kommen würde. Seit dem nehme ich mir diese 45 Minuten Auszeit jede Woche, und es tut mir ungemein gut. Es ist gerade heutzutage, wo alles hektisch und laut ist, und man rund um die Uhr mit irgendwelchen Problemen konfrontiert wird, eine Handvoll Ferien, in der man einfach nur mit sich allein sein darf. Etwas, das in normalen Leben einfach viel zu selten Beachtung findet, aber ungemein wichtig ist. Technische Daten: Herforder Str. 78 32545 Bad Oeynhausen Telefon: 05731 1547000 Öffnungszeiten: Montag, Dienstag, Mittwoch, Freitag 09:45-13:00 13:45-16:00 Samstag: 11:45-16:00 Sonntag: 11:45-17:00

Geschrieben von pichen in Abenteuer OWL um 08:29

Sonntag, 3. Mai 2009

Mittelaltermarkt Bad Driburg

Das Festival der Geschichte in den Ruinen der Iburg versprach eigentlich ganz toll zu werden. Laut Homepage der Stadt war so einiges geplant. Gottesdienst, mittelalterliche Musik, mittelalterlicher Tanzkurs usw. Unter anderem sollten Schleuder und Armbrust erklärt werden und natürlich, wie es bei einem Markt üblich ist, sollte es so einiges an mittelalterlichen Ständen geben. Es klang also nach einer großartigen Idee, den 1. Mai dort zu verbringen, zumal das Veranstaltungsgelände, die Ruinen der Iburg, schon allein eine Reise wert ist. Wir schmissen uns also in unsere Gewandungen und fuhren los, doch schon am Parkplatz, der ca. 1,5 km vor der Burg lag, gab es die erste Enttäuschung. Markteröffnung war um 11, der Shuttlebus sollte aber erst ab 14 Uhr fahren. Normalerweise sind 1,5 km ja nicht so haarsträubend viel, aber wenn man noch Schwert, Rucksack und anderen mittelalterlichen Klimbim dabei hat, kann diese Strecke schon anstrengend werden. Als wir auf die Ruinen zu kamen, war das erste was wir hörten der Sound eines Rasenmähers, der sich dann beim Näherkommen als Generator enttarnte, den das direkt am Eingang stehende Bier- und Würstchenzelt anscheinend für die Zapfanlage benötigte. Der vermeintliche Mittelaltermarkt wirkte eher wie ein Feuerwehrfest, vor allem weil die Feuerwehr, die wohl einen Teil der Organisation übernommen hatte, auch in hoher Personenzahl in knallrot leuchtenden Jacken umherlief und allein schon damit jegliches Auftreten von mittelalterlicher Stimmung verhinderte. Naja gut, das war ja nur der Eingang vom Markt. Es könnte also nur noch besser werden. Wir machten uns auf die Suche nach den mittelalterlichen Marktständen, die sich zu einem großen Teil als hölzerne Weihnachtsmarktstände herausstellten - was ja auch eigentlich gar nicht so schlimm gewesen wäre, wenn die Händler die dahinter standen wenigstens den Versuch unternommen hätten, etwas gewandungsähnliches anzuziehen. Der erste Stand, den wir entdeckten war ein Infostand, in dem es irgendwelche Prospekte gab. Dann gab es da noch einen Ledermacher, der anscheinend sogar Mittelaltermärkte kannte, sich aber in Jeans und Sweatshirt präsentierte, einen Metzgerstand in dem ein junger Mann im Flanellhemd stand, einen Kräuterstand dessen Händler sich zwar in Gewandung geschmissen hatten, die aber in Plastik abgepackte Tees und Gewürze feilboten. In der Mitte des Tisches lag eine in Folie eingepackte Muskatreibe mit weißem Kunststoffgriff. Im hinteren Bereich des Marktes gab es den Armbruster und eine große hölzerne Schleuder. Ein Mann in Jeans und Hemd stand davor und erklärte einigen Kindern wie die Armbrust funktioniert. Die beiden Lager, in denen wirklich Gewandete herumliefen, fielen in dieser Feuerwehrfestatmosphäre überhaupt nicht auf, ebensowenig wie die paar Stände, die wirklich in ein mittelalterliches Flair passten. Der Barde durfte seine Schow nahe des Eingangs darbieten. Direkt neben dem Bierzelt, das überhaupt nichts mittelalterliches an sich hatte. Egal wo sich die Zuschauer hinstellten, sie standen anderen im Weg. Naja gut dachten wir uns. Machen wir das, was wir auf jedem Markt machen. Wir besorgen uns beim Bäcker ein Brot und machen in den Ruinen mit dem mitgebrachten Käse eine stylische Brotzeit. Aber es gab keinen Stand der Brot verkaufte. Es gab auch keinen Stand der Met verkaufte. Generell gab es nur einen Stand, der Getränke verkaufte und später zwei, die etwas zu Essen anboten. Der Getränkestand war gleichzeitig auch Würstchenstand und ich vermute, dass er zu dem nahegelegenen Restaurant gehörte. Und genau dieses Restaurant war laut Angabe eines anderen Händlers der Grund, warum weder ein Brotstand, noch ein Metstand dort anzutreffen war. Das Restaurant befürchtete Konkurrenz und hat wohl irgendwie dafür gesorgt, dass andere Stände nichts zum direkt verspeisen anbieten durften. Ein Lichtblick in der ganzen unmittelalterlichen Atmosphäre war ein Stand, an dem auf einem Feuer Eintopf und Griesbrei zubereitet wurde. Die Köche und Köchinnen waren in Gewandung, aber auch hier wurden die Kunden gesiezt. Ich habe eigentlich nie jenseits jemanden gesehen, der wirklich so getan hat, als sei er wirklich eine Person aus dem Mittelalter. Aber bei so einem Markt ist es leider verständlich, dass keiner der Gewandeten Lust dazu hatte. Wir jedenfalls haben unser Geld bei uns gelassen obwohl wir durchaus gewillt gewesen wären es für Bauernbrot, Met und süßen Wein aus dem Fenster zu schmeissen, und haben es dann in eine Eisdiele in Bielefeld getragen. Immerhin wurde uns dort geboten, was wir von einer Eisdiele erwarteten.

Geschrieben von pichen in Mittelaltermarkt um 10:23

Montag, 27. April 2009

Rürupsmühle

Seit mehreren Jahren schon ist es mir eine liebe Gewohnheit geworden, Sonntags bei schönem Wetter zur Rürupsmühle zu fahren. Die

Rürupsmühle ist eine Art kleines Freilichtmuseum mit gerade mal zwei Häusern und einem Mühlenteich. Sie wird vom Verein "Vom Korn zum Brot" unterhalten, der dort auch regelmäßig in einem uralten Backofen Bauern- bzw. Mühlenbrot backt. Zum angucken gibt es vielleicht nicht so viel, wie in einem großen Freilichtmuseum, dafür kann man alles anfassen und niemand schaut einem auf die Finger und achtet darauf, dass man nur nichts beschädigt. Für Leute wie mich, die Geschichte eigentlich erst dann richtig spannend finden, wenn sie berührbar wird, ist das natürlich viel schöner, als in einem großen Museum immer nur vor matten Plexiglaswänden zu stehen und in die Räume hineinzusehen. Eigentlich besteht das Mini-Museum aus 5 Gebäuden, wovon ich aber 3 nicht wirklich als Gebäude zählen möchte. Eines, weil es ein Versammlungsraum und kein Museumsgebäude ist, und zwei, weil sie einfach zu klein sind. Die zu kleinen Häuschen sind einmal ein Holzschuppen und einmal die Backstube, die nur aus einem Raum besteht. Sie ist nur manchmal offen, sodass man sie nicht immer anschauen kann. Die wirklich interessanten Häuser sind die Mühle und das Bauernhaus. Wobei gerade die Mühle sehr faszinierend ist, denn sobald man in das Haus hinein kommt, sieht man sich einem großen Wasserrad gegenüber, das auch noch in Betrieb ist. Im Bauernhaus findet man ein paar Stallungen in denen je nach Jahreszeit auch mal ein paar Tiere stehen. Ganz besonders empfehlen möchte ich auch den Kaffee, der dort ausgeschenkt wird. Es ist ein Kaffee, den sogar Nicktkaffeetrinker mögen. Er ist einfach ein wenig milder als normal, ich habe keine Ahnung was für eine Sorte die da ausschenken. Ausserdem kann man dort das Mühlenbrot probieren, wahlweise mit Schmalz, Marmelade oder Honig. Also wer in der Umgebung wohnt, und für nächsten Sonntag noch nichts vor hat, sollte ruhig mal einen kleinen Abstecher zur Rürupsmühle machen. Es lohnt sich :) Adresse: Mühlenhof Rürupsmühle
Unter der Burg 43
32584 Löhne
Postanschrift: "Vom Korn zum Brot" Häger Marktplatz 332584 Löhne

Geschrieben von pichen in Abenteuer OWL um 18:32

Donnerstag, 16. April 2009

Zombies am Baggersee (Vampire)

In diesem Abenteurvorschlag dreht sich alles um die klassischen Teenyhorror Elemente. Ein einsamer Baggersee, sommerliches Wetter, Jugendliche die ihre Abende an einem romantischen Seeufer verbringen und ... Zombies!

Dieser Artikel erscheint anfangs in einer eigentlich nicht ernstzunehmenden Mystikzeitschrift, die sich mit Ufo-Entführungen, Geistererscheinungen und ähnlichen Dingen beschäftigt:

Zombies im Naturfreibad XXX

Das Naturfreibad ist ein ehemaliges Baggerloch. Das Gelände ist natürlich begrünt und verfügt neben ein paar Grillplätzen über einen Beachvolleyball-Platz und ein Kinderbecken. Eine wunderschöne Idylle, doch auch der stylische Schauplatz für eine Begebenheit, wie sie nicht weniger klischeehaft sein könnte.

Am 13. Mai wurde Daniel K., Leser unserer Zeitung, Zeuge des Unglaublichen. Zwei unsägliche Wesen mit Buckel und scharfen Krallen entführten des Nachts seine Freundin und schlepften sie in den See.

Panisch versuchte er Hilfe zu holen, doch wie das heutzutage so häufig ist, wurde er nicht ernst genommen. Man versuchte ihm einzureden, dass seine Freundin einen Badeunfall gehabt hat, doch erklärt das nicht, dass die Leiche auch von den zur Bergung der Leiche eingesetzten Tauchern nicht gefunden wurde.

Daniel K. Befindet sich derzeit zur Erholung im Sanatorium. Geglaut hat man ihm nicht, jedoch blieb das Mädchen verschwunden.

Wer Daniel Genesungswünsche schicken will, kann diese an die Redaktion schicken unter der Chiffre Daniel K. Wir werden sie dann an ihn weiterleiten.

Die Vampirgesellschaft hat diesen Artikel entdeckt und zeigt sich beunruhigt. Sollten sich noch mehr dieser vermeintlichen Zombieaktivitäten ereignen, könnten die Gerüchte darüber Hunter und anderes unwillkommenes Pack in die Stadt treiben. Deswegen muss der Sache nachgegangen werden, und wer würde sich besser für solch eine Aufgabe eignen als die Charaktere der Spieler?

Was am See geschah Daniel Krüger sieht schon aus wie ein Freak. Wuschelige Haare, blass, viel zu dünn, Nickelbrille. Er war mit seiner Freundin nachts am Baggersee, hat mit ihr am Strand gesessen und musste dann pinkeln. Als er hinter ein paar Büschen verschwunden war hörte er seine Freundin schreien. Er konnte gerade noch sehen, wie zwei buckelige, entstellte Gestalten seine Freundin ins Wasser zogen. Daniel K. traute sich nicht einzugreifen und hätte er es getan, wäre er wohl ein weiteres Opfer der "Zombies" geworden. Was eigentlich los ist: Vor einiger Zeit trieben sich entdeckt oder unentdeckt Tzimiske in der Stadt herum und erschufen ein paar Kampfkuhle, auch als Szlachta bekannt. Entweder wurden die Tzimiske vernichtet, oder räumten aus anderen Gründen das Feld ohne ihre Ghule mitzunehmen. Diese nun herrenlosen Ghule richteten sich nun im Wald um den Baggersee häuslich ein, ernährten sich erst nur von Hasen und anderem Kleingetier und begannen schließlich, Menschen anzufallen. Ihren Blutbedarf stillten sie, indem sie einen jungen Vampir entführt haben, und ihn sozusagen melken. Personen, die am See herumlaufen könnten und so auch zu Opfern und Zeugen werden könnten Pärchen, die das schöne Wetter zu einem Abendspaziergang nutzen Jugendliche, die sich am Lagerfeuer amüsieren. Hier könnte auch die Teeniehorrorfreundliche Idee des Nacktbadens aufkommen. Ein paar Kiffer, die sich in einer Hütte im Wald zurückgezogen haben Spaziergänger, Hundebesitzer Ereignisse am See Eines der nacktbadenden Mädchen wird in die Tiefe gezogen Jemand kommt aus dem Wald und berichtet angstvoll, dass er ganz sicher ist, dass plötzlich jemand in der Dunkelheit neben ihm gestanden hat Die Tür der Kifferhütte steht irgendwann gegen Ende des Abenteuers offen. Einer der Kiffer liegt tot auf dem Boden. Er hat vampirische Bißspuren am Hals. (Immerhin muss der Melkvampir hin und wieder auch etwas zu Futtern bekommen) Der Geruch nach Gegrilltem lockt die Charaktere an und sie finden einen der Ghule auf einem Klappstuhl sitzend während über einer Feuerstelle ein gehäuteter Pudel brutzelt. Ein besorgter Hundebesitzer ruft nach seinem Pudel Auf der anderen Seite des Sees können geduckte Gestalten erkannt werden, die in den Wald stapfen Die Charaktere fühlen sich beobachtet und können vielleicht sogar einem der Ghule, der sie beobachtet hat, folgen Was gefunden werden kann Körperteile, die unter Wasser zwischen Baumwurzeln hängen Eine angeknabberte Leiche im Schilf Das Schlüsselbund eines der Opfer Die Handtasche eines der Opfer. Der Riemen ist gerissen. Das abgezogene Fell eines Pudels Das Ende vom Lied Schlußendlich sollten die Charaktere die Höhle der Ghule finden. Der Eingang befindet sich unter der Wasseroberfläche. Hier liegen ein paar geklaute Luftmatratzen, Decken und Handtücher, Essensreste und der gefesselte Jungvampir, den die Charaktere befreien können nachdem sie

sich einen erbitterten Kampf mit den Ghulen geliefert haben.

Geschrieben von pichen in Vampire um 19:48

Mittwoch, 1. April 2009

Zu früh gestorben (Vampire)

Dieser Plot ist tatsächlich ganz problemlos an einem Abend abzuhandeln, denn er birgt wenig Verwirrungen und an sich eine recht geradlinige Hintergrundgeschichte. Auf einem Ball stellt ein älterer Vampir seinen neuen Spross vor, der dann Tags drauf als Leiche aus einem Fluß gezogen wird. Die Spieler haben nun die Aufgabe, die Umstände dieses Todes zu klären. Anfangen sollte die Geschichte mit einem Fest, oder einer anderen Gelegenheit bei der man unauffällig eine neue Person einführen kann ohne dass gleich auffällt, dass es sich um diese Person drehen soll. Es handelt sich bei der besagten Person um einen vor kurzem gezeugten Vampir, der auf dem Fest mit dem Klüngel ins Gespräch kommt. Es ist vorteilhaft ihn so auszuspielen, dass er sympathisch wirkt, damit die Spieler eine zusätzliche Motivation haben, im späteren Spielverlauf seinen Mörder zu suchen. Am nächsten Abend wird die Leiche des Newbies in einem Fluß treibend gefunden. Ausser dass sie blutleer ist, ist an ihr nichts außergewöhnliches zu entdecken. Aufgabe des Klüngels ist es nun, den Mörder des Vampirs zu finden und festzusetzen. Motivationen für Vampire des Klüngels, sich des Falles anzunehmen: Auftrag des Sherriffs Ein Char könnte ebenfalls Kind des Erzeugers des Mordopfers sein und bereits den Auftrag gehabt haben, ein Auge auf den Jungvampir zu halten. Vielleicht gab es früher schon Beziehungen zwischen einem der Charaktere und dem Jungvampir. Der Jungvampir hat sich auf dem Ballabend so gut mit einem der Charaktere unterhalten, dass dieser einfach herausfinden will warum er sterben musste. Neugier. Politische Berechnung, denn man könnte ja dem Mörder anstatt ihn auszuliefern auch einen Gefallen abschwatzen. Der Erzeuger des Neulings hat bei dem Vampir noch einen Gefallen gut. Der Vampir selbst ist Finder der Leiche. Was wirklich geschah: Ein paar junge Vampire, die eh gegen die Tremere eingestellt waren, sahen die Möglichkeit einen Gargoyle der Tremere zu befreien. In die Planung des Unternehmens platzte ihnen der Neue herein, sodass sie ihn kurzerhand einweihten. (Besser ein inkompetenter Komplize als ein ungebundener Mitwisser) Nach dem Ball war die Gelegenheit günstig, das Wesen wurde befreit, aber es gab Komplikationen. Aus irgendeinem Grund verfiel der Gargoyle in Raserei und tötete den Jungvampir. Damit die Befreiungsaktion nicht ans Licht kam, sorgten die beiden dafür, dass die Bisswunden verschwanden und entledigten sich daraufhin der Leiche. Hinweise die zur Aufklärung des Falles führen könnten Besucher des Balles sagen aus, dass das Opfer die Festlichkeit schon früher verließ. Nach Anfrage erinnern sich Ballbesucher, dass auch die Befreier am Ende des Balles nicht mehr da waren. Befreier und Opfer sind einige Male miteinander gesehen worden. Das Auto des Opfers ist irgendwo in einer Straße abgestellt worden. In ihm wurde die Leiche transportiert, vielleicht finden sich im Kofferraum noch Teile seiner Kleidung. Am Fundort der Leiche wird ein Gegenstand aus dem Besitz eines der Befreier gefunden. Auf die Leiche angesprochen könnten die Befreier sich auffällig verhalten. Die Befreier könnten bei einem Gespräch belauscht werden, in dem es um die Leiche geht. Die Abenteueridee ist im gewissen Sinne von meinem Vampire Dark Ages Spielleiter übernommen und von mir verändert worden. An dieser Stelle möchte Ich Metal für die hübsche Idee danken :)

Geschrieben von pichen in Vampire um 08:21

Donnerstag, 26. März 2009

Microsoft

Beim Stöbern bei YouTube ist mir etwas in die Hände gefallen, was ich euch nicht vorenthalten will, vor allem wenn ihr wie ich aus lauter Faulheit immer noch nicht auf Linux umgestiegen seid. Bodo Wartke: PCdenzfall

Geschrieben von pichen in Alltag um 19:44

Samstag, 14. März 2009

Winnenden Amoklauf und die Lösungen die keine sind

So, es war wieder mal so weit. Ein 17 jähriger Aussenseiter ist ausgerastet und hat 16 Menschen umgebracht. Es ist schon krass, dass so etwas in den letzten Jahren immer wieder passierte und das Schwierigste an der Situation ist, dass diese Leute, die letztendlich zur Waffe greifen, niemals irgendjemandem aufgefallen sind. Jetzt, da das Kind in den Brunnen gefallen ist, werden wieder Stimmen laut und man sucht die Schuldigen die dafür verantwortlich sind, dass dieser Fall von unnützer Gewalt nicht verhindert werden konnte. Politiker beraten sich, Psychologen melden sich zu Wort und alle versuchen das Problem zu pauschalisieren und dann eine allgemeingültige Lösung zu finden die das Land sich wie einen Handschuh anziehen kann um derartiges in Zukunft zu verhindern. Allgemein weiss keiner, warum Tim K. am 11.03.2009 zur Waffe griff, seine ehemalige Schule aufsuchte und dort um sich schoß, aber Experten haben Anzeichen gefunden, die auch auf andere Amoklaufende Schüler zutrafen: Sein Vater ist im Schützenverein und hat ihn zum Schießen mitgenommen Er war laut Attest depressiv Auf seinem Rechner fand man Porno Bilder Auf seinem Rechner waren Spiele wie Counter Strike installiert Er hatte wenige Freunde Er galt als ruhig und freundlich Er war Waffennarr Maßnahmen, die im Gespräch sind, um solche Vorfälle in Zukunft zu verhindern sind folgende: Besserer Schutz für Schulen, Sicherheitssysteme, Keycards Verschärfung des Waffengesetzes Auffällige Personen schneller erkennen Killerspiele verbieten Geben wir den Maßnahmen eine Chance und gehen sie einmal im Geiste durch: Besserer Schutz für Schulen, Sicherheitssysteme, Keycards Wenn ich so an meine alte Schule zurückdenke, müsste man dort das ganze Gelände einzäunen und nur an definierten Aus- und Eingängen einen Zutritt ermöglichen. Man bräuchte elektronische Systeme an den Türen, die nur Berechtigten den Zutritt gewähren. Die billigere Methode wäre vielleicht ein Pförtner. Jeder Schüler, jeder Lehrer bekäme eine Berechtigungskarte. Aber was, wenn die mal vergessen wird? Wenn sie verloren geht oder wenn Eltern ihre Sprößlinge abholen wollen? Um die Sache wirklich sicher zu machen bräuchte man auch einen Wachschatz, der am Zaun entlang patrouilliert, denn was hindert einen Menschen, der entschlossen ist ein Blutbad zu veranstalten daran, einfach über den Zaun zu klettern oder ihn zu beschädigen um auf das Gelände zu kommen? Er könnte auch einem Schüler die Karte wegnehmen und mit dieser das Gelände betreten. Natürlich würde er auffallen wenn an der Tür ein Metalldetektor angebracht worden ist, aber auch der kostet wieder Geld. Alles in allem ist dieser Vorschlag nicht bezahlbar auch wenn er sich gut gemeint anhört. Verschärfung des Waffengesetzes Das Problem in diesem Falle war ja nicht das Waffengesetz, sondern die Einhaltung. Die Frage ist, warum hat man so etwas überhaupt zuhause? Es ist ja nicht so, dass man Leib und Leben damit schützen müsste. Der Schlüssel zum Waffenschrank kann schnell in die falschen Hände geraten und es ist auch nicht ausgeschlossen, dass jemand an die Kombination des Safes gelangt. In den meisten Fällen von tödlichen Unfällen mit Waffen ist allerdings Unaufmerksamkeit der Grund. Die Dinger wurden einfach irgendwo liegen gelassen sodass Sohnemann sie in die Finger bekam. Die Idee, da das Gesetz zu verschärfen und beispielsweise zu verlangen, dass Schusswaffen direkt im Schützenverein verwahrt werden halte ich für sinnvoll. Auffällige Personen schneller erkennen Da stellt sich die Frage: Wer ist auffällig? Ruhige Menschen? Leute mit wenigen Freunden? Gerade diejenigen die sich in der Öffentlichkeit gewalttätig zeigen sind ja nicht die, die nachher zur Waffe greifen und amoklaufen. Ich denke es ist unheimlich schwer, eine solche Person zu erkennen denn gerade Menschen die massive Probleme haben entwickeln ein vortreffliches Geschick darin, es so aussehen zu lassen, als sei alles in Ordnung. Lehrer sind bei solch einer Aufgabe einfach überfordert. Sie müssen sich schon viel zu sehr um diejenigen kümmern die auffallen. Leute die ruhig sind und keinen Ärger machen können sie nicht auch noch im Auge behalten. Killerspiele verbieten Jawoll da haben wir es wieder unser Lieblingsthema. Schäuble hat in einem Livechat klargestellt, dass die Waffengesetze in Ordnung wären und auch die Sicherheit an Schulen nicht verbessert werden bräuchte. Einzig und allein sollten Killerspiele verboten werden denn dort würden in amokläufern Mechanismen freigesetzt, die sie, die Jugendlichen ... zu der Tat verleiten? Herr Schäuble verteidigt Sportschützen, immerhin sind sie eine starke Lobby. Nein Waffen sollen nicht verboten werden. Es sei ja Teil der Kultur des Menschen - und fügt das Beispiel der Jagd an. Kinder und Jugendliche sollen von gewalttätigen Medien fern gehalten werden - das ist ja auch nicht falsch. Nur ist ein 17 Jähriger kein Kind und er ist selbstständig in der Lage sich die Unterhaltung zu besorgen, die ihm gefällt. Tim K. hatte wie fast jeder Jugendliche in seinem Alter ein paar Shooter auf dem Rechner und ein paar Pornos. Das zeichnet ihn als normal aus, nicht als Amokverdächtig. Zu guter Letzt Seit der Tat beratschlagen Politiker, Psychologen, Lehrer und alles was sich noch zu Wort meldet über Maßnahmen, die man ergreifen muß um Derartiges in Zukunft zu verhindern. Leider ist es so, dass keines der oben angeführten Indizien wirklich schuld an einem Amoklauf sein können und so werden auch Maßnahmen die dagegen veranstaltet werden wirkungslos bleiben. Der nächste Amoklauf wird kommen und weder ein verschärftes Waffengesetz, noch aufmerksame Lehrer, noch ein Verbot von Computerspielen wird das verhindern. Tim K. war, so schwer das auch zu akzeptieren ist, normal. Er wurde von seinem Vater mit in den Schützenverein genommen. Gerade in solchen Vereinen ist es oft so, dass sie ihren Nachwuchs aus den Söhnen und Töchtern der Mitglieder rekrutieren. Es ist also nicht unnormal, dass er dort präsent war. Er war wohl ein ruhigerer Mensch, der wenig auffiel. Er war eher ein Außenseiter, vielleicht wurde er gemobbt, aber auch das passiert vielen und ist nicht unnormal. Er hatte einen Computer

auf dem sich genau das befand, was man auf dem Computer eines Jungen in dem Alter erwartet. Es hätte mich mehr gewundert wenn sich dort kein Shooter befunden hätte. Eine weitere Information, die eher zwischen den Zeilen genannt wurde war, dass er eine Schule für Wirtschaft besuchte. Vielleicht die höhere Handelsschule. Aus Erfahrung weiss ich, dass viele, die keine Ausbildungsstelle bekommen, erst einmal eine solche Schule besuchen um ihre Chancen auf einen Ausbildungsplatz zu verbessern. Auch das ist nicht unnormal, aber spinnen wir den Gedanken mal weiter: Vielleicht hat er nach einer Ausbildungsstelle gesucht aber keine gefunden. Vielleicht war da ein Mädchen das ihn abgewiesen hat. Vielleicht wurde er in der Schule nicht anerkannt. Vielleicht wurde er zuhause nicht ernst genommen. Vielleicht wurde der Frust irgendwann so groß, dass er ihn nicht mehr kontrollieren konnte und wollte. Meiner Meinung nach stehen Jugendliche heutzutage unter ungleich höherem Druck als noch vor 30 oder 40 Jahren. Schuld daran sind unter anderem die Medien die und vorgaukeln wie ein normales Leben auszusehen hat, wie man selbst auszusehen hat, was man zu leisten hat und wann man ein Versager ist. Es war nie so schwer einen Ausbildungsplatz zu finden. Nach der Schule stehen Jugendliche plötzlich allein vor einer riesigen Anzahl von Berufen aus der sie erst mal einen auswählen müssen und dann feststellen müssen, dass es niemanden gibt der bereit ist, sie darin auszubilden. Das Angebot an Ausbildungswilligen ist größer als das Angebot an Ausbildungsstellen. Deswegen können sich die Firmen das herauspicken, was ihnen am Besten erscheint. Ein selbstbewusster, gutaussehender Jugendlicher wird sicher lieber genommen als ein schüchterner Kerl mit Pickeln. Eine weiterführende Schule nimmt jeden, der einen entsprechenden Abschluss hat, doch die schiebt das Problem nur 2 Jahre hinaus. Ich sehe trotz Computerspielen keine zunehmende Gewaltbereitschaft bei Kindern. Prügeleien und Mobbing auf dem Pausenhof hat es schon immer gegeben, nur wurde es früher nicht so thematisiert. Glaubt man den Kindheitserinnerungen einiger bekannter Autoren, war das sogar viel krasser, als es heutzutage der Fall ist. Der Mensch ist nun mal ein kriegerisches Geschöpf und das kann man ihm mit gutem Zureden nicht austreiben. Ich denke aber, dass viele Menschen mit ihrer Situation und ihrer zugewiesenen Rolle in der Gesellschaft nicht zurechtkommen. Misserfolg und Erwartungen spielen da eine große Rolle und ich denke da könnte man versuchen anzusetzen. Man muss versuchen, Jugendlichen den Druck zu nehmen, der spätestens nach Abschluss der Schule auf sie zukommt. Existenzangst ist nichts, das einen 16 - 20 Jährigen belasten sollte. Arbeits- und Jugendämter sollten versuchen, Jugendliche aufzufangen und ihnen Selbstbewusstsein und Perspektiven verschaffen. Dort ist sicherlich mehr kompetentes Personal vonnöten.

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 13:28

Samstag, 28. Februar 2009

Herdentrieb im DSA Chat

Ich spiele nun schon seit mehreren Jahren mal öfter, mal seltener im Dornenreich Chat. Mittlerweile bin ich durch ein paar seltsame Begebenheiten sogar Admin, aber darum soll es nun gar nicht gehen. Bei einem Konkurrenzangebot wie WoW und Ultima Online ist es fast schon verwunderlich, dass sich immer noch Leute finden, die lieber in einen nicht grafischen Chat unter Einsatz der eigenen Fantasie und ohne steuerbares Männchen rollenspielen wollen.- Aber genau das ist eigentlich der Reiz am Chatspiel. Ein Chatspiel ist viel näher an dem großen Bruder, nämlich dem Pen and Paper Tischspiel als jegliches OnlineRPG. Viele Spieler, die durch Umzug, Familie oder Job wenig Zeit haben eine richtige Runde zu gründen, setzen sich abends für ein paar Stunden vor den Rechner und spielen. Leider nur fällt mir immer öfter auf, dass ich die Mitspieler zwar im ICQ sehe, aber nicht im Chat. Auf die Frage warum sie nicht spielen kommt immer die gleiche Antwort: "Och neee, im Chat is ja kaum einer. Da komm ich gar nicht erst online. Lohnt ja nicht."Diese Haltung ist ja einerseits verständlich, andererseits aber würde dieses Problem überhaupt nicht auftreten wenn die 10 Leute die nicht online gehen, weil der Chat zu leer ist, einfach einloggen würden.Der DSA Chat wird wohl nicht mehr in dem Glanz erscheinen, wie es früher der Fall war, aber wen ein paar mehr von diesen Leuten sich dazu aufraffen würden, den Client zu starten und sich ins Spiel zu begeben, wäre er sicher um einiges voller.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 18:37

Freitag, 27. Februar 2009

Amazon macht keinen Spaß

Kürzlich erreichte mich eine Mail, derzufolge Amazon seine Marketplace Anbieter dazu aufforderte die EAN Codes bei ihren Produkten bis zum 01.03.2009 nachzutragen. Naja gut, denkt man sich und sucht nach einer Funktion mit der man diese Aufgabe schnell und komfortabel erledigen kann. Die stellt Amazon aber nicht zur Verfügung. Es gibt zwar die Möglichkeit, Lagerbestandslisten hochzuladen, aber man kann in dieser Form keine Listen herunterladen, ändern und wieder hochladen. Da bei uns ein Großteil der Artikel von Hand eingepflegt wurde, blieb auch nur die Möglichkeit, jeden einzelnen Artikel anzuklicken, sich durch die nächsten Menüs zu klicken und dann diesen einen Wert zu ergänzen. Ehrlich gesagt will ich nicht der Mitarbeiter sein, der das bei über 600 Artikeln machen muss.- Bin ich aber! Auf meine Anfrage, ob es ein Tool gäbe das einem diese Arbeit erleichtern würde bekam ich die Antwort dass es so etwas nicht gebe, sie würden es aber an die Programmierer weiterreichen. Jetzt sitzen natürlich unzählige Menschen vor ihrem Amazon Portal und ändern EANs. Regelmäßig um die Mittagszeit bekommt Amazon Probleme mit der Darstellung. Jetzt gerade will es mir meine geänderten Artikel nicht anzeigen. Ich vermute mal dass sich Amazon mit dieser Aktion so heftig selbst in den Fuß geschossen hat, dass es die Folgen, nämlich einen enormen Trafficzuwachs dadurch, dass jeder seine Änderungen per click click click zu Fuß online erledigen muss, nicht auffangen kann. Und da ich schon seit Tagen nichts anderes mehr sehe als 13 stellige Zahlen möchte ich Amazon an dieser Stelle einmal danken. Danke! Liebes Amazon Team. Wenn es euch nicht gäbe würde ich mich den ganzen Tag im Büro langweilen. Jetzt aber kann ich in eurem benutzerunfreundlichen Portal click für click Nummern austauschen weil ihr eine lange schon nötige Funktion, nämlich die, eine anständige Artikelliste herunterladen zu können nicht eingebaut habt.

Geschrieben von pichen in Alltag um 12:06

Mittwoch, 11. Februar 2009

RTFM-Trolle

RTFM, oder für die Leute, die sich nicht so gut mit Abkürzungen auskennen "read the fucking manual", ist ein Begriff den sich mit Vorliebe computerbegeisterte Freaks um die Ohren schlagen um dem Anderen zu signalisieren, dass sie 1. klüger sind als sie, 2. keine Lust haben die Frage zu beantworten die 3. unheimlich blöd ist denn sie hätten ja auch das Handbuch lesen können und es selbst herausfinden können. Ich persönlich könnte aggressiv werden, wenn ich so etwas als Antwort auf eine Frage bekomme denn wenn ich frage habe ich meistens bereits google und alle möglichen anderen Suchmaschinen befragt, alle möglichen Hilfetexte dazu nicht verstanden und das Handbuch an die Wand geschmissen. Das größte Problem ist ja, vor allem für einen Anfänger, erst einmal das Suchwort zu finden das in Verbindung mit einer Suchmaschine oder einer Tutorialseite eine passende Antwort generiert. Mal Hand aufs Herz, wer hat nicht in seiner Anfangszeit verzweifelt vor Selfhtml gelesen und sich gefragt welchen Link er klicken muss um überhaupt zu begreifen was man mit diesem HTML eigentlich tun kann? Je komplizierter das Thema aussieht, desto schwieriger ist der Einstieg. Wohl dem der jemanden findet, der fünf Minuten seiner Zeit obfert um den Newbie von Mensch zu Mensch ein paar Fragen zu beantworten. Diese fünf Minuten ersparen nämlich oft stundenlanges nervtötendes Suchen und nicht selten das frustrierte Aufgeben. Nur leider gibt es sehr viele Experten, die nur zu einer vernünftigen Antwort zu bewegen sind, wenn die Frage sie geistig inspiriert, was nur dann der Fall ist, wenn der Fragesteller in etwa auf dem gleichen intellektuellen Niveau schwebt wie sie selber. Ein Newbie wird bestenfalls mit einem blöden Spruch, beispielsweise dem allseitsbeliebten "RTFM" und einen Link zu einer Seite die ein paar Funktionen der jeweiligen Programmiersprache, womöglich noch auf englisch, beschreibt, abgespeist. Der Newbie ist dann meistens genauso schlaue wie vorher, denn er hat wieder das Problem des fehlenden Suchbegriffs, denn noch hat er nicht genügend Erfahrung in dem Bereich um treffende Fachbegriffe zu kennen. Man könnte denken, dass diese Experten, die es anscheinend nicht mögen befragt zu werden, sich auch ungern in die Situation bringen, befragt zu werden, doch da irrt man gewaltig. Diese RTFM-Trolle tummeln sich besonders gerne in Hilfeforen und Chats, finden jede doofe Anfängerfrage als erstes und beantworten sie auf eine Art und Weise, die niemandem etwas nützt. Der Newbie fühlt sich nur noch hilfloser und dämlicher und weiss immer noch nicht wie er weitermachen soll. Eine mit den RTFM-Trollen eng verwandte Spezies sind die BenutzDieSuchfunktion-Trolle, deren Opfer frisch angemeldete Forenbenutzer sind, die sich mit der Navigation im Forum noch nicht gut genug auskennen um die passenden Suchbegriffe für ihre Frage in die vorhandene Suchfunktion einzugeben. Sie warten nur darauf, dass ein verirrter Neuer eine schon mal gestellte Frage stellt, um ihn dann unmissverständlich und ebenso freundlich darauf hinzuweisen, dass er gefälligst selbst suchen soll bevor er den kostbaren Platz im Forum mit einer Frage verschwendet, die die Augen der Altuser schon einmal gesehen haben. Manches Mal frage ich mich, warum sich Leute überhaupt noch trauen, sich in ein unbekanntes Forum einzutragen oder eine Frage in einem Themenforum zu stellen. Ich jedenfalls rechne meist schon fest damit, eine solche Antwort zu bekommen und liege in vielen Fällen nicht einmal falsch mit der Vermutung. Ich bin sicher nicht der beste Programmierer, Hundehalter oder Regelkenner im Rollenspielbereich, aber ich bin nicht dämlich und ich mag es nicht als dämlich hingestellt zu werden nur weil ich eine Frage stelle, deren Antwort ich auch mit einer bestimmten Kombination von Suchbegriffen bei Google hätte finden können. Sind Foren-Communities nicht eigentlich dafür da, eine Kommunikation zwischen Leuten zu ermöglichen? Wäre es nicht manches Mal auch interessant ein für Profis einfaches Problem mit einem Newbie noch einmal zu besprechen? Wäre es nicht vielleicht sogar möglich, in einem solchen Gespräch selbst noch auf kreative Ideen zu kommen? Liebe Trolle, wollt ihr ein Forum haben in dem keiner was schreibt nur weil die Antworten alle auch irgendwo im WWW mit einer Suchmaschine aufzufinden sind? Ist es das was ihr wollt? Ein sauberes, ruhiges Forum?

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 18:22

Samstag, 24. Januar 2009

Kleider machen Leute (Vampire)

Hier geht es um die klassische Verwechslung. Auf den Prinz wird ein Anschlag verübt, dem er nur glimpflich und schwer verletzt entkommen kann. Durch eine Anzahl geschickt platzierter Indizien geraten die Spielervampire in Verdacht, den Anschlag durchgeführt zu haben und somit ins Visier der Älteren, denen einen schnell gefundenen Sündenbock lieber ist, als langwierige Nachforschungen in ihren Angelegenheiten.

Auftakt: Der Prinz oder ein anderer hoher vampirischer Würdenträger fährt gemütlich in seinem Auto über eine städtische Schnellstraße, als jemand etwas großes von einer Brücke auf sein Auto niederplumpsen lässt. Es handelt sich dabei um einen schweren Stein, der das Fahrzeug des Prinzen erfasst und einen Unfall verursacht in dessen Verlauf der Prinz so schwer verletzt wird (möglicherweise bricht Feuer aus), dass er nicht mehr flüchten kann. Der Prinz kann aus den Leichenschauhaus fliehen, was einen der Pathologen dort das Leben kostet. Das ganze wird in der Vampirgesellschaft als Anschlag auf den Prinzen und als schwerer Maskeradebruch gesehen. Die Schuldigen werden im Kreise der Vampire vermutet und leider gibt es einige sehr belastende Indizien gegen die Vampire der Spieler. Mögliche Indizien: Zeugen beobachten zur Tatzeit Personen auf der Brücke die den Charakteren sehr ähnlich sehen. Praktisch hier wäre es, wenn einer der Chars ein auffälliges Äusseres hätte, das ihn auch von weitem erkennbar macht. Beispielsweise ein Grufti, Punk, spezielle Kleidung einer bestimmten Epoche ... Auf der Brücke werden Gegenstände gefunden, die mit den Charakteren in Verbindung gebracht werden. Die Gegenstände sollten nicht einmalig, aber selten sein. Beispiel: Eine Schachtel einer besonderen Zigarrettenmarke, ein auffälliger Schlüsselanhänger, eine Mütze einer Marke, die es nur im Ausland zu kaufen gibt, ein Hut der vor über 200 Jahren gefertigt wurde ... Der Stein selbst riecht nach dem Parfüm eines der Charaktere, sollte dieser einen auffälligen Geruch an sich haben. Du kannst deiner Fantasie hier freien Lauf lassen. Glücklicherweise neigen Spieler dazu, ihnen Charakteren das "Gewisse Etwas" zu verpassen, und genau das kann oft für günstige Verdachtsmomente ausgenutzt werden.

Story: Es gibt eine Person auf die ein Großteil der Indizien zutrifft. Diese Person sollte auffällig genug sein, um auch für sein soziales Umfeld sehr schnell verdächtig zu werden. Nennen wir diese Person einmal Peter. Peter, der selbst aus schwierigen Verhältnissen stammt, verliebte sich in ein Mädchen aus gutem Hause und stieß auf Gegenliebe. Er sorgte dafür, dass sie sich veränderte, andere Musik hörte, sich anders kleidete und schließlich verführte er sie auch dazu, Drogen zu nehmen. Vor nun genau eine, Jahr fand man sie in ihrem Zimmer, die Nadel steckte noch in ihrem Arm. Sie war tot, die Todesursache eine Überdosis. Peter, der sich die Schuld an ihrem Tod gab, zog sich daraufhin auch von seinen Freunden zurück. Im Bruder der Toten und deren Freunden (Es sollten genau so viele Personen wie Charaktere sein) hat er sich allerdings bittere Feinde geschaffen, die seither auf Rache sinnen. Genau am Jahrestag des Todes des Mädchens verkleidet sich ihr Bruder als Peter und zieht mit ihren Freunden los, um Peter ein fürchterliches Verbrechen anzuhängen. Zusammen hieven sie einen schweren Stein über das Geländer der Brücke, wo er das Auto des Prinzen trifft. Sie sorgen ebenfalls dafür, dass am Tatort Gegenstände gefunden werden, die auf Peter hinweisen und dass der Bruder in der Peter Verkleidung auch von irgendwelchen Leuten gesehen wird. Mögliche Aktivitäten und Motive der Vampire: Eine Harpie klagt die Charaktere öffentlich der Tat an. Möglicherweise hat sie noch eine Rechnung mit einem der Charaktere oder dessen Erzeuger offen. Der Sheriff gibt den Charakteren eine Frist von drei Tagen, in der sie ihre Unschuld beweisen dürfen. Die Harpie kramt in der Vergangenheit der Chars weitere möglicherweise belastende Dinge hervor. Vielleicht gibt es ja Zeugen dafür, dass sich einer von ihnen mal schlecht über den Prinzen geäußert hat ... Natürlich denken die Vampire nicht daran, den Schuldigen in den Reihen der Sterblichen zu suchen. Sie übernehmen hier den Part der Polizei in den meisten guten Actionfilmen indem sie die Charaktere eher behindern als unterstützen.

Ermittlungen bei den Sterblichen: Die eigentlichen Täter sind keine kaltblütigen Verbrecher, sondern eher Menschen, die durch Kummer und Schmerz vom rechten Wege abgekommen sind. Deswegen werden sie, sollten die Chars sich nicht extrem auffällig verhalten, auch nicht auf deren Nachforschungen aufmerksam. Orte an denen die Chars an Informationen über Peter und seine Tragödie bekommen könnten: Peters Stammkneipe in der Nähe der Brücke. Es könnte eine Szenekneipe sein, deren Publikum von den Anwohnern ohnehin mit Misstrauen betrachtet werden. Sollte Peter ein Fan historischer Kleidung sein, könnte ein Bekleidungsgeschäft in antikem Stil ein in der Nachbarschaft auffälliger Treffpunkt seltsamer Leute sein. Peters Wohnung in einer eher schlechten Gegend. Die Wohnung von den Eltern Peters Freundin. Die Wohnung des Bruders. Die Siedlung nahe der Brücke. Informationen die gefunden werden könnten: Personen die nahe der Brücke wohnen könnten auf den Treffpunkt aufmerksam machen, in dem sich Leute, die so aussehen wie die Übeltäter, sich treffen. Irgendwo sollten die Spieler auf ein Foto von Peters Freundin, verbunden mit einem Kreuz und dem Todesdatum stoßen. Da das Datum mit

dem des Attentats übereinstimmt, könnten die Spieler hellhörig werden. Dass Peter Drogen genommen hat ist kein Geheimnis, auch nicht dass seine Freundin an einer Überdosis gestorben ist. Diese Information können die Leute, die sich in Kneipe oder Laden aufhalten, geben. Das natürlich kann auch als Indiz für Peters verbrecherisches Wesen gesehen werden. Auf die Unschuld Peters können die Chars kommen, wenn ein Bekannter von der Beerdigung seiner Freundin spricht, auf der ihm ihr Bruder offen Rache angekündigt hat. Auf der Homepage der Schule, auf die Peters Freundin gegangen ist, findet sich eine Trauerseite auf der einige ihrer Freunde mit Namen unterschrieben haben. In der Wohnung des Bruders kann die Kleidung gefunden werden, die er beim Attentat trug. Möglicherweise auch andere Beweise die seine Schuld bestätigen. Interessante Szenen und Erschwernisse: Sobald die Spieler auf Peter aufmerksam geworden sind, könnte die Polizei, die ähnliche Schlüsse gezogen hat, ihn verhaften. Die tatsächlichen Täter könnten bemerken, dass sie gesucht werden und Hals über Kopf flüchten. Um ein wenig mehr Druck ins Spiel zu bringen kann der Sheriff seine Leute doch schon eher losschicken um die Chars bis zum Beweis ihrer Schuld auf Eis zu legen. In diesem Fall sollten sie aber irgendwie gewarnt werden. Da die Charaktere, die ebenfalls auf die Beschreibung der Täter passen, sich in der Gegend herumtreiben, in der das Attentat vollführt wurde, wird die Polizei auf sie aufmerksam. Die Auflösung des Abenteuers:

Wie auch immer, die Charaktere müssen ihre Unschuld beweisen. Beispielsweise können sie sich die wahren Schuldigen schnappen, und diese dazu bringen, ihre Schuld vor dem Prinzen oder einer Vertrauensperson zu gestehen. Andere Lösungswege überlasse ich der Fantasie des jeweiligen Spielleiter und der Spieler :)

Geschrieben von pichen in Vampire um 18:48

Dienstag, 13. Januar 2009

Mein Halsschmerz Blues

Ich kann nicht schlafen. Ich habe Halsschmerzen. Dabei sind Halsschmerzen bei mir nicht einfach nur Halsschmerzen. Nicht nur dieses nervige Kratzen im Hals und leicht gerötete Schleimhäute, wie das bei den meisten der Fall ist. Wenn mich Halsschmerzen befallen, dann gibt es keine halben Sachen. Ein Arzt hat es mal mit rohem Fleisch und ein paar kleinen Eiterpusteln beschrieben - und genau so fühlt es sich auch an. Es helfen keine Halstabletten mehr. Ich kenne sie alle. Doritricin, Dolodobendan, Isla Moos, Emser, Lemocin... ausser dass die die Schleimhäute noch mehr reizen, haben die keinen Effekt. Was bei leichteren Beschwerden noch gewirkt hat waren Hexaroletten, aber die werden nicht mehr hergestellt. Manchmal hilft Meditonsin. Ein Mittel, das ich immer in der Hausapotheke habe. Ich habe schon alle Hausmittel ausprobiert. Mit Salz gurgeln -> reizt die Schleimhäute noch mehr Honig mit Milch -> Sorgt nur dafür dass sich Schleim bildet und mir schlecht wird Kamillentee mit Honig -> Hilft bei leichteren Beschwerden Apfelessig mit Fenchelhonig -> Half eine Zeit lang bis mein Körper eine Resistenz dagegen entwickelt hat Was eigentlich das beste Mittel ist, ist Cola mit Honig. Wenn ich das den Leuten erzähle schauen sie mich immer ganz komisch an und verziehen das Gesicht. Ich vermute mal dass die Leute lieber leiden bevor sie es ausprobieren. Ich bin regelmäßig wenn es ausbricht bereit, jedes Hausmittel auszuprobieren. Irgendwann stand dann mal nachts die Cola da und ich hatte noch den Honig vom Kamillentee neben mir stehen. Seit dem habe ich wenigstens ein Mittel das ein wenig Linderung verschafft. Nun bin ich mal gespannt was mein Arzt mir verschreibt. Mein alter Arzt, der das Problem kannte, ist leider in Pension gegangen und ich freue mich schon darauf dem neuen zu erklären, dass es eigentlich kein Standardmittel gibt, das zuverlässig hilft.

Geschrieben von pichen in Alltag um 04:12

Samstag, 10. Januar 2009

Zwei Seelen wohnen ach in meinem Leib (DSA)

Dies ist ein heiteres Szenario für Helden, die sich schon kennen und einen Grund haben, sich gegenseitig zu helfen. Gebraucht wird ausserdem ein NSC, der für den das Gleiche gilt.

Dieser nämlich wird von den Helden völlig verwirrt aufgefunden. Er scheint die Helden nicht zu kennen und nach kurzer Unterhaltung wird klar, dass er sich für ein junges Mädchen aus adeligen Kreisen hält.

Blöderweise verhält er sich auch genau so wie eine zickige, verwöhnte junge Dame die mit dem Umstand, in einem Männerkörper zu stecken, äusserst unzufrieden ist. (Natürlich kann man die Geschlechter variieren wie man lustig ist, doch halte ich es für interessanter, das jeweils andere Geschlecht in den Körper des NSCs zu stecken. Ein Jungritter im Körper einer Hexe hätte sicher auch seinen Reiz.)

Zutaten:

Eine gestandene Heldengruppe

Ein NSC der mit der Heldengruppe verbunden ist. Möglicherweise der SC des Meisters

Eine junge, zickige, verwöhnte Adelige

Ein Jahrmarkt in der Stadt

Eine böse Gruppe von Gauklern

Ein paar nette Gaukler die sich im Gegenzug zu einer Flasche Met sicher dazu bewegen lassen, ein wenig aus dem Nähkästchen zu plaudern

Ein längst verstorbener böser Magier
Ein Spiegel mit magischen Fähigkeiten
Die Seelen gefangener Opfer

Story:

Vor langer langer Zeit gab es mal einen bösen Magier, der mit den Geistern Verstorbener experimentierte. Doch das reichte ihm eines Tages nicht mehr aus. Er erschuf einen Spiegel, der die Seele eines Wesens von dessen Körper trennen konnte und eine andere Person befähigte, diesen Körper zu übernehmen. Er bot diesen Spiegel einer Gruppe Gaukler an. Im Tausch gegen das ewige Leben sollten sie in diesem Spiegel Seelen sammeln, die er dann nach einiger Zeit ernten wollte.

Es kam wie es kommen musste. Der Zauberer wurde von irgendeiner verruchten Abenteurergruppe getötet und die Gaukler blieben unentdeckt. Und so zogen sie nun Jahr ein, Jahr aus durch die Lande und entledigten sich ihrer Körper, wenn sie zu alt waren indem sie die Körper jüngerer Menschen stahlen. Die Seelen dieser bedauernswerten Geschöpfe verblieben im Spiegel und so war es ihnen noch nicht einmal vergönnt in das Reich Borons aufzusteigen wenn die Gaukler sich wiederum ihrer einstigen Körper entledigten. Eines Tages jedoch rumpelte der Wagen, der den Spiegel transportierte so unschön über einen Stein, dass der Spiegel umfiel und an einer Ecke brach. Vorsichtig versuchten die Gaukler den Schaden zu beheben, sodass äusserlich ausser einem feinen Riss nichts davon zu sehen war. Der Zauberer aber, der den Seelenaustausch bewirkte, war in Unordnung geraten.

Der Effekt und Auftakt des Abenteuers:

Auf irgend eine Art und Weise ist der NSC in den Wagen bzw. das Zelt der Gaukler geraten. Hier stellen sie den Spiegel zusammen mit einer ganzen Masse anderem Kram als Kuriositäten aus.

Die junge Adelige tauchte als Besucherin auf und wurde von den Gauklern als würdig erwiesen, den neuen Körper für ein alterndes Mitglied der Truppe zu stellen. So wurde der NSC ungewollt Zeuge des Rituals, das eigentlich nur darin besteht eine Kräutermischung zu verbrennen und während die richtigen Personen im Raume anwesend sind. Eigentlich hätte die Seele des Zigeuners im Körper des Mädchens, und die Seele des Mädchens im Spiegel landen sollen, doch da der Spiegel beschädigt ist, landete nun die Seele des Mädchens im Körper des NSCs, wo sie sich den Platz mit dessen Seele teilen muss. Der Seele der Gauklerin ist indessen im Körper des Mädchens gelandet und so gehen die Gaukler davon aus, dass alles in Ordnung ist. Verwirrt ist der NSC wieder herausgeschlichen, bis die Seele des Mädchens den Körper übernahm und sich verwirrt fragte wo sie war. Schließlich sollten die Helden den verwirrten NSC finden und versuchen ihm zu helfen. Lass die Herrschaft über seinen Körper einfach immer mal wieder wechseln, je nachdem wie die Situation am besten passt. Alternativ kannst du es auswürfeln. Hin und wieder können ja auch mal beide gleichzeitig "wach" sein. Wenn nur eine Seele im Körper aktiv ist, hat die andere Sendepause und bekommt damit auch nicht mit, was mit diesem gerade passiert. Jetzt werden die Helden hoffentlich versuchen ihrem Freund zu helfen

und anfangen nachzuforschen. Informationen zu streuen überlasse ich mal dem Meister, die kann man kreativ da hin verteilen, wo es gerade passt. Den Weg zu den Gauklern werden die Helden ja durch die Erzählungen des NSCs und des Mädchens recht schnell finden. Das Ende der Geschichte: Letztendlich ist der Spiegel sehr einfach zu aktivieren. Man braucht eine Mischung aus mehreren Kräutern nach Wahl des Meisters. Während diese verbrennt müssen die zu tauschenden Personen anwesend sein. Also muss der Körper des Mädchens aufgetrieben werden bevor das Ritual gestartet werden kann. Haben die Helden nun alles beisammen gibt es nur noch ein Problem. Der Spiegel ist kaputt und erbringt nicht unbedingt gleich das gewünschte Ergebnis. Andere mögliche Effekte können sein: Alle im Raum anwesenden Personen tauschen den Körper mit einer anderen Person. Eine der Seelen der Helden landet im Spiegel, wo die anderen gequälten Seelen warten. Der NSC und das Mädchen haben wieder ihren eigenen Körper, nur ist die Gauklerin in einen der Helden gefahren. Es gibt recht viele sehr interessante und unterhaltsame Kombinationen. Da kann man sich als Meister mal richtig austoben ... oder den Würfel entscheiden lassen. Auf jeden Fall sollten das Ritual so lange durchführen können, bis jeder wieder seinen eigenen Körper hat. Dieses Abenteuer ist nicht sonderlich lang und für einen einzelnen Spielabend sehr gut geeignet, selbst wenn dieser nur sehr kurz sein sollte. Viel Spaß :) Nachtrag: Ich habe, als ich dieses Abenteuer gemeistert habe, den Spielern einen zerknautschten Zettel in die Hände fallen lassen, in dem das Rezept des Räucherzusatzes, der zum Aktivieren des Spiegels benötigt wird, in Reimform beschrieben wurde. Vielleicht können andere Spielleiter damit ja auch was anfangen :)

Große Geister, kleine Geister,
dicke Geister, dünne Geister,
lockt man leicht mit grünem Kleister,
angerührt vom großen Meister.

Ausserdem ist anzuschaffen
gutes Elixier für Waffen
und dazu man glaubt es kaum
die Rinde von dem Apfelbaum,
welcher links der Straße steht.

Von dem Blute dann ein Pinnchen
von einem jüngst gebornem Kindchen.
Angebrannt mit schwarzer Kohle
dass uns nur kein Dämon hole
in der Schale von den Elfen
so wird dir der Spiegel helfen

Im Kuriositätenkabinett gibt es ein Tigelchen, das ausgezeichnet wurde mit der Aufschrift "Rohals Kleister". Das innen befindliche Pulver ist grün. Der grüne Kleister für das Ritual.
Ebenfalls befindet sich eine Schale mit elfischen Schriftzeichen in diesem Kabinett.
Es sollte den Helden nicht zu schwer gemacht werden den Rest der Zutaten zu bekommen. Besonders viel Spaß macht es zuzusehen, wenn die ehrenhaften Helden grübeln, wie sie an das Blut eines Babys kommen.

Geschrieben von pichen in DSA um 11:39

Donnerstag, 8. Januar 2009

Zombies im Schnee (Cthulhu)

Hier findet ihr ein paar Ideen für ein nicht ganz ernst gemeintes Cthulhu Abenteuer im Schnee. Bewährt hat sich hier ein Weihnachtsszenario, denn wer macht am heiligen Abend nicht gerne die Bekanntschaft mit dem freundlichen Zombie aus der Nachbarschaft? Zutaten: Eine Einsame Hütte im Wald mindestens eine halbe Std. mit dem Auto vom nächsten Dorf entfernt Ein Schneesturm der die Kommunikation zur Zivilisation unterbricht 2-3 etwas entfernte Nachbarhütten Eine entweihte heilige Stätte, beispielsweise eine Grotte mit gemeißelten Krippenfiguren Ein verlassenes Dorf in der Nähe mit einem Friedhof Eine böse Götze die das Unheil heraufbeschwört Charaktere die einen Grund haben zusammen zu verreisen Urlauber für die entfernten Nachbarhütten Zombies Story: Irgendwo ist eine Götzenfigur (oder ein anderes Cthulhuides Artefakt) gestohlen worden. Die Diebe flüchteten in das Waldgebiet, in dem das Abenteuer stattfinden soll und versteckten ihre Beute im alten Heiligtum, wodurch sie es entweihten. Danach gerieten sie in einen Streit um die Beute und brachten sich, wie könnte es anders sein, gegenseitig um. Diese Ereignisse liegen ein paar Jahre zurück und sind in vollkommener Vergessenheit geraten. Jetzt, da die Sterne richtig stehen gelangt die Götzenfigur an genug Macht um die Gegend zu beeinflussen. Vielleicht sind vorher schon ein paar Bäume gestorben und Tiere verendet, jetzt aber erlangt sie Macht über die Toten auf dem Friedhof des verlassenen Dorfes und diese beginnen sich in der Gegend auszutoben. Die Charaktere könnten Urlauber sein (Weihnachten mal anders?). Ein Reiseunternehmen hat ein paar Hütten im Wald renoviert und vermietet sie erstmalig an Feriengäste. Lass die Charaktere ankommen, vielleicht erzählt ihnen ja ein Betreuer des Reiseunternehmens von den nahegelegenen Sehenswürdigkeiten (Heiligtum und verlassenes Dorf). Dann können sie allein gelassen werden und ihren ersten Abend in der Hütte in Ruhe verleben. Sie können sich die Gegend ansehen, die Mieter der Nachbarhütten kennenlernen und vielleicht schon dem Heiligtum einen Besuch abstatten. Mag sein, dass ein besonders sensibler Charakter ein mulmiges Gefühl bekommt und schon ahnt, dass mit diesem Ort etwas nicht stimmt. Am zweiten Tag setzt ein Schneesturm ein, der Handyempfang wird schlechter und bricht schließlich vollständig ab. Gegen Abend fällt auch der Fernsehempfang und das Festnetztelefon aus und man hört seltsame Geräusche aus dem Wald. Das Auto, mit dem die Charaktere gekommen haben lässt sich nicht starten, da die Batterie ihren Geist aufgegeben hat. Kurzum, sie sind von der Aussenwelt abgeschlossen und überall im Wald sind Zombies. Interessante Szenen: Der Weihnachtsmann, der als kleiner Gag vom Reiseunternehmen die Urlauber besuchen sollte, wird hinter dem Haus an einem Strick baumelnd aufgefunden. Die Nachbarhütten werden verlassen / verwüstet aufgefunden Ein verlassenes Auto wird am Straßenrand gefunden. In ihm liegt ein Sack Geschenke. In dem Moment in dem sich die Charaktere darüber freuen, wenigstens noch Licht zu haben wird es dunkel Kratzen an der Tür Der Nachbar schleppt sich zur Hütte, als die Charaktere nahe genug sind merken sie, dass man nur das weisse in den Augen sieht. Und warum redet der Kerl nur von Gehirnen? Der tote Weihnachtsmann verschwindet. Kurz darauf hört man Glöckchen im Wald und jemanden der mit kehliger Stimme "Jungle Bells" singt Ein Zombie wirft sich immer wieder mit dem ganzen Gewicht gegen die Tür, plötzlich klirrt ein Fenster im hinteren Bereich der Hütte und man hört Stöhnen... Lösung: Natürlich liegt der einfachste Lösungsweg in der Flucht, um aber flüchten zu können müssen die Charaktere auf das Ende des Sturms warten und das bedeutet, sich eine Nacht lang gegen Zombies zur Wehr zu setzen. Eine interessantere Möglichkeit ist es, die heilige Stätte wieder zu weihen. Je nach Geschmack kann das dadurch passieren, dass die Götzenfigur entfernt und vernichtet wird, oder auch dass eine Art Segen über den Ort gesprochen wird. In die Weihnachtszeit passt natürlich sehr gut ein Weihnachtslied das von den Charakteren gesungen werden muss oder das Verlesen der Weihnachtsgeschichte. Wie du als Spielleiter die Informationen streust ist dir selbst überlassen. Und nun wünsche ich viel Vergnügen beim Zombies metzeln.

Geschrieben von pichen in Cthulhu um 23:35

Sonntag, 4. Januar 2009

Schattengazette VII

Gildenstreit in MinocVor nicht allzu langer Zeit trat ein Mann ohne Namen an die Schattengazette heran um ihr ein Heft zuzuschicken. In jenem befand sich ein Bericht, welcher von einem Kampf handelte, der in Minoc von einem Mitglied der Paladine des Mondes vom Zaun gebrochen wurde. Eine direkte Befragung des Verfassers, welcher sich der Schattengazette als Ezuan vorstellte, ergab folgende Informationen: Er selbst befand sich in Minoc und unterhielt sich mit zwei Leuten, die er Servanten nannte. Was genau ein Servant wäre, konnte er der Schattengazette aber nicht erklären, jedoch versicherte er, dass er sich friedlich mit diesen beiden unterhalten habe bis plötzlich ein Paladin auftauchte, der diesen Frieden jäh zunichte machte indem er die Servanten angriff und ihn, den Schreiber wegschickte. Was den Schreiber besonders erschütterte war der Umstand, dass der Kampf scheinbar aus heiterem Himmel angefangen wurde. Er sagte dazu, dass Minoc eine freie Stadt wäre und jeder, auch die Paladine sich an ihre Gesetze zu halten hätten. Weitere Nachforschungen auf Seiten der Paladine des Mondes brachten weitere Informationen zum Vorschein. Lionel Caellant, ein Mitglied jenes Ordens sagte aus, dass er derjenige war, der an jenem Tag mit den Servanten in einen Kampf verwickelt war. Die "Servants of Chaos" wie diese Gruppierung seiner Aussage nach heißt, seien nur an der Verbreitung von Chaos, Anarchie und Unruhe interessiert. Sie werden den dem Licht abgewandten Gruppierungen zugeordnet. Die Gruppierung suche sich leichte Beute in den Mienen indem sie Bergarbeiter überfalle oder einfach töte. Dem Kampf ging eine Forderung seinerseits voraus, womit er wohl der Initiator des Streits, aber nicht des Kampfes war, denn der erste Schlag wurde, wie er sagt, von einem der Servanten ausgeführt. Über die genaue Identität der beiden anderen am Kampf beteiligten ist der Schattengazette nichts bekannt, jedoch ist bekannt, dass die Paladine des Mondes seit langer Zeit mit den Servants of Chaos in Fehde liegen. Bürgern sei es angeraten, das Weite zu suchen, sollten sich beide Parteien am selben Ort aufhalten, denn eine Auseinandersetzung ist in diesem Falle mehr als wahrscheinlich. Landsender Wehrtage haben begonnen Landsend ruft zum Dienst an der Waffe auf! Nahe Landsend zeigten sich verstärkt Gruppen marodierender Mordbuben. Bisher sind der Wache weder Aufenthalt, noch die Pläne dieser Gruppen bekannt, deshalb wird die Bürgerschaft zur Vorsicht gemahnt. Jeder Bürger Landsends im Alter zwischen 16 und 40 wird aufgefordert sich in der Kaserne am Ende des Bohlweges einzufinden, um dort seine Waffenübungen abzuhalten. Reporter wird angegriffen, kurz darauf steht Ettintal in Flammen Gar nicht lange ist es her, dass ich mich im Zuge meiner Reisen durch die Umgebung, in ein Tal verirrte, in dem mehrere tote Riesen lagen. Die Riesen trugen zahlreiche Brandwunden, und ehe ich mich versah, tauchte eine schwarzhäutige Elfe auf, die mich und einen zufälligen Gefährten sofort mit Blitzen und Feuer angriff. Wir flohen aus dem Tal heraus, doch während mein Mitreisender mittels eines Zaubers flüchten könnte, musste ich mich auf Schusters Rappen verlassen. Hinter mir begann die Erde zu beben und aus einem der Schlangengratberge stieg dunkler Rauch. Kurze Zeit später rumorte der steinerne Untergrund und ein Sprühregen aus Asche, Dreck und Feuer ging auf die Umgebung hernieder. Nur knapp konnte ich mich in den nahen Wald retten während hinter mir tosend die Naturgewalten hervorbrachen. Als ich mich einen guten halben Tag später noch einmal dem Ort näherte, der gemeinhin auch Ettintal genannt wird, spuckte der Berg immer noch Asche und hin und wieder traf ein Klumpen heißer Glut die Erde um sie innerhalb von kürzester Zeit zu versengen. Bestimmt kniehoch lag die Asche bereits im Ettintal während der Vulkan unermüdlich weiter seine heisse Glut versprühte. Noch immer regnet es in der Gegend Asche und wer zu dem Gebirge blickt wird sicher nicht die gigantische Rauchsäule übersehen können, welche hinauf bis in die düsteren Wolken ragt. Umrazim: Alter Bürgermeister übergibt sein Amt Wie die Schattengazette vor kurzem berichtete, gab der alte Bürgermeister der Stadt Umrazim Borgosch, Sohn des Agram vor wenigen Wochen seinen Rücktritt bekannt. Kazhara Felsspalter, die einzige Bewerberin um den frei gewordenen Posten hat jenen nun vor wenigen Tagen übernommen. Auf die Frage, ob sich denn kein anderer auf den Posten beworben habe, gab sie zur Auskunft, dass noch eine Zwergin namens Roscha Zabon, Hüterin der Zünfte in Umrazim vorgeschlagen wurde, sich aber nicht zur Wahl gestellt habe. Kazhara Felsspalter freut sich über die neu gewonnene Herausforderung und hat sich als erstes Ziel gesetzt, mehr Leben in die Stadt selbst zu bringen. Bezüglich der Zukunft zeigt sie sich optimistisch und hofft, ihre Arbeit genau so gut wie Borgosch zu machen. Besser machen könne sie es wohl kaum, genau so gut wäre ein hohes Ziel. Behauptet sie frei heraus, denn sie hält sehr viel vom ehemaligen Bürgermeister von Umrazim. Als nächstes steht ein Stadtfest in Planung, sowie eine Einberufung des Rates. Viele Dinge müssen nun organisiert und geregelt werden. Die Prioritäten liegen aber ganz gewiss auf Umrazim. Ihre erste Amtshandlung ist nun die Renovierung der Geodenakademie, die dieser Maßnahme schon recht lange bedarf. Für die Geoden, so Kazhara, war das Gebäude schon lange nicht mehr genügend. Ein Zustand, dem nun Stück für Stück Abhilfe geleistet wird. ***** Unter dem Bericht ist eine gestempelte Zeichnung eines Bauwerks zu sehen. Unter ihr prankt der Schriftzug: Geodenakademie zu Umrazim***** Anzeigen Kalt ist in Cove und leicht friert ohne Hut. Auch Hemden und Schals und Mäntel tun gut. Malila, Schneiderin in Cove Kommt in den Tanzende Kobold. Neben Speis und Trank findet ihr hier fast Wanzenfreie Zimmer für den müden Reisenden, maßgeschneidert für jeden Geldbeutel. Angehende Siedlern wird auch gern ein

Zimmer zum längeren Bezug zur Verfügung gestellt. Zur Erbauung der Gemüter trägt der Barde Jorgus Klein mit seinen fröhlichen Liedern bei. Probiert unser Landsender Gulasch - nur echt vom Pferd! Dodie, Schankmaid in LandsendSuche kampfkraftige Gefährtin zur Bewältigung aller Lebenslagen und Schrecknisse. Schwerter vorhanden! Ungaz Batlingen, Friedhofsgärtner zu CoveBeste Waffen aus jedem nur erdenklichen Metall. Geschürft in Zwergenminen und gehärtet auf echtem zwergischem Feuer. Zwergische Qualitätsprodukte nur bei Kazhara Felsspalter, Schmiedin zu Umrazim

Geschrieben von pichen in Schattengazette um 13:51

Schattengazette VI

Rätsel von Despise gelüftet Erkenntnisse aus dem Reich der Dunkelelfen Um die Dunkelelfen ranken sich seit jeher viele schaurige Geschichten, eine von ihnen findet sich in den Erzählungen über Despise bestätigt. Die Schattengazette kann mit Stolz berichten, eines jener Wesen befragt zu haben. Die Höhlen zu Despise waren augenscheinlich schon immer ein Ort an dem seltsame magische Ströme existierten, die unter anderem die Elemente beeinflussten und eine beseelende Wirkung auf Tote hatten. Ein Haus der Dunkelelfen begrub dort vor langer Zeit seine Toten um sie zu gegebener Zeit wieder erwecken zu können. Entgegen der menschlichen Moralvorstellungen ehren Dunkelelfen ihre Toten nicht und sehen sie eher als praktisches Werkzeug um Fallen zu finden und andere gefährliche Aufgaben zu erledigen. "Tote können nicht mehr sterben und beschweren sich außerdem nicht." Gab der dunkelelfische Informant der Schattengazette zur Auskunft. Als die vormals versiegelte Höhle während der Bergbauarbeiten von Menschen geöffnet wurde, wurden auch die Toten aus ihrem Gefängnis befreit und töteten, animalischen Instinkten folgend, einen Bergarbeiter nach dem anderen. Beeinflusst wurde dieses Geschehen höchst wahrscheinlich nicht von den Dunkelelfen, allerdings fühlte sich auch keiner von ihnen verpflichtet, das "törichte Rivvilpack", wie sie die Menschen nennen, zu warnen. Eine Warnung jedoch sollte sich jeder Leser hinter die Ohren schreiben. Auch wenn die Schattengazette ein Wort aus der Sprache der dunklen Elfen niedergeschrieben hat, sollte es niemand wagen es vor einem Angehörigen jenes Volkes auszusprechen. Dunkelelfen sind recht eigen, was ihre Sprache angeht und könnten eine falsche Aussprache des Wortes durchaus als Beleidigung ansehen, sodass die Wahrscheinlichkeit recht groß ist, innerhalb von kürzester Zeit einen Dolch zwischen den Rippen zu spüren. Asgerat in Bedrängnis In einer vorherigen Ausgabe wurde bereits exklusiv darüber berichtet, dass Asgerat Engevis, selbsternannter Held und Jungferntreter, wegen zahlreicher Verbrechen in Britain und Umgebung gesucht wurde. Aus zuverlässiger Quelle hat die Schattengazette nun erfahren, dass besagter Held verhaftet wurde und im Verließ auf seine Verhandlung wartet. Sein Gefolge, unter anderem ein Herr Faraqai, werden in Britain von den Paladinen des Mondes gesucht. Faraqai gab der Schattengazette gegenüber zur Auskunft: "Sie haben nichts gegen uns in der Hand!" Seiner Aussage zur Folge hat die Verhaftung Asgerats vor allem mit Vorwürfen zu tun, die eben jener gegen ein Mitglied der Paladine ausgesprochen hat. Laut Aussage von Elias Lawrans, ebenfalls ein Mitglied des besagten Paladinordens, sind Asgaret und seine Leute eine Bande Häretiker, die unter Reichsbann stehen. Die Anschuldigungen streitet er vehement ab, berichtet aber seinerseits davon, dass Asgerats Mannen recht viele Straftaten zur Last gelegt werden. Unter anderem wird auf der Anklageliste wohl ein versuchter Mord an einem Knappen, der Versuch, einen Mann auszurauben, der sich vor einigen Wochen in Britain als König ausgegeben hat, und ein Angriff auf eine Paladine stehen. Wie sich der Fall Asgerat weiter entwickeln wird, wird die Schattengazette in den nächsten Ausgaben berichten. Liebliche Biene – Versteck für Diebesbeute? Die liebliche Biene befindet sich direkt über der Hauptbank in Britain, wo sie mit gutem Essen und Trinken für das Wohlergehen der Durchreisenden sorgt. Als Gaststätte hat sie einen untadeligen Ruf, doch laut Aussage von Lucy, der Tavernenbesitzerin sah das alles früher mal ganz anders aus. Die Kneipe war sehr heruntergewirtschaftet, so berichtet sie gegenüber der Schattengazette, und Schurken gingen dort ein und aus, was dem Lokal bei der Garde einen recht schlechten Ruf bescherte. Es heißt sogar, die Beute eines früheren, nie aufgeklärten Bankraubs liege noch immer dort versteckt. Gefunden hat man allerdings nichts obwohl die Kneipe von Grund auf renoviert und erneuert wurde. Die Bank selbst streitet sogar ab, dass jemals ein Banküberfall stattgefunden habe, doch wie ist dann die Tatsache zu erklären, dass der frühere Besitzer Wallmir Montered eines Nachts von der Garde aufgegriffen wurde, als er versuchte in sein ehemaliges Lokal einzubrechen? Er selbst, so wird gemunkelt, habe hinter vorgehaltener Hand oftmals über den gelungenen Bankraub geplaudert und damit geprahlt, dass die Beute noch irgendwo in diesen Räumlichkeiten versteckt sei. Weitere Informationen hat man allerdings nicht mehr von ihm bekommen können, denn nach seiner Verhaftung ist er dem Wahnsinn anheim gefallen und redete seither nur noch wirres Zeug. So wird die Frage, ob sich irgendwo in den Wänden des Etablissements tatsächlich ein großer Schatz verbirgt wohl auf ewig unbeantwortet bleiben. Jetzt jedenfalls ist die liebliche Biene, die ihren Namen einem Schwarm geradezu zahmer Bienen verdankt, die eine Weile in der hinteren südöstlichen Ecke der Kneipe ein Nest hatten, ein angesehenes Lokal mit freundlicher Bedienung und umfangreicher Speisekarte. Ein weiterer Grund dafür, dieses Lokal zu besuchen ist auch das Tanzvergnügen, das jeden zweiten Sonntag im Monat dort stattfindet und in der Stadt Britain für sehr viel Frohsinn und Heiterkeit sorgt. Anzeigen Beorn, lass die Finger von meinem Mädchen! Brunhilde liebt nur mich! Knecht Holmer Reinrassige Mustangs zu verkaufen All unsere Zweijährigen sind reinrassig und von bestem Wuchs. Die Tiere wurden von unserem erfahrenen Rittmeister zugeritten und legen temperamentvolles, aber untadeliges Verhalten an den Tag. Wir haben Jungtiere von

Blog Export: Pichens Blog, <http://pichen.lionhead.org/>

allen 8 Stutenmüttern in entsprechenden Fellfarben. Das Gestüt befindet sich in Occlo nahe des Hafens. Interessierte sind herzlichst eingeladen, uns zu besuchen. Amyra de Brabant, Gestüt Occlahoma Schleicht euch nicht an! Lyr'sa Knecht Beorn Kesselflicker und Magd Brunhilde Jochler geben hiermit ihre Verlobung bekannt. Geschenke bitte beim Bauern abgeben. Blumentöpfe, Woldecken, Kinderspiele und Holzkisten, Essen und Trinken, alles was das Herz begehrt in nur einem einzigen Laden. Denn mal ehrlich, wer will schon durch halbe Stadt laufen nur um die wichtigsten Einkäufe zu erledigen? Kauft im Krämerladen in Britain Cora Schwarzentel, Gemischtwarenhändlerin

Geschrieben von pichen in Schattengazette um 13:49

Mittwoch, 3. September 2008

In the Flow

Wenn man Leuten, die noch nie mit Rollenspiel zu tun hatten, erklären will was Rollenspiel ist, fängt man häufig irgendwie so an: „Jeder kennt das. Man liest einen spannenden Roman oder guckt einen spannenden Film im Fernsehen, fiebert mit dem Helden der Geschichte mit und erlebt die Handlung aus seinen Augen. Es ist als erlebe man selbst diese fantastischen Sachen. Man ärgert sich über Nebenfiguren die sich dämlich verhalten und lebt einfach die Handlung, die man eigentlich nur als Zuschauer erlebt.“

Es gibt allerdings Leute, die erleben diese Handlung nur als Zuschauer. Sie schaffen nicht den Sprung in die Realität des Actionhelden und bleiben hinter der Mattscheibe sitzen so als beobachteten sie eine Szene aus dem Fenster heraus.

Bei diesen Leuten läuft man mit dieser Standarderklärung buchstäblich vor die Wand. Ich hätte früher nie gedacht, dass es so etwas überhaupt gibt. Bei mir ist es immer so gewesen. Wenn ich mich auf etwas konzentriert habe, war ich da. Es gab nur noch die eine Sache. Wenn ich Fernsehen geguckt habe da konnten meine Eltern mich ruhig ansprechen. Ich habe zwar irgend eine Antwort gegeben, aber an diese konnte ich mich später nicht mehr erinnern. Lehrer haben sich oft darüber beschwert, dass ich im Unterricht unaufmerksam wäre weil ich so abwesend wirke, dabei war es teilweise sogar der Unterrichtsstoff, mit dem ich mich in Gedanken beschäftigte. Wenn ich anfangs, Tischtennis zu spielen sehe ich anfangs alles um mich herum. Die Platte, den anderen Spieler, die Platten daneben und auch die Spieler die an den anderen Platten spielen. Nachdem ich aber ein paar Bälle gespielt habe existiert nur noch das Spielfeld, mein Schläger und der Ball!

Wenn ich programmiere, gibt es irgendwann auch nur noch das Programm und mich. So etwas banales wie die Zeit vergesse ich einfach und ich fühle mich extrem gestört wenn mich dann jemand anspricht.

Ein ehemaliger Lehrer von mir erzählte einmal, so etwas würde man „In the Flow“ nennen und nur wenige Leute hätten diese Eigenschaft. Er selber fände es faszinierend, aber er könne das nicht. Das hat mich irritiert denn ich hielt es für vollkommen natürlich.

Jemand der es nicht hat kann ich irgendwie nur bemitleiden, denn ihm entgeht einiges. Ich gehe einmal davon aus, dass jeder Rollenspieler diese Fähigkeit bis zu einem gewissen Grad hat, anders wäre es ja gar nicht möglich in fremde Welten zu reisen und mit der Fantasie als einziges Werkzeug Abenteuer zu erleben, doch nun verstehe ich, warum es Leute gibt die überhaupt nichts mit diesem Hobby anfangen können. Es ist nicht etwa ein Mangel an Fantasie, sondern ein Mangel an der Fähigkeit, sich hundertprozentig auf eine Sache zu konzentrieren. Man muss halt einfach ein bisschen in the Flow sein, um ein Rollenspiel zu begreifen.

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 08:40

Dienstag, 1. Juli 2008

Arbeitslosenzahlen sinken

Na sicher, angeblich sinken die Arbeitslosenzahlen und die Agentur für Arbeit klopft sich selbstgefällig auf die Schulter. Verschwiegen wird allerdings, dass das Arbeitsamt regelmäßig ihre Arbeitslosen in verschiedene Maßnahmen und Lehrgänge schickt und sie für diese Zeit von seinen Listen streicht. Diese Leute leben dann zwar immer noch von Harz4, stehen aber nicht mehr auf der Statistik. Herzlichen Glückwunsch, für so viel Aktenschieberei verdient die deutsche Bürokratie ein extra lautes "RESPEKT!"

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 17:02

Samstag, 21. Juni 2008

Kunst und Aussage

Als ich 14 war, saß ich einmal mit meinen Buntstiften im Garten und habe versucht unser Blumenbeet zu malen. Plötzlich stand meine Mutter hinter mir, blickte auf mein Bild und sagte: "Weisst du was man über Kinder sagt, die schwarze Bilder malen? Dass sie Probleme haben." Ich blickte auf das Blumenbeet, auf dem sich neben gepflegter, von Unkraut befreiter sauber geharkter Erde ein paar bunte Blumen befanden. Was sollte ich machen? Erde ist schließlich schwarz. Sollte ich sie etwa rosa malen damit nicht der Verdacht aufkam, dass ich Probleme hätte? Ich habe das Bild nicht zuende gemalt, damit sich meine Mutter keine Sorgen macht, aber mal ehrlich: Wieso kann ein Bild nicht mal einfach nur ein Bild sein? Wieso müssen Leute immer Dinge hineininterpretieren? Ja sicher, ich habe damals in der Schule, als man so etwas im Deutsch Unterricht gemacht hat wirklich Spaß daran gehabt, ein Bild oder eine Kurzgeschichte zu drehen und wenden, von einem anderen Blickwinkel zu betrachten, und dann meine Gedanken dazu aufzuschreiben, aber woher soll ich denn wissen ob der Künstler sich wirklich genau das dabei gedacht hat? Vielleicht wollte er nur ein schönes Bild malen, oder ein Erlebnis niederschreiben. Als ich mein Abitur machte wurde das alles dann noch viel extremer, weil dann auch noch auf den Hintergrund des Künstlers und dessen Werdegang eingegangen wurde. "Herr XY wurde im Krieg geboren, seine Mutter starb in einer Bombennacht und er war schwul. "Das blutrote Kleid, das die Frau auf seinem Bild trägt kann also nur bedeuten dass er nicht nur keinen Bezug zum weiblichen Geschlecht hat, sondern es sogar als Gefahr angesehen hat." Nette Idee, aber was ist wenn er einfach nur die Farbe Rot mochte? Letztendlich ist es ja recht spannend sich die Bilder anderer Leute mal mit anderen Augen anzusehen, aber muss man das alles immer so ernst nehmen? Ich kann auch lange vor einem guten Bild stehen, auf dem mir immer neue Details auffallen, aber ist es nicht eine Anmaßung, die Gedanken des Künstlers aus ein paar Pinselstrichen herzuleiten? Genauso ist es mit Geschichten. Es kann ja sein, dass der Autor, der in Zeiten der Unterdrückung ein ganz besonders rebellisches Kinderbuch geschrieben hat, damit gegen die Unterdrückung rebellieren wollte. Aber machen wir uns mit diesem Totinterpretieren nicht den Zauber der Geschichten kaputt? Wenn ich schon höre dass Bücher als nicht sehr pädagogisch eingestuft werden weil sie den Kindern 'veraltete' Werte vermitteln sollen. Tja, die Struwellise und der Struwpeter kommen nun mal aus einer anderen Zeit und vermitteln nicht die Werte die Pädagogen den Kindern unserer Generation gerne aufzwingen wollen. Das macht aber die Geschichten nicht schlechter und Kinder sind auch meist nicht so dämlich, dass sie sich durch Bücher solche Verhaltenscodices aufschwätzen lassen. Vielleicht sollte man sich mal wieder darauf besinnen, schöne Geschichten schöne Geschichten sein zu lassen und schöne Bilder schöne Bilder. Ein Buch ist sicher nicht schlechter als ein anderes, nur weil es nicht von einem großen Autor geschrieben wurde und nur weil es einfach nur eine Geschichte ohne Hintergedanken enthält. Ehrlich gesagt lege ich diese Bücher, die von den Gelehrten als Weltliteratur angepriesen werden, oftmals wieder weg weil sie schlicht langweilig sind. Ich quäle mich doch nicht durch 300 Seiten hintergründige Gesellschaftskritik, wenn nichts spannenderes passiert als dass sich zwei Leute unterhalten. Da mag der Schreibstil noch so ausgefeilt sein und das Buch vor Anspielungen auf Missstände nur so wimmeln, es landet auf dem Stapel der Bücher, die man gerne im Regal stehen hat damit Besucher sehen wie gebildet man ist, die aber niemals jemand wirklich gelesen hat. Und damit verbleibe ich mit einem Hoch auf Lycidas, dessen Autor vielleicht auch einfach nur eine Geschichte erzählen wollte.

Geschrieben von pichen in 3 Mal nachgedacht um 14:23

Montag, 9. Juni 2008

Rollenspiel als Seelentröster

Montags ist bei mir immer Stress. Wenn man in einem Internetshop arbeitet, ist das Wochenende immer ein Problem, denn gerade am Wochenende haben die Leute Zeit sich den Shop in aller Ruhe anzusehen und ihre Bestellungen zu machen. Wenn ich dann am Montag zur Arbeit komme, wartet meist die Arbeit von drei Tagen auf mich. Wenn ich dann nach Hause komme befindet

sich meine geistige Stabilität ein gutes Stück unter dem Normalwert. Ich bin einfach KO und auch eigentlich zu nichts mehr zu gebrauchen. Nun wie das Pech es haben will, ist der Montag auch der Tag, an dem wir Vampire spielen, denn an diesem Tag haben alle Zeit. Anfangs war ich so manches Mal drauf und dran, den Termin einfach abzusagen weil ich einfach zu KO war. In der Nacht von Sonntag auf Montag schlafe ich meistens eh wenig weil ich nicht einschlafen kann. Doch irgendwann habe ich gemerkt, dass mir Rollenspiel mehr Entspannung verschafft als mich stumpf vor den Fernseher oder den Computer zu setzen. Sich mit Leuten die man mag in den Keller zu setzen, das Licht zu löschen und Kerzen anzuzünden trägt viel dazu bei, aber das Wichtigste ist wohl der Umstand, dass man in aller Ruhe seine Phantasie auf Reisen schicken kann. In eine andere Realität, eine, in der es Monster gibt die des

Nachts wenn alle schlafen aus ihren Verstecken kriechen, eines dieser Monster zu verkörpern, das krampfhaft versucht sich an seinem Rest Menschlichkeit festzuhalten, Geschichten zu erfinden und zu

leben, andere daran teilhaben zu lassen und selbst überrascht sein wenn die eigenen Geschichten unerwartete Wendungen vollziehen. Das ist das Schöne am Rollenspiel. Die Geschichte kann sich durch das, was die Hauptdarsteller machen ändern, und diejenigen, die die Hauptdarsteller verkörpern sitzen neben dem Erzähler und bringen alles durcheinander was der sich so mühsam ausgedacht hat. Nein ... eigentlich machen Sie aus den Stichpunkten, die er sich zurechtgelegt hat eine Geschichte, die besser ist als jede Slapstick Komödie. Besonders reizvoll ist das in einem System, das eigentlich eher ernst gemeint ist. Vampire lebt eigentlich von Gruselromantik und politischen Rängeleien. Die NPCs halten sich auch an diese Vorgabe, aber die Spielercharaktere bringen sich durch Nichtbeachtung dieser goldenen Regeln immer wieder in die schönsten Schwierigkeiten. Wenn ich die Wahl habe zwischen einem

Videoabend und einem Abend an dem ich rollenspielen kann, würde ich auf jeden Fall das Rollenspiel wählen, denn wenn ich als Spielleiter merke, dass meine Geschichte gut bei den Spielern ankommt und diese sich voll ins Geschehen hinein stürzen, dann macht die Sache unheimlich viel Spaß und bringt mir vor allem das am Tage etwas zu kurz gekommene Erfolgserlebnis.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 08:32

Wieder online

Es ist nicht zu fassen. Als ich gestern kurz vor 12 mal testweise das ICQ einschaltete, ging es online, und das sogar noch vor der angegebenen Zeit. Ich bin wirklich verwundert, denn ich hatte nicht damit gerechnet heute wirklich Internet zu haben.

Geschrieben von pichen in Alltag um 08:31

Dienstag, 3. Juni 2008

Offline

Hallo Hallo, wie einige schon bemerkt haben könnten. Ich bin seit Sonntag offline. An sich habe ich nur versucht, unseren Hauptanschluss auf eines dieser Call and Surf Pakete umzustellen. Da ich keine Ahnung von dem Kram habe, habe ich mir bei der Hotline der Firma einen Berater geschnappt, der mir dann freundlich erklärt hat was ich alles machen soll. Auf die Frage, ob denn eine Umstellung des Tarifs denn von einem Tag auf den anderen klappen würde sagte man mir das wäre kein Problem. Wir hätten ja noch Zeit. Ja wir hatten etwa 3 Monate. Vor etwa einem Monat hatten wir noch keine Auftragsbestätigung, also rief ich noch einmal an. Es stellte sich heraus dass der Telekom Computer gar nichts von unserer Tarifumstellung wusste. Also habe ich den ganzen Kram noch einmal einstellen lassen.... Mit dem Ergebnis dass ich heute ohne Internet da stehe. Nach längerer Wartezeit in der T-Com Hotline habe ich dann herausgefunden, dass der Tarif zwar gebucht wurde, aber erst am 09.06. in Kraft treten soll. Natürlich hat uns niemand davon in Kenntnis gesetzt, auch haben wir weder eine Auftragsbestätigung noch Zugangsdaten erhalten. Ein Hoch auf die Telekom

Geschrieben von pichen in Alltag um 14:17

Montag, 26. Mai 2008

Schattengazette V

Was geschah in Despise? Einer der bekanntesten Orte an denen es unmissverständlich spukt ist Despise. Es ist ein Ort an dem das Grauen regiert. Düstere Gestalten treiben ihr Unwesen dort, lebende Leichname kriechen aus ihren Gräbern tief verborgen in den Katakomben, fleischlose Skelette greifen jeden an der sich auch nur in ihre Nähe wagt und sogar Mumien und Spinnen sollen in den Tiefen des Tunnelsystems auf arglose Opfer warten.

Seit Jahren schon ist es für junge Leute eine besondere Herausforderung, in diesen Höhlen ihren Mut und ihre Tapferkeit unter Beweis zu stellen.

Dabei erwarten sie nicht nur die Wesenheiten in den Höhlen. Schon der Weg dorthin birgt große Gefahren, liegen diese Höhlen doch im tiefsten Einflussbereich der Dunkelelfen.

Eigenartiger noch sind aber die Geschichten, die über die Vergangenheit der düsteren Gefilde erzählt werden.

Vor vielen vielen Jahren, so sagt man, habe dort ein Bergwerk existiert. Stützbalken aus festem Holz, Schienenreste und Schürfspuren in den Wänden zeugen noch heute von jenen Zeiten.

Ein altes Tagebuch, tief unter den Trümmern verborgen berichtet von einer Grabkammer, die dort versehentlich geöffnet wurde. Augenscheinlich begann der Einfluss des Bösen sich erst nach diesem Ereignis in den Höhlen auszubreiten.

Bergmänner verschwanden, Wachmänner, die zur Bewachung des Grabes dort zurückgelassen wurden starben eines grausamen Todes und schließlich nahm das Grauen vollständig Besitz von den Höhlen.

Salrabi T., Nachfahre eines der Bergmänner berichtet exklusiv: "Also der Urururjrossvadda, der war da drinne und der sacht, da war plötzlich nen Loch in der Wand wo es hinter jejlitzert hat. Der Kerl der dat jeleitet hat hat sich da Zeuchs rausgeholt. Jold, Silber und Jeschmeide. Son Kram halt, durfte aber keina wissn. Und als da immer wieder Leute vaschwandn, hat der alde, also mein Uropi sich wat davon jeschnappt und is stiftn jejangen. Jawoll so war das, und de anderen sin alle drin jebliebn. Hat man nie wiedda von jehört!"

In wie weit wir den Geschichten glauben schenken können, kann die Schattengazette nicht beurteilen. Zu lange ist es her, dass dort in den Stollen Bergarbeiter gearbeitet haben. Etwas jedoch sollte jeder daraus lernen können. Es ist niemals gut, die Ruhe der Toten zu

stören, denn sie könnten sich rächen. Großes Fest in OccloAm kommenden Sonntag, dem 4. Tag des Monats findet die feierliche Begrüßung des Frühlings im idyllischen Occlo statt.

Beltaine, wie es von Kennern und Traditionalisten genannt wird, ist ein sehr altes Fest, begründet auf der allseits bekannten Tradition des Frühlingsputzens. Alles Alte soll heraus und Platz für Neues schaffen, und so wird viel von dem was nicht mehr gebraucht wird feierlich dem Feuer übergeben.

Alle Mädchen, die in diesem Jahr zur Frau werden putzen sich fein heraus, denn die schönste und anmutigste von ihnen wird unter dem Frühlingsbaum zur Blütenkönigin gewählt. Derweil üben sich die jungen Burschen in Wettkämpfen um ihrerseits ihre Mannbarkeit zu beweisen.

Pünktlich zum Feste wird auch die Winzerei der Winzergenossenschaft Occlo ihre Tore zum ersten Mal öffnen. Zur Feier des Tages gibt es Freiwein und so wird wohl der Rebensaft in Strömen fließen, was so manchem Bauersmann den Sprung durchs Feuer erleichtern wird. Denn auch das ist Tradition. Jeder der dabei ist wird springen, früher oder später und wenn ein Bursche und ein Mädchen zur gleichen Zeit hinüber springen, so sind sie für ein Leben füreinander bestimmt.

Bei all dem Getöse ist es klar, dass auch die Geister, die den Winter über in den warmen Unterschlüpfen der Menschen verbracht haben von all dem Lärm aufgeschreckt und vertrieben werden. So jedenfalls will es die Tradition und gegen diese können sogar Geister nichts ausrichten.

Neben dem Fest wird es auch einen Markt geben, auf dem die im Winter gefertigten Waren präsentiert und verkauft werden. Sonderanfertigungen, Ornamente und Stickereien werden dort direkt vor Ort auf Wunsch der Kunden angefertigt, denn auch die Kunst spiegelt das wieder, was das ganze Fest beflügelt. Die Freude am Neubeginn. Anzeigen Siedler gesucht!

Wenn ihr gut anpacken könnt und euer altes Leben euch nicht zusagt, nach Erbteilung kein Land mehr unter eurem Pflug ist, das eure Familie nährt, oder ihr aus anderen Gründen einen Neuanfang wagen wollt, der euch bescheren mag, was euch bisher nicht gelang, so kommt an die Eisenküste.

Euch soll Land gehören, soviel ihr zu bestellen vermögt! In den ersten zwei Jahren seid ihr frei von allen Abgaben und Fronen! Jeder Mann und jede Frau, die diesem Aufruf folgt, sei von dahin an frei! Euch wird das Recht der Schranken gewährt! Verbriefte Handwerksmeister erhalten das Recht, ihrem Gewerbe nachzugehen und eine eigene Werkstatt zu führen!

Den Weg zum Markt Landsend kann jeder Reisemagier weisen.

Blog Export: Pichens Blog, <http://pichen.lionhead.org/>

Lucy die Tavernenbesitzerin zu Britain und Willi der Koch verkaufen qualitativ schlechte Nahrungsmittel und spucken ins Essen. Mit der Hygiene halten sies auch nicht so ernst. Die Leute sollen mehr essen und trinken aber nicht bei Lucy und Willy! Babette de la Rosa, Köchin und Gastwirtin zu Cove

Ich habe mehr als eine Faßfüllung an Tränken der körperlichen Regeneration abzugeben, gebraut von meiner Hand. Ernstgemeinte Angebote können samt Anschrift bei Corbett dem Bankier in Freystätt hinterlegt werden. Ich werde regelmäßig bei ihm nachfragen.
Nyell

Geschrieben von pichen in Schattengazette um 22:44

Sonntag, 11. Mai 2008

Schattengazette IV

Umrazim: Alter Bürgermeister dankt ab*****Über dem Bericht prankt eine Zeichnung von einem Zwerg, mit starker Stirnglatze, aber einem um so umfangreicheren Bart*****Der amtierende Bürgermeister der Stadt Umrazim Borgosch Rostbart, Sohn des Agram dankt ab. Für das frei werdende Amt kandidiert zur Zeit nur Kazhara Felsspalter (143), die eine Schmiede in der Stadt ihr Eigen nennt. Es ist abzusehen, dass sie nicht die einzige Kandidatin bleiben wird. Warum der Bürgermeister sein Amt niederlegt ist nicht bekannt, doch wird vermutet, dass er sich in seinem hohen Alter von sicherlich 230 Jahren in einen ruhigen Ruhestand zurückziehen will. Normalerweise, so heisst es, könnten Zwerge noch viel älter werden, einige sollen sogar schon 600 Jahre auf dem Buckel haben. Um so erstaunlicher wäre es, wenn wirklich das Alter der Grund für den so plötzlichen Rücktritt des Bürgermeisters wäre. Die Schattengazette wird weiter über den Verlauf der Wahlen in Umrazim berichten. Held oder Halunke? Seit ein paar Tagen hängen die Plakate in Britain aus. Asgerat, selbsternannter Held und Jungfernetter wird gesucht wegen Häresie, Unruhestiftung, Widerstand gegen die Geistlichkeiten Elias Lavrans und Van Fernol, versuchtem Raub, Angriff auf Amadea Siyah, Verleumdung und Rufmord, Androhung weiterer Gewaltakte gegen den Orden der Paladine des Mondes und Frau Siyah. Kann das alles nur ein Missverständnis sein oder haben wir es mit einem gewissenlosen Verbrecher zu tun? Die Schattengazette wird die Ereignisse weiter verfolgen. Britain: Verhandlungen mit LandsendFenya Hinrah, Ritterin der weissen Drachennutter, Wächterin von Shirnathak und Vogtin der Mark Landsend war vor Kurzem bei der Britainer Obrigkeit zu Gast, um die Beziehungen der beiden Herrschaftsbereiche zu verbessern und einige jüngst aufgekommene Wogen zu glätten. Esme Gaffronhofer, ihres Zeichens Leibgardistin der Markgräfin Amayris Tserclade von Zackbergen und Schlangenfest stand der Schattengazette Rede und Antwort. Anwesend waren neben den zuvor genannten auch seine Exzellenz Kanzler Cordovan Adersin und Hochgeweihter Tyraels Eminenz Duranges. Zweck des Gespräches war vor allen Dingen die Zerstreung der Bedenken, die das britische Königshaus gegen die Mark Landsend aufgrund des Umstandes hatte, dass es innerhalb der Grenzen des Reiches Namoth liegt. Die Eisenküste, so sagte Esme Gaffronhofer aus, sei eine anständige und schöne Gegend die aufrechten Bürgern eine Heimat geworden ist. Doch es gab nicht nur positive Stimmen. Eine Person, die nicht näher benannt wurde, erregte den Unwillen der beiden Damen aus fernen Landen indem sie ihnen gegenüber ein ungehöriges Verhalten an den Tag legte. Was genau vorgefallen ist, wurde der Schattengazette allerdings nicht berichtet. AnzeigenSuche eine Gouvernante für ein wohlzogenes freundliches Kind im Alter von 6 Jahren. Schnell!!! Heinrich Bohnenhöfer Gold, Silber, Perlen und Glitzerkram. Alles bei mir viel besser, schicker und preiswerter als bei den anderen. Alle Waren garantiert echt und nicht geklaut. Tyler, JuwelierSuche Anstellung als Magd in einem ruhigen Haus. Um Himmels Willen keine Kinder!!! Berenis TreiberZwergische Schmiedekunst in der Großmeisterlichen Schmiede des Feuers. Waffen und Rüstungen für holde Recken und heldenhafte Kämpfer. Bruchfest, haltbar, tödlich! Beste Qualität aus Zwergenhänden bekommt ihr nur bei Kazhara Felsspalter, Runenschmiedin des CdF in Umrazim.

Geschrieben von pichen in Schattengazette um 12:55

Freitag, 2. Mai 2008

Schattengazette III

Britain: Reisemagier geschmiert? Immer öfter hört man die Beschwerden einiger Wachen, und auch Bürger, dass Krawallmacher im letzten Moment dem langen Arm des Gesetzes entkommen sind, weil sie noch vor den Wachen einen Magier erreichten, der sie geschwind aus der Stadt herausgezaubert hat. Von der Wache befragt stellen Reisemagier oft Unwissenheit zur Schau. "Die Leute suchen sich eine Rune aus, geben mir das Geld und ich erschaffe ein Tor zu dem gewählten Ort. Oftmals achte ich gar nicht darauf, wo hin die Rune führt!" Gab vor Kurzem einer der Magier zu Protokoll. Tatsächlich ist es wohl so, dass Reisemagier diesen Beruf nur nebenbei ausführen, derweil aber oftmals mehr mit ihren eigenen Studien beschäftigt sind wenn sie um ihre Dienste gebeten werden. So, so sagte eine nahe wohnende Frau, kann es wirklich sein dass sie gar nicht bemerken was um sie herum geschieht und einfach so zaubern. Andererseits sollte man aber bedenken, dass eine Person, die unter den lauten Rufen der Wachen heranrennt und dem Magier ein paar Münzen zu wirft nicht gerade vertrauenserweckend wirken sollte. "Nachzuweisen ist nichts!" Meint Serdo Portwich, der derlei Szenen schon des Öfteren beobachtet hat. "Aber ich kann mir gut vorstellen, dass so manch ein Magier für seine Dienste mehr kriegt als eigentlich veranschlagt!" Die Reiseberichte von Janek dem Journalisten Es ist gar nicht lange her, als mich ein Unfall in mir unbekannte Gefilde verschlug. Ich sah mich gerade an einem Ort um, der sich Runenbibliothek zu Trinsic nannte und blätterte in einem der vergilbten Bücher als der Riemen meiner Tasche riss. Noch bevor ich es verhindern konnte fiel sie zu Boden und ich hörte das Splittern von Glas. Gleich darauf stieg ein eigenartiger Geruch in meine Nase und die Sinne schwanden mir. Als ich die Augen wieder aufschlug befand ich mich in einer seltsamen Umgebung. Da waren Häuser aus Holz und Menschen in eigenartiger Kleidung, die zum Teil seltsame Masken trugen. Auf einem Platz in der Mitte kämpften zwei Giganten gegeneinander. Einer schien aus schwarzem Stein zu bestehen. Mächtige Flügel ragten aus seinem Rücken während der andere aussah wie eine aufrecht gehende Echse. Leise versuchte ich mich an ihnen vorbei zu schleichen, doch witterten sie mich und drängten mich schließlich in die Enge. Nur mit Mühen konnte ich sie davon abhalten mich zu fressen doch sollte ich als Gegenleistung etwas in der Schattengazette über sie schreiben. Eine Bitte, die ich nicht ausschlagen konnte: Vas'Khoaz, seines Zeichens mächtiger Krieger des steinernen Volkes der schwarzen Engel mag gerne Menschenfleisch und betritt das Dorf meistens um sich entweder in seiner Kampfkraft zu üben, oder lecker zu essen. Der Rasz Achaz vom Stamme Izza'Che'Achaz heisst Xachsza. Sie beide bezeichnen sich als mächtig, großzügig und ehrenvoll, und ich stimme dem in soweit zu, dass sie davon abgelassen haben mich zu fressen. Die Nahrungsgewohnheiten dieser beiden Wesenheiten scheinen äusserst seltsam. Echsen, so hieß es, würden eigentlich alles essen, sogar Dreck und Steine, allerdings stehen Gargoyls, Orks und Ratten nicht auf ihrem Speiseplan. Ratten wären einfach zu fettig, ausserdem würden sie nach Dreck schmecken, was nun wieder eine Diskussion über die Badegewohnheiten von Ratten nach sich zog. Gehirn übrigens, betrachten sie als Delikatesse, also sind dumme Leute im Allgemeinen sicherer vor Echsen und Gargoyls als schlaue Leute. Alles in allem hasst Vas'Khoaz aber Menschen und so sollte sich jeder vor ihm und seinem Freund in Acht nehmen. Anzeigen Wir trauern um unseren Hofhund Kerdi, er hat uns tapfer beigestanden bis er von widerwärtigen Orks getötet wurde. Kommt nach Trinsic und Kehret ein im gemütlichen Ambiente der Kneipe Harfe und Trunk. Wer an Vorzüglichem Essen seinen Gefallen findet und auch netter Gesellschaft nicht abgeneigt ist, sollte mal bei uns vorbeischauen. Wir servieren hervorragende Weine und lokale Spezialitäten. Nanjee Amadea D'arez - Harfe und Trunk Suche neue Haushälterin, kein Stubenmädchen. Ich will eine Frau die robust ist und gut anpacken kann. Ausserdem soll sie vor ein bisschen Blut nicht zurückschrecken. Davinus der Jäger Informationen über Despise gesucht Wer mehr weiss über die Höhlen von Despise, den Grund dafür, dass es dort von Untoten wimmelt und wer etwas über das ausgebrannte Haus in jenem Tal berichten kann möge sich bitte bei der Schattengazette melden. Als Gegenleistung bietet die Gazette eine kostenlose Anzeige in der nächsten Ausgabe.

Geschrieben von pichen in Schattengazette um 13:28

Samstag, 26. April 2008

Schattengazette II

Hochstapler in Britain Ein Mann, der sich selbst König Edorin nannte, trieb sich am gestrigen Tage in der Stadt Britain herum und verbreitete die Nachricht, er sei der König. Gekleidet hatte er sich in Gewandungen aus gelbem und güldenem Stoff und führte einen Holzstab mit sich. Ein weiterer Mann in Narrenkleidung forderte jeglichen Bürger, der sich der Bank zu Britain näherte dazu auf, dem König zu huldigen. Zu seiner derzeitigen Machtposition gab der angebliche Monarch leider nur zwispälige Auskunft. Einerseits sei er der König, aber andererseits müsse er die Stadt erst erobern. Eine Armee, so behauptete er warte vor der Stadt um diese einzunehmen, was allerdings von Merken, der Torwache bestritten wurde. Jeder Bürger, der sich auf ein Gespräch mit ihm einließ, wurde zu einem Krieger, Leibwächter oder königlichen Schreiber ernannt ob dieser wollte oder nicht. Ein richtiger König, so behauptete Edorin, brauche keine Krone um sich zu beweisen und jeder seiner Untergebenen sei unsterblich. Bedenklich ist vielleicht die Aussage, dass das Rattenvolk ihm beistünde und er mit Dämonen in Kontakt stünde, diese nämlich seien ein Teil seiner Armee vor Britain. Gefährlich wirkte der Mann zwar nicht, doch birgt jeder Wahnsinnige, der von einer fixen Idee besessen ist eine gewisse Gefahr die durchaus nicht unterschätzt werden sollte. Die Schattengazette ruft ihre Leser dazu auf, Vorsicht walten zu lassen wenn sie diesem Mann begegnen. Skelettplage in Trinsic Wie zuverlässige Quellen berichten, hat sich die Müllkippe der freien Stadt Trinsic in der letzten Zeit auf unrühmliche Art gewandelt. Zu lange wurde nicht darauf geachtet, welche Gegenstände dort unachtsam weggeschmissen wurden, was zur Folge hatte, dass sich nicht nur Ratten und ähnliches Ungeziefer dort heimisch fühlen sondern auch Untote diesen Ort als ihren Unterschlupf auserkoren haben. "Wahrscheinlich", so meint ein Anwohner, "haben die Alchimisten hier ihre ganzen Tränke weggekippt und Magier und so halt auch das was nicht so geklappt hat. Und dann gibts ja noch die Geschichten über die Räuberbande, die da ihre Feinde reingeschmissen hat und da sterben gelassen hat. Und jetzt kommen die alle wieder." Über die wahre Ursache der Bedrohung, die in einer Höhle nahe der Stadttore zu Trinsic ausbreitet, kann zur Zeit niemand eine klare Aussage treffen, doch die Stadt Trinsic hat Maßnahmen dagegen ergriffen. Jeder junge Recke der Mann oder Frau genug ist, sich in die dunklen Höhlen zu wagen erhält für das Töten von Skeletten eine Belohnung in Form von zerschnittenen Stoffstücken die er auf die Wunden legen kann, die ihm die Skelette geschlagen haben. So ist die Beseitigung der Untoten für viele junge Burschen eher eine Mutprobe, oder ein freiwilliger Dienst an die Stadt als eine Tat, die ihnen wirklich Nutzen bringt. Schön wäre es natürlich wenn diese selbstlose Tat von Seiten Trinsics zusätzlich mit einer kleinen Anerkennung belohnt würde. Möglich wäre hier beispielsweise ein gesiegeltes Schreiben, das den Träger als mutigen Skelettvernichter ausweist. Die Abenteuer des Asgerat Engevis Es war eine dunkle, stürmischen Nacht, als Asgerat, Meister aller Klassen, von einer beschwerlichen Jagd nach Hause ging. Plötzlich hörte er aus der Ferne den Hilferuf einer jungen Dame. Besorgt nahm er die Spur auf und folgte den Rufen bis zu einer finsternen Höhle, die im Fels klaffte. Er war unbewaffnet, denn aufgrund des geringeren Luftwiderstands hatte er Pfeil und Bogen weggeschmissen, doch das hielt ihn nicht auf. Vorsichtig schlich er in die Höhle hinein und gewährte ein Abscheuliches Bild. Drachenorke die feigen Diener des Drachen hatten die Jungfrau gefesselt und wollten sie ihm gerade zum Fraß vorwerfen. Der Drache bleckte die Zähne und sein fauliger Atem war durch die gesamte Höhle hindurch bis hin zum Eingang zu riechen. Ihm lief wohl das Wasser im Munde zusammen denn wie jeder weiss ist Jungfrau, gefesselt oder am Speiß ein Leibgericht von Drachen. Asgerat wusste aus langjähriger Erfahrung, dass das Seil nur einen Zweck erfüllte. Es diente weniger als Fessel, sondern mehr als Gewürz. Ungefesselt ist eine Jungfrau scheinbar nur halb so lecker. Kaum riss der Drache das riesige Maul auf, sprang Asgerat dazwischen und hielt es mit den Armen auseinander. Der Drache versuchte ihn mit wilden Bewegungen abzuschütteln doch er hielt sich an seinen riesigen Zähnen fest. Dann plötzlich liess er doch los, das verwirrte den Drachen doch genau das nutzte Asgerat aus und riss dem Drachen die Flügel aus. Mit nur einer Hand hielt er den nun wehrlosen Drachen fest und benutzte die andere um ihm das Genick zu brechen. So wart die Gegend von einem weiteren Unwesen befreit und die Jungfrau lebte glücklich und zufrieden weiter. Und wenn sie nicht gestorben ist, dann freut sie sich noch heute. Anzeigen: Tränke sind hilfreich, Tränke sind gut. Kauf bei Bogart Heth und fass neuen Mut! Liane, wo immer du auch bist, komm zurück. Das mit der Magd war nicht so wie es aussah. Knecht Serin Katze verschwunden. Sie ist braun und hört auf den Namen Liebchen. Wer meine Katze sieht, bringe sie doch bitte zu mir. Edelgart Bonfeld

te

Geschrieben von pichen in Schattengazette um 23:18

Freitag, 25. April 2008

Anrufbeantworter

Habt ihr das auch schon gehabt?Ihr müsst jemanden wegen etwas Wichtigem anrufen, wählt seine Nummer und am anderen Ende hört ihr eine Stimme: "Halloooo" Dann eine Pause.Ihr fangt an loszuquatschen und mitten im ersten Satz fällt euch die Stimme ins Wort: "Wir sind leider nicht zuhause, aber wenn sie wollen können Sie einen Nachrichtentext hinterlassen."Ich hasse so etwas. Wahrscheinlich halten diese Leute sich für ganz besonders witzig, ich als Anrufer fühle mich aber verarscht! Und verarschen lasse ich mich nicht gerne, vor allem dann nicht, wenn es um etwas Wichtiges geht.Auf einen Anrufbeantworter zu sprechen empfinden die wenigsten Leute als angenehm, warum bitte, liebe Anrufbeantworterbesitzer, nehmt ihr euren Anrufern mit solchen Scherzen auch noch die letzte Motivation, es doch zu tun?Ich jedenfalls, habe nach sowas wirklich keine Lust mehr dazu.

Geschrieben von pichen in Alltag um 17:40

Mittwoch, 23. April 2008

Schattengazette I

Stadtgarde Britain Eine wichtige Institution der Stadt, und doch wird sie wenig gewürdigt. Die Stadtwache setzt sich zusammen aus mutigen Männern und Frauen, die sich darauf verschrieben haben die Sicherheit der Stadt notfalls mit ihrem Leben zu schützen. Korporal Bereth gab der Schattengazette einen umfangreichen Einblick in den Alltag eines Stadtgardisten. Oft sieht man den schon ein wenig in die Jahre gekommenen Gardisten mit seinem Hund durch die Straßen gehen, wo er allein schon durch seine Anwesenheit dem Bürger ein Gefühl der Sicherheit vermittelt. Im Allgemeinen ist das Aufgebot an Wachen in der Stadt recht groß, sodaß der Fremde sich hin und wieder wundert, warum es trotzdem zu Ausschreitungen kommt. Vor allem sind es Auswertige, nicht Bürger der Stadt, die innerhalb der Mauern für Unfrieden sorgen. Ein großes Problem ist laut Korporal Bereth, dass Leute oftmals den Sinn der Gesetze nicht begreifen und deswegen ungehalten reagieren, wenn ihnen beispielsweise verboten wird, Waffen in der Stadt zu tragen. Einige werden gar handgreiflich gegen die Wache oder verspotten diese. Ganz besonders fällt hier eine Verbrechergruppe auf, die gemeinhin als Piraten bekannt ist. Doch anstatt die Meere unsicher zu machen, treiben sich diese Gestalten in Britain herum, saufen, pöbeln und benehmen sich gemeinhin schlecht. Der Garde ist es bisher selten gelungen einen dieser Schurken dingfest zu machen, da sie, kaum dass sie zu viele Gardisten gegen sich sehen, auf schnellen Pferden die Flucht ergreifen. Diebe sind da fast schon angenehmer. Sie führen ihre Schandtaten im Verborgenen aus und prahlen nicht mit ihnen. Doch die Wache muss auch mit anderen Seltsamkeiten fertig werden. Magier, die auf Kühen reiten, Rattenwesen, die in höhnender Weise die Menschen nachahmen und vieles mehr. Gemeinhin kann der Britainer Bürger froh sein, eine so fähige Gruppe als Stadtgarde zu haben. Bewusstloser in Britain aufgefunden Vor ein paar Tagen lag, unbeachtet durch den Ausrufer und den Reisemagier, die sich ganz in der Nähe aufhielten, ein Mann ohne bewusstsein auf den kalten Steinen des Platzes vor der inneren Stadtmauer Britains. Vermutlich handelte es sich um einen Krawallmacher, der von einer Wache niedergeschlagen wurde, denn sobald er das Bewusstsein wieder erlangte, sprang er auf, rannte zum Reisemagier und flüsterte ihm etwas ins Ohr, woraufhin dieser ihn wegteleportierte. Zu einer Aussage, wohin er den Flüchtigen gebracht hat, ließ sich der Magier nicht überreden. Die Frage stellt sich nun, warum die Wache nicht schnell genug reagierte, und den Mann in den Kerker sperrte. Eine Passantin sagte dazu: "Och Mensch, die Wachen sin ja auch meistens blau, die vergessen das scho mall!" In wie weit der Aussage der Passantin getraut werden kann, ist für die Schattengazette nicht ersichtlich. Anzeigen: Kauft mehr Waffen, denn Waffen sind Jutt! Zulema die Schmiedin: Britain Ich suche eine Frau die gut kochen kann. Biete Bauernhof mit Hühnern und Kühen. Bauer Emil Bierspezialitäten aus aller Lande, und dazu in lustiger Umgebung gemütlich beisammen sein. Kerhrt ein in der besten Kneipe Britains! Des Trinkers Atem

Geschrieben von pichen in Schattengazette um 18:19

Zu alt für DSA

Als ich gestern von einem Rollenspielabend zurückkehrte, war ich nicht wirklich angetan von dem, was sich dort abgespielt hatte, und das aus vielerlei Gründen. Zum einen, das sei zugegeben ging es mir nicht so gut, was meine Urteilsfähigkeit natürlich nicht gerade begünstigte, allerdings merkte ich auch unter den anderen Spielern eine Aura des Missgefallens. Wir hatten viel geredet und lange geredet. Wir hatten eigentlich recht viel Rollenspiel gemacht und doch hatte der Abend nicht das ergeben, was wir alle uns erhofft hatten. Der richtige Spaß, die Atmosphäre und der nötige Thrill waren nicht aufgekommen. Eine Problem war sicherlich das einseitige Railroading, in das uns das Kaufabenteuer regelrecht hinein gezwungen hat und das der Spielleiter auch nicht verhindert oder abgeschwächt hat. Nichts ist schlimmer für einen erfahrenen Spieler, als schon am Anfang eines Spielabends zu merken, dass ihm keine andere Möglichkeit bleibt als das zu tun was das Abenteuer vorsieht auch wenn es genau das ist was sein Charakter nie im Leben machen würde. Was soll man auch tun? Die einzige Möglichkeit seinem Charakter treu zu bleiben ist es, das Abenteuer zu schmeissen, und genau das will man ja um Himmelswillen vermeiden. Nun gibt es aber nicht nur einen Individualisten in der Gruppe, sondern derer gleich mehrere. Eine Hexe denkt nun mal anders über die 12 Göttliche Welt als eine angehende Rahja Geweihte und ein Jäger steht beispielsweise dem Thema Tod ganz anders gegenüber als eine Heilerin. Im Allgemeinen lassen sich aus derlei Meinungsunterschieden natürlich herrliche Konflikte spinnen und ich bin die letzte, die sich über das Chaos beklagen würde, das aus solchen Situationen resultiert, doch denke ich manchesmal, dass wir alle unsere Überzeugungen, genauergenommen die unserer Chars ein wenig zu ernst nehmen. Immer wieder geraten wir in Situationen in denen es weder vor noch zurück geht. Die Situation wird besprochen, diskutiert und schließlich vollkommen zerredet und am Ende stehen wir wieder genau da wo wir vorher waren, und zwar ohne Plan. Schlägt einer eine Teillösung vor, kommt von irgend jemandem der Einwand dass das

völlig unnützlich ist weil man ja noch nicht die Lösung für die anderen Teilprobleme hat, also bräuchte man über dieses Teilproblem auch gar nicht erst reden. Aber wenn ich über dieses, über welches dann? Und hat man dann eine Lösungsidee, wirft einer der Charaktere wieder ein, dass das mit seiner Philosophie nicht vereinbar ist, gegen seine Gottheit verstoße oder schlicht ungesetzlich ist. Nach langer Diskussion steht man also schon wieder am Anfang und so langsam beginne ich meinen Anfängerzeiten im Rollenspiel hinterherzutrauern. Wie schön war das damals doch. Egal ob wir uns kannten oder nicht. Wir saßen Anfangs immer zusammen in einer Taverne und tranken Bier (Auch die Elfen). Wir kannten einander auch wenn sich nie einer Gedanken darüber gemacht hat woher und wir kamen nie auf die Idee einander nicht zu trauen. Wir waren doch Helden, wir waren die Guten also war das was wir taten doch auch gut, auch wenn man moralisch hin und wieder geteilter Meinung sein konnte. Letztendlich ging es darum die Jungfrau zu retten. Ob wir dabei ein paar gemeine Strolchdiebe zu Boron oder in die Niederhöhlen befördert haben interessierte niemanden. Ja man hätte sie vielleicht noch bekehren können, man hätte ihre Seele vielleicht noch retten können, aber sie standen uns im Weg, also mussten sie weg. Ich weiss nicht wie vielen Göttern wir aus Versehen gefrevelt haben und ich weiss nicht wie viele Regeln wir missachtet haben, aber wir hatten jeden Spielnachmittag unseren Spaß und wir brauchten in der Regel 3 Stunden für ein Abenteuer. Heute brauchen wir die selbe Zeit um uns darüber einig zu werden ob wir den Bösen töten sollen, ob er überhaupt der Böse ist und welche anderen Möglichkeiten es gäbe seine Seele zu retten. Vielleicht ist mir DSA einfach zu groß geworden, denn als ich angefangen habe hatten wir eine Basisbox, 2 Stadtbeschreibungen und jede Menge freies Land drum herum. Entweder wir wussten nichts über den Rest oder wir haben uns keine Gedanken darum gemacht und genau genommen besteht das DSA das ich lieben gelernt habe für mich immer noch allein aus Havena. Wir sind alle älter geworden und parallel ist die Spielwelt gewachsen, die freien Flächen auf der Landkarte sind geschrumpft und wo früher noch die reine Fantasie gewaltet hat gibt es jetzt Regeln und Tabellen. Ganz nebenbei sind wir jetzt alle um die 30, haben Jobs, Familien, Freunde und ein ganzes Netzwerk anderer Probleme zu bewältigen. Wir haben einen viel größeren Schatz an Erfahrungen, haben mehr gelesen und ganz andere Meinungen, die wir ganz anders gewichten als früher. All das fließt in unser Rollenspiel ein, bereichert es manchmal, oder lässt es manchmal vollkommen zusammenkrachen. Man muss sich heutzutage viel mehr Gedanken machen wenn man ein Abenteuer meistern will. Früher wusste man: Die Helden sind Helden, die machen das schon. Heute muss man darüber nachdenken, ob die Lösung des Abenteuers auch für alle Chars moralisch vertretbar ist, und wenn sie es nicht ist muss man Alternativen schaffen. Es ist auch nicht mehr klar dass Helden nach Schema F das Abenteuer durch spielen und dem vorgegebenen roten Faden folgen sondern sie könnten es abkürzen, von hinten aufrollen oder gar in eine ganz andere Richtung verschwinden. Das alles musste man früher als Spielleiter nicht bedenken, doch heute kommt man nicht drum herum. Doch wer bitte will einem Spielleiter vorhalten, genau dieses nicht gemacht zu haben. Wir sind alle keine Schüler mehr und es ist vollkommen verständlich dass jemand der 8 Stunden pro Tag arbeitet und zuhause noch Familie hat sich nicht nach der Arbeit noch hinsetzen will um DSA Hausaufgaben zu machen. An Abenden wie gestern wird mir bewusst, dass wir eigentlich zu alt für dieses System sind. Besser wäre etwas mit weniger Regeln, weniger moralischen Prinzipien und mehr Raum für Diskussionen.

Geschrieben von pichen in Rollenspiel um 17:08