

Mutter

ein Rollenspiel im Dunklen

für 2 Spieler

von Jörg Pacher (tartex@gmx.net)

(für den 72h-Wettbewerb von Grofafo im März 2006)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	Seite 3
2. Das Spiel beginnt: Reden	Seite 4
3. Das Spiel geht weiter: Handeln	Seite 5
4. Du hast gelogen!	Seite 7
5. Erinnerungssequenzen ausspielen	Seite 8
6. Licht!	Seite 9
7. Schritte in die Freiheit	Seite 10
8. Herausforderungen	Seite 10
9. Gegenstände, Schauplätze und zusätzliche Charaktere	Seite 11
10. Die beiden Spielercharakter im Verhältnis zueinander	Seite 12
11. Verletzungen	Seite 12
12. Der Kreis schließt sich: Rückkehr in die Dunkelheit	Seite 13
Anhang: Klarstellungen	Seite 13
Anhang: Beispielspiele	Seite 14
Nachwort	Seite 14

1. Einleitung

Es ist finster. Du erwachst. Irgendetwas bewegt sich neben dir. Wo bist du? Wer bist du? Du kannst dich an nichts erinnern.

Mutter ist ein Rollenspiel für zwei Spieler. Irgendwer hat Leute in eine finstere Höhle gesperrt und ihnen das Gedächtnis genommen. Rund um sie wurden Objekte und Hinweise verteilt, die ihnen auf die Sprünge helfen sollen. Aber selbst das wissen die Charaktere noch nicht. Ganz zu Schweigen davon, dass sie nicht die geringste Ahnung haben, wer sie in diese Lage gebracht hat. Aber was sollte man zu zweit in einer dunklen Höhle schon machen, als zu versuchen das rauszufinden? Sich gegenseitig die Köpfe einschlagen? Schmusen? Wir werden sehen.

Mutter ist ein experimentelles Rollenspiel, das versucht die Charaktererschaffung ins Spielgeschehen zu integrieren, deshalb auch der Name. Außerdem soll es mit nur zwei Spielern spannende Interaktion zu ermöglichen, wie man sie sonst nur aus größeren Gruppen kennt.

Um das zu bewerkstelligen, verzichtet „Mutter“ auf einen Spielleiter im klassischen Sinn. Besser gesagt: beide Spieler übernehmen zeitweise Aufgaben, die sonst dem Spielleiter zukommen würden. Und beide Spieler übernehmen im Laufe der Zeit mehrere Charaktere. Am Anfang ist es aber nur einer pro Spieler.

Mutter ist ein Versuch das Gefühl der Beliebigkeit abzustellen, dass bei Zweispielerrunden oft vorherrscht und dem Ball zwischen beiden so am Laufen zu lassen, sodass kein kreatives Vakuum entsteht.

Die Spieler streiten um das kreative Vorrecht an ihrem Charakter. Spätestens nach dem zweiten guten Einfall werden sie dieses Recht nicht mehr aufgeben wollen. Gleichzeitig wird der Grundstock für die Erschaffung einer Welt gelegt.

Benötigte Materialien: Papier, Bleistift, jede Menge Spielsteine (Glasperlen oder ähnliches) in zwei Farben und ein sechseckiger Würfel. Der Mut während des Spielens die Augen mitunter geschlossen zu lassen.

Am Anfang ist da nur eine Stimme. Du weißt, dass du nicht allein bist. Aber alles, was du im ersten Moment an der Stimme erkennen kannst ist, dass da ein Mann sein muss.

Wahrscheinlich solltest du Angst haben, aber die Stimme ist das einzige, an dem du dich festhalten kannst. Du bist dankbar sie zu hören.

2. Das Spiel beginnt: Reden

Jeder Spieler hat ein leeres Blatt Papier vor sich liegen. Zwischen den Spielern liegt ein Haufen von Spielsteinen. Jeder Spieler hat 3 Ablageplätze für die Spielsteine: den „Wortepool“, den „Tatenpool“ und den „Bonuspool“. Spielsteine werden gewöhnlich zuerst in den Wortepool gelegt und danach in die anderen beiden Pools umverteilt. Zu Beginn wird ein Spielstein in den Bonuspool gelegt. Wortepool und Bonuspool sind (noch) leer.

Die Spielsteine der anderen Farbe zählen als „Fokuspunkte“. Zu Beginn hat jeder Spieler zwei Stück davon.

Die Charaktere erwachen eben in einer vollkommen dunklen Höhle. Sie können sich weder erinnern, wie sie hierher gekommen sind, noch wer sie sind.

Die Spieler schreiben das Geschlecht ihres Charakters auf das Blatt. (Der Einfachheit halber gehen wir hier einmal davon aus, dass das „männlich“ oder „weiblich“ ist. Man könnte aber durchaus einfallsreicher sein. Im Grunde geht es um die Charakteristika der Stimmen.) Sie nehmen dafür einen Spielstein und legen ihn in den Wortepool.

Du weißt, dass du im Moment nur zwei Optionen hast: du kannst dich mit dem Fremden unterhalten, oder aber dich herumtasten, feststellen, was für ein Raum das ist, in den sie dich verfrachtet haben. Wer? Oder bist du selbst hergekommen? Ist er ein Opfer so wie du? Bist du überhaupt ein Opfer?

Die beiden Charaktere ohne Gedächtnis unterhalten sich.

Am besten eignet sich ein Einstieg, bei dem die Spieler die Augen tatsächlich schließen und einer mit ungefähr folgenden Worten beginnen:

„Hallo? Wo bin ich? Ist hier wer? Ich kann mich an nichts erinnern. Hallo? Wie bin ich hierher gekommen? Hallo? Hört mich wer?“

Dann kann der zweite Spieler einsteigen. Er weiß genauso wenig. Im Gespräch werden aber bald Erinnerungen zurückkommen. **Jedes Mal wenn ein Spieler etwas verrät, was es wert ist, aufs Charakterblatt geschrieben zu werden, muss beziehungsweise darf er einen**

Spielstein nehmen und in den Wortepool legen. Es sollte jeweils nur ein Stichwort aufgeschrieben werden. Die Information über das Geschlecht, beziehungsweise über die Stimme, bringt folglich den ersten Spielstein.

*Am Anfang war alles was du wusstest, dass du eine Frau bist. Jetzt ist dir dein Name eingefallen. Du bist **Kathrin von Ullbeck**. Der Fremde hat dich mit seinen Fragen genervt, du konntest sie ja nicht beantworten. Aber als du gesagt hast, du wärst eine **Kunstkuratorin**, als dir das eingefallen ist, war er erstmal still. Er hatte Angst. Als würde jetzt plötzlich alles für ihn Sinn machen. „Was ist?“, brüllst du. „Warum ist das wichtig?“*

Bei jedem notierten Stichwort kann der Mitspieler einen **Fokuspunkt** setzen. Zu Beginn hat er nur zwei davon. Das fokussierte Wort wird eingeringelt. Der Mitspieler hält damit fest, dass ihn dieser Aspekt des Charakters besonders interessiert. Ein fokussierter Begriff wird mit größerer Wahrscheinlichkeit im weiteren Spielverlauf eine zentrale Rolle spielen, und könnte eher Teil der Erklärung für die Situation sein.

Der nächste Fokuspunkt darf vom gleichen Spieler aber erst gesetzt werden, nachdem eine Handlung erfolgt ist. Sobald der Spieler insgesamt (in allen drei Pools zusammengerechnet) sechs Spielsteine hat, darf er einen weiteren Fokuspunkt nehmen. Bei 12, 18 und jedem weiteren Vielfachen von Sechs gilt das ebenso.

3. Das Spiel geht weiter: Handeln

Ihr kommt nicht weiter mit dem Rumgelabere. So wird das nie was. Reden allein wird euch nicht retten. Du beginnst auf allen vieren den Boden abzutasten. Nach kaum einem Meter spürst du etwas...

Ein Spieler darf nie mehr als vier Spielsteine im Wortepool haben. Mehr fällt ihm im Moment einfach nicht ein.

Gibt der Spieler einen Punkt aus seinem **Wortepool** in den **Tatenpool**, kann er die Umgebung abtasten. Der Mitspieler beschreibt dabei, was sein gegenüber fühlt. Was es ist, ob Gegenstand, (regloser) Mensch, Loch, eine (vorerst noch verschlossene) Tür oder was auch immer, liegt vollkommen in dessen Ermessen. Der Handelnde beschreibt wie er darauf reagieren will. Zu diesem frühen Zeitpunkt des Spiels gefundene Gerätschaft sollte aber

(noch) nicht funktionieren. Es fehlen etwa die Batterien für die Taschenlampe, der Schlüssel zu Tür und das Benzin für die Kettensäge. Danach wird gewürfelt...

Es ist weich und feucht... Du musst fast kotzen. Was, wenn das eine Leiche ist? Warm ist es nicht. Irgendwie fühlt es sich pelzig an. Vorsichtig fasst du darunter. Da ist sonst nichts, nur das was wie ein toter Hund wirkt.

Die folgende Zusammenhangstabelle bestimmt in welchem Zusammenhang das Gefundene mit den Charakteren steht. **Zum Würfelerggebnis werden die Spielsteine im Bonuspool addiert.**

1w6	Zusammenhang
1	Wahnsinn
2	Keiner
3	Ferne Erinnerung
4	Nahe Erinnerung
5	Zusammenhang mit Fokus
6	Zusammenhang mit Fokus
7	Zusammenhang mit Fokus
8	Zusammenhang mit Erinnerung 1
9	Zusammenhang mit Erinnerung 1
10	Ferne Erinnerung
11	Nahe Erinnerung
12	Zusammenhang mit Fokus
13	Zusammenhang mit Erinnerung 1
14	Zusammenhang mit Erinnerung 2
15	Zusammenhang mit Erinnerung 3
16	Zusammenhang mit Erinnerung 4
17+	Alles was darüber geht, wird mit einer entsprechend hohen Erinnerung verknüpft. 17: Erinnerung 5; 18: Erinnerung 6, usw.

Nun geht es darum dieses Ergebnis zu interpretieren. Der Spieler des handelnden Charakters muss zuerst denn Zusammenhang zu erklären versuchen.

Hier eine kurze Erklärung. Eine weitergehende Interpretation liegt im Ermessen der Spieler:

Wahnsinn: Dieses Ergebnis kann erst im späteren Spielverlauf auftauchen, da man immer zumindest 1 zum Wurf addieren darf, es sei denn, man würfelt eine höhere Erinnerung, als es

sie bis jetzt gibt. Der Effekt des Wahnsinns wird in Kapitel 12: Der Kreis schließt sich beschrieben.

Keiner: Der Charakter weiß mit dem Objekt nichts anzufangen. Falls es mit ihm in Zusammenhang steht, kann er sich daran nicht erinnern.

Ferne Erinnerung: Das Objekt erinnert den Charakter an etwas, was lange zurückliegt, zum Beispiel an seine Kindheit.

Nahe Erinnerung: Das Objekt erinnert den Charakter an etwas, was kurz vor dem Auftauchen in der Höhle stattfand, etwa am Tag oder in der Woche vorher.

Zusammenhang mit Fokus: Das Objekt erinnert den Charakter an etwas, das mit dem fokussierten Stichwort zusammenhängt. Sollte noch kein Fokus gesetzt sein, erfolgt keine Erinnerung. (Vergleiche mit dem Ergebnis: Keiner.)

Zusammenhang mit Erinnerung: Das Objekt steht in Zusammenhang mit einer Erinnerung, die der Charakter schon hatte. Erinnerungen werden durchnummeriert (siehe Kapitel 5: Erinnerungssequenzen ausspielen). Wird eine höhere Erinnerung verlangt, als existiert, würfelt der Charakter ohne das Ergebnis mit dem Pool zu modifizieren.

Du beginnst zu weinen. Was ist, wenn das Inita ist? Warum sollte die hier sein? Aber warum bist du hier? „Was ist es?“ fragt der Mann. „Nichts. Da ist nichts.“, antwortest du und schluckst.

4. Du hast gelogen!

„Du lügst!“, brüllt der Mann dich an. „Was ist es?“ Du weinst. „Es ist der Hund meines Sohnes. Ich habe ihn gestern überfahren.“

Indem man einen Spielstein aus dem eigenem Tatenpool in den Bonuspool legt, kann man den Mitspieler der Lüge bezichtigen (und überführen). Die beschriebene Verbindung stellt sich als falsch heraus. Der Mitspieler darf sich aussuchen, ob er sich eine dramatischere Geschichte einfallen lassen will oder ob der Lügner nochmals würfeln soll und dieses Ergebnis als Grundlage einer neuen Interpretation benutzt.

5. Erinnerungssequenzen ausspielen

„Du erinnerst dich an etwas?“, fragt der Mann. Du schüttelst den Kopf, im Dunklen, auf allen vieren. Aber selbst, wenn du es nicht willst, die Erinnerung läuft in deinem Kopf ab, wie ein Film.

„Ferne“ und „Nahe Erinnerung“, sowie „Zusammenhang mit Fokus“ auf der Zusammenhangstabelle lösen eine Erinnerung aus. Die Erinnerung funktioniert ähnlich wie jede Redesequenz. Der Spieler schreibt „Erinnerung“ und die Zahl, um die wievielte es sich dabei für ihn handelt nieder und führt den **Schauplatz** der Erinnerung und zumindest eine **Person** ein, die in dieser Erinnerungssequenz vorkommt. Der Mitspieler übernimmt die Rolle dieser Person(en). Die Sequenz wird dann ausgespielt.

Legt der Spieler einen Spielstein aus dem Tatenpool in den Bonuspool, kann er sagen: „Nein, warte, ich habe mich getäuscht!“ und der Spieler darf die letzten Sätze seines Mitspielers ausbessern.

Ähnlich wie in der Redesequenz müssen wichtige Stichworte notiert werden. Es werden jedoch keine Spielsteine genommen, sondern nach jeder Notiz gewürfelt. **Bei „5“ oder „6“ endet die Erinnerungssequenz.** Sie reißt ab. Aber einfach einen Punkt vom Tatenpool in den Bonuspool transferieren und es kann weiter gehen... Diese Möglichkeit steht beiden Spielern offen. **Zusätzlich wandert ein Spielstein vom allgemeinen Vorrat in den Bonuspool.**

„Ich war auf diesem Kirmes – mit meinem Sohn.“, sagst du. Du siehst die Situation vor dir: „Mami, warum hast du eine Waffe in deinem Schrank?“ Plötzlich ein Kopfschmerz. Du erkennst, dass du dich getäuscht hast. „Nein, warte, ich habe mich getäuscht!“, flüsterst du.

„Er wollte einfach nur Karussell fahren.“

„Mami, darf ich Karussell fahren?“ „Natürlich.“

„Wie alt ist dein Sohn?“

„Acht.“

„Wie sieht er aus?“

*„Er ist der größte in seiner Klasse, leider ist er **sehr dick.**“*

„Und?“

„Oh nein, jetzt habe ich es wieder vergessen. Warum stellst du auch so blöde Fragen!“

Langsam wird den Charakteren mehr und mehr über ihr Leben klar. Nur, warum sie hier sind und wo sie überhaupt sind, wissen sie noch nicht. Aber das wird sich bald ändern...

6. Licht!

Welcher Spieler als erstes insgesamt 10 Punkte in allen drei Pools hat, darf mal kurz das Licht anknipsen. Dabei gibt es zwei Techniken: „Lichtblitz“ oder „Lichtstrahl“. Erstes erhellt die Gegend für einen Sekundenbruchteil großräumig. Man bekommt einen Eindruck von der allgemeinen Lage. Ob es tatsächlich ein Blitz ist, oder eine gefundene Lichtquelle, die nur ganz kurz geht, oder ein anderer oder vollkommen unbekannter Faktor ist egal.

Plötzlich ist da Licht. Bevor du es wirklich realisierst, ist es auch schon wieder aus. Aber, du hast dich nicht getäuscht. Nein! Diese Höhle ist riesig, und ihr hockt nur drei Meter entfernt von einem scheinbar endlosen Abgrund. Aber in der Entfernung hast du doch tatsächlich so etwas wie eine Burg gesehen. Seltsam.

Der Lichtstrahl funktioniert nur wenig länger, vielleicht einige Sekunden. Er schafft es nicht großräumig auszuleuchten. Dafür lässt er den Spieler ein Objekt visuell zu beschreiben. Die Wahl liegt beim Spieler, das kann sein Charakter sein, der Charakter des Mitspielers, ein bereits gefundenes Objekt, oder ein neues. (Wobei letzterer Einsatz eher Verschwendung wäre.)

Du stößt mit deinem Fuß an etwas an, was langsam davon kullert. Schnell greifst du danach. Es fühlt sich an wie eine Taschenlampe. Du zitterst vor Glück. Und schaltest sie ein. Nach einigen Sekunden geht das Licht zwar schon wieder aus, aber du bist fast froh darüber, denn entweder wurde dein Gegenüber fürchterlich entstellt, kurz bevor es hierher verfrachtet wurde oder es hat dich von Anfang an belogen. Du kannst dir wirklich nicht vorstellen, dass sie diesen Typen die Astrologieshow moderieren lassen würden, wie er behauptet.

Ein wenig müssen sie noch in ihrer Vergangenheit schürfen, bevor es raus geht.

7. Schritte in die Freiheit

Jetzt wird es aber Zeit, dass sich langsam etwas tut. Dafür werden sowohl Spieler, als auch Charaktere von der Leine gelassen. Beiden steht es ja von Anfang an frei den Mitspieler Ausgänge finden zu lassen. **Sobald man 15 Punkte in den Pools hat, ist es tatsächlich so weit:** Zeit den Mitspieler den Schlüssel finden zu lassen. Oder den Dieselantrieb des Aufzugs, die Rutsche, oder den Raumgleiter. Eine Begrenzung um was es sich handeln könnte, liefert nur die Phantasie der Spieler. Es ist auch möglich zusätzlich das Licht einzuschalten. Das liegt aber im Ermessen des Spielers.

Für den Transfer von 2 Punkten aus dem Tatenpool in den Bonuspool darf man einen neuen Raum oder Schauplatz generieren (vorausgesetzt der Mitspieler will überhaupt einen betreten) und für 3 transferierte Punkte darf man einen neuen Charakter einführen. Für nur einen Punkt darf man ein Werkzeug oder einen Gegenstand auftauchen lassen.

Natürlich werden sich die Charaktere auch Herausforderungen stellen müssen. Das ist das, was in anderen Rollenspielsystemen Proben genannt wird. Für eine normale Herausforderung muss der Herausforderer einen Punkt von seinem Handlungs- in den Bonuspool transferieren.

Ist der Tatenpool leer, kommt der Mitspieler an die Reihe zu beschreiben.

Für jedes beschriebene Element (egal ob Herausforderung, Schauplatz, Gegenstand oder Charakter), **darf der Erfinder einen Spielstein in seinen Wortpool legen.** Mehr als 4 Spielsteine dürfen da aber weiterhin nicht liegen. Er wird es aber erst in den Tatenpool transferieren können, wenn sein eigener Charakter handelt.

Sobald der beschreibende Spieler weniger Punkte im Tatenpool hat als sein Mitspieler, wechselt das Recht, wer neues einführen darf.

8. Herausforderungen

Eine Herausforderung, ist etwas, was der Charakter des Mitspielers nicht automatisch schaffen kann. Es fordert ein Quentchen Können oder Glück. Eigentlich beides. Deshalb wird in diesem Fall gewürfelt. Bezieht sich die Herausforderung auf eine (notierte) Eigenschaft des Mitspielers, darf er 1 zum Wurf addieren. Ist er verletzt muss er 1 subtrahieren. Für den Transfer eines jeweils weiteren Punktes vom Handlungs- in den Bonuspool, kann der Herausforderer die Probe zusätzlich erschweren.

Im Normalfall ist ein Ergebnis unter 4 ein Fehlschlag. Alles ab 4 ist ein Erfolg. Es liegt im Ermessen des Herausforderers, dass die beschriebene Herausforderung zur Chance passt. Beim Scheitern des Herausgeforderten darf der Herausforderer mit dem Transfer eines zusätzlichen Punkts dem Charakter eine Verletzung zufügen. Diese ist eine Konsequenz des Scheiterns.

Egal ob die Herausforderung gelingt oder nicht: **der Herausgeforderte darf zwei Punkt in seinen Wortpool legen.** Außerdem darf er **einen Punkt aus dem Tatenpool in den Bonuspool transferiert, um einen Zusammenhang zwischen seiner Tat und seiner Vergangenheit auszuwürfeln.**

Beispiele für Herausforderungen sind Versuche eine Wand zu erklimmen, ein angreifendes Tier (also ein Kampf) oder das Wiederherstellen der Orientierung.

9. Gegenstände, Schauplätze und zusätzliche Charaktere

Jedes mal wenn ein Charakter auf eines dieser Elemente trifft (also von seinem Mitspieler damit konfrontiert wird), **darf er einen Spielstein aus dem Wortepool in den Tatenpool transferieren.**

Er darf sie auch als Lüge, beziehungsweise Einbildung oder Hirngespinnst entlarven (siehe Kapitel 4: Du hast gelogen!). Die Punkte bleiben trotzdem im Tatenpool.

Gefundene Gegenstände erhöhen die Chance bei zu ihnen passenden Herausforderungen, um 1.

Ein neuer Schauplatz bietet neben der Möglichkeit zu Erinnerung hauptsächlich Abwechslung. Alle darin befindlichen Gefahren sollten zusätzlich als Herausforderung dargestellt werden.

Zusätzliche Charaktere werden von demjenigen gespielt, der sie einführt. Sie können ebenfalls als Herausforderung dargestellt werden. Zum Beispiel als Kampf, oder als feilschende Händler. (Erhaltene Schätze gehen trotzdem mit Transfer zwischen den Pools einher, als hätte man sie einfach gefunden.) Es gibt keinerlei Begrenzung wie lange ein zusätzlicher Charakter vorkommen darf. Sie müssen aber nie Proben ablegen, sondern verhalten sich so, wie es der Spieler mit den meisten Tatenpunkten sagt. Für den Transfer von 2 Tatenpunkten in den Bonuspool kann er sie verschwinden lassen.

Du wanderst zum Schloss hinauf. Das Astrologiemonster ist irgendwo hinter dir. Irgendwer hat dort oben das Licht angemacht und es reicht aus, um den endlosen Geröllhaufen langsam erklettern zu können. Du hast ein Messer gefunden und hältst es beim Klettern umklammert. Als du gerade einen Grat erreichst, liegt da dieser Echsenmann. Eigentlich dachtest du, dich könnte nichts mehr überraschen, aber da gehen schon wieder diese Erinnerungen los. Ist dein Sohn bei diesem Karussell? „Psst!“, zischt das Astrologiemonster. „Hast du nicht gesagt, dein Sohn wäre auf einer solchen Plastikechse geritten?“ In dem Moment springt der Echsenmann auf dich los.

10. Die beiden Spielercharakter im Verhältnis zueinander

Das Verhältnis der beiden Spielercharakter zueinander ist genauso wie das zu jedem zusätzlichen Charakter: ein Spieler, der seinen Charakter gegen den anderen wendet, stellt diesem eine Herausforderung. Gegenstände oder andere Vorteile des Herausforderers werden dabei nicht berücksichtigt, es sei denn der Herausforderer erschwert die Herausforderung mit zusätzlichem Punktetransfer. Das könnte er aber sowieso tun, ohne seinen eigenen Charakter einzubauen.

Da der Wechsel zwischen Beschreiben und Handeln sehr schnell ist, fällt es auch kaum auf, dass die beiden Charaktere eigentlich nie gemeinsam, beziehungsweise gleichzeitig, handeln. Es steht jedem Spieler aber frei auf der Verbindungstabelle zu würfeln, wenn er den anderen Charakter das erste Mal sieht. (Im Gegensatz zum Abtasten...)

11. Verletzungen

Verletzte Charaktere müssen bei Herausforderungen 1 von ihrem Wurf abziehen. Auch wenn sie ein weiteres Mal verletzt werden, bleiben sie einfach verletzt. Der Tod wäre ohnehin kein Ausweg, denn:

12. Der Kreis schließt sich: Rückkehr in die Dunkelheit

Mit der Zeit werden immer mehr und widersprüchlichere Erinnerungen geschaffen werden. Früher oder später werden die Charaktere davon wahnsinnig (sie würfeln 1 auf der Zusammenhangstabelle) und kollabieren. War alles eine Lüge? Nein. Die Spieler werden ahnen, was die Wahrheit war, und was ihnen „Mutter“ nur aufgezwängt hat.

Gut möglich, dass der wahnsinnige Charakter kurze Zeit später wieder in einer dunklen Höhle erwacht, ohne Erinnerung und dass da ein Fremder neben ihm ist und Objekte, die ihnen Erinnerungen geben. Nur, dass diesmal so etwas wie ein entfernter Hall ganz hinten in ihrem Kopf ist, als hätte sie eben noch geträumt von einem anderen Leben, in einer anderen Höhle. Derjenige, der nicht wahnsinnig geworden ist, durchstreift weiter die Höhle, oder die Welt. Nur hat er nun keine Zeugen mehr und sein Handeln ist hilflos geworden. Zumindest bis „Mutter II“. Wahrscheinlich wird er aber auch einfach irgendwann einschlafen und ohne Erinnerung in einer dunklen Höhle erwachen. Wahrscheinlich in einem anderen Körper, oder war das alles nur der Traum von einer anderen Inkarnation?

Anhang: Klarstellungen

Geht es darum die Spielsteine in den drei Pools insgesamt zu bestimmen, ist es egal, ob man alle Spielsteine in nur einem Pool hat, oder sie über zwei oder drei verteilt hat.

Der Lichtblitz, der einen Schauplatz offenbart, kostet nichts. Im Grunde führt man hier den ersten Schauplatz ein, ohne Spielsteine vom Taten- in den Bonuspool transferieren zu müssen.

Als Hilfsstellung noch eine kurze Übersicht, bei wie vielen Spielsteinen in den Pools sich etwas Besonderes tut:

Spielsteine	Ereignis
6	Spieler bekommt Fokuspunkt
10	Licht!
12	Spieler bekommt Fokuspunkt
15	Freiheit!
18	Spieler bekommt Fokuspunkt
Jedes weitere Vielfache von 6	Spieler bekommt Fokuspunkt

Anhang: Beispielspiele

Es stellt sich heraus, dass eine Elfenkönigin und ein Barbarenprinz in eine „Bag of Holding“ gesperrt wurden, da die beiden hatten eine Affäre. Mit einem magischen Ring, denn sie finden, entkommen die beiden auf eine endlose Ebene und versuchen eine Armee von Einheimischen aufzustellen um ihre Welt zurückzuerobern.

Eine Schuhmacher und ein Großer Alter begegnen sich in einer Luftblase am Grunde des Mariannengrabens. Der Große Alter will den Schuhmacher davon überzeugen, dass er die neueste Inkarnation eines Weltenzerstörers ist. Später reisen die beiden im Traum 2 Milliarden Jahre in die Vergangenheit und wandern über die urzeitliche Erde.

Die Soldaten zweier verfeindeter Heere erwachen in einem Bunker. Sie wissen nicht genau, wer sie hierher gebracht hat. Langsam bemerken sie, dass es gar nicht finster ist, sondern dass ihnen die Augen entfernt wurden. Nach einiger Zeit fährt jedoch eine Ahnung wie ein Lichtblitz durch sie hindurch. Sie entwickeln PSI-Fähigkeiten und können schließlich damit wieder sehen. Sie finden und konfrontieren den Kriegsherren, der sie in diese Lage gebracht hat.

Nachwort

Es gibt keinen Grund nicht noch viel abgedrehtere Szenarien zu entwickeln. Das wichtigste ist wohl, dass jedes neue Spiel das Grundszenario zu etwas neuem dreht. Der dritte SAW-Abklatsch, wäre wahrscheinlich genauso fad, wie das fünfte Treffen im dunklen Keller der interdimensionalen Taverne. Ein Versuch seinen Lieblingsrollenspielcharakter mal wieder aufzutauen, ist sicher spannend – solange man sich nicht daran stört vom Mitspieler reingepfuscht zu kriegen.