

KASSIBER

Neues aus dem Untergrund

Menschen, Tiere, Explosionen

- Keine Gewalt ist auch keine Lösung *s. 03*
- Explosionen in Unknown Armies *s. 05*
- Neues aus allen Welten *s. 14*

Liebe Spielerinnen, lieber Spieler,

seit dem letzten Kassiber ist viel passiert. Die lang erwarteten „Schnellschüsse“ sind endlich erschienen und stoßen bisher auf begeisterte Resonanz. Unknown Armies hat damit einen Abenteuerband, mit dem sich ganz praktisch erleben lässt, was man mit dem Spiel anfangen kann und wie sich die abgefahrenen Konzepte aus dem GRW auch praktisch umsetzen lassen. Auf der RPC in Münster und der Nordcon in Hamburg haben wir unser neues großes Ding präsentiert und in vielen Spielrunden gleich gezeigt, was ihn ihm steckt. Aber nicht nur das. Auf beiden Veranstaltungen ist uns ein gewachsenes Interesse an UA aufgefallen, das sich nicht zuletzt in beachtlichen Verkäufen geäußert hat. Viele, viele Leute sind an unserem Stand aufgelaufen, haben neugierige Fragen gestellt, unsere schicken Buttons und Postkarten eingesammelt und uns bestätigt, dass UA immer mehr zu dem Geheimtipp wird, den wir darin von Anfang an gesehen haben. Ein Spiel, das nicht die Massen erobert, sondern eine kleine, feine Fangemeinde und einen großen Kreis von Gelegenheitsspielern um sich schart. Nicht zuletzt war auch das Interesse der Internet- und Printmedien in der Rollenspielsparte groß, so dass sich im Laufe der nächsten Monate eine ganze Reihe von hoffentlich positiven Rezensionen einstellen dürfte.

Damit sich diese erfreuliche Entwicklung fortsetzt, ruhen wir uns nicht auf dem Erreichten aus, sondern arbeiten gleich in mehrere Richtungen weiter. Wer Rollenspiele sammelt und seine Schätze gern im Regal ausstellt, wird sich über den kommenden neuen Einband zum GRW freuen, der nicht nur die Optik der Schnellschüsse übernimmt, sondern als echten Mehrwert im Innenteil auch endlich den ausführlichen Index enthält, der dem GRW bisher gefehlt hat. Das Teil werden wir für Neukunden dem GRW beilegen, aber auch alle anderen können es separat erwerben. Bei den inflationär zu sehenden Buttons soll es auch nicht bleiben, die lange gewünschten T-Shirts und Käppis nehmen Form an, so dass man sich endlich auch äußerlich zu UA bekennen kann. Neben solchen eher kosmetischen Projekten arbeiten wir aber bienenfleißig an neuem Material. Die ergänzenden Texte für die deutsche Ausgabe der „Postmodernen Magie“ werden dieser Tage fertig sein, so dass dem Erscheinen in diesem Jahr (Daumen drücken zur Spiel!) nichts im Wege stehen sollte. Freut euch auf neue Magieschulen, Rituale, Szenarien und praktische Spieltipps, die in der amerikanischen Ausgabe nicht enthalten waren. Zu guter Letzt werden in Kürze die Light-Regeln in überarbeiteter Form wieder verfügbar gemacht, so dass ein „kleiner Einstieg“ per Schnellschüsse plus Gratisregeln möglich wird. Im weiteren Verlauf des Jahres ist außerdem geplant, einige bisher nur in der Mephisto verfügbare Szenarien als Mini-Kampagne zusammen mit den Kurzregeln als Einsteiger-pdf für wenige Euros anzubieten, so dass eine zweite Alternative zum sanften Einstieg in den harten Untergrund geschaffen wird.

Viel zu tun also, aber wir freuen uns darauf und fühlen uns angespornt durch die freundlichen Worte in den letzten Monaten, mit denen ihr uns gezeigt habt, dass unsere Arbeit bei euch gut ankommt. In diesem Kassiber könnt ihr einige Gedanken zum Thema „Kampf bei UA“ lesen, Jan David Hassel weiß etwas über Explosionen – tatsächliche und magische - und Bert Rossini kennt die schrägsten News über Tiere der letzten Zeit – ein veritables Zirkusprogramm aus Menschen, Tieren, Explosionen also. Zum Thema „Explosionen“ wird es unmittelbar nach Erscheinen dieses Kassibers auch noch ein Szenario von Jan David zum download geben – stay tuned. Die nächste Ausgabe erscheint wiederum in gefühlten zwei Monaten (sprich: wenn die eigentliche Verlagsarbeit Zeit lässt und genügend Material vorhanden ist...was auch an euch liegt *mit dem Zaunpfahl wink*), dann zum Thema „Interior Design“ - alles, was drinnen passiert, geschlossene Räume, Dungeons, Fallen, Adeptenwohnungen, Andersräume und natürlich: Kochen. Abschließend nur noch der Hinweis auf das Blog unserer frisch in der Realität aufgeschlagenen Volontärin unter www.myspace.com/gretchenfarnsworth, die sich über Post von euch freut und jeden Ratschlag zum Leben in der Realität gerne annimmt.

Viel Spaß bis dahin,

Jasper Nicolaisen

Impressum

Kassiber - Neues aus dem Untergrund

Redaktion

Jasper Nicolaisen

Layout

Dirk Frerichmann

Titelbild

Karsten Schreurs

Volontariat

Gretchen Farnsworth

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Jan David Hassel (jdh), Jasper Nicolaisen (jn), Bert Rossini (br)

Kontakt

jnicolaisen@gmx.de

www.okkult-er-untergrund.de

www.vortex-verlag.de

www.himmelunterberlin.blogspot.com

www.myspace.com/gretchenfarnsworth

© Vortex-Verlag 2007.

Vervielfältigung für private Zwecke gestattet

Unknown Armies © Atlas Games d/b/a Trident Inc.

■ KEINE GEWALT IST AUCH KEINE LÖSUNG

„Wie man einen Kampf vermeidet“ verrät dir das UA-Kampfkapitel als erstes. Cool. Und was danach kommt, klingt irre vernünftig. Denk doch mal nach: Warum nicht die Polizei rufen? Einen Kompromiss finden? Einfach abhauen? Wenigstens einen Wettstreit wählen, bei dem es nicht um Leib und Leben geht? Jemand anders die Kohlen aus dem Feuer holen lassen? Ist es das wirklich wert? Blut, Schmerzen, Verletzungen, Tod? Den Verlust des Lebens mit all seinen unersetzlichen, einmaligen Möglichkeiten? Oder vielleicht noch schlimmer: Etwas so Grausames jemand anderem zuzufügen und damit zu leben? Ist irgend was diese Scheiße wert? Dummerweise (oder auch: zum Glück – für die Spannung) wird man im Rollenspiel die letzte Frage manchmal mit „ja“ beantworten. Der Abschnitt endet deshalb auch folgerichtig mit dem Stoßseufzer: „Du willst es nicht anders? Viel Spaß damit!“

Diese Spannung zwischen „Tu’s nicht!“ und „Wenn’s sein muss...“ finde ich ein unerhört gutes Beispiel dafür, wie Gewalt und Kampfsituationen bei UA eingesetzt werden sollten. Denn wir haben es hier keineswegs mit der Aufforderung zu tun, auf Kämpfe zu verzichten. Das wäre ja auch albern, wenn man bedenkt, dass nach diesem Abschnitt noch ein ganzes Kapitel mit Kampfregeln folgt, gespickt mit Hinweisen zu Verfolgungsjagden, Explosionen, Ersticken, Waffengesetzgebung und Nasenbein-ins-Hirn-drücken. „Handgemenge“ gehört zu den Standardfertigkeiten. „Gewalt“ ist ein eigener Aspekt des Geisteszustandes. Die erste Szene des ersten Beispiellabenteuers dreht sich um einen Kampf in einem Supermarkt. UA vermittelt an keiner Stelle den Eindruck, dass Kämpfe und Gewalt im Spiel keinen Platz hätten. Im Gegenteil: Der Schrecken körperlicher Auseinandersetzungen, die Angst vor, aber auch die unheimliche Lust an der bewaffneten Auseinandersetzung sind ein zentrales Thema des Spiels. Wie kaum ein anderes Motiv lässt Gewalt die Frage nach Macht und Konsequenzen fassbar werden. Bist du bereit, das zu tun, um jenes zu bekommen? Ist dein Ziel so wichtig, dass du dein Leben oder ein anderes aufs Spiel setzt?

Der Hinweis, Kampf nur als letztes, verzweifelt Mittel einzusetzen wird allerdings von vielen Spielern so aufgefasst, dass Kämpfe überhaupt zu vermeiden wären. Die ambivalente Einleitung des Kampfkapitels trifft sich hier mit einem weit verbreiteten Vorurteil gegenüber „schlechtem Rollenspiel“, einer Spielvariante, bei der Kämpfe die einzige denkbare Möglichkeit zur Konfliktlösung sind, wenn nicht sogar der einzige Spielinhalt. Man unterstellt, diese Spielvariante diene nur der Befriedigung pubertäre Allmachtsfantasien. Unbesiegbare Supercharaktere metzeln sich bedenken- und furchtlos durch Monsterhorden – wie schrecklich! Viel reifer und raffinerter sei doch, so die meist unausgesprochene Ge-

genthese, ein Spiel, in dem Gewalt nur angedroht wird und als Drohkulisse das Spiel beeinflusse. Diese Androhung reicht schon aus, um die SC an ihre kinderreiche Familie und die Lebensversicherung denken zu lassen. Schon nehmen sie Abstand und flüchten, verhandeln oder rufen die Polizei, während die Spieler sich bedenkliche Blicke zu werfen und erstmal eine Zigarettenpause ausrufen. Puh, Glück gehabt! Wieder ein Kampf vermieden. Wir alle wissen ja, wie furchtbar Gewalt ist...

Abgesehen davon, dass die Vorstellung von „Dungeoncrawling“, von der man sich hier abgrenzen möchte, ein völliges Missverständnis von herausforderungsorientiertem Rollenspiel beinhaltet, finde ich aber auch die Eigenbeschreibung als reif und irgendwie gewaltempfindungsfähig zweifelhaft. Wenn so unablässiges Vermeidungsverhalten mal nicht auf irgendwelchen dunklen psychologischen Pfaden genau so neurotisch ist, wie andauernde Exzesse. Aber was noch viel wichtiger ist: Leute, hier wird Potenzial verschenkt! Spielspaßpotenzial! Du, Spielleiter. Wer soll dir denn einen Orden dafür verleihen, dass du deine Gruppe mit dem ersten Kampf bei UA angeblich mal so traumatisiert hast, dass sie jetzt jeder Prügelei aus dem Weg geht? Hey, Spielerin. Wo soll denn der Wanderpokal für das besonders differenzierte Spiel herkommen? Anstatt einen ganzen Themenblock aus dem Spiel zu entfernen, setzen wir ihn doch lieber mal nutzbringend ein.

Kämpfe lassen sich prima als Material für die Charakterentwicklung benutzen. Alles, was auf einem UA-Charakterbogen steht, kann im Verlauf eines Kampfes rausgekitzelt werden. Wut. Furcht. Tugend. Und vor allem Obsessionen. Kämpfe bieten eine Bühne, auf der sich die Spieler nach Herzenslust austoben können – die Spieler wohlgermerkt, nicht unbedingt die Charaktere. Hier haben sie Gelegenheit, das ganze Material, das sie in ihrem Charakter angelegt haben, rauszuholen und zu präsentieren. Sie können allen anderen am Spieltisch unter hochdramatischen Umständen zeigen, wie sie ticken. Wie sie sich zieren. Wie sich abwägen. Wie Gewissen und Wille miteinander ringen. Egal, wie sie sich entscheiden, es wird immer atemberaubend sein. Entweder, weil sie der Versuchung gerade noch mal entkommen sind, und Verstand, Angst oder Verschlagenheit über die Gier nach dem Ziel, dem der Gegner im Weg steht, gesiegt haben. Oder, weil sie endlich den entscheidenden Schritt gewagt haben, abgestürzt sind und die Wahl getroffen haben, ihr Ziel über alles zu stellen.

Damit das richtig funktioniert, muss die Spielleitung den Kampf als Bühne richtig ausstaffieren und in gut gewählten Abständen anbieten. Der Rest der Gruppe muss seinerseits diese Bühne aktiv annehmen, sie nach und nach immer ausgiebiger benutzen, bis es zur Eskalation kommt. Beide Seiten sollten in dem Bewusstsein handeln, dass die Eskalation unvermeidlich ist, aber gleichzeitig versuchen, sie immer wieder hinauszuschieben. Denn letztendlich wollen

wir ja erleben, wie die Charaktere durchdrehen, wie sie die falsche Entscheidung treffen, weil sie sich im Lauf der Zeit so schrecklich verändert haben, dass sie ihnen wie die richtige erscheint. Die Bereitschaft zum Verderben der Charaktere mitzubringen ist die Verantwortung der Spieler, Anlässe und Material in den sich langsam steigernder Dosierung anzubieten die der Spielleitung. Gemeinsam den richtigen Ab sprung ins Chaos zu finden, und die Spannung zu entladen, kann ein sehr befriedigendes Spielerlebnis sein. Du merkst: Das Zauberwort heißt Rhythmus. Spannung entsteht durch Aufschub, der sich freilich irgendwann entladen muss. Nicht grundsätzliche Vermeidung muss es sein, sondern Vermeidung, bis es nicht mehr anders geht. Und in den Köpfen der Gruppe sollte das Bewusstsein präsent sein, dass die Vermeidung jetzt den Absturz später vorbereitet. Anhand von Kämpfen lässt sich dieser Aufschub besonders fühlbar inszenieren. Also, inszenieren wir mal.

Erster Kampf. Die anderen haben die Wumme. Und das Abflussrohr. Voll aufs Maul. Totale Hilflosigkeit. Knappe Flucht. Kämpfen? Bloß nicht. Nicht mal aus Rache? Einen der Hintermänner, die letztes Mal den Schlägertrupp geschickt haben, kriegen die SC nachts allein in einer dunklen Gasse. Sie treten ihn zusammen, weil er sich nicht wehren kann. Sie sprechen nie darüber. Aber nach dem verlorenen Kampf haben die anderen einen Vorteil. Dann vielleicht doch kämpfen? Aber nur zu unseren Bedingungen. Was, ein Hinterhalt? Flucht. Dann plötzlich ein Toter, ohne dass wir es gewollt haben. Trauma. Schock. Und der Schwur: Nie wieder! Aber dann wird klar, dass die anderen jetzt und hier das Einzige sind, was dich noch vom Ziel deiner Wünsch trennt. Und dann nicken langsam alle mit dem Kopf – Spielleitung und Gruppe. Weil klar ist, dass es jetzt geil wäre, wenn die Charaktere den entscheidenden Schritt machen und den Abzug drücken. Und dieses Gefühl entsteht nur, weil vorher schon soviel war und weil gleichzeitig alle schon ahnen, was danach kommen wird. Trauma, Schrecken und der Schwur: Nie wieder! Oder auch: Allmacht, Scheißegal und der Schwur: So ab jetzt immer! Dieser Kampf wird wieder neues Material für die Spieler produzieren, um die Zukunft ihrer Charaktere zu gestalten. Er passiert hier und jetzt so, weil ihn alles, was vorher kam, mit Spannung aufgeladen hat und weil er selbst wieder Spannung aufbauen wird.

Du siehst: Rhythmus ist das Zauberwort. Hin und her und dann doch nicht und vielleicht jetzt, nur um am Ende den Charakter doch ausflippen zu lassen. Das ist ein beachtlicher gemeinsamer kreativer Akt. Den müssen alle am Spieltisch gemeinsam hinkriegen. Ebenso wenig, wie das, was oben über das Spiel in Dungeons stand, gestimmt hat, stimmt die Behauptung, atmosphärisches, spannendes Spiel bestünde darin, ein paar Räucherstäbchen anzuzünden und sich in seinen Charakter fallen zu lassen. Denn Charaktere haben nur ein Leben, keine coole Geschichte. Geschichten können nur die Spieler

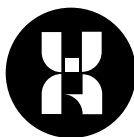
machen, wenn sie zwischen Charakterperspektive und ihrer eigenen wechseln, um den Spannungsbogen gleichzeitig zu erleben und zu gestalten. Hier sind alle gefragt. Zum Glück bietet UA per Regelgerüst ein paar gute Hilfestellungen für diesen gemeinsamen Spaß. Zwar gibt es hier keine ausbalancierten Ressourcen- und Herausforderungssysteme, die einen taktischen Wettkampf ermöglichen, aber dafür viele Mechanismen, die Anhaltspunkte für die dramatische Verwendung von Kämpfen liefern und dafür, wie Kämpfe als ultimative Krisensituationen den Spannungsbogen akzentuieren können. Nicht zuletzt haben die meisten Leute auch ein ganz gutes Gespür für Drama, wenn man sie nur lässt. Man führe also die Charaktererschaffung regelgemäß durch und arbeite dann mit dem Material, das auf den Bögen angelegt ist. Hier ist alles, was die SC zum Kämpfen treiben kann – ihre Schwächen, Wünsche, Ziele. Als SL biete man Kampfsituationen an, die die Gruppe diesen Zielen einen Schritt näher bringen könnten, aber zugleich Schwächen anspielen, die bestimmte Möglichkeiten eröffnen und andere verschließen. Als Spieler ergreife man diese Möglichkeit dankbar und handle nicht nur aus der Charakterperspektive, sondern mit Blick auf die dramatischen Verlauf des gemeinsamen Spiels insgesamt. Ist es jetzt schon so weit, dass ich ausflippen sollte? Oder lieber noch einen Rückzieher machen, der mir im nächsten Kampf weitere Motivation liefert? Wichtig für die Spielleitung: Die Möglichkeit zum Ausstieg lassen. Die Entscheidung der Gruppe, dass sie hier und jetzt den Preis nicht bezahlen wollen, kann dramatisch wichtig und sinnvoll sein. Und dann beim nächsten Kampf die Schraube etwas enger drehen, in dem man die Entscheidung beim letzten Kampf im Hinterkopf behält. Damals haben wir uns so und so entscheiden. Machen wir das jetzt wieder? Entscheiden wir uns diesmal anders? Will ich, dass der Charakter sich jetzt so verändert haben soll? Gute und fiese Spielleitungen bieten dann die nächste Situation auch so an, dass die Konsequenzen der letzten Entscheidung die neue Situation beeinflussen. Was man damals aufgegeben hat (an Ressourcen, an Kontakten), spielt jetzt gegen einen. Oder umgekehrt: Der Idealismus, den man sich damals bewahrt hat, kann einen jetzt retten. Oder könnte, wenn nicht der Preis für die Sieger ein bisschen verlockender wäre, als beim letzten Mal. Übrigens sieht man hier auch, wozu das Buchhalten über Härte- und Traumakerben gut sein kann, nämlich als Verkörperung des Spannungsbogens, der sich aus der Entscheidungskette der Gruppe ergibt.

Künstlerische Ausbildung ist also zum Glück nicht von Nöten, nur verstehen, wo UA einen schon in die richtige Richtung schubst und dann begeistert hinterher rennen. Greg Stolze, der Gute, wusste schon, warum er den Beginn des Kampfkapitels genau so geschrieben hat. Das Kämpfen verzögern und immer noch einen guten Grund finden, warum eine andere Entscheidung jetzt klüger wäre. Aber der Kampf verschwindet nicht aus dem Spiel. Es wird nur immer schwieriger, ihm auszuweichen.

Und noch schwieriger, weil man letztes Mal schon ausgewichen ist. Bis es irgendwann heißt: „Was soll's! Du willst es nicht anders!“. Mit Betonung auf willst, denn in der Auseinandersetzung mit den

vergangenen Krisen haben sich die Charaktere so verändert, dass die Spieler jetzt entscheiden können, die Spannung dramatisch zu entladen – sie wollen tatsächlich kämpfen. Viel Spaß.

(jn)



■ EXPLOSIONEN IN UNKNOWN ARMIES

Zunächst einmal: Dies sind nur ein paar Vorschläge, wie man Explosionen in Unknown Armies regeltechnisch einbinden könnte. Wenn sie dir als Spielleiter nicht gefallen, benutze sie nicht. Wenn du merkst, dass sie das Spiel deiner Gruppe stören, dann lass sie raus.

Aber wenn du denkst, es könnte spassig sein, dann tu was du nicht lassen willst.

Du bist schuld.

Wozu Explosionen?

Die erste Frage die man sich im Bezug auf Explosionsregeln für Unknown Armies wahrscheinlich stellen sollte, ist wohl das Warum.

Sind Feuerwaffen nicht tödlich genug? Ist ein Hauptmerkmal der UA Kampfregeln nicht eigentlich, dass es zunächst einmal darum geht, Kämpfen aus dem Weg zu gehen?

Die Antwort lautet -denke ich- ja, Schusswaffen sind tödlich, aber auch nur so tödlich wie die Hand, die sie führt. Bei einer Bombe hingegen ist es nicht von Interesse, ob sie von einem Profikiller oder einem geistig behinderten Kind getragen wird. Sie reißt einfach alles in Stücke, was sich in der Nähe befindet.

Auf der anderen Seite ist die Bombe dabei aber auch gerechter. Denn während eine Schusswaffe im Normalfall nur denjenigen verletzt, der sich am falschen Ende

des Laufes befindet, verletzt eine Bombe einfach jeden. Erbauer, Nutzer oder unschuldiger Passant. Für die Explosion ist es nicht von Bedeutung.

Die Bombe ist der große Gleichmacher, der sich aus einfachen Haushaltsmitteln zusammenbasteln lässt. Bomben können also für Unknown Armies insofern eine andere Funktion als Schusswaffen erfüllen, als sie zwar mehr Macht bedeuten, aber gleichzeitig auch größere Konsequenzen nach sich ziehen. Und darum geht es in diesem Spiel ja.

Explosionen beschreiben

Explosionen sind krass. Bei der Beschreibung kannst du als Spielleiter ruhig dick auftragen. Selbst der Lärm normaler Schusswaffen ist mit Alltagsvokabular kaum zu erfassen und Bomben sind eine ganz andere Kategorie.

Eine Explosion hört man nicht nur - man spürt sie.

Im Umkreis zerbersten Scheiben, Trommelfelle platzen und Staubwolken werden aufgewirbelt, während die Druckwelle den gesamten Umkreis erschüttert - selbst in grosser Entfernung klirren noch Fensterscheiben in ihren Rähmen und Alarmanlagen gehen los.

Nicht nur die Bombe selbst sondern auch die Splitter zerberstener Glasscheiben und die von der Explosion losgeschleuderten Schrapnelle können noch in zig Metern Umkreis tödlich sein. Zudem können Brände aufflammen und Gebäude einstürzen. Verwundete taumeln taub und desorientiert herum oder liegen leblos am Boden, andere schreien vor Schmerzen, verbrennen lebendig oder sind verschüttet.

Bis Hilfe kommt, sind die Opfer mit dieser Situation völlig auf sich allein gestellt und selbst die Ersthelfer brauchen nach solch einer Katastrophe häufig seelischen Beistand.

Die psychologischen Folgen eines solchen Szenarios kann man sich also ausmalen, wodurch Stresswürfe gegen Gewalt und Hilflosigkeit mehr als angebracht sind.

Der Spielleiter sollte sich bemühen, den Horror dieser Situation je nach Grösse der Explosion auch auf die Spieler zu übertragen, damit diese sich der Tragweite des Geschehens bewusst werden. Wer mit dem Feuer spielt, verbrennt sich.

(Als weitergehende Lektüre sei auch der Sprengstoffartikel auf Grundausbildung.de empfohlen.)

Explosionsregeln

Diese Regeln sind hoffentlich relativ simpel gehalten. Denn das Ergebnis einer Explosion sollte klar sein. Entweder bist du weit genug weg oder in Deckung, oder du bist wahrscheinlich tot.

Diese Regeln widersprechen damit leicht den offiziellen Regeln zu Explosionen im auf Deutsch noch nicht erschienenen TNI-Band „Lawyers, Guns and Money“ (S. 38 f.) die ein wenig würfelintensiver aber auch zufälliger sind.

Der Fokus des Spiels sollte sich durch diese Regeln von der Frage, ob ich eine Explosion überlebe, weg- und noch mehr auf die Frage zubewegen, wie ich verhindern kann, dass ich das überhaupt muss. Denn hier liegt der eigentliche Spielanreiz dafür, Bomben und Explosionen in ein Spiel einzuführen. Natürlich nur, wenn man einmal davon absieht, dass wir doch

eigentlich alle schon einmal etwas in die Luft jagen wollten.

Letztlich bleibt es aber natürlich eure Entscheidung, welche Regeln ihr als Gruppe nutzen wollt.

Ein besonderes Augenmerk wurde bei diesen Regeln auf das Basteln eigener Sprengkörper gelegt, da die wenigsten Macher im Okkulten Untergrund – gerade in Deutschland – einfach so in den Laden an der Ecke spazieren können, um dort die schwere Artillerie einzukaufen.

Also die Ärmel hochgekrempt und Kabel, Zangen, Stahlrohre und Haushaltschemikalien bereit gelegt. Lasst uns ein paar Bomben bauen.

BOMBENBAU: Leicht gemacht

Die eigentlichen 2 Probleme beim ungelerten Bombenbau sind, dass du zum Einen nicht weißt ob es funktioniert hat, bis du das Baby hochjagst und zum Anderen nicht merkst ob du einen Fehler gemacht hast, bis es zu spät ist. Improvisierter Bombenbau ist also keine Kleinigkeit.

In den folgenden Regeln wird aber -Schäuble bewahre!- nicht im Einzelnen darauf eingegangen, welche Verfahren der Explosivkörperherstellung wirklich wie erfolversprechend oder risikoreich sind. Wenn ihr als Spielgruppe gesteigerten Wert darauf legt, zwischen der Instabilität von Chlorid-, Schwarzpulver- oder Nitrobomben zu unterscheiden, könnt ihr das in eure Beschreibungen und Interpretationen gerne mit einbeziehen oder Modifikatoren für besonders instabile oder hochexplosive Stoffe vergeben.

Für den Zweck dieser Regeln spielen solche Erwägungen aber keine weitere Rolle, da sie auch für jene Gruppen, die auf ein schnelleres Spiel Wert legen verwendbar bleiben sollen.

„...den sie wissen nicht was sie tun.“

Grundlegend hängt der Erfolg natürlich zunächst davon ab, wie gut du weißt, was du da überhaupt tust. In den wenigsten Fällen wird in Unknown Armies ein ausgebildeter Sprengstoffmeister in ruhiger und professioneller Umgebung mit den richtigen Materialien und ohne Zeitdruck sein Feuerwerk zusammenbasteln. Spontane Rohrbombenbastelsitzungen auf dem Küchentisch liegen da schon eher im Bereich des zu Erwartenden. Trotzdem soll hier kurz auf beide Möglichkeiten eingegangen werden.

Die Fertigkeit „Sprengstoffexperte“

Wenn du eine spezialisierte Geistesfähigkeit „Sprengmeister“, „Bombenbau“, „Pyrotechniker“ oder ähnliches besitzt, bist du auf der relativ sicheren Seite. Entsprechendes Werkzeug, Materialien und Ruhe vorausgesetzt, bist du in der Lage, einzelne Sprengladungen bis zu einer Sprengkraft in Höhe deiner Fähigkeit zu bauen – und das mit einem einfachen Fertigkeitwurf, d.h. ohne würfeln zu müssen!

Aufgrund der sensiblen Natur von Sprengstoffen kann der Spielleiter aber darauf bestehen, dass du würfelst – einfach um zu sehen, ob du es mit einem

Pasch oder einer 100 versaust. Ansonsten sollte aber eigentlich alles klar gehen.

Versuchst du Sprengladungen zu bauen, die eine Sprengkraft über deiner Fertigkeit in „Bombenbau“ besitzen, stehst du unter Zeitdruck, hast nicht die richtigen Werkzeuge o.ä. musst du wie gewohnt einen ehrgeizigen Fertigkeitwurf ablegen.

Versuchst du besonders koordinierte Sprengungen vorzunehmen, also z.B. choreographierte Feuerwerke oder Gebäudesprengungen, musst du bei der Zündung nochmals auf „Bombenbau“ würfeln – die eigentliche Herstellung war dann vielleicht erfolgreich, aber die exakte Zündreihenfolge u.U. nicht.

Als spezialisierter Bombenbauer kannst du ausserdem mit einem weiteren Wurf auf deine Fertigkeit untersuchen, ob du einen Blindgänger oder Spätzünder gebastelt hast. Du kannst dann ungefähr die Hälfte des Materials für einen neuen Bauversuch nutzen. Frühzünder oder Fehlkonstruktionen bemerkst aber auch du erst durch die Zündung.

Zudem kannst du als erfahrener Bombenbauer eine Erschwernis auf deinen Wurf akzeptieren, um ein späteres Entschärfen zu erschweren (siehe „Sprengkörper entschärfen“).

Bombenbau mittels Fertigungsgebung

Charaktere ohne spezialisierte Bombenbau-Fertigkeit müssen sich auf Improvisation, eventuelles Nachschlagen und Anfängerglück verlassen. Mit einer verwandten Fertigkeit wie „Hobby-Chemiker“, „Feuerwerkskörpervertreter“ oder ähnliches darf mittels eines ehrgeizigen Fertigkeitwurfes versucht werden, Sprengsätze zu bauen (s.u.).

Selbst Charaktere die nur über die Fertigkeit „Allgemeinbildung“ verfügen, können sich entsprechende Nachschlagewerke oder einen Internetanschluss und etwas Extrazeit vorausgesetzt am Bombenbau versuchen.

Die Vorteile einer spezialisierten Fertigkeit gibt es aber für diese beiden Varianten nicht.

Ergebnisse des Bombenbaus

Es liegt im Ermessen des Spielleiters und seiner Gruppe, ob für jeden gebauten Sprengsatz einzeln gewürfelt werden soll. Evtl. kann der Spielleiter diesen Wurf verdeckt würfeln, aber das oder die Ergebnisse sollten in jedem Fall notiert werden.

Bei verschiedenen Ergebnissen bietet es sich an, zufällig auszuwählen, welcher Sprengsatz denn nun aus dem Sack gezogen wurde, z.B. durch Lose oder Auswürfeln.

Die möglichen Ergebnisse im Einzelnen:

- Wurf oder Pasch unter Fertigkeit:

Bombenbau erfolgreich

Alles bestens, der gewünschte Sprengsatz wurde hergestellt. Sachgemäße Handhabung vorausgesetzt, sollte es keine Schwierigkeiten geben.

- Wurf nur unter Attribut: Frühzünder

Es wurde ein Frühzünder produziert, der bei Gebrauch als Wurfgranate in der Hand des Anwenders explodiert, falls dieser seinen Angriffswurf nicht schafft.

Ansonsten ist die Bombe aber funktionstüchtig, nur etwas zu zündefreudig.

- Misslungener Wurf:

Blindgänger oder Spätzünder

Es wurde ein Blindgänger produziert. Wenn dein Wurf ein glatter Zehner (60, 70, 80, usw.) war, ist es ein Spätzünder, der 1W Kampfrunden nach der geplanten Zündung doch noch mit halber Sprengkraft explodiert.

-Misslungener Pasch: Fehlkonstruktion

Die Bombe ist eine Fehlproduktion und der Spielleiter hat alles Recht der Welt, dies zum Ungünstigsten der Anwender auszulegen.

Falls plausibel, explodiert die Bombe schon während der Herstellung. Ansonsten explodiert sie bei Gebrauch in jedem Fall frühzeitig und verletzt -falls es keine Fernzündung war- wahrscheinlich den Anwender. Ansonsten kann die Bombe im Grunde genommen hochgehen, wann immer der Spielleiter es für passend hält.

ENDLICH: Rumböllern

Bewegliche Ziele

Jeder kennt das von Sylvester. Nachdem die Böller endlich gekauft oder in mühsamer Arbeit zusammengebastelt sind, kann es keiner mehr erwarten endlich loszulegen. Besonders nicht die semi-debilen Nachbarn. Da wird einfach angesteckt und losgeworfen. So weit so gut. Aber was, wenn du wirklich etwas treffen willst – deinen Nachbarn zum Beispiel?

Wenn du mit deiner selbst gebastelten Granate Herrn Müller von Nebenan sprengen willst, musst du zuerst einmal deinen Böller startklar machen und dann in der nächsten Runde einen Wurf auf Sportlichkeit hinlegen. Falls du einen besseren Wert in einer anderen passenden Fertigkeit besitzt (z.B. „Weitwurf“ oder „Zeitsoldat“) oder „Handgemenge“ deine Obsession sein sollte, darfst du auch das benutzen (siehe „Gegenstände werfen“ im UA GRW S. 62).

Der Spielleiter kann natürlich, je nach Entfernung und Situation, noch weitere Modifikatoren auferlegen. Außerdem sollte klar sein, dass der Explosionsradius auch für dich und alle anderen Beistehenden gilt – halt also besser Abstand.

Je nach Sprengkörper explodiert dieser sofort bei Aufprall (durch Zerbersten bzw. Erschütterung), zwei Runden nachdem er scharfgemacht wurde (Zeitzünder) oder eine Runde nachdem er losgelassen wurde (Totmannschalter).

Fahrende Ziele

Für den Fall, dass du auf die Idee kommen solltest, die dich nach dem Anschlag auf Herrn Müller verfolgenden Polizeiwagen mit einer Kostprobe selbstgebastelter Rohrbomben zu beglücken, verhält es sich genau so wie mit anderen beweglichen Zielen. Allerdings hier mit der Ausnahme, dass nur erfolgreiche Pässe als „im Explosionsradius“ zählen. Einfache erfolgreiche Würfe reichen nicht aus, einen fahrenden Wagen mit Granaten „hochzujagen“. Dafür muss der Fahrer eines erfolgreich (selbst ohne Pasch) mit Sprengkörpern beworfenen Fahrzeugs aber in jedem Fall eine entscheidene Fahrenprobe bestehen um nicht eine Wagenlänge zurückzufallen bzw. im Falle eines direkten Treffers mittels Pasch sogar einen Unfall zu bauen – zusätzlich zum im letzteren Fall anfallenden Schaden.

Festinstallierte Sprengladungen

Warum hochexplosive Stoffe durch die Gegend werfen, wenn man sie genau so gut fest montieren kann? Für die Montage von Sprengmitteln kann je nach Komplexität so ziemlich alles von einem ehrgeizigen Wurf auf „Sprengmeister“ bis zu gar keinem Wurf für das Einschrauben einer mit Nitroglycerin vollgespritzten Glühbirne anfallen. Das ist gänzlich durch die Situation und den Sprengsatz bedingt. Im letzteren Fall sollte man z.B. nur nicht vergessen, auf keinen Fall das Licht einzuschalten, da sonst das Nitro in der Glühbirne gezündet wird.

Sprengsätze werfen

Wenn du mit einem Pasch erfolgreich bist, hast du es irgendwie geschafft, die Granate direkt unter Herrn Müllers Allerwertesten zu platzieren. Herr Müller erleidet Zentrums- sowie evtl. Schrapnellschaden.

Beistehende, die nach Ermessen des Spielleiters nah genug sind, um sich im Explosionsradius zu befinden, erleiden Schaden in Höhe der Sprengkraft, sowie evtl. Schrapnellschaden.

Wenn du erfolgreich bist, ist alles klar. Herr Müller befindet sich im Explosionsradius und erleidet Schaden in Höhe der Sprengkraft, sowie evtl. Schrapnellschaden. Beistehende, die nach Ermessen des Spielleiters nah genug sind, ebenso.

Wenn du nicht erfolgreich bist, schmeißt du deine Granate daneben und Herr Müller befindet sich -soweit wie möglich- die Summe deines Wurfes in Metern vom Explosionsradius entfernt. Evtl. Schrapnelle erwischen ihn vielleicht noch, aber das war's auch.

Wenn deine Granate allerdings ein Frühzünder war, hast du jetzt ein Problem, da die Granate noch in deiner Nähe hochgegangen ist und du dich jetzt im Explosionsradius befindest.

Wenn du deinen Wurf mit einem Pasch verpatzt oder die Granate eine Fehlproduktion ist, sieht es noch schlechter aus. Jedenfalls befindest du dich im direkten Explosionszentrum und erleidest Zentrumschaden sowie -du hast es wahrscheinlich geahnt- evtl. Schrapnellschaden.

Wenn die Bombe erst in der nächsten Runde explodiert, hast du aber noch Zeit zu reagieren – siehe DUCKEN UND BEDECKEN!

Für Fortgeschrittene: Deo-Flammenwerfer und die Bierkasten-Stalinorgel

Natürlich ist es möglich, neben den Sprengkörpern auch die dazugehörigen „Auslieferungssysteme“ oder andere Explosivwaffen selbst zu basteln. Dies läuft nach denselben Regeln wie für die Herstellung von Sprengkörpern ab, erfordert aber u.U. andere spezialisierte Fertigkeiten.

Mit dem Ergebnis kann dann entweder direkt mit „Handgemenge“ (Spraydose mit Feuerzeug, o.ä.) oder „Feuerwaffen“ (Kartoffelkanonen, Raketenwerfer usw.) attackiert werden.

Bei Explosivwaffen die Sprengkörper verschießen, verursachen alle direkten Treffer Schaden in Höhe der doppelten Sprengkraft. Vergiss nur nicht, dass wir nicht im Kriegsgebiet sind.

Du Rambo.

DUCKEN UND BEDECKEN: Verhalten im Ernstfall

Zu aller erst: Ruhe bewahren!

Klingt einfacher als es ist. Mit einer potentiell tödlichen Explosion konfrontiert zu werden, ist zunächst einmal ein Stresswurf der Stufe 3. Wenn du den Stresswurf versammelst, hast du glücklicherweise immer noch die Option der Flucht, was in dieser Situation wahrscheinlich ohnehin das Vernünftigste ist.

In Deckung: Explosionen ausweichen

Als lebenshungriger Fußlatscher kannst du versuchen, deine Distanz zur Explosion mittels eines Ausweichenmanövers zu vergrößern. Je nach Größe der Explosion kann dies mehr oder minder erfolgreich ausgehen. Vielleicht erhöht es nur deinen Abstand um ein paar Meter aber bei guten Deckungsmöglichkeiten könnte es dich sogar vor allem Schaden bewahren.

Das kommt auf die Umgebung, Sprengkraft und Explosionsgröße an und ist letztendlich Spielleiterentscheidung.

Sprengkörper wegwerfen

Wenn um dich herum eine scharfe Granate rumkullert, kannst du versuchen, den Sprengkörper zu fangen bzw. aufzuheben und wegzuworfen. Das erfordert zum Einen, dass der Sprengkörper nicht sofort bei Aufprall explodiert und zum Anderen einen erfolgreichen Wurf auf „Sportlichkeit“. Versaust du es, erleidest du jetzt Zentrumsschaden. Glückwunsch.

Wenn es aber klappt, gelingt es dir hoffentlich den Sprengkörper so weit weg zu schaffen, dass du nicht mehr im Explosionsradius bist.

Ein Königreich für einen sprengsicheren Container oder Wäscheschacht.

Totmannschalter

Manche Granaten und Zünder funktionieren so, dass sie erst dann zünden, wenn ein Griffschalter wieder losgelassen wird. Dies erlaubt, eine Granate

eine Weile entschert durch die Gegend zu tragen, bevor man sie wirft. Die Mechanik ist zum anderen aber auch bei Amokläufern, Selbstmordattentätern und Filmhelden beliebt, um Explosionen mit ihrem Ableben zu synchronisieren.

Sprich, sobald sie überwältigt werden und den Schalter loslassen, geht die Bombe los.

In so einem Fall hilft nur das behände Zugreifen und Festhalten des Schalters, wozu wieder ein Wurf auf „Sportlichkeit“ o.Ä. abgelegt werden sollte – ausreichende Nähe vorausgesetzt. Falls es misslingt, fällt auch hier Schaden in Höhe der doppelten Sprengkraft für den Versuchshelden an. Ansonsten explodiert der Sprengsatz ganz normal.

Sprengkörper entschärfen

Um einen Sprengkörper zu entschärfen, ist ein Wurf auf eine entsprechende spezialisierte Sprengstofffähigkeit wie „Bombenbau“ erforderlich. Ohne eine solche Fähigkeit ist eine Entschärfung nur mit Anleitung z.B. per Funk möglich. In diesem Fall würfeln sowohl der Anweisende auf seine Fähigkeit und der Ausführende auf Allgemeinbildung oder evtl. eine andere passendere Fähigkeit und es sollten besser beide erfolgreich sein.

Ein Bombenbauer kann versuchen, die spätere Entschärfung seines Babys zu erschweren, indem er auf seinen Wurf beim Bau eine Erschwernis bis maximal 30 auf sich nimmt.

Diese Erschwernis muss dann auch beim Entschärfen überwunden werden.

Wenn das Entschärfen schiefeht, explodiert die Bombe natürlich. Der Entschärfende nimmt dann Zentrumsschaden.

Wenn nichts mehr hilft: die Bombe reiten

Als letzte heldenhafte Option hast du natürlich immer noch die Möglichkeit, dich auf den Sprengkörper zu werfen. Das ist zwar deinem eigenen Überleben nicht gerade zuträglich, kann aber andere retten. Als Held in spe musst du dafür, wenn die Situation nicht äußerst schwierig ist, eigentlich keinen Wurf mehr ablegen. Wenn du den initialen Stresswurf (s.o.) überstanden hast, ist es letztlich deine freie Entscheidung dich auf die Bombe zu werfen.

Viel Zeit zum Überdenken wird dir ohnehin nicht bleiben, denn du erleidest jetzt Zentrumsschaden. Die Beistehenden werden nur noch von einer äußerst abgeschwächten Druckwelle getroffen – von der Sprengkraft wird hierfür dein Körperattribut abgezogen.

REST IN PIECES: Explosionsschaden

Jeder Sprengsatz hat potentiell drei verschiedene Möglichkeiten dich zu töten, die von 3 verschiedenen Attributen beschrieben werden:

1. Die Druckwelle: Explosionsradius und Sprengkraft

Befindest du dich im Explosionsradius, erhältst du Schaden in Höhe der Sprengkraft. Simpel. Druckwellen würfeln nicht.

2. Die Splitter: Schrapnelldichte

Eine eher abstrakt zu nennende Einschätzung der Anzahl der Splitter, die der Sprengsatz in die Umgebung schleudert. Manche Sprengsätze entfalten erst hierdurch ihre volle Schadenswirkung und werden hierfür extra mit großen Mengen an Nägeln und Ähnlichem dekoriert.

Die Schrapnelldichte sinkt für jeden Meter den man sich vom Explosionszentrum entfernt um 2 und wird ansonsten als Schusswaffenangriff behandelt, d.h. dass die verbliebene Schrapnelldichte als Fertigkeitwert herhält. Allerdings mit der Ausnahme, dass JEDER Pasch als erfolgreicher Treffer gilt, selbst wenn dieser über der verbliebenen Schrapnelldichte liegt.

Das heißt praktisch, dass du deine doppelte Entfernung zur Bombe von der Schrapnelldichte abziehst und dann würfelst. Würfelst du unter der verbliebenen Schrapnelldichte, erleidest du Schusswaffenschaden. Würfelst du irgendeinen Pasch, erhältst du das Ergebnis als Schusswaffenschaden. In jedem anderen Fall hast du Schwein gehabt.

Ansonsten reduzieren sowohl Splitterschutzwesten als auch kugelsichere Westen den Feuerwaffenschaden zu Nahkampfschaden. Die unglücklichen Pässe werden aber nur durch diese fieschen Ganzkörperanzüge aufgehalten, die Bombenentschärfer so gerne tragen.

Schrapnellschaden kann natürlich auch gerade dann auftreten, wenn du dich noch innerhalb des Explosionsradius' befindest, er ist also zusätzlich zum Schaden durch die Druckwelle.

3. Das Feuer: Brandschaden

Wenn ein Sprengsatz Brandschaden verursacht, gilt jeder im Explosionsradius als angezündet. Jeder Entzündete erleidet dann in jeder folgenden Runde den angegebenen Brandschaden, bis er erfolgreich gelöscht wurde. Die Schwierigkeit des Löschens hängt ganz von der Intensität des Brandes und der verwendeten Methode ab.

Nur am Boden wälzen ist meist weniger effektiv als ein Feuerlöscher, eine Löschdecke, ein Swimming Pool o.ä.

Sprengkörperertabelle

Sprengsatz	Explosionsradius	Sprengkraft	Schrapnell-dichte	Brand	Anmerkungen
Dicker (illegaler) Böller	0,5	5	- (2)	-	Legale Böller haben keine Schrapnelldichte; nur Pässe beeinflussen Fahrtenproben
Molotowcocktail	1,5	-	-	NK	Geworfen: zus. NK Schaden bei Aufprall
Benzinkanister	2,5	25	-	NK	-
Spraydosenflammenwerfer	1	10	-	1	Als Waffe: Sprengkraft sinkt mit Munitionsverbrauch
Flammenwerfer	2,5	30	10	NK	Als Waffe: Sprengkraft sinkt mit Munitionsverbrauch
Bühnenrauchblitz, Flammensäule	2	-	-	-	Im Explosionsradius: Initiativverlust; im Zentrum 1 Brandschaden pro Runde
Blendgranate	5	5	-	-	normaler Initiativverlust; im Zentrum 1 Brandschaden pro Runde
Handgranate	5	50	10	-	-
Splittergranate	5	50	50	-	-
Sprengrahmen	2 (gerichtet)	20	5	-	Wird von Spezialkommandos zum Freisprengen von Eintrittsöffnungen in Betonwände benutzt.
Motorradtank	2,5	15	20	NK	z.B. durch Spruch oder Manipulation, im bzw. auf dem Fahrzeug: Zentrumsschaden
Autotank	5	25	40	NK	z.B. durch Spruch oder Manipulation, im bzw. auf dem Fahrzeug: Zentrumsschaden
Rohrbombe	5-10	20-30	10-20	-	Werte: Kleine - Große Rohrbombe
Nagelbombe	5-10	20-30	50-80	-	Werte: Kleine - Große Rohrbombe
Glühlampe (vollgespritzt mit Nitroglyc.)	10	75	-	-	Nur elektrische Zündung (Lichteinschalten)
Dynamitstange	10	75	-	-	-
Mörser- oder Raketensprengkopf	15	100	50	-	Wird mit schweren Waffen verschossen.
Plastiksprengstoff (pro kg)	20	150	-	-	Nur elektrische Zündung

Abkürzungen & Erklärungen:
 Initiativverlust =>
 NK => Nahkampfschaden, die geworfenen Würfel werden im Ergebnis zusammengezählt (z.B. 9+1=10).
 FW => Feuerwaffenschaden, die geworfenen Würfel zeigen das Ergebnis an (z.B. 9,1=91)

Explosivwaffentabelle

Waffe	Fert.	Schaden	Max. Schaden	Brand	Kapazität	Anmerkungen
Spraydosenflammenwerfer	NK	NK+3	-	1	10	Als Bombe: Sprengkraft wird als Munition verbraucht
Flammenwerfer	FW	FW	30	NK	30	Als Bombe: Sprengkraft wird als Munition verbraucht
Sylvesterraketengorgel	FW	NK	-	-	nach Bauart	Nur für Sperrfeuer verwendbar, feuert Salven
Kartoffelkanone	FW	NK+3	-	-	1	Verschiesst dicke Kartoffeln mittels Druck
Raketenerwerfer	SW	Sprengkopf	-	-	1	Bei Treffer: Zentrumsschaden mit Sprengkopf
Mörser	SW	Sprengkopf	-	-	1	Indirektes Feuer, keine direkten Treffer
Bogen/Armbrust	Bogen	NK+6	-	- (max. 1)	1	Erhältlich in versch. Formen und Grössen
Rambobogen	Bogen	Granate	-	-	1	Bogen o. Armbrust mit speziellen Pfeilen

NK => Nutzung mit „Handgemenge“ bzw. Nahkampfschaden
 FW => Nutzung mit „Feuerwaffen“ bzw. Feuerwaffenschaden
 SW => Nutzung nur mit „Schwere Waffen“
 Bogen => Nutzung mit „Bogenschiessverein“ o.ä., sowie Feuerwaffen falls Obsessionsfertigkeit

Besonders widerlich sind Brände die sich mit Wasser nicht löschen lassen und bei Kontakt mit Luft sofort wieder aufflammen – z.B. Napalm mit dem auch gern Flammenwerfer befüllt werden.

Zentrumsschaden

Befindest du dich im Zentrum der Explosion, sitzt du also auf der Bombe, hältst sie in Händen oder Ähnliches, erleidest du Zentrumsschaden. Das tut meistens ziemlich weh und bedeutet, dass du Schaden in Höhe der doppelten Sprengkraft nimmst. Zusätzlich zum evtl. Schrapnellschaden.

Initiativverlust: Taubheit durch die Druckwelle

Nicht tödlich aber immernoch markerschütternd erleidet jeder der sich im verdoppelten Explosionsradius eines Sprengkörpers aufhält durch die Druckwelle der Explosion Initiativverlust (platzende Trommelfelle u.ä.).

Die Opfer fallen in eine eigene 3. „Initiativrunde“ zurück, kommen also noch nach allen anderen nicht Betäubten (selbst jenen die ihren Initiativwurf versaut haben) in ihrer eigenen Initiativreihenfolge an die Reihe.

Wer sich aktiv auf die zu erwartende Druckwelle vorbereitet, also die Augen schliesst, die Ohren zuhält und den Mund zum Druckausgleich öffnet, kann diesem Effekt aber entgehen, der ansonsten bis zur Heilung der Trommelfelle anhält.

Sprengsätze zusammenbinden

Was passiert, wenn du mehrere Sprengsätze zusammenbindest und zusammen explodieren lässt? Für Sprengkraft, Schrapnellichte und Explosionsradius nimmst du jeweils den grössten Wert und addierst die Hälfte der Werte der zusätzlichen Sprengkörper. Vergiss nicht in Deckung zu gehen.

Permanenter Schaden:

Verkrüppelungen durch Sprengsätze

Verkrüppelungen sollten bei Schäden durch Sprengsätze ab 50 Punkten auftreten, sowie immer dann, wenn ein Sprengsatz direkten Körperkontakt bei der Explosion hat.

Selbst wenn das Opfer den direkten Schaden überlebt, kann dann noch festgelegt werden, ob Hände oder andere Körperteile verkrüppelt wurden. Diese Verletzungen könnten dann z.B. zu einem Attributsverlust in einem plausiblen Attribut in Höhe der Summe des Schadens

(z.B. $1+9=10$, $9+9=18$) führen. (Siehe: UA GRW S.69 „Permanenter Schaden“)

Okkulte Explosionen

Es folgen ein paar Ideen für Zaubersprüche und Rituale, mit denen auch Adepten und Thaumaturgen noch etwas zum allgemeinen, explosiven Chaos beitragen können.

Explosive Zaubersprüche

Bibliomantie: Zauber: Privates Tagebuch

Kosten: 1 Starke Ladung (zusätzlich zu denen des Spruches)

Auswirkungen: Dieser Zauber transformiert ein vom Bibliomanten mittels „Bücherverbrennung“ präpariertes Buch so, dass der gespeicherte Spruch ausgelöst wird, sobald es geöffnet wird.

Hierfür müssen neben der starken Ladung für die Transformation zusätzlich noch die Ladungen für den gespeicherten Spruch aufgebracht werden.

Wer nach dem Öffnen zuerst in das Buch hineinsieht, wird dann das Opfer des Spruches. Schaut innerhalb einer Kampfrunde nach dem Öffnen niemand hinein, verfällt der gespeicherte Spruch ohne Wirkung, aber selbst ein streifender Blick genügt, um Opfer des Schadenszaubers zu werden.

Es kann allerdings immer nur ein Opfer pro Buch geben.

Einige Bibliomanten haben diesen Spruch genutzt, um ihre Bibliothek mit Fallen zu bespicken, die allzu neugierige ungebetene Besucher zurechtweisen sollen, während andere den Zauber genutzt haben, um ihren Konkurrenten auf direkterem Wege Eines auszuwischen ohne selbst zugegen sein zu müssen.

Dipsomantie:

Angriffszaubervariante: Feuerspucker

Kosten: 1 Schwache bzw. 1 Starke Ladung

Auswirkungen: Diese Variante des dipsomantischen Angriffszaubers erlaubt es, eine Feuerspuckereinlage mit einem hochprozentigen Getränk und einer Zündquelle hinlegen.

Weder Getränk noch Zündquelle müssen ausreichend brennbar oder entzündend genug sein, um dies ohne Magie durchzuführen. Das Getränk muss nur unter die Beschreibung „hochprozentiges“ fallen und die Zündquelle eine offene Flamme oder Funken zur Verfügung stellen.

Kräuterschnaps und ein Feuerzeug, das noch Funken sprüht, sind also z.B. völlig ausreichend. Die Schnapsdrossel verursacht den normalen Schaden für Schadenszauber, allerdings gilt ein erfolgreich getroffenes Ziel nach der Attacke als brennend und wird dadurch -wenn nicht gelöscht- weiterhin Schaden nehmen.

Schwache Feuerspuckerzauber verursachen 1 weiteren Schadenspunkt pro Runde, starke Feuerspuckerbrände verursachen die Summe der ursprünglich geworfenen

Würfel pro Runde - beide Effekte können mittels Löschversuchen aufgehalten werden.

Der Dipsomant nimmt durch das Manöver selbst keinerlei Schaden, kann aber, wie jeder andere auch, durch eventuell entstehende Brände verletzt werden.

Der dipsomantische Schadensbonus gegen Betrunkene gilt bei dieser Schadenszaubervariante übrigens nicht.

Anmerkung: Diese Variante des dipsomantischen Schadenszaubers kann als „persönlicher Angriffszauber“ (siehe UA GRW S. 144) ab einer Magiefertigkeit von 85% oder anstatt des normalen Angriffszaubers der Dipsomanten gewählt werden. Im letzteren Fall könnte ein Dipsomant dann später den normalen Angriffszauber seiner Schule als „persönlichen Angriffszauber“ wählen. Beide Varianten zu beherrschen, ohne eine Magiefertigkeit von mindestens 85% zu besitzen, ist aber nicht möglich.

Uhrmacher: Schrapnellwecker

Kosten: 1 Schwache Ladung für 10 Punkte Schrapnelllichte

Auswirkungen: Hierbei handelt es sich um eine zusätzliche Eigenschaft, die Uhrmacher ihren Werken hinzufügen können. Natürlich können so Uhrwerke auch ausschließlich zum Zweck gebaut werden, um in einer sirrenden Wolke von Splittern zu explodieren.

Ein Uhrwerk mit der Eigenschaft „Schrapnellwecker“ kann bei einer vorher definierten Be-

dingung oder bei Bewusstsein auch auf eigenen Wunsch explodieren und verursacht dann bei den Umstehenden Schrapnellschaden mit der bei Bau des Uhrwerks festgelegten Schrapnelllichte (siehe Explosionschadensregeln). Das Uhrwerk geht dabei natürlich unwiederbringlich zu Bruch. Für jeweils 10 Punkte Schrapnelllichte wendet der Uhrmacher hierfür einfach eine zusätzliche Schwache Ladung beim Bau des Uhrwerks auf. Bei einigen Uhrmachern sind handliche „kluge Bomben“ besonders beliebt, die sich selbstständig auf ihr Ziel zubewegen und bei Kontakt explodieren.

Videomantie: Explosive Cerealien / Alarm für Cobra 11

Kosten: 2 Schwache Ladungen

für Cornflakes, Föhne usw.;

4 Starke Ladungen für Autos u.ä.

Auswirkungen:

Diese zwei -aufeinander aufbauenden- Zauber sind in der Lage, spontane Explosionen bei Kleinfahrzeugen (Autos, Sportflugzeugen, Booten usw.) und Kleingerätschaften (Bildschirme, Mikrowellen, u.ä. sowie gefüllten Pappschachteln von Frühstücksflocken) auszulösen.

Allerdings ist hierfür immer noch ein grundlegender Anlass nötig. Ein Auto müsste also einen Unfall bauen, eine Frühstücksflockenschachtel herunterfallen, ein Toaster benutzt werden, ein Rechner mit Cola übergossen werden o.ä.

Für Umstehende ist der Schaden durch explodierende Frühstücksflocken oder Elektrogeräte übrigens zu vernachlässigen, allerdings kann sich der ausgelöste Brand durchaus weiter ausbreiten.

Bei einem Fahrzeugunfall unter diesem Zauber haben die Insassen 10 Runden Zeit, das Wrack zu verlassen bevor es explodiert. Da dieser Zauber die Realität an die Filmrealität anpasst, explodiert der Wagen aber natürlich spätestens dann sofort, wenn alle den Explosionsradius verlassen haben.

Um ein Fahrzeug hochgehen zu lassen, kann es aber auch beschossen werden. Jeder Pasch der ein Fahrzeug trifft, das unter diesem Zauber steht, lässt es sofort explodieren.

Für Schadenswerte explodierender Fahrzeuge siehe auch die Explosionsregeln in diesem Band. Die Zusammenfassung fällt aber leicht: die Insassen sterben wahrscheinlich.

Schadenszauber zum Auslösen von Explosionen

Für Urbanomanten und Annihilomanten ist es eigentlich kein Problem, mittels ihrer Schadenszauber Unfälle bzw. Feuer zu verursachen, die eine oder mehrere Explosionen nach sich ziehen. Alles, was es dafür braucht, ist eine geeignete Umgebung und etwas Glück.

Annihilomantie hat mit „Feed the Fire“ zudem noch ein äußerst garstiges Stück im Arsenal, wenn es zu Explosionen kommt.

Mögliche Effekte wären, dass Explosionen unter Einfluss dieses Spruches Gebäude leichter einstürzen lassen, zusätzliche Schrapnelllichte durch

Archetyp Feuerläufer

Fakire, Feuerschlucker, Feuerwehrmänner, Hexenverbrennungen, Brandopfer oder die Feuer- und Wasserprobe der Freimaurer - Menschen die durch's Feuer gehen haben seit jeher eine Faszination auf ihre Mitmenschen ausgeübt. Die Quintessenz dieses Bildes ist der Archetyp des Feuerläufers.

Einige Gelehrte des Okkulten Untergrundes behaupten sogar, es sei einer der ursprünglichsten, noch bewahrten Archetypen neben der Mutter und dem Krieger. Entstanden, als der urzeitliche Mensch das Feuer entdeckte. Andere sehen in ihm nicht mehr als eines der Spiegelbilder des Kriegers - wie auch den Mann ohne Meister, den Henker und andere.

In jedem Fall kann der Feuerläufer auf eine lange symbolische Geschichte und einige interessante Transformationen zurückblicken. Während seine ursprünglichste Bedeutung des Menschen, der unversehrt durch offenes Feuer geht, nach wie vor seine Gültigkeit hat, hat sich die Definition des Feuers im Laufe von wenigen hundert Jahre auf das „Feuer“ durch Schusswaffen ausgeweitet. Soldaten, an denen Maschinengewehrsalven wirkungslos vorbeisurren, sind heute ebenso eine gültige Auslegung des Archetyps wie selbstaufopfernde Bodyguards, Feuerwehrleute und auf der anderen Seite sogar pyromanische Brandstifter.

Denn der Archetyp des Feuerläufers war immer schon sowohl Held wie Schurke, Segensgeber wie Brandstichter und Prometheus wie Satan.

Tabus

Der Feuerläufer darf niemals offen Furcht vor dem Feuer zeigen. Er darf Furcht fühlen und er darf sich vorbereiten, bevor er in das Feuer geht. Aber er darf niemals davor zurückschrecken, sich dem Feuer auszusetzen.

Außerdem lässt der Feuerläufer nie zu, dass jemand anders an seiner statt dem Feuer ausgesetzt wird. Wenn es ihm also möglich ist, muss er andere aus dem Feuer retten. Angeblich existiert auch eine finstere Auslegung des Archetyps, die es verbietet, irgendjemanden aus dem Feuer entkommen zu lassen.

Symbolik

Brennende Häuser, Feuer, glühende Kohlen, Scheiterhaufen und Gewehrfeuer sind, was den Feuerläufer definiert. Feueräxte, Brandnarben, Atemmasken, Barfüßigkeit aber auch der klassische Ohrstecker der Personenschützer und unbeschädigte aber bereits abgefeuerte Gewehrpatronen sind seine Symbole.

Masken

Sankt Florian, Sankt Laurentius (Christlich), Lucifer (Römisch/Satanistisch), Prometheus (Griechisch) und Ogoun (Vodoun).

Popkulturell gesehen auch Siegfried in Wagners „Nibelungenring“ sowie Clint Eastwood in „In the Line of Fire“

„Laurentius gilt als Patron aller, die mit Feuer zu tun haben, also auch der Köche. Diese pflegen einen eigenen Zunftorden, die Laurentius-Bruderschaft, und nennen sich Laurentius-Ritter. Jedes Jahr um den 10. August herum treffen sich an die tausend Köche in einer anderen Stadt in Deutschland.“ (Quelle: Wikipedia)

Mögliche Historische Avatare

Der römische Kaiser Nero, der für die Erweiterung seines Palastes angeblich Rom anzündete, ist das klassische Beispiel für die dunkle Seite dieses Archetyps.

Zudem waren wohl zumindest einige der Söldner, die im 30-jährigen Krieg vom Kugelhagel verschont blieben und daher als „gefroren“ galten, Feuerläufer. Ebenso gelten mehrere Hexen, Märtyrer und Hexenverbrenner als mögliche Avatare dieses Archetyps.

Im Okkulten Untergrund hält sich zudem das Gerücht, dass der derzeitige Vertreter des Feuerläufers im Unsichtbaren Rat im Zuge des 11. Septembers aufgestiegen sei. Was aber natürlich auch über ein Dutzend anderer Archetypen erzählt wird.

Gaben

1%-50% Der Feuerläufer muss keine Stresswürfe mehr ablegen, die direkt durch Feuer verursacht werden. Sein Geisteszustand ändert sich dadurch nicht, er wird einfach nicht beeinflusst.

Allerdings gilt dies nur bis zu einer Stufe, die der Zehnerstelle seines Avatarwertes entspricht. Ein Feuerläufer mit einem Avatarwert von 54% könnte also Stresswürfe durch Feuer, Explosionen und Schusswaffen bis zur Stufe 5 ignorieren. Seine gesamte Familie im Feuer verbrennen zu sehen (Stresswurf Stufe 10), wäre aber auch für ihn zuviel und er müsste diesen Stresswurf normal würfeln. Außerdem erleidet der Feuerläufer keinen Initiativverlust mehr durch Sperrfeuer, Explosionen oder ähnliche Effekte wie z.B. Stichflammen in einem brennenden Haus. Er kann nach wie vor durch Sperrfeuer verletzt werden, nur die Furcht davor geht ihm verloren.

51%-70% Auf dieser Stufe entwickelt der Feuerläufer eine wirkliche Resistenz gegen Feuerschaden. Wenn er Schaden durch Feuer, Explosionen oder Schusswaffen erleiden sollte, darf er auf seinen Avatarwert würfeln. War der Wurf erfolgreich und höher als der zu erleidende Schaden, bleibt der Feuerläufer gänzlich unversehrt. Liegt der Schaden über seinem Wurf oder war sein Avatarwurf nicht erfolgreich, erleidet er aber den vollständigen Schaden. Die Anwendung dieser Gabe erfordert keinerlei Aktion, sondern ist ein automatischer Effekt.

71%-90% Der Feuerläufer besitzt nun einen Sinn dafür, was das Feuer als nächstes tun wird. Einmal am Tag darf er auf seinen Avatarwert würfeln und bei Erfolg eine Kampfrunde weit in die Zukunft blicken.

Hierbei nimmt er alle Auswirkungen durch Feuer bei einer bestimmten Verhaltensweise wahr, also z.B. ob er verbrannt werden würde, wenn er durch eine Tür geht oder ob ein Attentäter ihn oder seinen Schützling erschießen wird. Wenn der Feuerläufer sich entschließt, dem angedachten Weg zu folgen, spielt sich alles genau wie in seiner Vision ab. Praktisch werden also die für die Vision relevanten Teile der nächsten Kampfrunde durchgespielt und treten dann in Effekt. Wenn er allerdings irgendetwas ändert, wird wieder alles neu ausgewürfelt. Allerdings sieht der Feuerläufer nie, ob ihn jemand mit einem Messer niederstechen wird. Nur Effekte durch das Feuer sind für ihn sichtbar.

91% Der Feuerläufer wird zum Lebensretter. Er kann seine Schadens- und Stresswurfresistenz auf eine weitere Person ausweiten, zu der er direkten Körperkontakt hält. Für die Schadensresistenz wird hierbei für beide einzeln gewürfelt, es kann also sein, dass der Schützling des Feuerläufers verschont bleibt, während er selbst Schaden nimmt. Die dunkle Auslegung des Archetyps soll auf dieser Stufe angeblich stattdessen in der Lage sein, Verbrennungen, die anderen in seiner Gegenwart zugefügt werden, kurzzeitig der eigenen Lebenskraft hinzuzuführen.

(jdh)

Trümmerteile erhalten, für bereits vorhandene Schrapnelllichte FlipFloppe oder bei Brandschaden den höheren Würfel zweimal zählen können. Die genaue Interpretation liegt aber natürlich beim Spielleiter.

Wissenzauber und Bombenbau

Mehrere magische Schulen und Archetypen haben Effekte in ihrem Repertoire, die es ihnen ermöglichen, sich kurzzeitig geistige Fähigkeiten anzueignen, die sie eigentlich nicht besitzen. Diesen Brainbugs sollte es also leicht möglich sein, mit konventionellen Mitteln, ein paar Ladungen und etwas Glück Sprengkörper zu basteln, vor denen sich auch mächtige Macher noch in Acht nehmen sollten.

Natürlich sollten das auch die Bombenbauer.

Bibliomanten; „Der Umschlag täuscht“ (UA GRW S. 152)

Schon mal einen Wecker mit diesem Zauberspruch als tickende Zeitbombe oder eine zusammengerollte Zeitung als Dynamitstange erscheinen lassen? Nein?

Solltest du probieren, ist ein Heidenspaß.

Explosive Rituale

Internet Killed the Video Star

Kraft: Schwach

Kosten: mindestens 1 Schwache Ladung

Effekt:

Verzaubert eine DVD, die dann beim Abspielen pro schwache Ladung, die bei Herstellung aufgewendet wurde, einen genutzten Fernseher implodieren lässt. Hierfür muss mindestens eine Warnmeldung komplett abgespielt werden (ca. 10 Sekunden) und es können nur Monitore attackiert werden, auf denen das Video läuft.

Wird das Ritual ohne das Aufwenden von Ladungen durchgeführt, explodiert nur ein Röhrenbildschirm. Plasmabildschirme, LCDs usw. sind übrigens nicht betroffen.

Rituelle Handlung:

Für diesen Ritus muss eine DVD vollständig mit illegal aus dem Internet heruntergeladenen Warnhinweisen vor dem Raubkopieren bespielt werden. Es empfiehlt sich DVDs mit einem möglichst geringen Fassungsvermögen zu nutzen, denn jeder Warnhinweis muss hierbei aus einem anderen Film stammen.

Auf das Cover muss dann mit einer Tinte die aus abgebrannten Celluloid hergestellt wurde einmal der Text eines solchen Warnhinweises entgegen dem Uhrzeigersinn spiralförmig vollständig ausgeschrieben werden.

Anmerkungen:

Niemand weiß genau, woher dieses Ritual stammt, manche behaupten, es wäre eine postmoderne Adaption eines uralten Fluches. Andere meinen, allein das Spannungsfeld zwischen den zwei streitenden Massenmedien hätte diesem Ritual zur Wirksamkeit

verholfen und es wäre zufällig von ein paar bekifferten italienischen Studenten entdeckt worden. Wieder andere wähen dahinter eine Verschwörung der Elektronikindustrie.

Fest steht, dass das Ritual für Videomanten eine ziemliche Pest ist.

Zielsicherheit des Robin Hood/Rambo

Kraft: Stark

Kosten: 1 Starke Ladung

Effekt: Entsprechend der „Tapferkeit des Samson“ (UA GRW S.123) allerdings ist die unterstützte Fertigkeit „Bogenschießen“ bzw. die jeweils genutzte Fertigkeit.

Trotz aller entsprechenden Versuche lässt sich der Effekt des Rituals scheinbar nicht auf andere Feuerwaffen übertragen.

Rituelle Handlung: Zieh dich an wie Errol Flynn in „Die Abenteuer des Robin Hood“ inklusive des albernen Hutes und der Strumpfhosen oder wie Sylvester Stallone in „Rambo III“ einschließlich des Kopftuches und der Muskelpakete. Wenn dir die Muskelpakete abgehen, musst du improvisieren. BodyMakeUp oder Muskelmannanzug sollen aber beide schon funktioniert haben.

Ziehe dann das gesamte Band aus einer Videokassette des entsprechenden Filmes und wickle sie eng um deine Unterarme und den verwendeten Bogen. Fang an auf Leute zu schießen.

Anmerkungen:

Eine weitere Variation der gefürchteten und belächelten „Tapferkeit des Samson“ - besonders effektiv in Kombination mit explosiven Pfeilspitzen. Funktioniert angeblich auch mit den Figuren von Kevin Costner in „Robin Hood: König der Diebe“ und Arnold Schwarzenegger in „Predator“.

Heilige Handgranate

Kraft: Stark

Kosten: 2 Starke Ladungen

Effekt:

Das Ritual präpariert einen einzelnen Sprengkörper so, dass bei Explosion seine gesamte Sprengwirkung scheinbar ausbleibt, in Wirklichkeit allerdings hinter den Schleier gelenkt wird. Dämonen, Astrale Parasiten und andere dort lebende Kreaturen sowie mit der Welt hinter dem Schleier verbundene Objekte und Personen (Adepten, die entsprechende Zauber nutzen, Geistermedien, bestimmte Artefakte usw.) erleiden normalen Explosionsschaden, allerdings ohne, dass die Ursache ersichtlich wäre.

Alles Andere in der Umgebung bleibt völlig unberührt, denn statt der Explosion ist in der realen Welt nur eine kleine vom Sprengkörper ausgehende Rauchfahne zu sehen.

Rituelle Handlung:

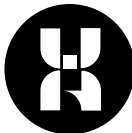
Unter das Sprengmittel der Bombe muss ein beliebiger Weihrauch und ein Knochenmehl gemischt werden, das aus Knochen hergestellt wurde, die zuvor eigenhändig von einem geweihten Friedhof geholt wurden.

Danach müssen auf den Sprengkörper an einem Ort des Überganges zwischen Leben und Tod -also z.B. einer Sterbe- oder Geburtstation oder einem anderen Ort, an dem jemand geboren oder gestorben ist- mit weißer Kreide 6 Kreuze auf den Sprengkörper gezeichnet werden. Jeweils eines im Norden, Süden, Westen und Osten, sowie auf die Ober- und Unterseite des Sprengkörpers.

Anmerkungen:

Der jetzige Name dieses Rituals ist insofern irreführend, als es wahrscheinlich aus der Zeit des Schwarzen Todes in Europa und nicht einem Monty Python Film entstammt. Allerdings ist diese Art der Verballhornung und sprachlichen Degeneration wohl bezeichnend für den Okkulten Untergrund.

(jdh)



■ NEUES AUS ALLEN WELTEN

Heute:

Die wunderbare Welt der Tiere

Cho Seung-Hui, der Amokläufer an der Virginia-Tech University, hat ein Jahr vor seinem Verbrechen bei Ebay **37 gelbe Gummienten** ersteigert – 36 kleinere und eine große „Mutterente“. Kostenpunkt: \$21, 50. Seine Ebay-Name lautet „blazers5505“. „Blazers 5505“ hat bei Ebay in den Monaten vor dem Amoklauf auch ein Pistolenhalfter und mehrere Munitionsclips ersteigert.

Die Munitionsclips waren leer.

Die Anzahl der Opfer an der Virginia Tech betrug 32 bzw. 33 wenn man den Amokläufer selbst mitzählt, der sich selbst tötete.

Im englischsprachigen Internet kursieren allerlei Vermutungen über den dort sofort präsenten „Rubber Duck – Song“ aus der Sesamstraße. Ernie singt dort:

*„Rubber Ducky, you're the one.
You make bath time lots of fun
Rubber Ducky, I'm awfully fond of you.
Rubber Ducky, joys of joys
When I squeak you, you make noise
Rubber Ducky, you're my very best friend,
it's true!“*

Viele englische Muttersprachler fanden die Parallele „foam bath“ - „blood bath“ erschreckend oder komisch – oder beides.

Cheeta, der als Sidekick von „Tarzan“ Johnny Weismüller bekannt gewordene Schimpanse, feierte dieser Tage seinen **75. Geburtstag**. Er ist damit der älteste Schimpanse der Welt und mit diesem Rekord auch im Guinness-Buch verzeichnet. Cheeta lebt in Kalifornien in einem Altersheim für Film-Affen im Ruhestand namens „Creative Habitats and Enrichment for Endangered and Threatened Apes (CHEETA)“. Dem Vernehmen nach soll er seinen Freudentag mit Torte und einer Zigarre begangen haben.

Cheeta heisst in Wirklichkeit „Jiggs“.

In den ersten Tarzan-Filmen spielte ein anderer Affe den Cheeta. Er hatte ein **menschliches Double**, einen sechsjährigen Jungen namens David Holt.

David Holt war mit der jungen Shirley Temple befreundet und sollte „die männliche Temple“ werden. Leider wurde daraus nichts, außer seinem Einsatz als Affendouble und einem Kurzauftritt in einem „Kleine Strolche“ - Film war seine Karriere mit Mitte 20 im Großen und Ganzen vorbei. Er verlor seine Rolle als David Copperfield noch nach Drehbeginn und galt schnell als „Troublemaker“, mit dem niemand mehr arbeiten wollte. Später wandt er sich dem Jazz zu. Eines seiner Lieder ist auf dem Soundtrack zu „L.A. Confidential“ zu finden. Er sprach auch einen Charakter in dem Zeichentrickfilm „Soul Music“ nach dem gleichnamigen Buch von Terry Pratchett.

Cheeta malt und verkauft seine Bilder für wohltätige Zwecke. Er spielt außerdem Klavier und sieht sich gerne seine alten Filme an.

David Holt hat vier Kinder. Von Cheeta ist nur bekannt, dass er einen Enkel namens Jeeter hat.

Mehrere Aufrufe, Cheeta einen Stern auf dem „Walk of Fame“ zu verschaffen, sind gescheitert.

Holt starb 2003 im Alter von 76 Jahren, ein Jahr älter als Cheeta heute ist. Seine Autobiographie blieb unvollendet.

Der **obersüße Eisbär Knut** hat nicht nur Freunde: Von Tausenden begafft und mit Leonardo DiCaprio im Dienste des Klimaschutzes fotografiert, trudelte vor einigen Wochen auch eine Morddrohung gegen ihn ein. Zeitgleich brachen seine Zähne durch. Die Polizei verzichtete auf Personenschutz und erklärte, das starke Polizeiaufgebot nach Bekanntwerden des Schreibens gehe auf den Besuch des madagassischen Präsidenten Marc Ravalomanana zurück, der am selben Tag dort die Ausstellung „Schatzinsel Madagaskar“ eröffne. Aus dem Schreiben wurden lediglich die Worte „Knut ist tot! Donnerstagmittag!“ bekannt.

Knuts Mutter Tosca, früher als Artistin im Staatszirkus der DDR tätig, hatte ihn nach der Geburt nicht angenommen. **Sein namenloser Zwillingbruder starb** denn auch nach wenigen Stunden an schweren Fieberschüben.

Der „VEB Zentralzirkus“ betitelte Staatszirkus der DDR wurde nach 1990 komplett aufgelöst. Ein Teil der Konkursmasse kam dem „Kinderzirkus Cabuwazi“ zu, der heute als Freizeiteinrichtung für Kinder und Jugendliche hinter dem Haus von **UA-Chefredakteur Jasper Nicolaisen** seine Zelte aufgeschlagen hat.

In Stefan Krohmers Film „**SIE HABEN KNUT!**“ von 2003 fahren im Jahre 1983 ein paar junge Leute auf eine Skihütte, wo sie erfahren dass ihr politisch verdächtiger Freund Knut verhaftet wurde. Daraufhin kommt es in der Hütte zu brutalen Auseinandersetzungen.

Britney Spears, jüngst kahl geschoren (wir berichteten), zierte im späten April sämtliche Wände Kreuzbergs auf einem Plakat, das zur Teilnahme an den Demonstrationen zum ersten Mai aufrief. Aufschrift: „Reduce to the max. Just Communism.“

Rund um die Welt sterben die Bienen aus. In den USA und Kanada sind bereits bis zu 70% aller Bienenvölker von der „Colony Collapse Disorder“ betroffen, bei der trotz günstiger äußerer Bedingungen mit Honig und Jungbienen gefüllte Stöcke einfach zurück gelassen werden. Auch in Europa macht sich das Phänomen mittlerweile bemerkbar. Von den toten Völkern fehlt jede Spur. Millionen von Bienen sind auf diese Weise spurlos verschwunden.

Das mysteriöse Verschwinden der Bienen hat massive Konsequenzen für die Landwirtschaft und somit mittelbar auch für den Menschen. Zuchtbienen bestäuben ca. 90% der kommerziell angebauten Obstbäume, aber auch viele Gemüsearten und große Teile der Futterpflanzen, die in der Fleischproduktion verwendet werden.

Über die Ursachen des Sterbens wird noch geforscht; die Varroa-Milbe, die vor Jahren für ein Massensterben unter den Bienen sorgte, ist es diesmal offenbar nicht. Als weitere mögliche Ursachen ist neben Pestiziden und der modernen Landwirtschaft auch Handstrahlung im Gespräch.

Albert Einstein soll gesagt haben, dass der Menschheit noch vier Jahre bleiben, wenn die Biene ausstirbt.

(br)

