

DAS
DORF
ROLLENSPIEL



Tobias
Mannwitz 2002

Stimmen Der Fachleute...

We have nerds playing games, comic strips about nerds playing games, and now ... an actual role-playing game where you play a nerd? Art imitates life, or is that life imitating art? Whatever the case, this sounds like something good for an amusing game, one that non-gamers might actually enjoy. Who knows but what spoof might turn out to be an RPG for the ages...

- Gary Gygax, der Erfinder unseres Hobbys

Nerds, huh? That has potential.

- Talon Dunning, Artist

I guess I don't get it at all. Sorry. This is a RPG in which people will play out the daily lives of people just like them?

- Steve Jackson

*When I was growing up, a Nerd (see also Dweeb, Geek, and or Dork) was someone to look down on. I was a nerd. I played D&D and read comic books and did all the stuff that the Cool Kids thought was just so uncool (played a mean game of chess, I did). But now. Ah, who's laughing now Cool Kids? We nerds own it all! BWAHAHAHA!!!! Oh, *ahem* Sorry. But now there's a game about us. From humble beginnings to world controlling power! Nerds Rule.*

- Marco „ooo a quote from the infoguy. Women will swoon“ Soto, LR GAMES

Es geht ja doch noch kränker als PP&P!

- Tom Finn, einer der Autoren von PP&P

Das DORP-Rollenspiel ist zweifellos die großartigste Bereicherung der Rollenspielwelt, seit Cthulhu in seine Gruft in R'lyeh gefahren ist.

- Frank Heller, Pegasus Press

Hey Depp!!

I'd be very, very careful because the person who wrote that is dangerous. And this button-down, Oxford-cloth psycho might just snap and then stalk from office to office with an Armelite AR10 carbine gas-powered semiautomatic weapon pumping round after round into colleagues and co-workers. This might be someone you've known for years, someone very, very close to you.

- Fight Club

Die üblichen Verdächtigen.

Das sind wir.

Darum folge hier der obligatorische Selbstschutz:

Wir, die DORP, sind keine Sekte. Wir wollen auch keine Sekte sein. Eventuelle Gerüchte, wir seien eine Sekte sind keinesfalls zutreffend. Von uns ist auch keiner Mitglied in einer Sekte. Wir unterstützen und befürworten auch keine Sekten.

Wir befürworten auch keine Gewalt, in keiner Form. Gewalt schadet allen Beteiligten und sollte nie und nimmer auch nur als die letzte aller Lösungen akzeptabel sein. Selbiges gilt für Terrorregime aller Art.

Wir sind Tierfreunde. Jawohl, auch das sind wir. Keiner von uns hat je in seinem Leben ein Tier gefoltert oder gequält.

Richtig, wir sind Rollenspieler, dies ist ein Rollenspiel. Nein, wir befürworten dadurch keine Realitätsflucht. Vergesst nicht, dass ihr auch ein Leben habt. Die hierin dargestellten Charaktere basieren zwar manchmal grob auf uns oder unseren Freunden, sind aber keine Ideale, denen ihr blind folgen sollt. Ihr solltet neben dem Rollenspiel ab und an auch einem Beruf/Studium/was auch immer nachgehen und doch einige Kontakte zur normalen Welt halten. Verwundert euch das? Dann solltet ihr euer Leben lieber noch einmal durchdenken...

Zuletzt: Niemand, aber auch wirklich niemand, soll von diesem Dokument hier beleidigt werden.

Es ist der virtuelle Hut im PDF-Format, den wir vor allen Profis der Rollenspielszene ziehen. All ihr Illustratoren, Autoren und kluge Köpfe macht einen erstklassigen Job. Fühlt euch gelobt, gehuldigt und geschmeichelt, wenn ihr euch hier drin wieder erkennt...

DORP

Das Rollenspiel

Hard Core Rules on Demand

Das DORP-Rollenspiel
2010

Dorpendium Maleficarum
2010

Format DORP
202X

Impressum

Grundidee: Marcel Gehlen, Matthias Schaffrath
und Thomas Michalski

Zusätzliche Ideen und Inspirationen:

Achim Sawroch, Néomi Havinga, Oliver
Klinkhammer, Ralf Murk, Michael „Scorpio“
Mingers, Thomas Bender, Torben Hoffmann

Entwicklung: Marcel Gehlen, Matthias
Schaffrath und Thomas Michalski

Erstrezeption: Torsten „Selganor“ Beck

Erstlektorat: Thomas Bender

Lektorat:

Uwe „Dogio“ Mund
Torsten „Selganor“ Beck
Bastian „Dorin“ Wahlich

Lektorat der zweiten Auflage: Yatsufusa

Lektorat der dritten (vorliegenden) Auflage:

Michael „Scorpio“ Mingers

Layout: Thomas Michalski

Cover-Artwork und Layout:

Tobias Mannewitz

DORP Logo: Torben Hoffmann

nach einer Vorlage von Tobias Mannewitz

Innenillustrationen:

Dailor, Christine Schlicht, Larry MacDougall,
Melissa Uran, Ron Spencer, Steve Prescott,
Thorsten Kettermann

Zusätzliches Artwork:

Marcel Gehlen und Thomas Michalski

Dorpana-Karten Design:

Thomas Michalski

Fotos: Thomas Bender, Thomas Michalski

© 2018 DORP GbR

Leicht überarbeitete zweite Auflage

*Bei Fragen sind wir immer für euch da! Schreibt uns einfach an
thomas.michalski@die-dorp.de oder besucht uns online unter
<http://www.die-dorp.de>*

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

*Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbiografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.*

Inhaltsverzeichnis

Stimmen der Fachleute	1
Über die Autoren	6
Über die Zeichner	7
Vorworte	8
Präludium	10
Willkommen in Nerdor	12
Die Dualität der Welt	12
Die DORP und der Rest der Welt	14
Glossar	16
Was ist ein Rollenspiel?	17
Die Indoktrination	20
Indoktrination	21
DORP – Die Organisation	23
Die Struktur	23
DORP-Clubs	26
Die Regimenter	28
Cyberknights	29
Michalskieliten	32
Scimietzen	35
Archetypen	38
Dorpana	44
Bedeutung der Karten	46
Die 4 colors – Rot, Blau, Violett, Grün, Gelb – von den Werten	51
Attribute	52
Skills	58
Hintergründe	76
Nerdus probatus sum – die Charaktererschaffung	79
Alea iacta est – Das Würfelsystem	80
Kunterbunt – von den Farben	81
Muahaha	84
Wie man eine Geschichte zu erzählen versucht	92
Nachhilfe im Geschichtschreiben	101
Tales of Nerdor	103
Die Nemesis	105
Nemesisse	106
Normale Kreaturen	106
Diabolische Entitäten	108
Abenteuer: Rebellion der Backwaren	110
Appendix I: Empfohlene Quellen	124
Appendix II: Aus dem Munde der Entwickler	125
Noch einige Worte des Dankes	126
Index	127
Charakterbogen	128
	5

Über Die Autoren

Über die schillernden Gestalten der deutschen Rollenspielszene gibt es nichts zu sagen, was nicht schon längst bekannt wäre.

Es ist nichts bekannt? Gut, dann gibt es wohl auch nichts zu sagen.

Trotzdem:

Marcel Gehlen, Matthias Schaffrath und Thomas Michalski waren alle schon lange Zeit für sich mit dem Thema Rollenspiel vertraut, auch mehr oder minder aktive Spieler, doch bedürfte es eines schicksalhaften Zusammentreffens im kalten November des Jahres 2000, an dem sie erstmals alle aufeinander trafen und zusammen den Begriff „Critical Geek Mass“ neu definierten.

Aus diesem ersten Zusammentreffen erwuchs bald ein kraftvolles Bündnis, dss nicht nur in einer genialen, wenn auch kreuzbescheuerten Magus-Chronik Niederschlag fand, sondern auch am Heiligabend des Jahres 2001 in dem Relaunch der DORP-Webseite mündete.

Doch schon immer drohte ihr Wahnsinn sich einmal richtig kräftig zu entladen, und hier ist es nun soweit – ihr erstes, eigenes Rollenspiel.

Ein biografisches und wertvolles Sammelsurium der kuriosesten, überdrehtesten und grenzdebilsten Ereignisse ihrer drei Leben.

Was sonst gibt es da noch zu sagen?

Have fun!



Über die Zeichner

Dailor

Zweifelsohne beliebter Cartoonist der deutschen Rollenspielszene, der mit seinen Cartoons seit dem Sommer 2002 das gesamte Internet mit seinen frischen Betrachtungen des Rollenspielalltags erheitert, dank einiger englischen Übersetzungen sogar auf der anderen Seite des großen Teiches!

Wir durften sieben seiner Cartoons für unser System verwenden – keine Frage, dass wir das auch getan haben.

Christine Schlicht

Christine Schlicht war erst seit kurzer Zeit in der Rollenspielszene aktiv, als wir sie für das DORP-Rollenspiel gewonnen haben. Heute kann sie bereits auf zahlreiche Illustrationen für zahlreiche Rollenspiele und allgemeine Buchpublikationen zurückblicken.

Für uns hat sie das komplette Abenteuer „Rebellion der Backwaren“ wunderschön bebildert. Wer mehr von ihrer Arbeit bewundern möchte, kann dies auf ihrer Internetseite unter www.dreamspiral.de tun.

Larry MacDougall

Vielseitiger Künstler, der neben Rollenspiel-Produkten auch etwa Märchen- und Kinderbücher illustriert und an einer Kunstschule Unterricht gibt. Fans ist er unter anderem durch seine Werke in diversen Shadowrun-, Earthdawn- und WoD-Produkten bekannt.

Sein Blog ist unter mythwood.blogspot.com zu erreichen.

Für das DORP-Rollenspiel zeichnete er uns die wundervolle Illustration auf Seite 27.

Melissa Uran

Melissa Uran zeichnet sich nicht nur für viele Illustrationen in der klassischen WoD, zumeist in Zusammenhang mit dem Oberthema „Asien“, verantwortlich, sondern war auch ganz entscheidend am Stil von Exalted beteiligt. Ihr sind unter anderem sämtliche Castes anzurechnen, aber auch viel weiteres Artwork. Ihre Werke findet man online unter meluran.deviantart.com

Für uns hat sie die Illustrationen der drei Regimenter angefertigt.

Ron Spencer

Einer der vielbeschäftigten Künstler der WoD. Er zeichnet sich für eine Menge Illustrationen der Werewolf- und Hunter-Produkte verantwortlich, ist aber ebenso schon in den Publikationen anderer Verlage, etwa Deadlands (Pinnacle Entertainment Group) oder Fading Suns (Holistic Press) anzutreffen gewesen.

Für uns hat er den dämonischen Würfel auf Seite 65 gezeichnet. Seine Bilder findet man unter www.pen-paper.net/artgallery/Ron_Spencer

Steve Prescott

Ravenloft, die gesamte oWoD, Shadowrun, BattleTech, D&D, Aberrant, aber auch Age of Empires und Sword&Sorcery-Produkte wurden bereits von seiner Kunst geziert. Auf seiner Webseite www.rotface.com kann man viele seine Werke betrachten.

Für uns fertigte er die Illustration auf Seite 105 an.

Thorsten Kettermann

Auch Thorsten war noch relativ frisch in der deutschen Rollenspiel-Szene angekommen, als wir ihn kennengelernt haben. Heute hat er eine eigene Agentur, ist staatlich geprüfter Gestalter und auch in der „Szene“ kaum noch wegzudenken.

Für die DORP hat er Zeichnungen für unsere Magus-Fan-Veröffentlichungen angefertigt und steuerte zu unserem Rollenspiel den schrecklichen Janitor sowie die sechs Archetypen bei.

Thorstens Agentur sowie weitere Informationen zu seinem Schaffen findet man online unter www.astragard.com/

Tobias Mannewitz

Tobias Mannewitz erlangte durch Arbeiten für die Zeitschrift Mephisto, aber vor allem auch durch seine Arbeiten für das Rollenspiel „Engel“ unsere Aufmerksamkeit. Er wurde von uns auf der Spielemesse in Essen überfallen und war postwendend bereit, uns ein Cover anzufertigen – und das sogar in Farbe!

Heute ist er sicherlich einer der „ganz Großen“ und kann auch Namen wie „Gothic“ und die „Anno“-Reihe für sich verbuchen. Seine Webseite findet man im Internet unter www.tobiasmannewitz.com

Das Vorwort der ersten Auflage 2002

Dem geneigten Besucher unserer Webseite, die man nach wie vor unter <http://www.nerdor.de> findet, ist mit Sicherheit schon aufgefallen, dass wir jedes unserer Updates mit einem genial-grotesken Vorwort einleiten, die scheinbar des öfteren Anklang finden, was uns selbst bisweilen am meisten wundert...

Aber unter dieser Prämisse lassen wir es uns natürlich nicht nehmen auch unser erstes eigenes Rollenspiel mit einem Vorwort zu versehen und was sollte wohl das Thema sein, wenn nicht die Entstehung des DORP-Rollenspiels einmal Revue passieren zu lassen?

Im August diesen Jahres überlegten wir angestrengt, mit was wir unseren Besuchern denn die Weihnachtstage versüßen könnten, zumal wir ja obendrein noch unserer einjähriges Bestehen unter Führung des Triumvirates zu feiern hatten. In lustiger Runde kam zu vorgerückter Zeit der Vorschlag auf den Tisch, man könnte doch ein eigenes Rollenspiel entwickeln. Dies wurde jedoch unter schallendem Gelächter als genauso absurd wie in der Kürze der Zeit undurchführbar eingestuft. Die endgültige Entscheidung, wie wir Weihnachten eigentlich begehen sollten wurde vertagt...

Auf Ende September. Wo wir dann die Idee mit dem Rollenspiel, mangels Alternativen, schließlich doch aufgriffen und man begab sich an die Arbeit... zumindest fast, innerhalb weniger Stunden stand fest worum es in dem Spiel gehen sollte: Um uns! Dies war zugegeben zum einen recht arrogant und zum anderen noch nicht sehr ausgefeilt, doch stand ein paar Stunden später die Idee des Spieles, wie

ihr es jetzt vor euch habt. Wir hatten etwas auf dem wir aufbauen und ein Konzept mit dem wir werben konnten, was uns zum nächste Schritt in der Entwicklung bringt:

Der erste, den wir im Namen unseres Spieles überfielen, war Tobias Mannewitz. Auf der SPIEL 2002 baten wir ihn, das Cover unseres Rollenspiels zu zeichnen, was er auch gerne tat.

Selbst über den reibungslosen Erfolg unseres Vorhabens überrascht fassten wir mutig den Entschluss noch einen Schritt weiter zu gehen und schrieben in der Folge eine illustre Versammlung von „großen Namen“ an mit der Frage, ob sie nicht einen kleinen Teil zu unserem Projekt beisteuern wollten. Mehr als einer fand sofort, dass dies ein Heidenspaß werden könnte und schwang für uns den Zeichenstift oder haute ein paar Zeilen in die Tastatur.

Natürlich haben wir uns auch selbst nicht lumpen lassen und innerhalb beinahe unmenschlich kurzer Zeit, unter Verzicht auf solche Lappalien wie Schlaf oder Nahrungsaufnahme, dieses fantastische (?) Rollenspiel ersonnen.

Und während an einem Rechner dieses Vorwort entsteht, werden an einem anderen in genau diesem Augenblick die letzten Feinarbeiten vorgenommen.

Was ist die Moral dieser Geschichte?

Man kann ein Rollenspiel in einem Monat schreiben, warum zur Hölle braucht White Wolf immer ein Jahr dazu?

Verspielte Grüße



Matthias Schaffrath



Thomas Michalski



Marcel Gehlen

Vorwort zur Druckauflage 2009

Es hat sich eine Menge getan, in der Welt wie auch ganz besonders in der Rollenspielszene, seit wir vor Jahren die erste Version des DORP-Rollenspiel veröffentlicht haben.

Und auch für uns, für die DORP, hat sich eine Menge verändert. Diese vorliegende, wohl nun endgültige finale Fassung des DORP-Rollenspiels markiert den Ausklang des bereits zehnten Jahres, in dem wir bestehen. Wir haben eine Menge miterlebt, etwa den Fall von schier unumstößlichen Institutionen wie TSR und FASA oder den Tod von Szene-Größen wie Ulrich Kiesow oder Urvater Gary Gygax, der sogar eines der einleitenden Zitate zu diesem Spiel beigesteuert hatte.

Aus unbekanntem Zeichnern, die damals mit uns zusammen den Look dieses Spiels geprägt haben, sind mittlerweile unumwundene Größen geworden. Der Wandel der Technik macht es möglich, dass wir nun eine flächendeckende und nicht limitierte Edition dieses Spiels auf den Markt bringen können, ohne selber große Beträge vorlegen zu müssen.

Während der Zeit, in der wir den Text dieses Buches geschrieben haben, sah das noch ganz anders aus: Da waren 10.000 Euro Budget schon nötig, wenn man ernsthaft etwas drucken wollte. Insofern spielt uns der Wandel da natürlich in die Hände.

Doch dieses Buch ist dahingehend noch viel mehr. Es ist für uns ein Test, der darüber entscheiden wird, ob wir uns wirklich einmal an **Format DORP** geben sollen, dem letzten Teil der Reihe.

Umfragen waren bisher immer recht unbeachtet, was den letzten Teil unserer – wie *Matrix* – von Anfang an als Trilogie geplanten Rollenspielreihe anging. Sollte sich dieses Grundregelwerk aber ganz manierlich verkaufen, könnte das genau der notwendige, zündende Funke sein.

Ich bin bis heute sehr stolz auf das DORP-Rollenspiel. Es funktioniert auf so vielen Ebenen: Als Spiel, als Parodie, aber auch als Zeitzeugnis für das, was die DORP für uns damals bedeutet hat.

Daher ist die vorliegende Auflage auch in einigen Punkten nicht ganz so modern, wie sie vielleicht hätte sein können – aber das Spiel wäre nicht mehr es selbst, wenn es zu sehr umgestaltet würde.

Wir haben es, wie man so schön modern sagt, „behutsam modernisiert“. Michael ‚Scorpio‘ Mingers hat den Text noch einmal einem geradezu epischen Lektorat unterzogen; das war auch notwendig, wie man sagen muss, und er hat ganze Arbeit geleistet. Noch nie hat es eine derart geschliffene und runde Edition des DORP-Rollenspiels gegeben.

Gleiches gilt für das Layout. Durch das neue Seitenformat musste das Buch ohnehin neu gelayoutet werden und dabei wurden viele alte Fehler, die dem Spiel in seinen bisherigen Inkarnationen inne wohnten, ausgemerzt. Aber wir sind bewusst dem Look der bisherigen Fassungen treu geblieben. Unser Ziel war es, das Spiel, wie es immer war, zu belassen, es aber in der schlichtweg perfektesten Auflage zu veröffentlichen, die es je sehen wird.

Ich hoffe, dass das vorliegende Buch Dir, geneigter Leser, viel Spaß machen wird. Es ist bei allem Ulk ein persönliches Buch für mich genauso wie für Marcel und Matthias.

Aber es ist eben auch ein Produkt, über das man herzlich lachen können soll. Wenn uns das gelingt, und da bin ich bei der schierer Anzahl von gefährlichen Hausmeistern, bösen Pac-Mans und rebellierenden Backwaren in diesem Buch eigentlich sehr sicher, dann wären wir bereits sehr zufrieden.

Im Namen des gesamten Triumvirats wünsche ich daher viel Spaß und einen schönen Aufenthalt in Nerdor!

Thomas Michalski,
Aachen, Januar 2010

Präsidium

Adventure? Excitement? A Jedi craves not these things.

- Silent Bob, Mallrats

Er konnte es nicht verstehen. Er konnte es einfach nicht verstehen. Gestern morgen noch, da war er einer der coolsten Typen seiner Clique gewesen. Man hatte ihm Respekt gezollt. Man hatte ihm nachgeeifert.

Heute Abend war das vorbei. Er sei nicht mehr krass genug drauf, hatten sie gesagt. Nicht mehr voll drauf. Nicht mehr echt, nicht authentisch. Nun saß er hier, auf den Stufen des Aldi, tief in der Nacht. Die blasse Nachtbeleuchtung des Discounters war alles, was Licht spendete und der kühle Regen, der in Strömen vom Himmel herabbrach, war das einzige, was ihn noch regelmäßig daran erinnerte, wie dreckig es ihm ging. Was ihn daran hinderte, seiner Realität zu entfliehen.

„Wen haben wir denn hier...“

Er fuhr herum und stellte fest, dass eine Gestalt hinter ihm stand – wie auch immer sie da hingekommen war. Sie hatte etwa seine Größe, war aber etwas massiger gebaut als er. Ein Alter oder Gesichtszüge waren nicht abzuschätzen, dafür war der Kontrast der Aldi-Beleuchtung im Rücken der Person zu hell. Die Frisur der Person jedoch schien ein reines Chaos aus Haaren zu sein. Er wollte gerade ansetzen und fragen, wer sie sei, als eine zweite Stimme ertönte:

„Da hat sich wohl jemand mit den falschen Leuten eingelassen...“

Eine zweite Gestalt zeichnete sich aus der Schmuckbepflanzung des Ladens ab. Ebenfalls seine Größe, ebenfalls im Licht nur schwer auszumachen, jedoch mit schulterlangen Haaren, aus denen das Wasser geradezu herausquoll.

„Hast gedacht, deine Mitmenschen akzeptieren einfach ohne Probleme, was du getan hast, wie?“

Eine dritte Gestalt. Sie war irgendwoher gekommen, stand plötzlich einen Meter neben ihm. Etwas kleiner als er, dünn, fast hager, kurze Haare.

„Wer seid ihr Komiker eigentlich?“ brach es aus ihm heraus und irgendwie hatte er den Eindruck, die anderen Gestalten müssten kurz mit sich ringen, um ernst zu bleiben. Sie tauschten kurz Blicke

untereinander aus, Blicke, deren Bedeutung er nicht verstand, doch der Massigere und der Hagere starrten kurz darauf den Langhaarigen an, der noch mal mit einem Blick, der aussagte „Ich würde mich ja wehren, wenn ich es könnte“, zu seinen Gefährten schaute, und sich danach an ihn wandte...

„Was hast du gestern Abend getan?“

„Was??“

„Was du gestern Abend getan hast!“

„Ich hab mich mit Freunden getroffen.“

„So wie immer?“

„Ja ... nein. Aber was geht euch-“

„Ihr habt es getan, nicht?“ stocherte der Langhaarige nach, sich offenbar der Zweideutigkeit seiner Worte nicht bewusst. Die anderen beiden schienen sie aber durchaus zu bemerken und ein schelmisches Grinsen schien von dem Hageren auszugehen. „Ihr hab ein Rollenspiel gespielt, nicht wahr?“

„Ja verdammt, aber was ist da schon dabei! Es war doch nur ein Mal!“ schrie er die drei an.

„Warum wollen die nun nichts mehr-“

„Sie sind neidisch.“ warf der Massigere ein.

„Es ist nämlich nicht nur ein Spiel.“ ergänzte der Hagere.

„Du hast gestern einen ersten Blick hinter den Schleier der Tristesse geworfen. Einen Blick in unsere Welt.“

„Was???“ Er verstand gar nichts mehr und setzte sich erst mal wieder auf die Treppe.

„Kommt mit uns...“ fuhr der Hagere fort, nur um von dem Massigere das Wort entrissen zu bekommen. „Kommt mit uns, und lerne.“

Daraufhin streckte der Langhaarige ihm helfend die Hand entgegen, wobei er einen Blick auf die Tätowierung in der Handinnenfläche des anderen erhaschte und ihm ward klar, dies hier war weit mehr als nur ein Spiel...



Willkommen in Nerdor

Was Sie jetzt sehen werden, wird ihr Bewusstsein verändern: Hinter der vertrauten Realität lauert das Unfassbare. Hinter dem Sichtbaren verbergen sich geheimnisvolle Rätsel. Hinter dem Augenscheinlichen liegt noch eine andere Wahrheit.

- The Outer Limits

Die Dualität der Welt

„Erklärt mir endlich, was ihr von mir wollt!“ Langsam wurde er ungeduldig. Diese drei Spinner hatten ihn aufgelöst vor dem Aldi eingesammelt und in einen kleinen Wagen gesteckt (er weigerte sich innerlich, diesen Haufen aus kantigen Blechen, kantigen Glasscheiben, rumpelndem Motor und quietschendem Keilriemen mit dem Innenraum einer zerknäuelten Zigarettenschachtel, als Auto zu bezeichnen). Sie waren mit ihm eine Weile gefahren, raus aus der Stadt, rauf auf das Land.

Sie hatten ein in einer Ortschaft gelegenes Haus angesteuert, ihn hineingeführt und in einen Raum gesetzt dessen einzige Ausstattung aus Hunderten von Büchern zu bestehen schien. Ach was, aus Tausenden. Die drei saßen ihm gegenüber, der Langhaarige vorne, die beiden anderen etwas weiter hinten, fraßen irgendetwas, was wie Schokolade aussah, in sich hinein.

Der Vordermann zog entnervt die Augenbrauen hoch und blickte sich zu seinen beiden Kumpanen

um, doch die deuteten nur mit einer schnellen Handbewegung an, dass er wohl weitermachen solle. Die Augenbrauen genervt nach oben gezogen und seufzend drehte er sich wieder um.

„Du bist hier, weil du bereit bist, initiiert zu werden.“ begann er. „Bereit, in eine neue Ebene des Bewusstseins vorzustoßen.“

„Bei was für einer Art von verkappten Sekte bin ich denn nun hier gelandet...“

Der Langhaarige grinste. Gewichtig setzte er an, doch ward er jäh unterbrochen, als der Massigere das Wort „DORP“ in den Raum warf. Nach einem finsternen Blick in Richtung seiner beiden Kumpanen wandte der Langhaarige sich wieder nach vorne und erklärte seufzend „Ja, wir nennen uns DORP. Aber wir sind keine Sekte, keine Glaubensgemeinschaft und kein Kult. Wir sind vielmehr schlicht erleuchtet.“

„Ja wenn es weiter nichts ist!“ spie der Novize in den Raum, wollte sich erheben, doch das Grinsen seines Gegenübers ließ ihn zögern. „Na komm, mach weiter...“

„Du wirst uns bald als dein Triumvirat anerkennen. Doch zunächst sollst du nur unsere Namen erfahren. Der Massige da hinten, den nennen wir Drooling Chaos.“

Der Novize grinste.

„Der Hagere Kerl wird bani Webhamster genannt.“

Ein unterdrücktes Lachen.

„Und mich, letztlich, nennt man Seele der Schar.“

Lauthals prustete der Novize los. Die Seele der Schar seufzte erneut, lehnte sich zurück und schluckte irgendeine weiße Pastille, dann fuhr er fort:

„Um unsere Lehre zu verstehen, musst du dir zunächst über eine besondere Existenz klar werden, denn unsere Welt ist bei weitem nicht so klar strukturiert, wie du es glauben magst. Das normale Leben ist klar. Man arbeitet, hat 'n Job, Frauen, irgendwann Kinder. Einige sind arbeitslos, andere



"Jaques - mach das Licht aus!"

(C) 2002 - dailor@gmx.de

studieren. Man ist entweder Kapitän im Sportverein, ein cooler Alternativer oder ein junger Aufsteiger. Eben irgendwie so was. Du weißt schon, was ich meine. Hoffe ich zumindest. Naja, wirst schon...

Jedenfalls musst du wissen, dass nicht alle Menschen so sind. Einige Menschen sind schlicht anders...

Wieder so eine sexuelle Anspielung, scheinbar ganz ungeplant in den Raum geworfen. Erneut musste die hagere Gestalt, der „bani Webhamster“, wohl um seine Ernsthaftigkeit ringen. Ohne Erfolg, wie sein irres Grinsen verriet. Einzig die Seele der Schar machte ungerührt weiter:

„Wir haben bis heute den geschichtlichen Erstaufttritt dieser Gattung nicht ausfindig machen können, aber schon immer hat es sie gegeben. Wovon ich rede? Nun, im Neudeutschen nennt man sie wohl Nerds...“

Jetzt war es genug, er stand auf und rannte zur Tür, diese war aber verschlossen. Wütend fuhr er herum: „Was wollt ihr Irren eigentlich?“

Die Seele seufzte erneut, wandte sich um und fragte seine beiden Gefährten: „Sagt mal, das ist aber schon der Richtige?“

Der bani Webhamster nickte leicht, das Drooling Chaos murmelte etwas, dann drehte die Seele sich wieder um. „Setzt dich.“

Nichts geschah.

„Na gut, ich kann auch reden, während du stehst. Also, du musst begreifen, dass unsere Welt eigentlich aus zwei Welten besteht.“

Der Novize schüttelte verwirrt den Kopf, blickte vollkommen ungläubig drein.

„Die eine Welt kennst du, hab ich dir eben auch noch mal beschrieben, wenn das dir weiterhilft. Die andere Welt hingegen hast du in den vergangenen Tagen angekratzt, du hast an dem Tor zu...“

Hier legte er eine dramatische Pause ein.

„...dem Tor zu Nerdor gekratzt.“

„Nerdor?! Habt ihr sie noch alle? Was soll denn das sein?“ entfuhr es dem Novizen.

„Also, in jedem Menschen stecken mehrere Energiefelder. Kraftfelder, die unser ganzes Wesen, unser ganzen Sein bestimmen. Alleine unsere Gedanken sind alle Energiepartikel, die um unser Gehirn schwirren. Wenn du dich mal an etwas nicht erinnern kannst, es dir aber bald wieder einfällt, dann ist das so ein Partikel, das mal aus deinem Gehirn, sozusagen dem magnetischen Sammelpunkt, entschwirrt und eben sein Weg zurück fand...“

„Das ist totaler Blödsinn!“

„Ja!“ entfuhr es den beiden Gestalten im Hintergrund.

„Darum geht es aber auch nicht.“ erklärte die Seele der Schar. „Das, worum es geht, ist viel tiefer in deinem Wesen verwurzelt. Denn in deinem Körper schlummert noch eine weitere Kraft, von der du bisher nur keine Ahnung hattest. Eine Kraft, mächtig wie kaum etwas auf diesem Planeten...“

Unsere Taten üben sich direkt auf unsere Umgebung aus, so wie, zeitgleich, Dinge in einer Parallelwelt geschehen. Diese Welt ist Nerdor, und Nerdor ist das, was die geheimen Energiefelder, von denen ich dir erzählte, beeinflussen.

Jedoch, wer die richtigen Riten kennt, kann die Macht Nerdors in unsere Umwelt fließen lassen...“

„Und das soll ich glauben?“



Die DORP und der Rest der Welt

When I see this guy Marty tryin' to carry a big ol' sofa up the stairs all by himself. So I, I say to him, I say „Hey, you want me to help you with that?“ And Marty, he just rolls his eyes and goes „No, I want you to cut off my arms and legs with a chainsaw“ So I did. And then he gets all indignant on me. He's like „Hey man, I was just being sarcastic“ Well, that's just great! How was I supposed to know that?

- Weird Al Yankovic, Albuquerque

„Streng genommen: Ja, wäre schon gut, wenn du anfängst, uns zu glauben...“

„Was auch immer ihr sein wollt, es reicht wohl nur zu dämlichen Spinnern...“

„Es wäre uns allen auch sehr zuträglich, wenn du mal mit den Beschimpfungen aufhören könntest. Weißt du, in all der kosmischen Macht Nerdors liegt ein grundlegendes Problem verwurzelt. Nerdor ist eine fremde Welt, eine andere Dimension. Eine Dimension, in die man zwar reisen kann, die unserer aber in keiner Weise gleicht. Dort funktionieren die Dinge nach anderen Naturgesetzen, wenn man überhaupt von Natur reden kann. Oder von Gesetzen. Sagen wir einfach, es folgt eines ganz bestimmten Form von Logik...“

„Oder Unlogik!“ erklang es von den hinteren Plätzen, der Redner überging dies.

„Wir kennen die geheimen Lehren, mit denen wir jene Macht und Dimension für unsere Sache anzapfen können, doch Nerdor nimmt im Gegenzug auch Einfluss auf uns. Wir verändern uns...“

Und dann erschlug Hänsel die Gretel mit einem kritischen Erfolg und machte 8 Punkte Schaden mit seinem Bihänder. Ihr Kopf flog 4 Meter weit (er würfelte gut auf einem W4)



„Ah ja, langsam fängst du an zu nerven...“ unterbrach er erneut, doch die Seele der Schar schien nun endgültig in Fahrt zu sein...

„...verändern uns, und genau das ist auch dein Problem. Man könnte sagen, bei dir hat die Nerdisierung bereits begonnen.“

„Was, weil ich ein paar mal diese doofen Spiele gespielt habe?!“

„Nein, weil sie dir gefallen haben! Du hast einen ersten Kontakt mit einem Auswuchs Nerdors gehabt und du hast angebissen.“

Nun wurde er doch nachdenklich.

„Die Auswirkungen Nerdors auf Menschen sind sehr unterschiedlich. Einige gehen körperlich plötzlich sehr in die Breite, um nicht zu sagen, werden fett. Andere wiederum werden hager, dürr, scheinbar ausgemergelt. Einige adaptieren plötzliche Sprachfehler, bei anderen explodiert die Eloquenz geradezu. Manchen bricht die Sehkraft zusammen, so dass sie fortan eine Brille tragen, andere klagen plötzlich über krauses Haar, welchem sie nicht mehr Herr werden können.

Auch das Verhalten ändert sich. Besserwissertum, Starrsinn, Fachidiotie, Flucht in eine Scheinrealität ... so nennen die Normalen wohl das, was wir als Hürden auf dem Weg zur wahren Erkenntnis kennen. Wir bieten dir Rückhalt. Eine solide Gemeinschaft von Gleichgesinnten. Gigantisches Kosmisches Wissen. Jedoch sind wir von der Masse auch weiterhin unverstanden.

Du wirst dich auf eine ernsthafte Gegenwehr vorbereiten müssen...“

„Und wenn ich nicht will?!“

„Du hast keine Wahl, mein Freund. Du bist erwählt, Nerdor hat sich deine Seele ausgesucht, und hey, du willst es doch auch...“

(C) 2002 - dailor@gmx.de

Auf ein Wort, Herr Erzähler

Kurz gesprochen: Worum es wirklich geht.

Die DORP ist eine Gemeinschaft von Gleichgesinnten, die sich unter der Fuchtel eines selbsternannten Triumvirats, das von sich behauptet, ein mythisches Reich namens Nerdor be- und durchreist zu haben und dort zu einer allgemeinen und allumfassenden Erleuchtung gekommen zu sein, auf schier sinnlose und immens wichtige Questen begibt.

In ihrem Namen agieren die Spieler nun als eine Art koordinierte und grundsätzlich organisierte Nerds und unternehmen blödsinnige, lustige und hoffentlich spaßig zu spielende Aktionen.

Nerdor selbst wird unter anderem in einem kommenden Quellenbuch näher beleuchtet werden.

Arbeitstitel: *Realms of Nerdory*. Ihr wisst, was wir meinen?

Die DORP wird im folgenden Kapitel näher beleuchtet, danach die Regeln, danach folgen Tipps für Spielleiter.

You know the drill.

Alles klar? Na dann los!



Glossar

2-Uhr-Grenze	Die Stunde, in der die Kräfte Nerdors am Schwächsten auf die Welt einwirken und Nerds kurzfristig auf sich alleine gestellt sind.
Botch	Patzer
Co-Plotting	Geistige Verschmelzung zum Zwecke der Erstellung eines Plots wenn einer allein nicht bescheuert genug ist.
Cybermanie	Selbstdegeneration als Gegenpol zum Powergaming zwecks Balanceerhalt.
Ding	Gültiges Satzschlusszeichen.
Dork	siehe Nerd
DORP-One	Zweithöchster Rang in der Hierarchie der DORP.
Dorpling	Niederster Rang in der Hierarchie der DORP.
Dweeb	siehe Nerd
Fuck	Satzgrundbaustein
Geek	siehe Nerd
Gucken	Verzweifelter Akt der Rebellion dessen Scheitern vorbestimmt ist.
Muahaha	1. Übertrieben pathetisch wirkender Charakter 2. Spezialkräfte der DORP
Nerd	siehe Spiegel
Nerdor	Parallelwelt knapp jenseits der Grenzen unserer Wahrnehmung, Quelle der Weisheit der DORP.
Normalo	Halt jemand, der nicht unter dem Einfluss Nerdors steht. Eine verlorene Seele. Ein normaler Mensch. Normal. NORMAL! NORMAL!! NORMAL!!! Alles klar?
Pflonk	Universal einsetzbares Geräusch.
Pile	siehe Stapel
Row	Meterlange Aneinanderreihung von Büchern.
Stapel	Meterhohe Aufhäufung von Büchern.
Strange	Beschreibung eines herausragenden / seltsamen / beachtenswerten / phänomenalen / blasphemischen Ereignisses.
Strietzeln	Für etwas verantwortlich sein, von dem man keine Ahnung hat, dies aber zerstört weil man sich dennoch damit befasst.
Tripple	DORP-Squad
Triumvirat	Erleuchtete Anführer der DORP.
Update	Gesellschaftliches Happening. Kommt nicht, wenn dann, dann schwer, immer zu spät und dann doch pünktlich, da immer was dazwischen geschlabbert wird.
Yap/Yepp/Yupp/Yo	Laute der Bestätigung.

Was ist ein Rollenspiel?

Nun, ich denke jeder der diese Zeilen liest, auf jeden Fall aber diejenigen, welche unsere gebundene Premiumausgabe besitzen, weiß bereits was ein Rollenspiel ist. Andernfalls ist es wohl beinahe unmöglich überhaupt an „DORP – das Rollenspiel“ heranzukommen, da aber nun einmal so gut wie jedes Rollenspiel über ein solches Kapitel verfügt, ungeachtet der Tatsache ob es nun Sinn macht oder nicht (welcher Uneingeweihte bekommt „Der letzte Exodus“ denn jemals zu Gesicht?), wollen wir uns da natürlich nicht ausschließen:

Die einem Rollenspieler wohl am häufigsten gestellte Frage ist wohl folgende: Führt ihr euer Theaterstück auch irgendwann auf? Nein, tun wir nicht und das ist auch besser so...

Dennoch ist der Vergleich mit einem Theaterstück gar nicht einmal so verkehrt, auch wenn die gemeine Rollenspielgruppe nicht so prahlerisch ausgestattet ist wie eine Theatertruppe: Bühne, Statisten, Requisiten, Drehbuch... stattdessen muss man mit einigen essentiellen Dingen auskommen beispielsweise Cola, Pizza, Chips, Bleistift, Salzstangen, Papier, Schokolade, sowie – ganz wichtig – Phantasie und Improvisationsvermögen. Der durchschnittliche Rollenspieler wird jetzt wohl zustimmend nicken, während der durchschnittliche Uneingeweihte sich wahrscheinlich die Frage stellt, wie zur Hölle ein solches Rollenspiel denn nun aussieht. Für einen Außenstehenden ergibt sich wohl folgendes Bild:

Eine Gruppemeist männlicherjunger Menschen sitzt um einen Tisch in dessen Mitte sich diverse Knabbereien und Getränke befinden. Jeder dieser Menschen hat in der Regel ein Blatt Papier, einen Bleistift und ein Haufen merkwürdiger Würfel vor sich liegen. Jeder? Nun, fast jeder, denn eine am Kopfende sitzende Person, die auch durch ihren auffallend hohen Redeanteil aus der Masse heraussticht, weiß darüber hinaus noch mit einem enormen Stapel an sündhaft teuren Büchern zu beeindrucken.

Wer sich diesem merkwürdigen Bild zum Trotz einmal die Mühe macht der ständig redenden Gruppe zuzuhören, wird nach kurzer Zeit herausfinden, dass dieses Chaos scheinbar einem System folgt, denn es stellt sich heraus, dass die Gruppe zusammen eine Geschichte erzählt, eine Geschichte, die es mit jedem Film oder Buch aufnehmen kann, eine Geschichte, die nicht festgeschrieben ist, sondern die gerade jetzt entsteht, eine Geschichte, die einen an die Grenzen der eigenen Phantasie treibt... und darüber hinaus.

Die meisten Außenstehenden wenden sich jetzt mit einem Kopfschütteln ab und gehen wieder ihrem normalen Tagwerk nach (Viel Spaß in der Banalität) für die wenigen Übrigen werde ich jetzt die oben beschriebene Szenerie einmal genauer aufschlüsseln.

Gott und Fußabtreter: Der Spielleiter

Am Kopfende des Tisches sitzt der Spielleiter. Er zeichnet sich dadurch aus, dass er die meiste Arbeit, dafür aber die wenigste Freizeit neben dem Rollenspiel hat und Unsummen von Geld investiert. Er ist derjenige, der die Rahmenhandlung der Geschichte entwirft, der das Szenario und das Thema bestimmt, insofern nimmt er also die Position eines Gottes, eines Schöpfers, ein: Er erweckt die Welt, in welcher die Geschichte stattfindet, und die dort existierenden Geschöpfe zum Leben. Er ist der einzige, der weiß welchen Verlauf die Handlung nehmen soll, und die restlichen Spieler können seinen Launen bisweilen gnadenlos ausgeliefert sein. Nur verständlich, dass dem Spielleiter seine vermeintliche Macht von Zeit zu Zeit zu Kopf steigt, das sind die Momente in denen seine Gigantomanie keine Grenzen kennt, in denen er sich vorkommt als könne er Bäume ausreißen.

Doch es gibt natürlich auch andere Momente, wenn er nächtelang über die Geschichte brütet und am nächsten Morgen zu spät zur Arbeit kommt, wenn seine Mitspieler sich nicht an sein schön ausgedachtes Szenario halten oder durch eine einzelne Aktion in Sekunden die Arbeit von Stunden vernichten, das sind die Momente in denen er mit sich selber hadert,

in denen er sich vorkommt wie der emotionale Fußabtreter seiner Mitspieler, die allen Frust des Alltags auf seine Geschichte abzuwälzen scheinen.

Besonders leidensfähige Spielleiter schneiden sich im übrigen durch das Aufstellen eines Spielleiterschirmes, ein oft nutzloses, aber dekoratives Stück Pappe, bedruckt mit schönen Bildern für die Spieler und hässlichen Tabellen für den Spielleiter, von den Knabbereien in der Mitte des Tisches ab, was mich zum nächsten Punkt führt...

Ambrosia und Nektar: Knabbereien und Getränke

Lebenswichtig scheinen für eine Rollenspielgruppe größere Mengen Chips, Salzstangen, Schokolade sowie alles Erdenkliche übrige an Süßigkeiten und Knabbereien zu sein, gibt es doch kaum eine Gruppe, die an einem Abend nicht Unsummen davon zu verschlingen im Stande ist. Natürlich werden auch die dazu passenden Getränke wie etwa Cola oder Eistee kredenzt. Viele Spielleiter nutzen diese allzu bekannte Schwäche auch aus, um die Spieler in Momenten höchster Empörung zu besänftigen indem sie eine besondere Köstlichkeit aus dem Hut zaubern.

Gemäß der Faustregel, dass alles, was auf dem Tisch landet auch gegessen wird, lässt sich eine Rollenspielgruppe auch vorzüglich ausnutzen, um versehentliche Fehlkäufe, wie etwa Tofupizza oder Natreen-Eistee, loszuwerden.

Helden und Mob: Die Spieler

Im Gegensatz zum Spielleiter, verkörpern die Spieler jeweils nur einen Charakter innerhalb der Geschichte. Natürlich sind dies in aller Regel die Protagonisten und keine Randfiguren – das wäre wohl recht unbefriedigend – zum Beispiel die fantastischen Vier in dem Comic „Die fantastischen Vier“ oder das dreckige Dutzend in dem Film „Das dreckige Dutzend“.

Spieler und Spielleiter verbindet eine komplexe Hassliebe, so können sie in den höchsten Tönen schwärmen, wenn es dem Spielleiter gelungen ist sie derart zu fesseln, dass sie in Form ihrer Charaktere vollends in der Geschichte aufgehen konnten, was natürlich auch dem Spielleiter entgegenkommt, der zufrieden mit ansehen kann, wie seine Mitspieler ihm helfen seiner Geschichte Leben einzuhauchen. Doch wehe dieses fragile Gleichgewicht wird gestört, sobald die Spieler mit der Leistung ihres Spielleiters unzufrieden sind werden sie zu wahren Raubtieren, die brutal über die Geschichte herfallen und sie förmlich in der Luft zerreißen, andererseits kann es natürlich auch der Spielleiter sein, der seinen Spielern am liebsten nicht nur metaphorisch das Fell über die Ohren ziehen will, weil diese wieder einmal nichts als Unfug anstellen.

Welten und Regeln: Die Bücher

Schließlich bleibt noch die Frage, was sich hinter dem Stapel Bücher verbirgt, den der Spielleiter wie seinen Augapfel hütet und beinahe wie seine Kinder (falls vorhanden) liebt.

In diesen finden sich die Welten auf denen sich die Geschichte abspielen soll, die Geschöpfe, die sie bevölkern und die Regeln nach denen die Spielwelt funktioniert.

An dieser Stelle könnte zum Beispiel einmal genau dieses Produkt liegen, nachdem ihr es voller Genuss durchgelesen habt und der Wunsch die hier entworfene Fiktion ein Stück weit Realität werden zu lassen in euch entflammt ist.

Im Großen und Ganzen dürften jetzt wohl die elementarsten Grundlagen eines Rollenspiels klar sein, doch wie es sich für einen (hoffentlich) gelungenen Vortrag gehört, runden wir unsere Darstellung noch mit einem kleinen Beispiel ab, wie ein Rollenspiel aussehen könnte.

Das Beispiel

Spielleiter: Ihr tretet die Lichtung, die von der Sonne in wunderschönes Licht getaucht wird, als ihr plötzlich von oben mit Haselnüssen beworfen werdet...

Spieler1: Ich schaue mich um, von wo die Nüsse kommen.

Spielleiter: Du erblickst auf einem Baum über euch ein unnatürlich fettes, riesiges Eichhörnchen, das irgendwie zu Grinsen scheint.

*Spieler1: *zu den anderen Spielern* Habt ihr schon mal so ein komisches Eichhörnchen gesehen.*

*Spielleiter: *verstellt seine Stimme und beginnt für das Eichhörnchen zu sprechen* Wer sagt dir denn, dass ich ein Eichhörnchen bin?*

Spieler1: In letzter Zeit mal in den Spiegel geschaut?

*Eichhörnchen: *wobei er heftig mit den Armen gestikuliert* Ich bin Wu-Zi, der Eichhörnchen-König!*

*Alle Spieler: *lachen**

*Spieler2: *todernst* Ich falle mit den Worten: „Seid gegrüßt, mein König!“ auf die Knie.*

Spieler1: WAS? BIST DU IRRE?

Spieler2: Er ist der König?!

Spieler1: Ich könnte ja auch behaupten, ich sei die Königin der Amazonen!

Spieler2: Ich stehe auf und falle wieder auf die Knie, diesmal vor Spieler1: „Meine Königin!“

*Spieler1: *imitiert verzweifelt Kopschütteln**

Wu-Zi: Das sind also deine Amazonen?

Spieler1: Öhm, ja...

Wu-Zi: Sehen auch nicht so aus, als wenn sie Brüste hätten...

Spieler1: Nein. Aber du siehst auch nicht wie ein König aus.

Wu-Zi: Aber dafür habe ich Brüste!

Spieler1: Touché. Moment, du bist'n Kerl!

*Wu-Zi: *Der Spielleiter zuckt für Wu-Zi gleichgültig die Schultern**

Wu-Zi: Ja, als König hat man es nicht leicht...

Spieler1: Wem sagst du das? Ständig wollen sie was von dir...

Wu-Zi: Ständig diese Bitsteller...

Spieler1: Ja, wir brauchen mehr Geld, mehr Essen, mehr dies, weniger das, dass ist deprimi... Moment mal! Was willst du denn eigentlich von uns?

Wu-Zi: Ihr sollt gegen die Hexe ziehen.

Spieler1: Was hat die Hexe dir denn getan?

Wu-Zi: Sie hat mir meine goldene Nuss geklaut!

*Alle: *lachen**

*Spieler1: *grinst böse und zweideutig* Hast du keine andere Nuss mehr?*

Wu-Zi: Doch!

Spieler1: Doch?

*Wu-Zi: *triumphierend* Eine silberne Nuss!*

Spieler1: Und wo ist die?

Wu-Zi: In meinem Winterfell.

*Spieler1: *verwirrt* Ach sooo...*

Wu-Zi: Ja.

*Spieler1: Und was macht deine ... *grins* ... goldene Nuss?*

Wu-Zi: Sie verleiht mir Superkräfte!

Spieler1: Moment mal! Hey Eichhörnchen, ich kenn das! Ich bring dir deine goldene Nuss und dann bringst du mich um. Der Frosch dahinten im Fluss ist auch so einer!!

Die Indoktrination

Nach seiner Begegnung mit den drei seltsamen Gestalten hatte sich sein Leben völlig verändert.

Sie hatten ihm Dinge und Wahrheiten gezeigt, die ihm bisher nie bewusst waren und die sein Verstand zunächst nur schwer akzeptieren konnte.

In der Folge stellte er sein ganzes Leben um. Er häufte einen unglaublichen Berg merkwürdiger Filme und Bücher an, während er sich immer mehr von seinen alten Freunden distanzierte, dafür hing er jetzt mit denen rum, für die er früher nur ein verächtliches Lachen übrig hatte: den Rollenspielern.

Nach ein paar Monaten, er war mittlerweile Spielleiter für die verschiedensten Systeme, erhielt er eine Email, in der ein Text in einer sehr fremd wirkenden Sprache stand, doch er erkannte sie sofort als Sindarin und es fiel ihm nicht schwer den Text zu übersetzen. Die signifikante Botschaft der Email war, dass er sich am nächsten Freitag in der verlassenen Lagerhalle außerhalb der Stadt einfinden solle.

Natürlich tat er dies und traf dort einen Haufen seltsamer Zeitgenossen: Menschen wie er. Nerds. Sie sahen Filme und spielten Rollenspiele, er fühlte sich an diesem Ort seltsam zu Hause und bemerkte erst nicht, wie sich ihm einer der anderen näherte und mit folgenden Worte begrüßte: „Hallo, du musst der Neue sein richtig? Ich bin Oliver, einer der DORP-Ones. Man munkelt das Triumvirat würde große Stücke auf dich halten, stimmt es, dass du sie gesehen hast? Aber auch du musst erst die Prüfung über dich ergehen lassen, also folge mir...“

Triumvirat?

Prüfung?

Wovon zur Hölle sprach der Kerl?

Aber irgendwie erschien es ihm richtig dem anderen zu folgen und so tat er dies auch.

Er wurde in einen leeren Raum geführt, in dem sich außer ihm nur eine Tafel Schokolade, fünf Cent und eine Haarnadel befanden. Er hörte wie hinter ihm die Tür zufiel und abgeschlossen wurde.

Dieses Problem stufte er aber als zweitrangig ein, zuerst vertilgte er die Tafel Schokolade. Mangels besserer Alternativen begann er anschließend mit der Haarnadel im Türschloss herumzustochern; nach einigem Probieren machte es plötzlich „klick“ und das Schloss war auf!

Mit Schwung stieß er die Tür auf und zerdrückte Oliver beinahe zwischen Tür und Wand. Dieser presste folgende Sätze über die aufgeplatzte Lippe: „Herzlich willkommen im Regiment der Cyberknights! Dies ist deine erste Nacht im DORP-Club, also musst du spielen!“

Und jetzt entschuldige mich, ich muss ins Krankenhaus...“



Indoktrination

Jane: We're having a free get acquainted session at our resort this weekend.

Homer: How much is this free resort weekend?

Glen: It's free!

Homer: And when <is> this weekend?

Glen: It's this weekend.

Homer: Uh-huh, and how much does it cost?

Glen: Um, it's free.

Homer: I see, and when is it?

Glen: It's this weekend.

-The Simpsons, "The joy of sect"

Hinter vorgehaltener Hand ist SIE das Gesprächsthema Nummer eins unter jenen, die Nerdor gesehen haben. Mit glühenden Augen berichten diejenigen, die bereits Kontakt mit IHR hatten und versuchen jene in IHREN Bann zu schlagen, die ihren neugewonnen Einsichten in den Lauf der Dinge noch nicht die richtige Richtung gegeben haben.

Für normale Menschen ist IHR Einfluss kaum wahrnehmbar, doch in Nerdor strahlt SIE in einem hellen, beinahe göttlichen Licht und wo sonst, wenn nicht dort sollte SIE neue Anhänger für IHREN gerechten Krieg finden? Nur jene die Nerdor geschaut haben können wahre Gläubige werden und den Kampf gegen die Profanität aufnehmen. Doch wer oder was ist SIE?

Sie ist die DORP!

Und exklusiv gewähren hier die drei erleuchteten Wesen an der Spitze der DORP, auch Ehrfürchtig das Triumvirat genannt, Einblick ihre Indoktrinationstechniken.

Natürlich legt die DORP traditionell nur wenig Wert auf Mitglieder, die in keiner Form dem Nerdsinn anheim gefallen sind, dennoch hat es sich als zweckmäßig erwiesen zunächst ein möglichst breites Publikum zu erreichen, doch nur diejenigen, die über diese erste unterschwellige Kontaktaufnahme hinaus weiter nach der DORP suchen sind es wert, auch in ihre Dienste zu treten. Zu Beginn der Indoktrination ist es also das Ziel ein möglichst großes Publikum zu erreichen, und wie könnte man das besser als über:

Das Fernsehen

Sie sehen den Fox-Kanal!

-The Simpsons

Hatten wir nicht alle schon einmal das Gefühl gerade etwas im Fernsehen gesehen zu haben, was einfach nicht da sein konnte? Wir können es nicht gesehen haben, aber wir haben es gesehen und das sollten wir nicht leugnen, dennoch machen es die meisten, weil nicht sein kann, was nicht sein darf, diese fallen wahrscheinlich schon von vorneherein aus dem Raster, doch einige wenige erkennen in diesen plötzlichen Bildern eine kosmische Wahrheit und ihr Weg in die Fänge der DORP nimmt ihren Lauf...

Die Musik

Eine andere Möglichkeit eine breite Masse von Menschen zu erreichen ist die Musik, so lässt die Musik der Pop-Band „NoAngels“ den gemeinen Nerd in aller Regel völlig kalt als jedoch im Frühjahr des Jahres 2002 sich eine Textzeile des Nummer 1 – Hits „Something about us“ während der Verleihung des Echos von „I bet you think we don't know how to be a part of this game“ in „I bet you think we dorp know how to be a part of this game“ verwandelte wurde die halbe bekannte Nerdszene in helle Aufruhr versetzt.

Was sollte dieses Wort bedeuten? DORP? Es kam auf seltsame Art und Weise vertraut vor, so als würde man etwas suchen, was man in Wahrheit längst besaß...

Viele Nerds versuchten aus einem inneren Drang heraus mehr Informationen zu sammeln, mussten jedoch feststellen, dass ein Großteil der Menschheit dieses Wort schlicht überhörte und auf ständiges

Drängen gab die Band selber schließlich öffentlich bekannt das Wort DORP niemals in irgendeiner Form verwendet zu haben.

Für viele Nerds keine befriedigende Nachricht und letzten Endes befragten sie ein Orakel, das selbst Antworten auf noch nicht gestellte Fragen kennt: Das Internet!

Das Internet

What the fuck is the internet?

- **Jay, Jay and Silent Bob Strike Back**

Ist es Zufall, dass die Eingabe des Suchwortes „dorp“ auf google.de als ersten Eintrag unter deutschen Seiten eine kleine Rollenspielseite zutage fördert? Mitnichten!

Hier hat die DORP ihr offizielles Zentrum in der profanen Welt, hier finden sich die irrwitzigen, den Geist und das Bewusstsein des Nerds erweiternden Texte, wie beispielsweise die Heilsbotschaften, wer einmal bis hierhin vorgedrungen ist hat gute Chancen, endgültig Mitglied der DORP zu werden, aber viele verweigern sich auch diesem letzten entscheidenden Schritt, da er ihnen letzten Endes als zu radikal erscheint.

Hier trennt sich die Spreu vom Weizen, der wahre Nerd vom bloßen Mitläufer, hier zeigt sich der wahre Mitstreiter.

Bücher und Rollenspiele

This ... is a book...

- **High School High**

Sie sind ein anderer wirksamer Weg in die DORP, denn auch hier lassen sich wunderbar diverse Hinweise verbergen, die den interessierten und wahren Nerd auf den richtigen Weg zu bringen imstande sind. So gibt es eine Ausgabe des Herrn der Ringe, in denen eine wichtige Passage fehlt oder besser gesagt verändert wurde, so fand der geneigte Leser dort nicht die Zeilen...

„Ein Ring sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden im Lande Mordor, wo die Schatten drohn“

...vor sondern die folgende befremdlichvertrauten Worte:

„Ein Blick sie zu knechten, sie alle zu finden, zur DORP hin zu treiben und ewig zu binden im Lande Nerdor, wo der Wahnsinn haust.“

Zwar wurde diese Veränderung frühzeitig bemerkt und die Ausgabe schnellstmöglich aus den Läden entfernt, doch einige Wenige besaßen die Ausgabe davon und ein erlesener Kreis dieser fand schließlich auch seinen Weg in die Herrschaften der DORP.

Der Zweig des Rollenspiels ist natürlich noch wesentlich lukrativer als der über die „normale“ Literatur, schließlich lassen sich Rollenspieler von vorneherein auf fremde Welten ein und so fällt es ihnen wesentlich leichter an die Existenz Nerdors zu glauben, des weiteren folgt dem Beginn des Rollenspiels eine umfangreichere Beschäftigung mit anderen Medien auf dem Fuße, seien es nun Bücher, Filme, Computerspiele oder Musik, stets sucht der Rollenspieler nach Inspirationsquellen für sein Rollenspiel und setzt sich so mehr und mehr dem Einfluss Nerdors aus, erhöht so seinen DORP-Mythos, schließlich findet auch sein Weg ein Ende in der DORP, die auch ihm ein Ziel gibt...

Unter vorgehaltener Hand munkelt man das Triumvirat würde auf dem Sektor des Rollenspiels zu einem noch nie da gewesenen Sturmangriff zur Rekrutierung neuer Mitstreiter blasen: Ein eigenes Rollenspiel! Ein Spiel, das einige der Geheimnisse um Nerdor preisgibt und die Ziele der DORP schonungslos offenbart, hierbei handelt es sich allerdings um unbestätigte Gerüchte...

DORP – Die Organisation

We're not offering an answer, we're offering a solution.

- Fight Club

Einmal in den Rang eines Dorplings erhoben erfährt der Nerd die wahren Ziel der DORP: Die Etablierung Nerdors auf Erden.

Bisher haben nur einige wenige den wahren Sinn des Lebens erkannt, die breite Masse der Menschheit hingegen lebt nach wie vor ihr profanes Leben in der Normalität und oberste Direktive der DORP ist es dies zu ändern. Den Menschen müssen ihre Möglichkeiten gezeigt werden, man muss sie bis an die Grenzen ihres Verstandes führen... und darüber hinaus, nur dann können die Menschen ihr wahres Potential erkennen und sich wahrhaft als Krone der Schöpfung bezeichnen. Die Menschheit in Frieden vereint unter dem Banner Nerdors, dies ist die Vision des Triumvirats und sie ist möglich...

Von heute auf morgen lässt sich ein solch gewaltiger Schnitt in der Struktur der Menschheit natürlich nicht vollziehen, dafür haben sich die Menschen viel zu sehr an die Annehmlichkeiten und Normalität ihres Lebens gewöhnt als das sie die Umstellung auf ein Leben in Nerdor ohne weiteres verkraften könnten.

Die Realisierung seiner Vision kann das Triumvirat folglich nur in kleinen Schritten erreichen, es gilt Nerdor langsam und behutsam im Leben der Menschen zu verwurzeln und so zu einem Teil des Alltags werden zu lassen, ist dies geschehen wird der Einfluss Nerdors beständig ausgebaut und verfestigt bis das Reich Nerdors schließlich völlig etabliert ist.

In den Augen der meisten Nerds ist dies ein verehrungswürdiges Ziel und sie sind bereit beinahe alles dafür zu opfern, wenn die DORP ihnen einen Dienst abverlangt. Ob es objektiv betrachtet zum Wohle der Menschheit ist, wenn sie nur noch aus einem Haufen verspinnerter Freaks besteht sei an dieser Stelle einmal dahingestellt...

In der Folge werden sowohl die Struktur der DORP als auch ihre Mittel zu Errichtung des Reiches Nerdor erörtert.

Die Struktur

Ohne Struktur funktioniert es nicht. Keine Armee der Welt kann ohne eine strukturierte Befehlskette funktionieren und als genau das betrachtet sich die DORP: Die Armee Nerdors.

Die Struktur der DORP ist dabei im Vergleich zu der anderer Armeen, relativ einfach, dadurch aber letzten Endes auch präzise und effizient.

Das Triumvirat

An oberster Stelle der DORP steht das sagen- und mythenumrankte Triumvirat, eine Trinität, die in Wirklich eins sein sollte. Aufgespalten in drei Aspekte durchflutete der Geist Nerdors selbst eines Tages drei bis dato völlig normale Nerds und führte sie zur Erleuchtung.

Heute leben diese drei Wesen mehr in Nerdor als in der uns bekannten Welt, sie sind sowohl das Herz als auch das Hirn der DORP, ihre Lehren bereiten die Nerds langsam auf die endgültige Errichtung Nerdors vor und führen Würdige der Nerds bereits über die Grenzen Nerdors hinaus, auf das diese an ihrer Seite leben.

Das Triumvirat alleine weiß den Weg, wie das Endziel der DORP zu erreichen ist und Befehlen, die das Triumvirat in irgendeiner Form erlässt, ist Folge zu leisten!

Es kommt allerdings eher selten vor, dass das Triumvirat selber auf den Plan tritt und konkrete Anweisungen erlässt, in aller Regel gibt es die Richtung vor, in welche die nächsten Schritte gehen sollen und überlässt die konkrete Ausarbeitung den DORP-Ones.

Die DORP-Ones

Sie folgen innerhalb der DORP direkt dem Triumvirat. Ihre Geister sind nicht ganz so erleuchtet, wie die des Triumvirates, doch leben einige von ihnen bereits an dessen Seite in Nerdor, die meisten von

ihnen dienen dem Triumvirat jedoch als Sprachrohr in der profanen Welt.

Die DORP-Ones formulieren den Willen des Triumvirates zu Lehrsätzen und planen die nächsten Aktionen, darüber hinaus sind sie für die Verwaltung der Mitglieder und der DORP-Clubs verantwortlich, sie sind die weltlichen Schaltzentralen der DORP.

Die Dorplinge

Die Sturmtruppen der DORP. Hier hat jeder DORP-One einmal angefangen.

Es ist die vornehmliche Aufgabe der Dorplinge die Lehren der DORP in der Öffentlichkeit zu verbreiten, sie ihren Freunden zu erzählen als Gerüchte auf Cons zu verbreiten und so die DORP mit einem stetem Fluss an neuen Mitgliedern zu versorgen.

Von ihren normalen Mitmenschen oft als verschoben, aber harmlos eingestuft haben die Dorplinge aber noch eine weitere Aufgabe: Sie sind es, die aktiv an der Errichtung Nerdors arbeiten, zu diesem Zweck werden sie auf Missionen geschickt, um Dinge im Sinne Nerdors zu manipulieren, so war ein Michalskielit im Druckwerk für die oben angesprochene „Sonderausgabe“ des Herrn der Ringe verantwortlich und ein neuseeländischer Scimietze treibt gerade mit der Verfilmung dieses Epos viele in die Welt der Phantastik, was für manch einen ein erster Schritt auf seinem langen Weg nach Nerdor ist.

Die Dorplinge werden nach ihrer Aufnahme in Gruppen von zumeist drei Dorplingen, genannt Tripel, eingeteilt, hierbei wird Wert darauf gelegt welche Dorplinge optimal zusammenarbeiten und natürlich spielen können, denn zumeist werden die anderen Mitglieder seines Tripels in Kürze zu den besten Freunden des Dorplings. Bei der Erstellung eines Tripels ist die Zugehörigkeit zu einem der Regimente eher zweitrangig, es gibt also sowohl komplett gemischte Tripel als auch welche, die komplett aus den Mitgliedern ein und desselben Regiments bestehen.

Die drei Regimente

Zu weiteren Gliederung sind Dorplinge und DORP-Ones noch einmal einem der drei Regimente unterstellt, damit die individuellen Fähigkeiten des einzelnen Nerds auch zielgerichtet eingesetzt werden können.

Jedes der Regiment hat unterschiedliche Spezialgebiete:

Die **Cyberknights** sind so etwas wie ein Sondereinsatzkommando. Sie sind dran, wenn es hart auf hart kommt, wenn es gilt irgendwo einzubrechen, Daten zu manipulieren oder gar Leute zu kidnappen.

Die **Michalskieliten** dagegen sind eher Diplomaten, sie sind es, die die Spuren verwischen, wenn bei einem Attentat der Cyberknights etwas schief geht (also immer...) und die Informationen im Sinne der DORP manipulieren oder in Umlauf bringen.

Die **Scimietzen** schließlich sind die Scholare der DORP. Sie interpretieren den Willen des Triumvirates, werten sämtliche Quellen aus und entwerfen die Pläne nach denen Cyberknights und Michalskieliten vorgehen sollen.

Genauere Informationen über die Regimente sind dem entsprechenden Kapitel zu entnehmen.

Eine Befehlskette innerhalb der DORP kann also in etwa wie folgt aussehen:

Das Triumvirat bemerkt mit Bedenken, dass der Sparte Fantasy in den letzten Jahren der Zustrom fehlt, was insofern betrüblich ist als dass diese seit jeher ein Quell für neue Mitglieder war. Also delegiert es an die DORP-Ones, dass in dieser Hinsicht etwas geschehen muss ohne sich zunächst weiter einzumischen, dies geschieht nur wenn alle Stricke reißen.

Die DORP-Ones diskutieren also wie die Fantasy zu retten sei, bis ein Scimietze über eine Umfrage stolpert nach der „Der Herr der Ringe“ von den Amerikanern zum Buch des Jahrhunderts gewählt wurde, wodurch er auf die Idee kommt, dass man mit dem „Herrn der Ringe“ über das Medium Film große Erfolge feiern könnte und beauftragt einige Dorpling-Scimietzen mit der näheren Ausarbeitung, während sich die Michalskieliten auf den Weg machen, die nötigen Finanzen aufzutreiben. Die Cyberknights

hätten auf den Plan treten müssen, wenn die potentiellen Produzenten auf die Argumentationen der Michalskieliten nicht eingegangen wären, dann nämlich hätte man einen Trupp Cyberknights ausgesickt, damit sie den Geldgebern ein „Angebot machen, dass sie nicht ablehnen können“ ...

Gleichzeit beschriftet eine englische Scimitze gänzlich andere Wege und ersann die Romane um den Zauberlehrling Harry Potter, womit sie die Fantasy erfolgreich in die Kinderzimmer trug und dort verwurzelte.

Mittel und Arbeitsweise

Wie an den Beispielen bereits deutlich geworden ist, zieht die DORP für ihre Ziel alle Register und bedient sich sowohl legaler als auch illegaler Methoden.

Die Methoden der DORP sind so vielfältig wie ihre Mitglieder, die Bandbreite reicht von der Manipulation von Nachrichten über die Verbreitung nerdischer Filme und Schriften bis hin

zu anarchistischen Anschlägen, die scheinbar keinerlei Sinn ergeben, wobei meist genau hierin der Sinn liegt. Was sollte ein LANIMILBUS DRONF in den Emails einer Firma auf den ersten Blick bewirken? Scheinbar nichts... aber durch diese Worte können schon wieder einige potentielle Nerds, welche die Emails empfangen, zum Erwachen gebracht werden, auf dass sie das erste Mal die Schönheit Nerdors erblicken und bei ausreichender Verbreitung dieser eindeutig nerdischen Worte, wird auch wieder ein Stück Nerdor in der normalen Welt etabliert.

Meistens erhalten die Dorplinge ihre Aufträge während der Treffen ihrer DORP-Clubs, bei besonders brisanten Aufträgen kommt es jedoch auch vor, dass speziell auserwählte Dorplinge auch außerhalb der DORP-Clubs instruiert werden, hierbei handelt es in der Regel um immens wichtige Aufträge, deren Ausführung keinen Aufschub duldet und von denen im Allgemeinen auch anderen DORP-Mitgliedern nichts erzählt wird. In gewissem Sinne sind die Mitglieder der DORP also Schläfer des nerdischen Irrsinns.



DORP=Clubs

Innerhalb der DORP-Clubs gibt es einige wenige Regeln, die der Nerd zu beachten hat. Was geschieht, wenn jemand gegen diese verstößt weiß niemand, da dies offiziell bisher schlicht noch nie vorgekommen ist. Die Regeln sind innerhalb der DORP wie folgt festgehalten:

- 1.) **You do talk about DORP Club.**
- 2.) **You DO talk about DORP Club.**
- 3.) **If someone says "stop", falls asleep or lets down the Game IS over.**
- 4.) **At least one Storyteller to a gaming group.**
- 5.) **As much gaming groups as possible at a time.**
- 6.) **Shirts and Shoes on! Everything else would be disgusting!**
- 7.) **Games will go on AS LONG as they have to.**
- 8.) **If this is your first night at DORP Club, you HAVE to game.**

Ins Deutsche übersetzt lauten dieser Regeln in etwa:

- 1.) **Rede über den DORP-Club.**
- 2.) **REDE über den DORP-Club.**
- 3.) **Wenn jemand „Stopp“ sagt, einschläft oder schlapp macht IST das Spiel beendet.**
- 4.) **Jede Gruppe muss mindestens einen Spielleiter haben.**
- 5.) **Es sollen so viele Gruppen wie möglich gleichzeitig spielen.**
- 6.) **Lass Shirts und Schuhe an! Alles andere wäre ekelhaft!**
- 7.) **Spiele werden andauern SOLANGE sie müssen.**
- 8.) **Wer neu ist im DORP Club MUSS spielen.**

Wer seinen Weg auf die Webseite der DORP gefunden hat und die dortigen Wahrheiten akzeptiert, kann früher oder später mit einer Kontaktaufnahme rechnen. Dies kann ein Brief sein, eine Email oder auch ein Anruf, bei letzterem meldet sich ein geheimniskrämerische Stimme und fragt bedeutungsschwanger: „Wo liegt Schleiden?“ Wer hierauf mit „Woher zur Hölle soll ich das wissen?“ oder „Garantiert nicht am Tiber“ antwortet, erhält weitere Instruktionen. Es kann jedoch auch sein, dass

der Nerd auf der Straße von zwielichtigen Gestalten oder derart offensichtlichen Sektenmitgliedern angesprochen wird, dass es schon offensichtlich ist, dass es sich nicht um geheime Regierungsagenten oder Sekten handeln kann. Die DORP nutzt jede Verkleidung.

Egal auf welche Art und Weise die DORP Kontakt mit dem Nerd aufnimmt, in allen drei Fällen läuft es auf eine kryptische Wegbeschreibung hinaus, die den Nerd in einen abgelegenen Teil seiner Heimat führt,

meist ein schrecklich einsam gelegenes Haus im Wald, ein Hinterhof oder eine leerstehende Fabrikhalle, in Städten kann es sich allerdings auch Büchereien oder, sofern vorhanden, Rollenspielläden handeln, in deren Hinterzimmern sich in der Folge geschilderte Dinge abspielen.

Der Nerd ist zu seinem ersten DORP-Club-Treffen geladen worden. Hier vollzieht sich der letzte Schritt, hier wird er zum Dorpling aufsteigen und endgültig verbrieftes Mitglied der DORP werden, dies ist der „point of no return“.

Auf den ersten Blick wird dem Nerd alles sehr vertraut vorkommen: Eine Menge Tische, jede Menge Rollenspieler die genau das tun, nämlich Rollenspielen, alles wirkt wie eine Con und im Großen und Ganzen ist es das auch: Eine Con für eingefleischte Nerds, für die wahren Freaks! Kombiniert wird dies zumeist mit dem Konsum bizarrer Insider-Filme und der Diskussion nennenswerter Literatur. Eine solche Veranstaltung dauert in der Regel ein ganzes Wochenende, natürlich ohne Schlaf!

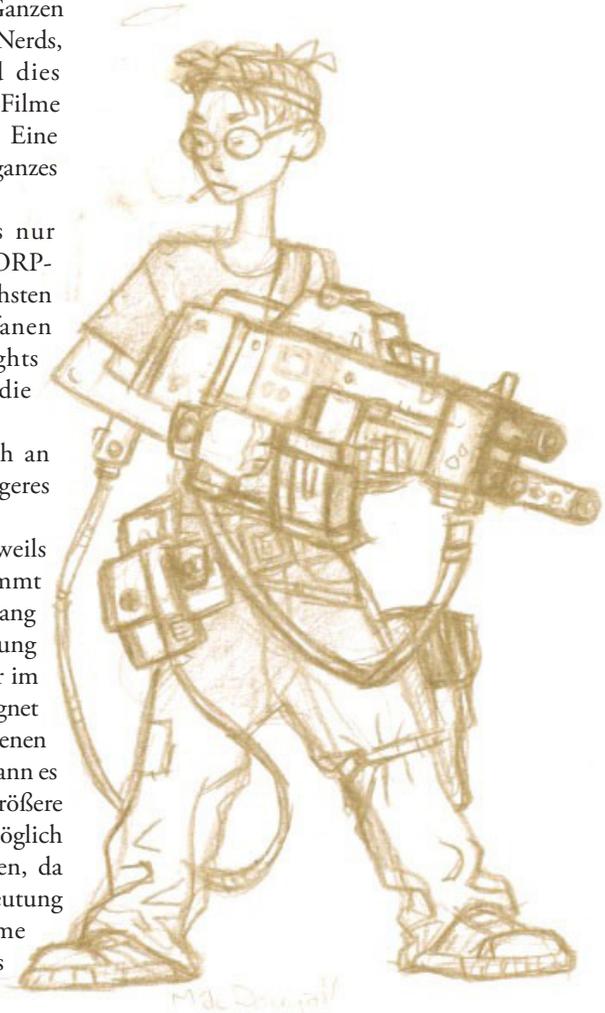
Doch die DORP-Clubs sind mehr als nur einfache Cons, sie dienen der örtlichen DORP-Zelle zur Organisation, hier werden die nächsten Schritte bezüglich Nerdisierung der profanen Welt besprochen, hier erhalten Cyberknights ihre Aufträge und fassen Michalskieliten die Entwicklungen in der Welt zusammen.

Doch für die neuen Mitglieder spielt sich an ihrem Abend noch etwas wesentlich wichtigeres ab: Ihre Prüfung!

Die Prüfung ist ein bizarrer Test, der jeweils individuell auf den einzelnen Nerd abgestimmt ist. Besteht er ihn wird er offiziell in den Rang eines Dorplings erhoben, wobei in der Prüfung bereits berücksichtigt ist, welchem Regiment er im Erfolgsfalle zugeordnet wird, anschließend begegnet er das erste Mal den beiden anderen Nerds mit denen er in Zukunft ein Tripel bilden wird, natürlich kann es vorkommen, dass es in Ausnahmefällen auch größere oder kleinere Operationstrupps gibt, wenn möglich werden sich aber drei Nerds zusammenfinden, da diese Zahl für das Triumvirat von großer Bedeutung ist. Schließlich wird er noch in die geheime Anwendung der Muahahas seines Regiments eingewiesen.

Besteht er die Prüfung nicht, wird er umgehend nach Hause geschickt. Das war's. Das Spiel ist vorbei. Sollte der Nerd auf die Idee kommen, den Treffpunkt in der Zukunft noch einmal aufzusuchen, wird er feststellen, dass der DORP Club die Lokalität wohl gewechselt hat.

Einem DORP-Club steht zumeist eine Tripel DORP-Ones vor, sie überwachen die Prüfungen, organisieren die Filme und Spielrunden und entscheiden, wie der DORP-Club in Zukunft handeln wird, beraten mögliche Anschläge und teilen ihre Beschlüsse den Dorplingen mit.



Die Regimenter

And I saw three unclean spirits like frogs come out of the mouth of the dragon, and out of the mouth of the beast, and out of the mouth of the false prophet.

- Revelations, 16:13

Wann immer ein Mensch, gleich welcher Hautfarbe, Haarfarbe oder Augenfarbe, gleich welchen Geschlechts oder Musikgeschmacks, den ehernen Reihen der DORP beitrifft, so wird für ihn ein Regiment gewählt.

Drei Regimenter sind es, so verlangt es der Dreiklang der Welt, drei Regimenter mit drei Aufgabengebieten.

Wer diese Einteilung vornimmt, das weiß niemand. Gerüchten zufolge wird sogar jeder Beitritt von einem Triumviratsmitglied überwacht und bestimmt, doch niemand weiß, ob hier nicht Mythen über Fakten siegen. Sicher ist, dass der Beitretende selbst

den Wunsch nach einem Regiment äußern kann, ebenso sicher ist jedoch, dass diese Bitten nicht immer erfüllt werden.

Ein Ausbrechen aus diesem Schema ist undenkbar, kommt jedoch auch nicht vor, da schließlich das Schicksal aller Erwählten in einem dieser Regimenter liegt und es niemand vermag, diesem Schicksal auszuweichen.

Das folgende Kapitel stellt nun die Cyberknights, die Armee der DORP, die Michalskieliten, die Stimme der DORP, sowie die Scimietzen, den Geist der DORP, näher vor und erklärt alles, was man wissen muss, um Mitglied bei ihnen zu werden.

Muahaha

Erstmalig während der Initiation wird dem Anwärter der phonetische Laut „Muahaha“ unterkommen. Dieser wurde Mitte des viktorianischen Zeitalters zum ersten Mal schriftlich festgehalten. Dort heißt es:

„Schon früher einmal, so scheint es, hatten Menschen die infernalischen Umriss der unaussprechlichen Ungeheuerlichkeiten gesehen, über den unbekanntem Hieroglyphen gerätselt und die enigmatischen Silben gehört, die nur mit ‘Muahaha’ wiederzugeben sind; und all das in so aufregendem und schrecklichen Zusammenhang, dass es nicht wunder nimmt, dass sie alle dem Irrsinn anheim fielen.“

Für den Eingeweihten hingegen ist die Frage nach der Herkunft der „Muahaha“ keine Schwierigkeit. Es handelt sich bei ihnen um Urkräfte des Menschen, die zwar im Laufe der Geschichte verloren gingen, dank der Riten des Triumvirats aber wieder erweckt werden können. Mehr zu den Muahaha und deren Bedeutung kann man dem Kapitel gleichen Namens entnehmen.

Cyberknights

„Also, das ist unser Plan?“ „Jupp.“ „DAS ist unser Plan?“ „Jupp.“

„Ich fasse noch einmal zusammen: Wir brechen also bei VA Systems ein und manipulieren deren Rechner so, dass in jeder verdammten Email ein bescheuertes LANIMILBUS DRONF vorkommt, von dem ich nicht mal weiß, was es eigentlich heißt, während das Wachpersonal vermutlich oder hoffentlich die Sportschau sieht, darüber wie wir zum Geier HEUTE da rein kommen hat sich natürlich niemand Gedanken gemacht. Wer hat sich diesen Scheiß eigentlich ausgedacht?“

„Eigentlich stammt die Idee von dir...“ „Oh, na dann, pack mäs!“

Genau 3,14159 Stunden später:

„Jetzt sitzen wir hier also im Knast?“ „Jupp.“ „Wir sitzen also echt im Knast?“ „Jupp.“

„Das ist ja alles ganz wunderbar gelaufen: du hast den Alarm ausgelöst, Bernhard hängt vermutlich jetzt noch im Schokoladenautomaten fest, der Wachhund hat mich gebissen, der Wachmann ist an deinem Handy erstickt, aber im Grunde genommen lief alles noch einigermaßen nach Plan bis irgendjemand, ja, ICH MEINE DICH DU LUFTPUMPE, auf die hirnverbrannte Idee kam die Katze in den Müllschlucker zu werfen!“

„Aber die Rechner sind alle manipuliert... und keiner hat's gemerkt...“

„Cool! Wir sind die Besten!“

Die Cyberknights haben ihren Ursprung bereits in der Frühgeschichte der Menschheit, auch wenn sie unter ihrem jetzigen Namen erst aktiv sind, seit ihrem Triumviratsmitglied in der Grabbelkiste einer billigen Bücherei ein dümmlicher Roman mit eben diesem Titel in die Hände viel. Nehmen wir als eines der ersten und populärsten „Mitglieder“ der Cyberknights, den römische Kaiser Nero: Eigentlich war er nur auf dem Weg ins Kolosseum, um an einem Wagenrennen teilzunehmen, doch am Ende des Abend brannte ganz Rom und die erste Christenverfolgung der Geschichte begann.

Die größte Leistung der Cyberknights allerdings war die Entdeckung Amerikas, eigentlich wollte Christoph Columbus ja nach Indien und auch in jüngerer Zeit gibt es genügend Beispiele für das Wirken dieses Regiments, so munkelt man, dass es ebenfalls in den Absturz der mit vier H-Bomben bestückten B-52 in eine Bucht von Grönland verwickelt war, allerdings sind sich Politologen aller Nationen einig, dass es wohl einen Krieg gegeben

hätte, wenn dieser Bomber seinen eigentlichen Zielort erreicht hätte...

Man kann also zusammenfassend sagen, dass jeder Cyberknight, ob er es nun will oder nicht, von einem gewissen Chaosfaktor umgeben ist, der alle seine Vorhaben auf eine oft wenig subtile Art und Weise verkompliziert, ihn letztlich aber zum Sieg zu führen scheint, kurz: Katastrophen säumen seinen Weg, aber er erreicht stets sein Ziel.

Aufgrund dieser Tatsache erklärt sich natürlich von selbst die außergewöhnliche Affinität der Cyberknights zu Computern, schließlich heißt es nicht umsonst: „Computer lösen Probleme, die man ohne sie nicht hätte.“ Man findet die meisten Cyberknights also folgerichtig in der IT-Branche. Und wie bei allen Programmierern gilt natürlich auch für sie, dass sie nur durch drei Dinge am Leben gehalten werden: Kaffee, böartigen Zynismus und Schokolade, wobei nicht unerwähnt bleiben sollte, dass sie von letzterer in hohem Maße abhängig sind – die Entzugserscheinungen waren schrecklich zu

beobachten – und unter ihrem Einfluss neigen sie allerdings, zum Leiden ihrer Umwelt, zu einer starken Hyperaktivität.

Erscheinungsbild

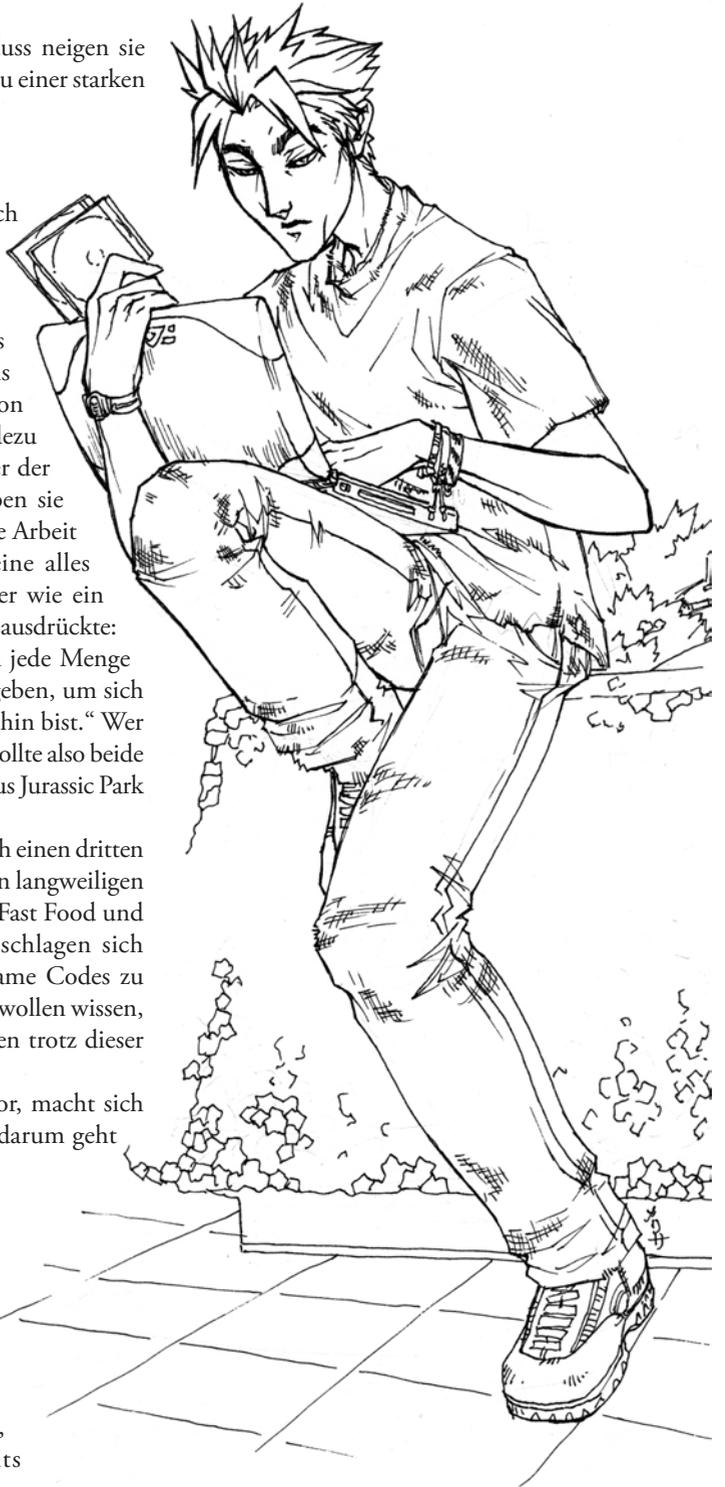
Man ist natürlich jetzt versucht sich den gemeinen Cyberknight als den Archetypen des kaffeetrinkenden, schokoriegelverzehrenden Fettwanst in billigen Klamotten vorzustellen, aber das stimmt nur zu Hälfte. Ein mindestens ebenso großer Teil, wenn auch nicht von der reinen Körpermasse her, ist geradezu spindeldürr, so als sei er Werbepartner der Welthungerhilfe, darüber hinaus haben sie auch, nicht zuletzt durch ihre ständige Arbeit in verschlossenen Bunkeranlagen, eine alles andere als gesunde Gesichtsfarbe oder wie ein Triumviratsmitglied es einmal treffend ausdrückte: „Das ist ein Gothic-Katalog. Da sind jede Menge Leute drin, die jede Menge Geld ausgeben, um sich so blass zu schminken, wie du es ohnehin bist.“ Wer sich einen Cyberknight vorstellen will sollte also beide im Hinterkopf haben: Dennis Nedry aus Jurassic Park und Bernhard aus Maniac Mansion.

Darüber hinaus gibt es allerdings auch einen dritten Typ von Cyberknights: Sie haben einen langweiligen Job, ernähren sich hauptsächlich von Fast Food und Pasta im Restaurant auf der Ecke, schlagen sich die Nächte um die Ohren, um seltsame Codes zu knacken, verfolgen weiße Kaninchen, wollen wissen, was eine ominöse Matrix ist und sehen trotz dieser Spinnereien cool aus!

Dieser Typus kommt eher selten vor, macht sich aber ganz gut, wenn es zum Beispiel darum geht ein Rollenspiel zu illustrieren...

Aufgabengebiet

Die Cyberknights stellen die „Abteilung Attacke“ der DORP dar, wenn irgendwo auf der Welt ein sinnlos-grotesker Akt von Zerstörung und Gewalt vonstatten geht, kann man fast sicher davon ausgehen, dass ein Tripple von Cyberknights



dahintersteckt, dabei hatten sie es eigentlich nie so gewollt...

Es stellt sich natürlich die Frage warum zur Hölle ausgerechnet die Cyberknights dazu ausgewählt wurden die von den Scimietzen minutiös geplanten Aufträge durchzuführen.

Nun zum einen weil sie in aller Regel ihre Aufgabe erfüllen und zum anderen, weil es dem Triumvirat einfach Freude bereitet die übrigen Auswirkungen zu bestaunen.

Muahaha

Spontaner emotionaler Ausbruch

Kaputten

Aura der Harmlosigkeit

Konzepte

Informatikstudent, Fachinformatiker, professioneller Schachspieler, NASA-Mitarbeiter, Polizist

Stereotypen

Michalskielten: Gute Diplomaten. Irgendwie habe die es echt drauf, es so aussehen zu lassen, als wäre gar nix passiert, wenn ich mal wieder einen kleinen Zwischenfall verursacht habe. Ihre Versuche autoritär zu Wirken sind dagegen von Anfang an zum Scheitern verurteilt. *g*

Scimietzen: Von allen Namen, die wir zwischenzeitlich hatten, hätte ich diesen als Letzten genommen. Scimietzen. Das klingt für mich wie Miezzen, wie Katzen. Oder hübsche Frauen... und ich hab' weder das eine noch das andere...



Zitat

Ich habe einen Plan: wir locken ihn – wir wissen nur noch nicht so genau wie – irgendwohin – wir wissen nur noch nicht genau wohin – und überwältigen ihn – wir wissen nur noch nicht so genau wie. Den führe ich jetzt entweder alleine aus, oder nicht, wahrscheinlich schon, das aber auf jeden Fall. Wer kommt mit?

Michalskieliten

„Sie hatten uns ein Angebot zu unterbreiten?“

„Ja. Also, das ganze sieht folgendermaßen aus: Sie sind der Geschäftsführer von Amazon.de – wir gehören zu ihren besten Kunden. Um das in Zahlen festzuhalten: wir haben im vergangenen Jahr 767 Produkte aus der Sparte „Bücher“, 1325 Produkte aus der Sparte „Englische Bücher“, 205 DVDs, 2 VHS-Filme und etwa 50 Musik-CDs bei ihnen erworben. Ausgehend von einem Durchschnittspreis von jeweils 17 € bei den Printmedien, 15 € bei den DVDs, 10 € bei den herkömmlichen Videofilmen sowie 12 € bei den Tonträgern ergibt das eine Gesamtsumme von 13.039 € bei den deutschen sowie 22.525 € bei den englischen Büchern, 3075 € für die Filme auf den digitalen Datenträgern und 20 € für jene auf Magnetbändern, sowie weitere 600 € für Musik-CDs. Insgesamt beläuft sich die Summe auf 39.259 €.

Um nicht zu sehr in der Abstraktion zu versinken möchte ich daran erinnern, dass ein Hausmeister in der Regel über ein Jahreseinkommen um die 25.000 € verfügt, was wir fast schon mit den englischen Büchern aufwiegen. Ein Assistent an einer Universität oder Fachhochschule, in der Regel immerhin diplomiert, müsste sein gesamtes Jahreseinkommen aufbringen, um diese Käufe zu finanzieren. Und auch ein durchschnittlicher Manager, sagen wir Abteilung Produktmarketing, muss noch sein halbes Gehalt opfern, um diese Masse an Produkten zu erwerben. Wir haben dies, wie ich bereits sagte, in den vergangenen 12 Monaten getan. Wenn Sie die gerade genannten Zahlen grob überschlagen, werden Sie feststellen, dass wir ihre Tochter somit durchs Studium gebracht haben. In Anbetracht dessen dachten wir uns, es sei doch nur eine angebrachte Vergütung, wenn Sie uns im folgenden Jahreslauf 100% Rabatt auf all unsere Bestellungen in ihren Kategorien gewähren würden.“

„Joah, ich denke, da haben Sie schon recht...“

Im Anfang war das Wort und die Michalskieliten beherrschten das Wort. Schon immer in der Menschheitsgeschichte war es von Vorteil, Niederlagen in Siege zu verwandeln – oder sie wenigstens als solche erscheinen zu lassen – und wann immer dies geschah, so kann man davon ausgehen, dass es ein Werk der Michalskieliten war.

Als der vierte Kreuzzug gerade einmal bis Konstantinopel gezogen war, dort ein brutales Massaker angerichtet hatte und schon heimkehrte, so war es an den Michalskieliten, dem Volk zu erzählen, dass dies die Heimgekehrten aus erfolgreichen Schlachten gegen die Perser seien.

Auch unsere gesamte moderne Zivilisation fußt auf der Leistung eines Michalskieliten: Als in einer mehr peinlichen Aktion am 14. 7. 1789 ein ausgehungertes Bauernmob in Paris einen harmlosen Zellenwächter

erschlug, um sieben wildfremden Schwerverbrechern zur Flucht zu verhelfen, war er es, der dafür sorgte, dass diese Aktion noch heute als der Grundstein der Demokratie gefeiert wird. Und wenn jemand, der eigentlich weniger Stimmen bekommen hat, die Wahl gewinnt, sollte auch klar sein, wer hier „nachgebessert“ hat...

Michalskieliten sind geboren für die Öffentlichkeitsarbeit. Diplomatie, Verhandlung, Kommunikation – die Michalskieliten sitzen an den Zentren der modernen Kommunikations- und Konsumgesellschaft. Wie sonst könnte es der Werbung gelingen, uns Dinge zu verkaufen, die wir eigentlich gar nicht brauchen?

Im unerschütterlichen Vertrauen an die Botschaften, die uns in Zeitungen, Funk, Film und Fernsehen vermittelt werden liegt die Macht dieses

Regiments, folgerichtig sind sie also nicht nur unter Werbefachleuten und Politikern, sondern zu großen Teilen auch unter den Journalisten zu finden.

Und wenn jemand einem Eskimo einen Kühlschrank verkaufen oder in der Wüste ein Glas eisgekühltes Wasser auftreiben kann, dann ist es ein Michalskielit.

Erscheinungsbild

Wer nun davon ausgeht, dass solche Meister der Verhandlung als aalglatte Manager auftreten, der irrt sich, denn diesen glaubt sowieso kein Mensch mehr ein Wort. Die bevorzugte Kleidungsfarbe ist schwarz, die von ihnen präferierten T-Shirts sind gelegentlich mit subtilen, das Unterbewusstsein kontrollierenden Botschaften versehen.

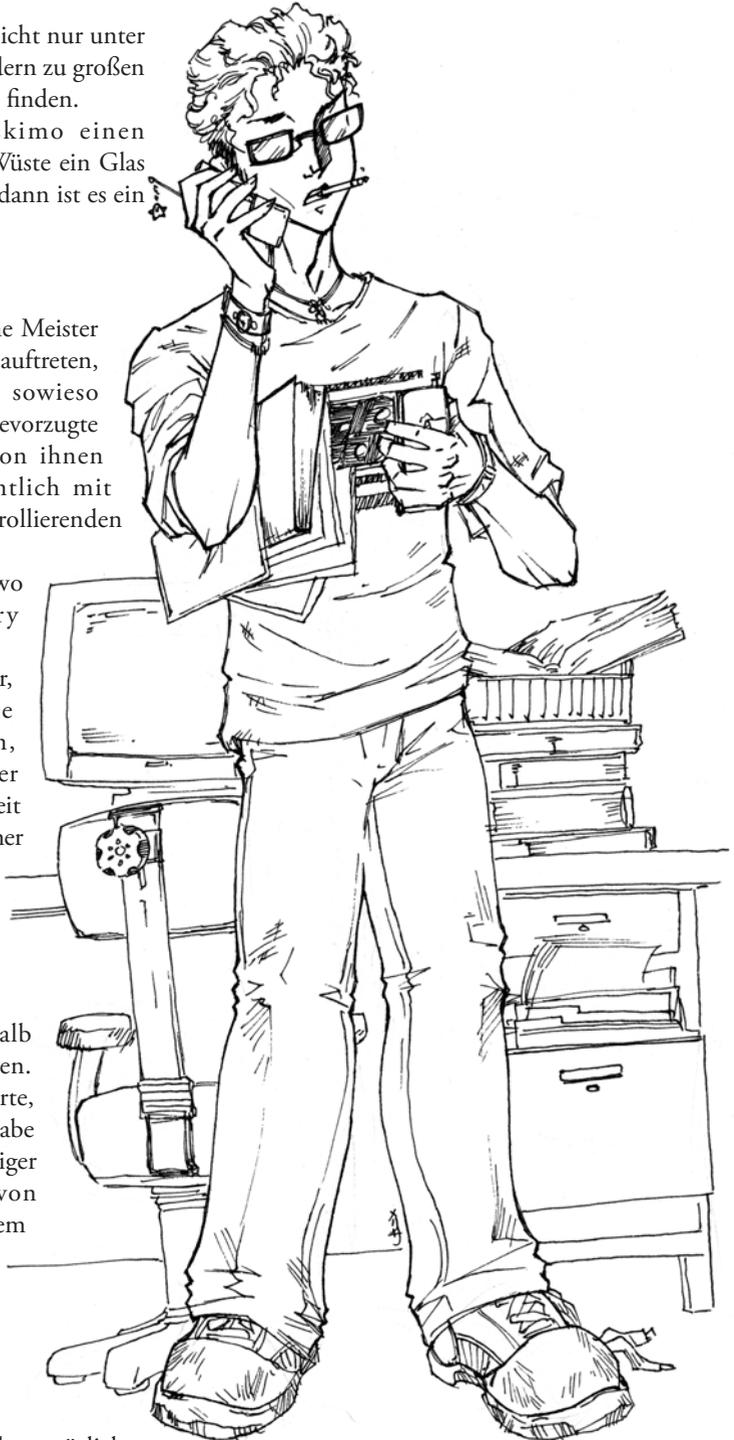
Äußerlich liegen sie also irgendwo zwischen Fox Mulder und Gary Gygax...

Sie sind eher von ruhigem Charakter, wenn es jedoch darum geht, eine wichtige Neuigkeit zu verbreiten, eine Katastrophe schönzureden oder genau das richtige Maß an Dreistigkeit aufzubringen, um ihren Gesprächspartner zu überzeugen, dann entwickeln sie stets eine Energie, die ihresgleichen sucht.

Aufgabengebiet

Insofern ist ihre Aufgabe innerhalb der DORP auch leicht zu verifizieren. Wann immer es gilt, die rechten Worte, den rechten Ton zu treffen, ist es Aufgabe der Michalskieliten. Besorgung wichtiger Ressourcen sowie Koordination von Cyberknight-Attentaten obliegt diesem Regiment ebenso wie die Übersetzung der Weisheit der Scimietzen in für normale Menschen verständliche Sprachen.

Des weiteren unterhalten sie regen Kontakt zu nichtdorpischen, wichtigen Personen des öffentlichen Lebens und – natürlich – der Rollenspielszene.



Muahaha

CONtacts

Michalskielitische Scriptura

Verhandlungskunst

Konzepte:

Journalist, Politiker, Werbefachmann,
Gebrauchtwagenverkäufer, Publizist

Stereotypen:

Cyberknights: Oh Gott, sie haben WAS getan?
SIE HABEN WAS GETAN?? Sie sollten doch nur
in dem Laden gegenüber einen Straßenatlas kaufen!
Jetzt müssen wir nach Übersee fliegen und die Sache
wieder ausbügeln...

Scimietzen: Sie sind klug. Sie sind weise. Ohne sie
wäre unser ganzes Streben vergebens ... auch wenn
ich mich beizeiten schon frage, was sie überhaupt
für uns tun...



Zitat

Und wie gesagt: Es ist alles nicht so wie sie dachten.
Danke noch mal für die Freiflüge nach Hawaii...

Scimietzen

„Erhabener Meister, ich habe eine lange Pilgerfahrt unternommen, um von dir Rat zu erfragen. Den langen Weg zu deinem Wohnsitz fern aller Zivilisation habe ich auf mich genommen, ich habe tausend Gefahren überstanden, jede deiner Fragen, selbst die Intimen, so gut ich konnte beantwortet, und dir wie gefordert eine Pizza mit Fritten und eine Limonade geholt. Darf ich dir nun meine Frage antragen?“ – „Mampf, hmpf, hmhmhm“ – „Öhm, gut, also, wir sollen da einbrechen und ich weiß nicht, ob das so eine gute Idee ist und wie und...“ – „Häh, was? Klappspatenschrub! Spiringel das Dings und was weiß sich und alles wird gut, wenn du irgendwas kannst, so.“ – „Na dann, wenn du meinst... Katzen, natürlich, so könnte es gehen...“

Jesus war ein netter Verrückter, der durchs Land zog und Leute wunderheilte. Ein Team ambitionierter Autoren nahm das zum Zeichen, das Handbuch für eine Weltreligion zu schreiben, die sich komplett mit Kreuzzügen, Inquisition und anderen Scherzen in Europa etablierte.

Eigentlich fand es jeder vollkommen normal, dass man auf dem Boden stand und dass Sachen nach unten fielen, bis Newton sich darüber wunderte, woraufhin heute jedes Kind in der Schule lernt, wie eine ordentliche Atombombe zu bauen ist.

Irgendein Deutscher schrieb verschrobene Werke über ein Paradies marodierender Fabrikarbeiter und die Russen und Chinesen hielten es für eine klasse Idee, sich daraus eine prima Parteidiktatur zu zimmern.

Immer im Laufe der Geschichte hat es Leute gegeben, die einfach dachten, nachdachten, weiterdachten und auf der anderen Seite wieder herauskamen. An sich ganz normale Spinner, aber irgendwas war an ihren Ideen, das Andere dazu brachte, irgendetwas damit anzustellen. Diese Seher, Visionäre und Spinner gehören in der DORP dem Regiment der Scimietzen an, deren Aufgabe es ist, große Ideen und Pläne zu entwickeln und den anderen Regimentern durch Weisheit und Vorbild eine Inspiration zu sein. Scimietzen findet man in allen Berufsgruppen und Bevölkerungsschichten, gemein ist ihnen nur, dass man sie dort für absonderliche Spinner hält. Leider sind sie nützlich genug, so dass man sie nicht einfach bequem entsorgen kann.

Erscheinungsbild:

Da sie der normalen Welt völlig entsagt haben, erscheinen Scimietzen oft bizarr in jeder Hinsicht. Kleidung, Frisur, die ganze Erscheinung hat nicht mehr viel mit Normalität zu tun, sondern scheint von einem wirren Geist gewählt zu sein. Ein einheitliches Aussehen gibt es nicht, dazu sind Scimietzen viel zu exzentrisch, aber gerade deswegen ist eine Scimietze auf Anhieb zu erkennen. Andere Menschen werde von Scimietzen oft ignoriert, wenn sie gerade mit anderen Dingen beschäftigt sind, aber ebenso häufig hat eine Scimietze das Bedürfnis, ihr Wissen und ihre Eingebungen mitzuteilen und dann kann jeder Opfer dieser Gnade werden...

Aufgabengebiet:

Keiner in der DORP kann so richtig sagen, wozu die Scimietzen eigentlich da sind, zumindest erfüllen sie keine sichtbare Funktion. Trotzdem scheint es so, dass die anderen Regimenter der DORP irgendwie besser funktionieren, wenn die Scimietzen in der Nähe sind, so als würde ihre bloße Präsenz ausreichen, ihre Mitstreiter zu beflügeln. Daher ist man sich darin übereingekommen, dass die Scimietzen die weisen spirituellen Führer der DORP sein müssten, die sich nicht wie die anderen Regimenter mit bloßer Weltlichkeit abgeben, sondern sich vielmehr mit ihrem ganzen Geist in die Mysterien Nerdors versenken, um so der nerdischen Erleuchtung näher zu kommen. Das bleibt natürlich nicht ohne Einwirkung auf den Geisteszustand der Scimietzen und Außenstehenden können sie daher oft etwas seltsam, gar verrückt erscheinen, die DORP weiß



jedoch, dass die Scimietzen die Gnade nerdischer Offenbarung erfahren haben und jedes Mitglied bemüht sich, die Worte der Scimietzen zu verstehen und danach zu handeln.

Als Lenker und Planer der DORP würden die Scimietzen ihren Einfluss auf die anderen Regimenter jedoch nie ausnutzen, um sich selbst Vorteile zu verschaffen, vielmehr handeln sie in dem Bewusstsein, einem höheren Ziel zu dienen und setzen all ihren Fleiß daran, die Herrlichkeit Nerdors zu predigen und die Expansion der DORP durch die anderen Regimenter voranzutreiben.

Muahaha:

Scimibonus

Inspiration

Handeln durch Nichthandeln

Konzepte:

Orakel, kompletter Spinner, Okkultist, Priester einer zweifelhaften Religion, exzentrisches Genie, exzentrischer Trottel, Wahrsager, Straßenprediger

Stereotypen:

Cyberknights: Eine lustige Bande, es ist herrlich, zuzusehen, wie sie wie Flummis durch die Gegend titschen, weil einer von uns was gesagt hat... Und wie sie unsere Pläne ausführen, ohne es eigentlich zu wissen...

Michalskieliten: Sie tun gut daran, auf unseren Rat zu hören und nach unserer Weisheit zu fragen. Ohne uns würden sie Gefahr laufen, von der Normalität befleckt zu werden und Nerdor zu verlassen.



Zitat:

Ich ... äh ... Moment ... du! Du stehst auf'm Bau ... und ... da steht so ein großer Schwarzer ... der ... fällt nicht weiter auf ... da sind noch mehr ... aber der fällt dir auf ... so ganz ohne Probe ... weil ... der ist dein Mentor ... und ... der hasst dich, oh Gott hasst der dich ... aber ... er will dir helfen! Genau!!

MathWarrior (Cyberknight)

Zitat:

„Mathe ist wie ein scheußlicher Endgegner, oder? Du besiegst ihn. Denkst, das wäre es. Doch dann formt er sich wieder neu und verhaut dich.“

Vorgeschichte: Man kennt die Geschichte aus unzähligen amerikanischen Filmen von teils zweifelhafter, teils grandioser Qualität: Junger, enthusiastischer Bursche, gerade den Schulabschluss in der Tasche und den Kopf voller Ideale. Und dieser viel versprechende junge Mann weiß mit sich nichts Besseres anzufangen, als zur Armee zu gehen und für sein Vaterland in den Krieg zu ziehen.

Mit dir verhält es sich ähnlich. Doch ist der Krieg, den du führst, viel brutaler und menschenverachtender, dabei subtiler und gemeiner. Du bist nicht zur Armee gegangen, nein, du warst viel tapferer und entscheidest dich für ein Ingenieurstudium oder gar für die hohe Kunst der Mathematik selbst. Und hier ist er, der Feind: Die Mathematik. Nicht, dass du in der Vergangenheit jemals Probleme mit der Mathematik gehabt hättest, doch hier ist das etwas anderes. Dies ist nicht mehr der Kinderkram aus Schultagen, dies ist schlicht und ergreifend Krieg.

Doch du hast dich dem anpassen können und hart an dir gearbeitet. Du hast gekämpft, mit allen dir zur Verfügung stehenden Mitteln und bereits eine Schlacht geschlagen, sprich eine Klausur geschrieben. Es war furchtbar. Leises Wimmern, verzweifelt Weinen, das Lachen eines irrsinnig Gewordenen. Dies waren die Geräusche die dich während dem Kampf begleiteten. Letzten Endes konntest du die Schlacht für dich entscheiden, obwohl viele deiner Kameraden fielen. $(25 * \pi) \%$ um genau zu sein.

Doch der Krieg ist noch nicht vorbei...

Konzept: Das ist ein Krieg, und wir sind Soldaten. Was, wenn der Krieg morgen vorbei sein könnte? Ist es nicht wert, dafür zu kämpfen? Ist es nicht wert, dafür zu sterben?

Rollenspielhinweise: Die Mathematik ist dein Leben. Du widmest ihr all deine Freizeit. Doch nicht, weil sie dich derart begeistert obwohl sie dich schon fasziniert sondern, weil du in ihr einen Feind siehst, den es zu bezwingen gilt. Und für diesen endgültigen Sieg bist du bereit, dich vollends aufzuopfern. Mit der Mathematik verbindet dich eine komplexe Form der Hassliebe, die auszuspüren für jeden Rollenspieler eine Herausforderung ist.

Dies hat jedoch einen Preis: Durch all das Mathetraining hast du das Sozialleben einer Scheibe Toastbrot und daraus erwachsend auch ihre Sozialkompetenz. Wenn dir etwas nicht passt, dann sagst du es ohne Rücksicht auf Verluste. Du bist Zyniker bis aufs Blut, denn in Zeiten der Schlacht hält dich nur dein Zynismus noch am Leben.

Wenn du einmal versuchst mit anderen Menschen zu reden, fällt es dir schwer, dich von der Mathematik als Gesprächsthema zu trennen. Schon nach kurzer Zeit hast du dich in Rage geredet und die anderen fangen an, sich bodenlos zu langweilen. Es ist nicht so, dass du andere Menschen nicht ausstehen könntest, du verstehst sie nur nicht. Du bist Mathematiker und sie sind unberechenbar...



Problemsolver (Cyberknight)

Zitat:

„Ich habe hier eine Lösung, doch leider gibt es noch kein Problem dafür..“

Vorgeschichte: Schon immer hast du durch deinen enormen logischen Verstand und deine Hilfsbereitschaft gegläntzt. Du hattest stets ein offenes Ohr für deine Freunde und hast dir all ihre Probleme angehört und was noch viel wichtiger ist, hattest immer eine Lösung parat.

Ein besonders tolles Betätigungsfeld für deine Fähigkeit war natürlich das Programmieren: Nichts als pures Problemlösen. Du musstest dich nicht durch dicke Wälzer quälen, um einen passenden Algorithmus zu finden, er lag stets direkt vor dir. Er war einfach da! Das Natürlichste von der Welt und es ist für dich nicht nachvollziehbar, warum die anderen ihn nicht gesehen haben.

Dein einzigartiges Talent wurde von deiner Umgebung stets sehr zwiespältig aufgenommen. Zwar war man dankbar, wenn du mal wieder weiterhelfen konntest oft konnte die von dir vorgeschlagene einfachste und effizienteste Lösung einen normalen Menschen aber sehr verschrecken. Viele von ihnen reagierten dann etwas über und bezeichneten dich als gefühllos. Dabei wolltest du eigentlich nur helfen...

Doch paradoxerweise stehst du jetzt selbst vor einem Problem, welches in sich selbst wieder so paradox ist, dass du es mit schierer Logik nicht fassen kannst: Eines Morgens beim Frühstück durchfuhr es dich wie ein Blitz und du erkanntest die perfekte Lösung! Das Dumme war nur, dass es zu dieser vollkommenen Lösung leider noch kein Problem gibt. Das ist ein Problem. Erwähnte ich schon das Wort Paradox?

Konzept: Du bist ein Visionär, der mit beiden Beinen im Leben steht. Stets auf der Suche nach dem perfekten Problem für die perfekte Lösung, welches ein höheres, transzendentes Ziel ist und vielleicht der Schlüssel zum Verständnis des Universums. Und doch arbeitet dein Verstand dabei so realitätsbezogen und logisch wie kein zweiter. Auf der Suche nach deinem Problem rennst du anderen Menschen förmlich nach und fragst nach ihnen.

Man sagt, für jeden Topf gäbe es einen Deckel. Irgendwo da draußen hat bestimmt jemand das Problem zu deiner Lösung...

Rollenspielhinweise: Du bist ein ruheloser Geist und drängst anderen deine Hilfe förmlich auf. Das wird manchmal als angenehm empfunden, häufig aber auch als nervige Einmischung. In einigen Fällen erschrecken sie deine Lösungsvorschläge sogar, die zwar offensichtlich richtig sind, aber manchmal doch nahe am Rande der, nennen wir es „moralischen Verwerflichkeit liegen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Nerds bist du kein kompletter Außenseiter, denn die normalen Menschen brauchen dich. Du bist die saure Zitrone in die sie zur Lösung ihrer Probleme beißen müssen. Du weißt das natürlich, aber es ist dir im Grunde vollkommen egal.

Das Einzige, was dich noch mit Leidenschaft zu erfüllen vermag, ist die Suche nach deinem heiligen Gral, nach dem perfekten Problem.



Vermittler (Michalskiesit)

Zitat:

„Bleib mal dran. Irgendwer schreibt mich gerade per ICQ an. Aber ich rufe Fred sofort an. Ich bin sicher, wir kriegen dich noch irgendwie zur Con...“

Vorgeschichte: Deine Welt ist die Kommunikation und Koordination. Die Welt besteht aus einzelnen Ereignissen, doch du weißt sie zu katalogisieren, zu analysieren und auszuspielen, wie es gerade erforderlich ist.

Eine Con ist in Kleinkiffersbrunn und sechs Leute sollen in einen Kleinwagen – du kennst noch jemanden, der fährt.

Ein bestimmter Film wird dringend erfordert, aber niemand scheint ihn zu haben – binnen 24 Stunden hast du jemanden gefunden, der ihn hat.

Der kleine Ringo aus deiner Runde hat immer den Eindruck, dass der böse Peter ihn immer bewusst ärgert, weil er ihn nicht leiden kann – du kannst Ringo vom Gegenteil überzeugen.

Kein Problem zu groß, keine Differenz zu wild und kein Zeitfenster zu klein, als dass du nicht doch eine Lösung auftreiben könntest. Die Kehrseite der Medaille ist natürlich, dass du immer gerufen wirst, wenn Probleme anstehen – dass du keinen Tag verbringst, an dem nicht ständig dein Telefon geht, deine Mailbox mal ruhig ist und der ICQ dir etwas Freizeit lässt. Doch mit der Zeit gewöhnt man sich ja schließlich an alles...

Konzept: Die Welt ist wie ein Fluss, in dem Informationen wie Fische an dir vorbei schwimmen und die Angel ist dein. Dein Gedächtnis ist vielleicht sonst ein Sieb, aber Namen, Daten und Fakten zur Problemlösung merkst du dir mit der Präzision einer Maschine.

Du weißt, wann und wie du deine Karten auszuspielen hast. Manipulationen, die so gekonnt und subtil sind, dass sie selten jemand bemerken wird - und das alles nur, damit dein Tripple, dein Regiment oder das Triumvirat selbst ein besseres Leben hat.

Rollenspielhinweise: Du bist kühl, du bist berechnend, du planst jedes Wort. Jedes Gespräch über das Wetter kommt einer Art Politik gleich doch niemand merkt es dir an. Dennoch bist du stets auf der Hut und wertest, was um dich herum geschieht. Nicht jedoch allein zu deinem eigenen Vorteil, sondern meist um in der ganzen Gruppe ein gutes Klima zu schaffen.

Ein Höllenjob, doch auch eine angemessene Herausforderung für dich.



Würstchenbudenbesitzer (Michalskielit)

Zitat:

„So, zwei Mal Currywurst, 'ne kleine Pommes sowie die Abhandlung über die ‚Krise des Individuums in der Gesellschaft‘, das macht dann sechs Euro...“

Vorgeschichte: Du bist genial. Doch, ehrlich, du bist ein Genie. Vom ersten Tage an, als du auf geschriebene Worte gestoßen bist, haben sie dich fasziniert, deinen Geist erfüllt mit Bildern, Konzepten und Ideen.

Alles fließt dir durch Mark und Bein: alle Arten von Text, alle Arten von sprachlichen Mitteln, alle Arten von Interpretationen. Und dein Verstand speicherte sie alle, legte sie sorgfältig ab und machte dich zu der lebenden Wissensdatenbank für Literatur schlechthin.

Nur ... irgendwie wollte das niemand sonst merken. Das Studium der Germanistik ward im Handstreich genommen. Auch der Rest fiel leicht. Doch nun bist du zwar Magister, aber auch arbeitslos.

Die Lösung kam eines Nachts im Traum über dich: die Würstchenbude für Intellektuelle, der Schnellimbiss mit der schnellen Interpretation. Wer will, der kommt zu dir in „Die Schwarze Wurst“ und isst einfach vor sich hin. Wer aber mehr will, der kann stundenlang mit dir über Literatur philosophieren, über Shakespeares Metaplot in den Königsdramen, über die diabolische Rolle des Gretchen in Goethes Faust, sowie die tiefenpsychologische

Wirkung von Robert Anton Wilson. DAS ist deine Welt, und so kannst du sie bewahren und den Rest der Welt erleuchten.

Konzept: Du lebst für die Massenerleuchtung. Die Dummheit des Rests der Welt hindert dich am Arbeiten, also musst du ihnen das Wissen eben nahe bringen. Du bist ein steter Kämpfer für eine gute Sache, nämlich die Weisheit der Welt.

Doch genauso liebst du es, zu fachsimpeln. Andere Nerds teilen deine Erleuchtung vermutlich. Und nichts ist schöner, als mit ihnen stundenlang und sinnlos Gedankenspiele durchzuspielen.

Rollenspielhinweise: Man kann nicht sagen, dass du weltfremd bist. Okay, die Welt ist dir vielleicht fremd, aber sprachliche Mittel und Gedankenspiele geben dir die Macht, sie in deinem Geiste schon so zu formen, dass sie passt.

Zwar redest du ständig nur in Literaturbeispielen, Zitaten und Wurstrezepten, doch eigentlich macht ja alles doch vollkommen Sinn und du wirst keine Möglichkeit außen vor lassen, dies dem Rest der Welt auch zu beweisen!



Fortune Cookie-Orakel (Scimietze)

Zitat:

„Guten Tag und willkommen im „Qing Suàn-Zhàng“! Der Tisch dort hinten ist noch frei und ich bringe Ihnen gleich die Speisekarte. Gleich beginnt der Rest ihres Lebens, das allzu früh mit Shellfish enden wird... Hüten Sie sich vor Kreuzfahrten...“

Vorgeschichte: Schon als kleines Kind hast du Stimmen gehört und Bilder gesehen, die kein anderer außer dir wahrnehmen konnte. Sie zeigten dir allerlei Geheimnisse und erklärten dir alles, was du nicht verstehen konntest. So jung du auch warst, so weise warst du auch schon. Anfangs freuten sich deine Eltern, weil sie Wartezimmerlektüre darauf gebracht hatte, dass deine Phantasie ein Hinweis darauf sei, dass du so eine Art Wunderkind wärest. Stattdessen zeigte es sich aber mit der Zeit, dass deine Einfälle keinen Sinn zu ergeben schienen. Und als deine Schulzeit anfang, fiel es dir immer schwerer dem Unterricht zu folgen, weil dir alles, was dort erklärt wurde so bedeutungslos, langweilig und falsch erschien.

Auch andere Kinder hielten dich für seltsam, wenn du mit unsichtbaren Freunden redetest oder ihnen davon erzähltest, wie sie als Erwachsene einmal leben würden. Irgendwann wurdest du dann von der DORP gefunden. Endlich trafst du auch andere, die Nerdor verstanden, das sich dir schon als kleines Kind offenbart hat.

Konzept: Es ist nicht so, dass du wirklich hellsehen könntest oder die Zukunft vorhersagen. Aber manchmal weißt du einfach Dinge. Du weißt eine Antwort auf jede Frage, auch wenn andere kaum etwas damit anfangen können.

Normale Menschen halten dich vielleicht für verrückt. Viele Nerds aber erkennen, dass Weisheit in deinen Aussagen liegt und fragen dich daher um Rat, den du auch gern gibst.

Du hast lange über eine Möglichkeit nachgedacht, auch normale Menschen an deiner Gabe teilhaben zu lassen. Jetzt schreibst du Nachrichten in Glückskekse (der Sohn des Chinarestaurantbesitzers ist in deiner Rollenspielgruppe). Und obwohl die meisten Leute die Schnippel kopfschüttelnd wegwerfen, geschieht es vor allem bei Kindern, dass sie nach dem Lesen eine plötzliche Eingebung haben.

Einmal ist sogar ein dicker Geschäftsmann im teuren Anzug erregt aufgesprungen, als er deinen Keks las und rannte ohne zu zahlen hinaus, ohne dass ihn je jemand wiedergesehen hätte...

Rollenspielhinweise: Äußerlich erscheinst du wie eine ganz normale Schülerin, die in einem Chinarestaurant jobbt, nur dein Blick wirkt immer leicht abwesend. Du bist an sich freundlich und unterhältst dich gern mit Leuten, aber nach zwei Gesprächsminuten halten dich die meisten für schizophren. Selbst in deiner Rollenspielgruppe darfst du nur noch Drogensüchtige oder verrückte Kultisten spielen. Das macht dir aber nichts aus, da du es als deine Aufgabe siehst, deine Einsichten auch deinen Mitmenschen mitzuteilen einmal abgesehen davon sind nur ungefähr ein Drittel deiner Gesprächspartner das, was geistig Gesunde unter „existent“ verstehen...



Prophetin des Untergangs (Scimietze)

Zitat:

„Das Ende ist nahe! Erfahrt mehr dazu unter www.nerdor.de! Wir werden alle untergehen!“

Vorgeschichte: Von familienpolitischer Seite her, hätte deine Kindheit das Prädikat „unbedenklich“ erhalten. Deine Erziehung und dein Umfeld waren derartig erschreckend durchschnittlich, dass du eigentlich keine Wahl gehabt hättest, als zu einem kompletten Normalo heranzuwachsen.

Trotzdem war dein Leben immer schon von einer unbestimmten Angst geprägt. Als Kind hattest du Angst vor dunklen Kellern, vor Monstern unter dem Bett und dem verrückten Ritualmörder von nebenan. Deine Eltern taten alles, um dich zu beruhigen und irgendwann hast du dann auch akzeptiert, dass der Keller im Dunkeln wirklich halsgefährlich, aber nicht übernatürlich, die Monster unter dem Bett nur eine Einbildung sind und der Irre von nebenan nur ein Rollenspieler war.

Aber die Angst verschwand nicht, sondern blieb als unbestimmte Ahnung eines kommenden Unheils. Du begannst nachzuforschen, Bücher zu wälzen und im Internet zu suchen. Deine Freundinnen begannen dich zu meiden, die Lehrer und Eltern sorgten sich. Aber deine Suche war der einzige Weg, dein ungutes Gefühl zu kontrollieren.

Und am Ende der Suche hast du Nerdor gefunden, wo du inzwischen wohl auch hingehörst. Und du bist dir sicher, dass die kommende Apokalypse hier ihren Ausgang nehmen wird.

Konzept: Du bist tief in die Geheimnisse Nerdors eingeweiht. Aber du empfindest daran nicht die Freude, die alle anderen Nerds zu haben scheinen, sondern weißt, dass hier ein schreckliches Unheil seinen Anfang nehmen wird. Es wird nicht die Menschheit vernichten. Leben wie wir es kennen

wird weitergehen. Höchstwahrscheinlich wird es auch nur wenige geben, die dieses Unheil überhaupt bemerken. Du bist der festen Überzeugung, dass es dennoch furchtbar werden wird.

Du bist Mitglied der DORP geworden, um das Ganze näher betrachten zu können und die anderen zu warnen. Außer dir scheint aber keiner etwas bemerkt zu haben. Und obwohl dir alle glauben (sie glauben, dass du was siehst, nicht das da etwas wäre du bist eine Scimietze) fühlst du dich mit dem Auftrag, die Welt zu retten, alleingelassen und überfordert. Andererseits kommt deine Berufung direkt von den höchsten Mächten Nerdors. Das macht dich zu so einer Art Automechanikerin, die vom Präsidenten der USA gefragt wird, ob sie vielleicht mal nach seinen Atomwaffen sehen könnte. Er habe da ein Problem...

Rollenspielhinweise: Dein ganzes Wesen ist davon bestimmt, die Nerds vor der drohenden Katastrophe zu warnen. Um deiner Verzweiflung Ausdruck zu verleihen, kleidest du dich schwarz (Mist, das tun die meisten anderen auch).

Andauernd murmelst du düstere Prophezeiungen und diskutierst obskure Verschwörungstheorien, weswegen du als angenehme und unterhaltsame Gesellschaft giltst. Du versuchst deinen Mitmenschen die Ahnung von kommenden Schrecken zu vermitteln, daher leitest du jetzt Cthulhu.

Was auch immer du tust, um Aufmerksamkeit zu erregen, die Nerd-Gesellschaft scheint es einfach zu absorbieren und daher erscheinst du wie ein x-beliebiger Nerd. Aber du hast eine Mission!



Dorpana

The element of surprise, random acts of unpredictability? If we fail to anticipate the unforeseen or expect the unexpected in a universe of infinite possibilities, we may find ourselves at the mercy of anyone or anything that cannot be programmed, categorized or easily referenced.

- Agent Fox Mulder, X-Files: Fight the Future

Regeln sind schon immer eines der meistdiskutierten Elemente der Welt der Rollenspiele gewesen. Ist DSA heutzutage zu komplex? Stirbt man bei Shadowrun nicht schnell genug? Ist bei Earthdawn eine Würfelstufe 20 mit W20+W8+W6 fair gegenüber einer Würfelstufe 40 von 2W20+W12+W10+W8? Ist ein Charakter bei SWD20 einem normalen Charakter nach D&D3rd nicht schon durch die anders gelösten Rüstungsregeln und die Unterscheidung in VP und WP gegenüber den normalen HP überlegen? D20 oder BRP? Und wie verschob sich das Machtverhältnis von SWD20 Revised gegenüber den normalen CR durch das Einführen der AOO?

Was zur Hölle sind SpoMods?? Gesetz dem Fall, ein Magier aus Aventurien und ein Magier aus Myranor treffen sich auf neutralem Grund, sagen wir, dem Limbus – wer gewinnt? Und gemäß GE-EK, wird mein Charakter nicht D.O.R.K, wenn die NER-D-Regel greift?

Jaja, man kann sich schon viele seltsame Fragen stellen, wenn es um das Regelwerk geht. Aber mal davon abgesehen, dass man durch übereifriges Argumentieren auf Rollenspielfachbasis durchaus gut Plätze in der U-Bahn ergattern kann: wen interessiert das eigentlich?

Nun gut, viele Leute, aber darum soll es im DORP-Rollenspiel nicht gehen. Es geht um Spaß und einen humoristischen Blick auf obige Themata, demnach musste also ein Regelwerk her, das schnell, leicht erlernbar und vielleicht ja sogar noch etwas lustig ist...

Wir kamen auf zweierlei Lösung, weshalb es in diesem Werk hier auch zweierlei Regelsysteme gibt. Wer gerne würfelt, mindestens ein Abitur hat, besser noch die Farbenlehre studiert und einen Magister in Abstraktion hat, der blättere am besten gleich weiter

zum folgenden Kapitel, in diesem Kapitel hier geht es hingegen um die wohlfeine und würfellose Kunst des Dorpana.

Wilde Karten

Was das ist? Nun, vielleicht habt ihr ja schon die lustigen Karten bemerkt, die mit diesem Buch daher kamen, unsere Dorpana-Karten. Diese sind die Grundlage unseres ersten Regelwerks.

Parallelen zu anderen Rollenspielen mit ähnlicher Lösung sind natürlich reiner Zufall und wenn doch nicht, dann eine Hommage an eines der großartigsten Rollenspiele, die zu Beginn des 21. Jahrhunderts erschienen sind. Alles klar? Gut, dann weiter...

Die Karten ähneln auf den ersten Blick klassischen Tarotkarten, zumindest eher, als dass sie einem normalen Kartendeck gleichen würden. Jeder Karte ist ein zentraler Begriff zugeordnet sowie zwei Assoziationen, oben und unten auf der Karte abgedruckt.

Auf den ersten Blick mag es hier so scheinen, als würde der Begriff, der „richtig herum“ zu lesen ist, ein positives Attribut und jener, der „verkehrt herum“ zu lesen ist, ein negatives Attribut beschreiben, jedoch kann eine solche These bei näherer Betrachtung nicht standhalten. Es geht hier alleine um Assoziation, um das, was der jeweilige Spieler, der gerade eine Karte gezogen hat, anhand des Gezogenen deuten mag.

Dies nimmt dem Spielleiter sicherlich in einigen Situationen einen Teil seiner Macht, aber hey, hier geht es um Spaß und zusammen was Lustiges zu erzählen, nicht seine Megalomanie auszuleben, gell?

Ein Spiel-Beispiel

Spielleiter: Endlich habt ihr es gefunden! Schon lange habt ihr die limitierte Version von „Satanic Care Bears“ gesucht, aber nirgends gefunden, doch hier ist sie! Hier in diesem Hinterhofrollenspielladen! Ihr müsst sie einfach haben, das Dumme ist nur: Ihr habt kein Geld dabei...

Spieler 1: Egal! Später hat es uns jemand weggekauft! Ich verstecke es unter meinem Pullover und versuche es raus zu schmuggeln *zieht eine Karte: Hausmeister, Aufrecht: eifrige Inkompetenz* Guuuut, unschuldig flötend begeben sich Schritt für Schritt auffällig unauffällig Richtung Ausgang.

Spielleiter: Du bleibst in der Tat nicht lange unentdeckt und der Verkäufer macht auch mit einem ernsten „Versuche es... und du bist tot!“ klar, dass er von deinem Plan nicht gerade begeistert ist.

Spieler 2: Ich springe in die Bresche! Ich greife wahllos ein Spiel aus dem Regal und rufe zu ihm rüber, dass er das Spiel hier für nur 5 Euro anbietet! Das sollte ihn hellhörig machen.

Spielleiter: Das soll der glauben? Zieh mal ‘ne Karte, vielleicht hast du Glück!

Spieler 2: *zieht Frogtoth, Umgekehrt: Debität* Mist! Ich stammel also nix als wirres Zeug, vermutlich nicht sehr beeindruckend...

Spieler 3: Ich hab's! Ich reiße das Bücherregal um, wenn DAS nicht für Aufruhr sorgt weiß ich auch nicht mehr weiter! *zieht Kenny, Umgekehrt: Chaos*

Spielleiter: Gut, das funktioniert, du reißt also das Regal um, welches mit lautem Gepolter erst die in ihm sortierten Bücher von sich gibt und anschließend krachend auf dem Boden landet. Der Verkäufer hört das Splittern der Regalplatten und dreht sich erschrocken um, verzweifelt rauf er sich die Haare als er sieht, was passiert ist.

Spieler 1: Genial! Ich renne raus!

Spieler 2: Ähh... warte mal...

Spieler 3: Nix wie weg! Ich mach' mich auch vom Acker.

Spieler 2: Moment...

Spielleiter: Gut, Spieler 1 und Spieler 3, ihr habt es geschafft, ihr habt den Laden mit dem Spiel verlassen, nur eine Kleinigkeit wäre da noch...

Spieler 1&3: Was?

Spielleiter: Wie ihr euch sicherlich erinnern könnt stand Spieler 2 vor dem Bücherregal... und jetzt liegt er darunter...



Bedeutungen der Karten

Congratulations! You just bought yourself a fighting chance. Pick a card, monkey.

- Ashe, The Crow: City of Angels

1: Das Triumvirat

Das Triumvirat ist eine besondere Karte in diesem Spiel. Anders als alle folgenden Karten besitzt die Karte „Das Triumvirat“ keine aufrechte und umgekehrte Bedeutung, ihre Bedeutung ist stets Fehlschlag.

Fehlschlag aus Selbstüberschätzung, aus Flüchtigkeit, aus Hybris. Fehlschlag eben. Und zwar so richtig. Wer glaubt, unter der Lenkung des Triumvirat noch einmal heil davonzukommen, der irrt gewaltig ... und alle die es besser wissen, sollten nun lieber in Deckung gehen.

2: Drooling Chaos

Unergründlich sind die Wege des enigmatischen Oberhauptes des Regiments der Scimietzen, das nur als „Drooling Chaos“ bekannt ist. Er ist das Zentrum der Weisheit, Quell der Lehren des Triumvirats und der DORP. Er ist Weisheit. Er ist Wissen.

Und er teilt es jedem mit, wobei es ihm vollkommen gleich ist, ob der andere diese Belehrung vielleicht gar nicht wünschte oder sogar durch sie verletzt wird.

Aufrechte Bedeutung: indifferente Bosheit

Umgekehrte Bedeutung: unerwünschte Gelehrsamkeit

3: Seele der Schar

Die Stimme der DORP ist das Regiment der Michalskieliten und ihr Oberhaupt ist nur bekannt unter dem Namen „Seele der Schar“. Die Seele weiß, wen sie zu fragen hat, kennt die richtigen Leute zur richtigen Zeit, hat die richtigen Argumente zur Erreichung aller Ziele. Auch ist sie Schnittpunkt aller Kontakte innerhalb der DORP ... muss jedoch auch häufiger für die Taten der anderen Einstecken.

Aufrecht: Kommunikation

Umgekehrt: schweigende Billigung

4: bani Webhamster

Ein sehr zweischneidiges Wesen ist jene Person, die als Oberhaupt der Cyberknights bekannt ist und auf den Rufnamen „bani Webhamster“ zu hören scheint. Auf der einen Seite ist sie von purer Lebensfreude erfüllt, oft kaum zu bremsen und überlagert alles mit der Kraft, die sie aus Nerdor gewinnt, andererseits neigt sie in ihrer Macht aber auch dazu, auf andere Wesen herablassend und gehässig zu wirken.

Aufrecht: Gehässigkeit

Umgekehrt: Titschen

5: Die DORP

Eine Webseite als Präsenz der Bewegung der Zukunft. Die DORP ist das Lockmittel für angehende Dorplinge des ersten Grades, wirkt auf den Außenstehenden wie eine manchmal etwas unregelmäßig aktualisierte Webseite, im Hintergrund arbeitet das Triumvirat jedoch unermüdlich mit seinen Mitstreitern daran, die nächste Dosis Nerdor in die normale Welt zu entlassen.

Aufrecht: Das Update

Umgekehrt: Die Vernachlässigung

6: Scorpio

„Scorpio“ ist der Name des Repräsentanten des Triumvirats im Namen der Michalskieliten. Wenig ist bekannt über die Person, die zwar regimentsgemäß als Sprachrohr in verschiedene Richtungen agiert, doch anscheinend nur selten persönlichen Kontakt mit der DORP selbst unterhält. Sein Kontakt mit fremden Mächten ist natürlich stets gefährlich und es erfordert die volle Aufmerksamkeit des Triumvirats, um ein Abrutschen seiner Seele in fremde Gefilde zu verhindern.

Aufrecht: Fleiß

Umgekehrt: d20

7: Kenny

Harte Zahlen, Fakten, Regelungen – die Welt des „Kenny“, dem obersten Repräsentanten der Cyberknights. Und doch, wie auch der „bani Webhamster“, so ist auch er ein zweischneidiges Wesen, denn neben seiner wohlmeinenden Kontrolle aller Mechanismen im Hintergrund, ist er zugleich auch ein nicht zu unterschätzender Faktor des Chaos, den zu kontrollieren kaum möglich erscheint. Das natürlich spiegelt gut den Geist seines impulsives Regiments wieder.

Aufrecht: Die Regelkenntnis

Umgekehrt: Chaos

8: Néomi

„Néomi“ scheint die einzige Person zu sein, in der sich ebensoviel Wahnsinn spiegelt wie im „Drooling Chaos“, weshalb sie das weltliche Oberhaupt der „Scimietzen“ darstellt. Nach außen hin lieb und unschuldig wirkend, verbirgt sich in „Néomi“ doch eine Gefahr, die man niemals unterschätzen dürfte, denn auch sie hatte bereits tiefste Einblicke nach Nerdor.

Aufrecht: Unschuldig

Umgekehrt: Bööse

9: Das Zitat

Zitate wurden schon immer verwendet, großartige Aussprüche festzuhalten. Keine Frage, dass diese Tradition auch in der DORP Anwendung findet und das Regiment der Michalskieliten stets notiert, wann immer ein Mitglied eines Regiments einen großartigen Ausspruch tätigt. Diese wirken vielleicht auf den ersten Blick rein humoristisch, doch öffnen sie bei Dauerkonsum dem Lesenden die Augen für eine neue Welt...

Aufrecht: Spaß

Umgekehrt: Niveauabsturz

10: Die Heilsbotschaft

Wer einmal durch die Phase des Zitatekonsums gewandert ist, der endet unwiederbringlich eines Tages bei den Heilsbotschaften des Triumvirats. Oder, um mit der 18. Heilsbotschaft zu sprechen:

„Und wenn uns schon die Kompetenz zum Leben abgeht, so können wir doch zumindest mit Eloquenz und überschüssiger Energie aufwarten, die zwar ihresgleichen sucht, aber Unseresgleichen anzieht...“

Aufrecht: Erleuchtung

Umgekehrt: Heimsuchung

11: Der Hausmeister

Er ist finster, er ist gebieterisch, er ist ein Hausmeister. Eine dunkle Gestalt, der Schrecken aller Zivildienstleistenden und meist ein Grauen für jeden geistig gesunden Menschen. Er agiert eifrig und will der Welt nur Gutes, doch seine Methoden verfehlen ihr Ziel und niemand leidet mehr darunter als seine Handlanger. Zudem ist er selbst nicht bereit, auch nur einen Finger zu krümmen, was ihn selbst auch wieder in seinen eigenen Reihen jeglicher Glaubwürdigkeit beraubt.

Aufrecht: eifrige Inkompetenz

Umgekehrt: Faulheit

12: Die CON

Ein Ort der Zusammenkunft. Auf einer Con treffen sich Nerds aus aller Welt, treffen sich, um gemeinsamen Interessen, den gemeinsamen Hobbys nachzugehen. Natürlich ist ein Con daher ein sehr mächtiger Ort der Indoktrination, ein Ereignis, welches die DORP niemals auslöst. Allerdings ist eine Con auch anstrengend, es zehrt an den Kräften eines jeden Menschen, Stunde um Stunde bei wachem Bewusstsein zu bleiben und die Menschen zu erleuchten...

Aufrecht: Gemeinschaft

Umgekehrt: Erschöpfung

13: Die SPIEL

DER Ort der Zusammenkunft. Händler, Spieler und Dorplinge aus aller Welt vereinen sich auf der größten Messe der Welt um schwer verdientes Geld guten Gewissens und lockerer Hand den Anbietern dorpischer Güter wie Spielen, Würfeln und Comics in den Rachen zu werfen. Das Angebot bringt einen Jahr um Jahr näher an den Grad höchster Erkenntnis, doch besteht stets die Gefahr, einem Kaufrausch

anheim zu fallen – was aber auch nur Dorplinge noch als schädlich ansehen.

Aufrecht: Angebot

Umgekehrt: Kaufrausch

14: Der Blob

Aus den Tiefen von Nerdor stammen Träume eines Wesens, fernab jeder Menschlichkeit: der Blob. Doch obschon der Blob absonderlich und befremdlich wirkt, ein auf menschlichen Beinen wandelnder Wuschel, besitzt er doch ein Charisma, das seinesgleichen sucht. Unzählige sind ihm bereits verfallen...

Aufrecht: Charisma

Umgekehrt: Gutes Aussehen

15: Der Sturmkönig

Einst war er, der Sturmkönig. Ein Wesen unendlich Macht, ein Gott, selbst für die anderen Götter. Er war nicht einfach eine Wesenheit, er war eine reine Verkörperung Nerdors. Er schenkte den Menschen Macht, Wissen und Weisheit, doch auch seine Zeit endete. Er ward verraten und beinahe vergessen, doch noch immer gelangt sein Wesen in unsere Welt. Es manifestiert sich in kleinen Tabletten, Tabletten die einem für den Moment ein Dasein absoluter Reinheit und Einheit mit der Welt verschaffen, doch wer zuviel von ihnen kostet, der verliert alsbald seinen freien Willen in der Sucht nach diesen Tabletten.

Aufrecht: Genuss

Umgekehrt: Sucht

16: Der Tom

Der Tom ist ein Gesandter der DORP, ein Botschafter für ihr Triumvirat. Stets mit einer Kamera bewaffnet gelingt es dem Tom besser als jedem anderen Wesen auf der Erde, verhängnisvolle Schnappschüsse aller Menschen zu machen und über die DORP publik werden zu lassen. Dies nimmt jenen, die glauben, sie seien noch nicht bereit, jeglichen Rückhalt in der „normalen“ Gesellschaft und bietet jenen in der DORP ein paar schöne Erinnerungsstücke...

Aufrecht: Dokumentation

Umgekehrt: Bloßstellung

17: Der Heiß

Große Macht kommt mit der Kenntnis von Nerdor, und je tiefer man einsinkt in die Mächte der DORP, desto mehr steigern sich die eigenen Fähigkeiten. Viele können kaum glauben, welch unnatürlich große Macht ihnen auf diesem Wege zuteil werden kann. Der Trick ist jedoch, sie gar nicht wertzuschätzen.

Eine von den Cyberknights erstmalig praktizierte Form der Selbstdegeneration, Cybermanie genannt, hilft dabei, seine eigenen Fähigkeiten wieder einzudämmen und führt so zu einem unterm Strich kontrollierbaren Machtspektrum.

Aufrecht: Steigerung

Umgekehrt: Cybermanie

18: Der Filmabend

Ein wichtiger Schritt der Indoktrination. Eines Tages wird der Proband gefragt, ob er nicht an einem Filmabend teilnehmen wolle. Ein naives „Warum nicht?“ wird fortan ausgenutzt, ihm im Rahmen und unter dem Deckmantel anerkannter Kultfilme langsam, aber beständig mit diversesten Trashfilmen und Insidertipps zu füttern und ihn so einen Schritt weiter zur großen Erkenntnis zu bringen.

Aufrecht: Kult

Umgekehrt: Trash

19: Der Plot

Grundlage aller Handlung in Buch, Hörspiel, Film, Fernsehen, Computer- und Rollenspiel. Der Plot. Oft voller Momente der Spannung, voller Faszination und Kreativität. Doch häufig wird die Handlung auch auf einer unsichtbaren Schiene entlanggeschoben, folgt weniger innerer Logik als vielmehr jener unsichtbaren Mauer, an der auch alle oben genannten Ideale zerbrechen können.

Aufrecht: Dramaturgie

Umgekehrt: Mauer

20: Das Vorwort

Eine jede gute Abhandlung in geschriebenen Wort beginnt mit einem Vorwort. Es weist in den Text, in die Absichten und manchmal auch schon in

die stilistische Richtung der Autoren ein, es ist die Grundlage für eine erste Einschätzung eines Werkes bei dessen erster Rezeption und zugleich ein Ort, um viele Gedanken noch einmal gebündelt und gefasst loszuwerden.

Doch ein Vorwort ist schwer zu erschaffen. Es fällt oft schwer, die richtigen Worte, die richtige Gewichtung und die richtigen Wendungen zu finden, ein gelungenes Ergebnis entlohnt jedoch ein jedes Mal...

Aufrecht: Inspiration

Umgekehrt: Transpiration

21: Die Welt

An einem bestimmten Punkt auf dem Pfad der Erleuchtung muss ein jeder eingestehen, dass die Welt durchaus nicht einfach nur ein Ganzes ist. Ein Großteil der Welt ist in der Tat dumm, ist in der Tat von Dummheit getrieben und jegliche Hoffnung, die man in sie stecken kann, ist wohl vergebens. Darum liegt es an einem jeden Dorpling, mit der Zeit eine gewisse Aura der Ignoranz um sich zu errichten, ein Schutzschild, damit man ihren irren Untrieben ebenso wenig Beachtung schenkt wie sie den unseren.

Wohl aber kann sie zum Zwecke der Belustigung herangezogen werden – ist es nicht niedlich, wie freimütig sich alle für sinnlose Paraden und Feste, Anlässe und Gegebenheiten zum Narren machen?

Aufrecht: Ignoranz

Umgekehrt: Belustigung

22: Die Schweiz

Die Schweiz ist unbesiegbar. Keine Frage, dieser Mythos existiert schon Urzeiten, die Schweizer Garde ist die Elite der Eliten, niemand kann sich mit ihr messen. Unbekannt ist aber seit jeher, dass die Schweiz ihre Macht einzig und allein aus ihrer Schokolade bezieht, die Kraftnahrung, die auch Cyberknights unvorstellbare Kräfte verleihen kann.

Aufrecht: Unbesiegbarkeit

Umgekehrt: Schokolade

23: 23

$2/3 = .666$, die Zahl des Tieres | 230 Menschen starben bei der von Verschwörungserüchten umrankten TWA-Flug-800-Katastrophe | 1. Apollo-Mondlandung bei 23.63° Ost, 2. bei 23.42° West | William Shakespeare: * 23. April 1556 † 23. April 1616 | William Wallace † 23. August 1305 | Der menschliche Biorhythmus hat 23 Tage | Julius Cäsar erlitt durch seinen Mörder 23 Stichwunden | Mann und Frau tragen jeweils 23 Chromosomen zur Befruchtung bei | Der durchschnittliche Raucher raucht 23 Zigaretten am Tag | Bei den alten Sumerern und den alten Ägyptern war der 23. Juli, wenn Sirius hinter der Sonne aufging, der Beginn des neuen Jahres | Die Automarke Nissan besteht aus den japanischen Begriffen “Ni”, das heißt 2, und “San”, das 3 bedeutet. Nissan = 23 | Das Amtsenthebungsverfahren gegen Richard Nixon fand gemäß Artikel 2, Absatz 3 der Amerikanischen Verfassung statt | Die vereinigten Staaten zündeten 23 Atombomben über dem Bikini-Atoll im Pazifik | In einer neueren Verfilmung von “Alice im Wunderland” hüpfte ein ausgestopftes Kaninchen aus einer Schachtel mit der Nummer 23 | Die erste Primzahl, in der beide Ziffern Primzahlen sind und eine weitere Primzahl ergeben, ist 23 | Shakespeare war 46 (23+23) alt, als die King-James-Bibel herausgegeben wurde: Psalm 46 (2 x 23) hat als 46. Wort “shake”, das 46. Wort vom Ende her gelesen, ist “spear” | Prinzessin Leia aus Star Wars wurde im Zellenblock AA-23 gefangen gehalten | Die Adresse der Freimaurerloge in Stafford, England, ist 23 Jaol Road | In New York ist sie in der 23. Straße | Jede 23. Welle, die auf einen Strand rollt, ist doppelt so groß wie die anderen | 23 Zeichen (Zahlen und Buchstaben) befinden sich auf jeder amerikanischen Münze | Das Uranium Isotop in Atombomben heißt U235.

Noch Fragen?

Aufrecht: Konspiration?

Umgekehrt: Hirngespinnst

24: Musica Dorpana

Die Musik hat einen großen Einfluss auf den Menschen. Sie kann seine Gefühle wie auch sein Denken beeinflussen, laut Meinung der Wissenschaft

auch seine Psyche. Natürlich nutzt daher die DORP ihre Kraft ebenso wie viele andere Organisationen der Welt auch. Doch die Besonderheit der von der DORP eingesetzten Musik liegt sicherlich in ihrem Stil ... denn den gibt es nicht. Auf jeden Dorpling wird ein speziell ausgefeiltes Musikkonzept angelegt, das genau seinen Geschmack trifft und so den Zugang zu seinem Geist ermöglicht.

Aufrecht: Mainstream

Umgekehrt: Kakophonie

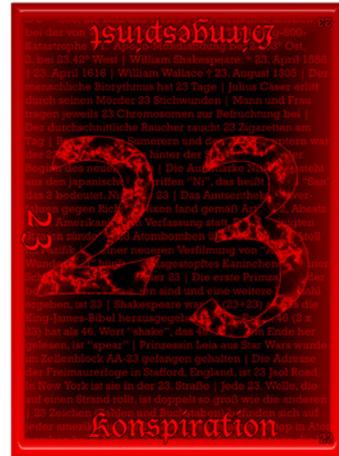
25: frogtoth

„Eine plump gewachsene, grünliche Gestalt, mit den Zügen eines Frosches, ein prismatisches Herz vor sich halten und von einem goldenen Diadem gekrönt, das von innen heraus grünlich leuchtete ... eine königliche Gestalt, deren stolze Haltung und grenzdebilen Züge die Faszination eines dunklen Gottes oder gefallenen Erzengels in sich trugen, und in deren Augen das languide Flackern kapriziöser Launen lauerte.“

- Frei nach H.P. Lovecraft, Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath

Aufrecht: Erhabenheit

Umgekehrt: Deblität



Die 4 color

Rot, Blau, Violett, Grün, Gelb – von den Werten

„Wie beschreibt man einen Nerd? Na, wer weiß es?“ – „Öhm, na ja, das ist so ein fetter, pickliger Kerl mit Brille, der macht so mit Büchern rum und...“ – „Unfug, das ist eine bössartige Verallgemeinerung eines Stereotyps und außerdem feindliche Propaganda der Nichtnerds. Noch andere Vorschläge?“ – „Tja, beschreiben... Also man schnappt sich diesen fetten kleinen Kerl, zieht ihm die Klamotten von seinem schwitzenden Wabbelkörper, nimmt sich einen Edding und...“ – „NEIN! Oh Gott, wie kommt ihr auf so was, das ist ja furchtbar! Wie beschreibt man einen Nerd! Was ich hören wollte war, wie man einen Nerd im Spiel beschreibt. Werte! Ihr lest euch schließlich durch dieses fabelhafte Spiel, um Nerds spielen zu können, Nerds, wie sie sind und Nerds wie sie sein sollten.“

Und es reicht nicht einfach, sich als Rollenspieler darzustellen, nein, wie bei einem richtigen Rollenspiel gibt es Werte, Würfe, Tabellen, Modifikatoren und alles andere, was das Herz erfreut... Karten? JA es GIBT die Karten, aber das soll uns an dieser Stelle einmal nicht interessieren, hier geht es um das Würfelsystem und den bunten Charakterbogen. Jau, bunt, denn um die Vielschichtigkeit eines Rollenspielnerds richtig darstellen zu können, Powergaming und Copyrightverletzungen sicher zu vermeiden und damit die Spieler den Charakterbogen sinnlos bekritzeln können, verwendet die DORP das revolutionäre System Die 4 Colors.

Hierbei stellt jede Farbe einen gewissen Grad der „Erleuchtung“ (oder wie es andere nennen: Degeneration) da, die ein Rollenspielgeek erreichen kann.

Rot, als Farbe des Triumvirats, stellt den höchsten Grad der Vernerdung dar. Auf dieser Stufe ist das Individuum vollkommen und für immer in der Welt Nerdor gefangen und kann sich nur vermittels übernerdischer Fähigkeiten und einer geschickt gewählten geistigen Metaphorik mit der Außenwelt

koordinieren. Das ist der erstrebenswerteste aller Zustände, den ein jeder Nerd irgendwann zu erreichen hofft.

Blau symbolisiert die Stufe, auf der ein DORP-One stehen würde: Inzwischen ziemlich bescheuert und abgedreht, fehlt doch noch der letzte Schritt um auf die erhabene Ebene des Triumvirats aufzusteigen, ein letzter Hieb auf den seidenen Faden, der den Geist noch mit der Normalität verbindet. Nur wenige schaffen es je bis hierher, aber diese verdienen die Verehrung anderer Spinner und die Verachtung jedes gesunden Menschen.

Violett ist die mittlere Stufe, die viele Rollenspieler irgendwann einmal erreichen. Dadurch werden sie zu nerdischen Halbwesen, nicht ganz bekloppt, nicht ganz normal, Wandler zwischen den Welten der Lebenden und derer, die dringend ein Leben haben sollten. Viele Individuen treibt es auf dieser Stufe in die Fänge der DORP, wo sie den Rang eines DORPlings bekleiden dürfen und wo sie Unterstützung und Zuspruch in ihrem Anderssein finden.

Grün ist ein Seinszustand, in dem ein Mensch regelmäßig Kontakt zu den Reichen Nerdors hat. Von normalen Leuten werden solche Typen vielleicht als Spinner oder Sonderlinge betrachtet, aber ein wahrer Nerd weiß, dass Grün noch weit entfernt von Rot ist.

Gelb bedeutet, dass man zwar Berührungen mit Nerdor hat, diese aber versucht, zu ignorieren. Vielleicht hält man sich für ein wenig spinnert, aber man ist eifrig versucht, das vor Anderen abzustreiten. Auf Dauer kann man sich der Erkenntnis nicht entziehen, aber viele derer, die sich um Normalität bemühen, zeigen erstaunliche Widerborstigkeit gegenüber ihrem Schicksal.

Es gibt auch andere Farben, aber für die Beschreibung des Homo Ludens reichen diese fünf Hauptfarben. In jedem Fall aber sind Nerds bunt. Farblos sind nur die, die nie mit der Welt Nerdor in Berührung gekommen sind und für sich in Anspruch nehmen können, ein normales und langweiliges Leben führen zu können.

Attribute

Das Erste, was einen Nerd im Rollenspiel beschreibt, sind seine Attribute. Als Rollenspieler weiß jeder Leser natürlich genauestens Bescheid, was ein Attribut ist, aber wie bei jedem guten Rollenspiel wird es hier noch mal erklärt:

Aaalso, ein Attribut ist eine Eigenschaft eines Rollenspielcharakters, die ihm fest zu eigen ist und die nicht erlernt werden kann. Normalerweise beschreiben Attribute in jedem Spiel Eigenschaften, die bei dem jeweiligen Spielstil besonders wichtig sind, aktionsorientierte Spiele legen eher auf körperliche Attribute wert, kriminalistische Spiele mehr auf geistige. Bei einigen Spielen sind die Attribute sinnvoll verteilt, bei anderen eher seltsam ausgewählt.

Das DORP-Rollenspiel setzt auf die letztere Variante und verwendet daher neun Attribute aus den Bereichen Körperlich, Gesellschaftlich und Geistig, durch die sich ein verrückter Rollenspieler eindeutig definieren lässt.

Wer mit der Welt Nerdor in Berührung kommt, der ist in jedem Attribut zumindest Gelb. Normalsterbliche sind meist farblos, auch wenn ausgewählte Individuen zuweilen vereinzelt die Stufe Gelb durch Zufall, nerdische Abstammung oder Wille des allmächtigen Spielleiters erreichen können.

Körperliche Attribute

Die Attribute in dieser Kategorie beschreiben, wie ein Rollenspieler mit seiner Umwelt physisch interagiert. Adjektive, die einem an dieser Stelle einfallen sind „tollpatschig“, „katastrophal“ und „Oh, shit, seht euch das mal an“ und die nerdischen Eigenschaften geben genau das wieder, wenn ein Nerd im Sportunterricht scheitert, körperlich unförmig wirkt, zu weltlichen Aufgaben nicht in der Lage ist oder im Supermarkt Hausverbot hat, liegt es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit an dieser Attributskategorie.

Ungeschicklichkeit

Schweigen erfüllte für Sekundenbruchteile den Raum, als Peter ihn betrat. Als der hagere, blasse Außenseiter

über seine offenen Schnürsenkel stolperte, als sich das Entsetzen in seinem Gesicht breit machte, als er sich die Cola über dem ganzen Hemd verteilte, als er der Länge nach hinfiel. Für Sekundenbruchteile hielt der ganze Raum die Luft an und explodierte dann in einem gewaltigen Gelächter...

Nerds zeichnen sich durch die Bank nicht gerade durch ihr außerordentliches Geschick aus... zumindest nicht bevor sie von Spinnen gebissen werden. Folgerichtig wird in einem Spiel in dem es vornehmlich um Nerds geht nicht gemessen wie geschickt jemand ist, sondern wie ungeschickt, denn nicht zuletzt durch seine Tollpatschigkeit zeigt sich der wahre Nerd.

Spezialitäten: Stolpern, anrempeeln, Dinge umstoßen, Dinge fallen lassen

Gelb Normal: Du bist normal. Du schüttetest dir wahrscheinlich nicht mal den Frühstückskaffee über die Hose.

Grün Nerd: Dir passiert des öfteren Mal ein kleines Malheur.

Violett Dorpling: Tölpel. Du machst dich oft genug lächerlich.

Blau DORP-One: Damit du dich nicht selbst verletzt hat man einen Korken auf deine Gabel gesteckt.

Rot Triumvirat: Ups...

Unsportlichkeit

Unter den höhnischen Blicken seiner Mitschüler und des Lehrers schlich Walter aufs Spielfeld und nahm seine Position ein. Er hasste den Sportunterricht, weil ihm all die Deppen, auf die er im Unterricht sonst herabsah, hier haushoch überlegen waren. Trotzdem wollte er verdammt sein, wenn er so leicht aufgab. Der erste Ball kam in flacher Bahn angeflogen und Walter stürzte sich ihm mit Anlauf entgegen. „Elendil!“ tönte sein Kampfschrei...

Ungläubig starrte die ganze Klasse auf Walter. Es wollte ihnen einfach nicht in den Kopf, wie sich der fette Junge so in ein Volleyballnetz hatte verheddern können, dass er wie in einen Kokon aus Nylonmaschen eingewickelt einen halben Meter über dem Spielfeld schwebte...

Unsportlichkeit bezieht sich auf alle Eigenschaften, die mit körperlicher Anstrengung zu tun haben. Je höher der Nerd-Einfluss auf dieses Attribut ist, desto mehr verliert der Nerd die Fähigkeit, normale körperliche Aufgaben durchzuführen:

Jegliche sportliche Eigenschaften gehen mit zunehmender Vernerdung verloren: Zuerst Dinge wie Ballgefühl oder Hand-Auge-Koordination, später auch elementare Fähigkeiten, etwa gerade gehen... Außerdem weist ein hoher Nerdgrad in diesem Attribut auch auf eine gewisse Korpulenz hin.

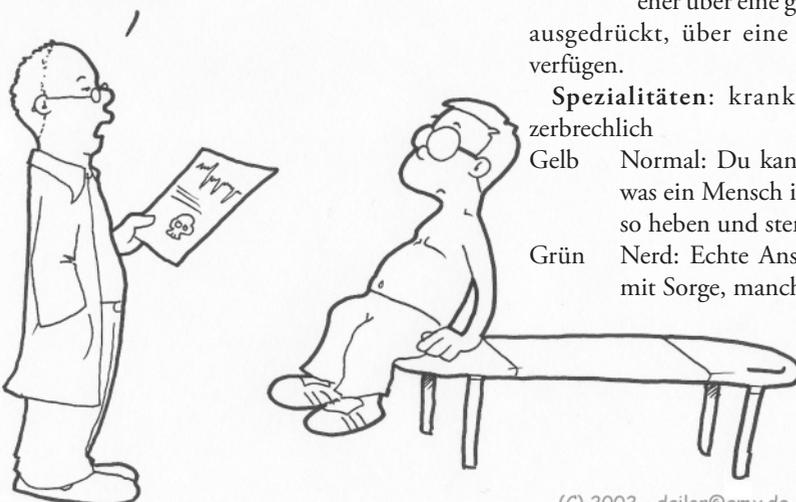
Andererseits gewinnt der Rollenspieler, je mehr er sich von der normalen Welt entfernt, auch andere Qualitäten, die über dieses Attribut repräsentiert werden: Er kann immer größere Mengen an Snacks und FastFood verdrücken, riesige Gewichte an Regelwerken und Spielmaterialien über Tage hinweg mit sich führen und hat schnell auch mal einen Raum samt Möblierung umgeräumt, um eine atmosphärischere Umgebung zu erzeugen...

Spezialitäten: Trotteln, Schnellfuttern, Pechmagnet, Bücher stemmen

Gelb Normal: Durchschnittliche sportliche Begabung eines Normalsterblichen

Grün Nerd: Bücherwurm und Niete im Sportunterricht

keine Bewegung, und die Ernährung besteht nur aus 5-Minuten-Mikrowellengerichten und Pizza? Sie sollten ihr Rollenspiel ein wenig einschränken.



Violett Dorpling: In der Schulmannschaft hast du aufgrund deiner körperlichen Ausdehnung höchstens mal im Tor gestanden, dafür schleppest du wochenendlich einen kompletten Computer mit Drumherum durch die Gegend...

Blau DORP-One: Du bringst Sportlehrer zum Weinen und Mitschüler zum Lachen, wenn du eine Sporthalle betrittst. Du trägst stets W8 Kilogramm Gewicht an Büchern bei dir.

Rot Triumvirat: Das Con-Monster mit Überlebens-Snack-Pack mit Kalorien im Umfang des Monatsbedarfs einer Olympiamannschaft und einem Buchregal auf den Rücken geschnallt.

Schwächlichkeit

„Ah, endlich angekommen!“ Andy war froh, endlich seine Gruppe zu sehen.

„Jo, war ‘ne lange Fahrt...“

Nach und nach traten sie alle ein. Alle, bis auf...

„Sag mal, wo ist denn Georg?“

„Oh, der kommt noch, der versucht nur gerade, den Kasten Cola aus dem Kofferraum zu heben...“

Wenn man seinen Tag damit verbringt, seinen Geist mit Wissen zu betanken, dann bleibt wenig Zeit, Hanteln zu stemmen. Dementsprechend ist es allgemein bekannt, dass Nerds zumeist eher über eine geringe Stärke, oder, anders ausgedrückt, über eine große Schwächlichkeit, verfügen.

Spezialitäten: krankheitsanfällig, kraftlos, zerbrechlich

Gelb Normal: Du kannst heben und stemmen, was ein Mensch in deiner Altersklasse eben so heben und stemmen können sollte.

Grün Nerd: Echte Anstrengungen erfüllen dich mit Sorge, manchmal brauchst du Hilfe.

- Violett Dorpling: Generell kommst du schon klar, aber so ein Kasten Sprudel, hey, der hat es schon in sich...
- Blau DORP-One: Ein volles Glas Cola lässt deine Hand zittern...
- Rot Triumvirat: Diener, so blättere er mir meine Seite um...

- Grün Nerd: Du wirkst irgendwie fremd... du bist ja auch der Einzige, der im Winter mit dem T-Shirt im Stadtpark sitzt.
- Violett Dorpling: Und du musst auch noch Brot in den zugefrorenen Teich werfen, um die Enten zu füttern.
- Blau DORP-One: Dein Heimatort wird nie vergessen, als du mit der Klingonenmaske auf dem Gesicht und der Larp-Axt in der Hand, in der Innenstadt die Senioren angebrüllt hast.
- Rot Triumvirat: Man hat deinen Ausweis nicht verlängert. Begründung: So was käme nicht von diesem Planeten.

Gesellschaftliche Attribute

Diese Eigenschaften definieren, wie sich ein Nerd anderen Nerds oder auch normalen Personen darstellt. Rollenspieler kleiden sich oft seltsam, wirken leicht psychopathisch auf ihre Mitmenschen oder können sich mit diesen schwer verständigen, umgekehrt bilden Rollenspieler eine seltsame Gemeinschaft und betrachten Außenstehende als phantasielos gekleidete, unerleuchtete Teufel. Das alles und noch viel mehr lässt sich durch diese drei Attribute darstellen.

Fremdartigkeit

„Platz da! Aus dem Weg! Ich habe Anrecht auf einen Sitzplatz!“, krächzte die alte Müller und drängte sich langsam durch den Bus in Richtung eines der Behindertensitzplätze, dort angekommen hielt sie inne. Auf dem Platz saß ein junger Mann, der komplett in Schwarz gekleidet war, was den weißen T-Shirt Aufdruck, besonders zur Geltung brachte: „Ihr seid ja bloß neidisch, weil die leisen Stimmen nur zu mir sprechen!“ Gleichzeitig starrte er die alte Müller mit einem mürrischen und zugleich ausdruckslosen Blick an. Sie beschloss, sich nicht zu setzen.

Nerds fallen auf. Jeder erkennt sie auf den ersten Blick und jeder dreht sich ein zweites Mal nach ihnen um, auch wenn er es nicht gerne zugibt. Sie tragen T-Shirts mit seltsamen Aufschriften, die man dann doch gerne lesen würde oder merkwürdige Accessoires wie Strahlenschutzbrillen. Vielleicht fragt man sich aber auch, wie ein derart dürrer und blasser Mensch überhaupt lebensfähig ist. Nerds fallen auf... und wirken fremd.

Spezialitäten: seltsame T-Shirts, hässlich, Mimik, hübsch, Accessoires

- Gelb Normal: Hat sich schon mal jemand zwei mal nach dir umgedreht? Natürlich nicht, du siehst eh aus wie jeder andere.

Dreistigkeit

„Hi!“

„Ja bitte?“

„Ich habe gerade gesehen, Sie haben dahinten diesen Film rumliegen. ‚Clerks‘.“

„Ja, richtig.“

„Liegt schon ziemlich lange hier...“

„Das kann schon sein. Ja, wo sie es sagen, der war schon hier, als ich hier anfing...“

„Ist kein schlechter Film, den kennt nur leider keiner...“

„Und, möchten Sie ihn kaufen?“

„Nein, genau genommen wollte ich fragen, ob sie ihn mir schenken ... geht doch eh nicht weg...“

Dieses Attribut beschreibt eine interessante Entwicklung unter Nerds. Mit Fortschreiten der Integration in die DORP und Einweihung in ihr Wissen entwickeln Menschen einen gewissen Abstand zur Normalität und eine gewisse Offenheit. Ist die Nerdisierung jedoch einmal weiter vorgedrungen, so muss man wohl schon von Dreistigkeit sprechen – der Nerd fragt nach allem, was er will ... und kriegt es kurioserweise auch...

Spezialitäten: fordern, beleidigen, einfach nett fragen

- Gelb Normal: Klein beigegeben ist ja auch keine Schande...

- Grün Nerd: Manchmal fragst du im Supermarkt, ob du in der Schlange weiter vorrücken darfst...

Violett Dorpling: Auch größere Bitten kommen dir ab und an über die Lippen, meist jedoch wenig überzeugend vorgetragen...

Blau DORP-One: Hallo. Du kennst mich nicht, aber Du hast doch bestimmt Lust, mir eines dieser netten Bücher dahinten zu schenken...

Rot Triumvirat: Es war furchtbar nett, dass Sie mir ihre komplette Produktpalette kostenfrei überlassen haben. Und ich versichere Ihnen, die 100 Euro, die Sie mir dazu gegeben haben, sind ausreichend...

Violett Dorpling: Die Person im Zug, neben die sich Leute zuletzt setzen

Blau DORP-One: „Nicht jetzt, Liebling, ich muss morgen gegen die Sumpfgötzen von V'drak ziehen...“

Rot Triumvirat: „Yog-Sothoth! N'gai! Ph-nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!!“ – „Hi, Willi!“

Exzentrizität

„Aber überlegt euch doch mal! Wenn es wirklich etwas ganz Tolles wäre, so dass sich jeder anstellen würde, aber die Schlange wäre so lang, dass die Leute irgendwann die Lust verlieren und gehen würden, damit sie nicht weiter anstehen müssen, aber es wäre dann so großartig, dass sich immer neue Leute anstellen würden. Das ist doch verrückt, ich meine, was es auch ist, jeder würde hingehen aber eigentlich würde keiner hingehen...“ Die anderen warfen sich verzweifelte Blicke zu. „Oh mann, die Leute gucken schon...“

Das Leben eines Nerds bringt seltsame Einsichten mit sich, die den Geist eines Menschen unwiderruflich verändern. Dieser geistige Zustand wirkt sich bei fortgeschrittenen Nerds derartig aus, dass oft schon ihre bloße Anwesenheit ausreicht, um der Umwelt die Anwesenheit von etwas zu offenbaren, das sich jenseits der Normalität befindet. Das macht natürlich den Umgang mit Muggels zunehmend schwierig, da man sich automatisch nicht mehr auf einer gemeinsamen Kommunikationsebene befindet.

Andererseits ist diese Eigenschaft Voraussetzung dafür, um von anderen Nerds überhaupt als solcher erkannt zu werden. Je exzentrischer ein Nerd ist, desto einfacher ist es für ihn, andere seiner Art mit seiner Abgedretheit anzustecken und von ihnen bewundert und respektiert zu werden.

Spezialitäten: Irrer Visionär, Acidhead, Sektenführer, Orakel

Gelb Normal: Dat is der Willi. Der Willi, dat is en juter Kumpel.

Grün Nerd: Der typische Außenseiter und Sonderling

Geistige Attribute

Das Einzige, worin man Nerds nachsagt, gut zu sein, sind Dinge, die große Gehirnleistungen erfordern. Allerdings sind die Gedankengänge dieser Menschen oft verworren, ihr Wissen seltsamer als vielleicht für Menschen gut ist und von wissenschaftlichem Kalkül sind sie weit entfernt. Daher spiegeln diese Attribute ein wenig schrullige Verrücktheit wieder, das, was uns so liebenswert und doch gleichzeitig überlegen macht.

Detailblick

„Man muss ein Auge für die Details haben“, wiederholte der Kunstlehrer zum fünften Mal, „nicht nur das große Ganze entscheidet, es sind die kleinen liebevollen Details, die das Leben so einzigartig machen und genau das macht Da Vincis Werke so fantastisch. Nehmen wir einmal die Mona Lisa. Da verbirgt sich weit mehr als nur das Portrait einer durchschnittlichen Frau...“

An dieser Stelle wurde er durch plötzliches Gelächter unterbrochen. „Bernhard! Was ist denn jetzt schon wieder los!?“ wollte er erobost wissen. „Ihre Hose ist offen...“

Diese Eigenschaft legt fest, wie hoch die Fähigkeit des Nerds ist seltsame Details in seinem Umfeld zu erkennen, doch damit nicht genug, sind es meistens Dinge, auf die er irgendwie reagiert, so muss er Lachen, einfach einen dummen Kommentar ablassen oder erschreckt sich zu Tode und keiner weiß warum.

Spezialitäten: Sprachfehler hören, an Kleinigkeiten hochziehen, Bizarres entdecken

Gelb Normal: Du gehst durch das Leben ohne irgendetwas besonders zu bemerken.

- Grün Nerd: Warum lachst nur du, weil der Kunstlehrer die Hose offen hat?
- Violett Dorpling: Haha... die DORP ist eine Sekte...
- Blau DORP-One: „Das kann nicht klappen weil er blau ist. Versteht ihr? Blau! Blau! Hihi!“
- Rot Triumvirat: „Jetzt bin ich in Australien, jetzt in Amerika. Australien. Amerika. Australien. Amerika. Australien. Amerika...“
- Gelb Normal: „Guck mal, der Zauberer da hat so Weihnachtssternchen...“
- Grün Nerd: „Nein, das ist kein Schwert, das ist ein Säbel, glaube ich.“
- Violett Dorpling: „Natürlich funktioniert das, steht auf Seite 22, hab ich gestern noch mal nachgeschlagen.“
- Blau DORP-One: „Es gibt da ja diese interessante Theorie, dass Satan ursprünglich der Planet Venus war...“
- Rot Triumvirat: „Ja gut, das steht da. Wenn du es aber mal mit der alten Version vergleicht, dann merkst du, dass das ein Fehler ist. Ist ja auch logisch, wenn du dir die Funktionsweise der Speerschleuder in diesem Bildband über die Steinzeit hier mal ansiehst.“

Belesenheit

„Ja, deine Ausführungen, welchen Einfluss die großen afrikanischen Königreiche in der Antike auf die ägyptische Kultur und andere Mittelmeervölker hatten, sind in der Tat gut dokumentiert und du hast sogar die recht abenteuerlich klingenden okkulten Rituale der dort lebenden Stämme zu der Zeit an Quellen überzeugend belegen können. Trotzdem werde ich deine Hausaufgabe nicht werten, denn obwohl ich deine Argumentation jetzt hier nicht widerlegen kann, glaube ich trotzdem nicht an diese Theorie, dass der Ausgang des Amerikanischen Bürgerkriegs und die Sklavenbefreiung auf eine seit dreitausend Jahren existierende Verschwörung von so einer Art Voodoo-Geisterbeschwörern zurückzuführen ist, die womöglich lange Zeit vor Kolumbus und den Wikingern zusammen mit einer womöglich existierenden ägyptischen Expedition nach Amerika kamen...“

Zu den vornehmsten Aufgaben des Rollenspielernerds gehört das Erlangen von Weisheit und einem höheren Bewusstsein.

Während er darauf wartet, stopft er sich normalerweise mit Regeln, Hintergründen und interessantem Halbwissen jedweder Kategorie zu. Ein guter Nerd zeichnet sich dadurch aus, dass er jede Menge im Kopf hat und fast nichts davon in der wirklichen Welt brauchen kann. Normalerweise weiß er nicht, wer der amtierende Regent des Landes ist oder was ein Auto kosten kann, dafür ist er intim vertraut mit speziellen Fertigungsmethoden japanischer Schwerter, dem Titulatursystem des vorrevolutionären Frankreich und dem Einfluss des indischen Tantrismus auf die Philosophie Alleister Crowleys...

Spezialitäten: Bücherwurm, Wandelndes Lexikon, Fachidiot, Spielleiter

Scheinargumentation

Der junge Mann hob seinen Kopf und setzte zu seinem Schlussplädoyer an: „Wissen Sie, dass hängt alles mit der schweren Kindheit meines Mandanten zusammen. Seine Mutter war eine arbeitlose Prostituierte aus Vorderindien und sein Vater Rebellenführer auf Kuba, sein Bruder hat sich der Fremdenlegion verschrieben und sein Hund, eine endlose Tragödie, er wurde von einem amerikanischen Armeelaster überfahren.“

Wie können Sie einer solch armen Existenz nun vorwerfen, diesen Buchladen ausgeraubt zu haben. Nach einem Leben voller Tragödien zieht es ihn nun zur Bildung. Können Sie einen solch noblen und unterstützenwerten Prozess aufgrund einer Kleinigkeit wie Ladendiebstahl in Gefahr bringen? Nicht nach meinem Rechtsverständnis...“

Und als er sich wieder setzte, entnahm er dem verwirrten Gesicht des Richters bereits vor der Urteilsprechung, dass er gewonnen hatte.

Die Fähigkeit, Worte zu verdrehen, sie zu wenden und ein wenig zu Mischen und am Ende alle von seiner These zu überzeugen. Je stärker die Nerdisierung fortgeschritten ist, desto geringer sind auch die Schwierigkeiten, jemand von einer noch so wilden Theorie zu überzeugen, denn desto mehr

Scheinargumentationsstränge hat der Nerd bereits gesehen und in sein Repertoire aufgenommen.

Spezialitäten: viel reden wenig sagen, argumentloses Abschmettern

Gelb Normal: Du bist in der Lage, einen anderen Menschen von der Korrektheit des kleinen Einmaleins zu überzeugen...

Grün Nerd: Normale Thesen gehen dir locker von den Lippen.

Violett Dorpling: Du könntest als Staubsaugervertreter anfangen.

Blau DORP-One: Jemanden davon überzeugen, dass Regen die Hochspannungsleitungen zur Überlastung bringt und daher die Wahrscheinlichkeit, dass die Glühbirnen des Hauses explodieren, in astronomische Höhen steigt – kein Thema...

Rot

Triumvirat: Lass mich das mal zusammenfassen. Du hast sieben Zeilen geschrieben, sechs davon sind dein Thema, eine ist die Überleitung zum zweiten Thema.

Dieses Thema, zu dem du überleitest, passt jedoch nicht in direkter Konsequenz zum ersten Thema, daher löschst du lieber die sechs Zeilen des ersten Themas und erhältst so deine Überleitung.

Bedenke allerdings, dass deine einzelilige, geliebte Überleitung ihre Qualität daraus zieht, auf die sechs Zeilen, die du gerade gelöscht hast, aufzubauen und hat somit, durch das Löschen, ihre Daseinsberechtigung verloren. Durch gescheiterte Überleitung wird nun auch Thema zwei erneut hinfällig. Du solltest deine Arbeitsweise noch einmal überdenken.

Skills

Neben den Attributen, die das Nerdsein eines Rollenspielers beschreiben, gibt es außerdem noch Skills. Diese sind ein Maß dafür, in welchen Gebieten, Betätigungsfeldern und Disziplinen des Hobbies sich ein Rollenspieler wie gut auskennt. Wieder gilt, dass man mit der Stufe Rot ein absoluter Freak auf dem jeweiligen Bereich ist und sich bei der Stufe Gelb dort kaum nennenswert hervorgetan hat. Aber es ist bei den Skills auch möglich, dass ein Nerd hier völlig farblos ist, weil er sich mit einem bestimmten Skill eigentlich gar nicht auskennt. Nichtnerds dürften mit keiner der Betätigungen etwas anfangen können und sind darum hier komplett und ohne Ausnahme farblos.

Die Skills teilen sich in drei Hauptgebiete, die je einem Regiment der DORP zugeordnet sind. Ein Nerd muss nicht unbedingt zur DORP gehören, um Skills zu beherrschen und natürlich gehört es zur ganzheitlichen Philosophie der DORP, dass sich Dorplinge in jedem der drei Gebiete fortbilden.

Fertigkeiten der Cyberknights

Computer

Lisa betrachtete den aufgedunsenen Fettwanst von oben bis unten:

Er trug ein blütenweißes Hemd, naja bis auf die Schokoflecken, und dazu eine kurze, schwarze Hose, die den Blick auf seine Beine freiließ, die derart unnatürlich dünn waren, dass Lisa sich fragte, wie diese Streichhölzer den massigen Leib überhaupt tragen konnten. Doch das widerlichste an ihm war das Gesicht, mit den riesigen Augen, die durch die dicke Hornbrille noch mehr an einen Fisch erinnern ließen, als dies ohnehin der Fall gewesen wäre, mal ganz davon abgesehen, dass Lisa der Sinn dieser Brille vollkommen verschlossen blieb, denn an der Tatsache, dass dieser Klops schielte änderte sie gar nichts. Das Fett ran ihm förmlich aus allen Poren, wodurch seine Haut in der Sonne glänzte, wie die eines Spanferkels. „Los, jetzt gib mir endlich einen Kuss!“, rief er mit quakender Stimme. „Nein! DAS kannst du vergessen!“, schrie Lisa. „Wer hat die Mathe-Lösungen vom Lehrer-Rechner geholt?“

Lisa war der Verzweiflung nahe...

Unter Computer fällt alles, was mit diesen grauen, oder neuerdings auch bunten, Kisten unter unser aller Schreibtisch zu tun hat. Welche Rolle Computer in unserer heutigen Zeit spielen, muss wohl nicht mehr näher erläutert werden und so kann es von entscheidender Bedeutung sein mit Computern umgehen zu können... inwiefern man die gewonnen Informationen in den Händen eines von der Außenwelt verstoßenen, irrsinnigen Nerds sehen will sei einmal dahingestellt, aber natürlich kann es auch für dies ungemein wichtig sein mit einem Computer richtig umzugehen, sei es um interessante Newsgroups im Internet aufzutreiben, endlich den perfekten DSA-Charaktergenerator zu schreiben oder um seine Fähigkeiten im gerechten Kampf für Nerdor einzusetzen.

Farblos Nichts: Das ist eine Tastatur... kein Klavier!

Gelb Normal: Du kannst einen Computer einschalten.

Grün Nerd: Mit ein wenig Einarbeitungszeit ist es dir möglich fast alle Probleme zu lösen.

Violett Dorpling: Was ist die Matrix?

Blau DORP-One: Das ist die Matrix!

Rot Triumvirat: „Aber so richtig zufrieden bin ich nicht mit ihr, naja ist ja auch nur ein erster Versuch, sozusagen 'Matrix Beta 0.1'...“

Vorgeschlagene Spezialitäten: Hacken, Programmierung, Viren, Internet

Fahren

Von bloßer Langeweile getrieben wusste Rolf nicht so ganz, was er mit dem angefangenen Abend noch anstellen sollte und so fuhr er gelangweilt durch die Nachbarschaft, als er am Sportplatz seiner alten Schule vorbeikam, wo ihm plötzlich eine geniale Idee durch den Kopfschoss...

„Für 5 Jahre Leichtathletik!“, brüllte er und trat das Gas durch. Er steuerte auf die Sprunggrube zu. Kurz bevor er sie erreichte bremste er und schlug das Lenkrad ein. Sein Plan war es, seitlich über die Sprunggrube zu rutschen und diese so auf Wochen zu verwüsten. Es funktionierte!

Fast... mitten auf dem Sand verlor der Wagen seinen Schwung und blieb stecken. Die genialste Idee des Abends allerdings war es, das Gaspedal durchzutreten, um sich frei zu fahren...

Der durchschnittliche Mensch kann Autofahren, der durchschnittliche Nerd ebenso, auch wenn bestimmt keiner von ihnen jemals Formel 1 – Weltmeister wird gilt bei ihnen dieselbe Faustregel, wie bei anderen Menschen auch: Übung macht den Meister! Und wer zu schlecht ausgeschilderten Lärp fährt oder zu geheimen DORP-Treffen, der bekommt mit dem Laufe der Zeit eine Menge Erfahrung.

Farblos Nichts: Du bist jetzt 18 Jahre alt, trau dich endlich und nimm die Stützräder ab... wenn ich es mir recht überlege... lass sie doch lieber dran...

Gelb Normal: Du hast einen Führerschein.

Grün Nerd: Mittlerweile kannst du wirklich rückwärts einparken... nicht nur in diese vom Fahrlehrer ausgesuchten LKW-großen Lücken.

Violett Dorpling: Knietiefer Matsch hält dich nicht auf und der Versuch mit dem Sandkasten, war nett...

Blau DORP-One: Dir wäre er natürlich geglückt.

Rot Triumvirat: Es ist stockfinster und es liegen 50 cm Schnee über 10 cm Eis, der Streuwagen liegt im Graben, aber du bist der Spielleiter und du wirst ankommen.

Vorgeschlagene Spezialitäten: gewagte Manöver, plötzliche Stopps, widrige Verhältnisse

Intuition

Von einer inneren Stimme wurde Thomas förmlich in die Gebrauchtbuchhandlung getrieben. Er wusste nicht wieso, aber irgendwie war es einfach richtig dorthin zu gehen und es war auch richtig, die meisten Romane einfach links liegen zu lassen und sich direkt zu den Sciencefiction-Romanen zu begeben. Nur ein flüchtiger Blick... und da lagen sie! Die Erstausgaben der StarWars-Romane für zusammen 10 EUR!

Manche nennen es Glück, manche Schicksal, manche den sechsten Sinn, und Rollenspieler nennen es Intuition. Die Fähigkeit einfach aus dem Bauch heraus die richtige Entscheidung zu

treffen, kann natürlich gerade für einen Nerd von entscheidender Bedeutung sein, wie würde er sonst das versteckte Schätzchen in der Riesenauswahl seines Rollenspielladens finden oder unter allen Möglichkeiten die richtige Eröffnung wählen?

Farblos Nichts: Du ahnst nicht einmal, dass das Auto dich überfahren würde, wenn es schon hupt...

Gelb Normal: Du weißt welcher Joker dir bei Günther Jauch das Leben rettet.

Grün Nerd: Du traust den Stimmen in deinem Kopf, die dir sagen „Kauf es, Kauf es.“

Violett Dorpling: Du, als Spielleiter, bist auf die abstrusesten Ideen deiner Spieler vorbereitet, du hattest irgendwie damit gerechnet...

Blau DORP-One: Du hast eigentlich keine Ahnung was ein molekularer Teilchenbeschleuniger macht, aber du weißt ihn zu bedienen.

Rot Triumvirat: Noch vor hundert Jahren hätte man dich in der Eifel als Hexe verbrannt!

Vorgeschlagene Spezialitäten: Verborgenes aufspüren, inspirierende Geistesblitze, „Bad Feelings“

Mathematik

„Hey, Leute ich muss euch unbedingt einen Witz erzählen, den ich gestern gehört habe, also: „Gesucht wird ein e kleiner Null.“ Alle brachen in schallendes Gelächter aus.“

Die Mathematik ist einer der Grundpfeiler unserer heutigen Gesellschaft, wo wären wir, wenn nicht schlaue Köpfe (Nerds?) in der Vergangenheit brillante Theoreme entwickelt hätten?

Doch auch im Alltag kann sich die Mathematik durchaus als nützlich erweisen, um zum Beispiel die Rechnung an der Supermarktkasse nachprüfen zu können. Der allgemeine Nerd schießt hier jedoch zumeist weit über das Ziel hinaus und kann meist binnen Millisekunden den Würfelpool seines Exalted korrekt ausrechnen oder den Schwerpunkt der zu stapelnden Objekte bestimmen, damit der Stapel am Ende auch einen ästhetischen Wert hat (Macht kein Mensch? Im Zivildienst schon...).

Farblos Nichts: Quadratische was?

Gelb Normal: $4x^2 - 8x + 32$

Grün Nerd: $4(x - 1)^2 + 28$

- Violett Dorpling: $(x - 2 + i2)(x - 2 - i2)$
 Blau DORP-One: $[x - (81/2 * (\cos(?/4) + i * \sin(?/4)))]$
 $[x - (81/2 * (\cos(?/4) + i * \sin(-?/4)))]$
 Rot Triumvirat: Quadratische was? Lass mich mit solchen Trivialitäten in Ruhe!

Vorgeschlagene Spezialitäten: integrieren, hyperkomplexe Zahlen, Shadowrun-Modifikatoren

Naturwissenschaft

„Es ist mir egal ob das so in den Regeln steht! Die Modifikatoren sind voll unrealistisch! Schon der pauschale Abzug für Dunkelheit ist vollkommener Blödsinn, Lichtquellen strahlen ihr Licht nur selten in alle Richtungen gleichzeitig ab. Der in einer bestimmten Richtung abgestrahlte Teil des Lichtstroms nennt man Lichtstärke. Um diesen berechnen zu können, muss man zunächst den Raumwinkel des abgestrahlten Lichts kennen und solange du diesen Winkel nicht rausrückst nehme ich dir deine Modifikatoren nicht ab!“

Auch der Bereich der Naturwissenschaften ist ein besonderes Steckenpferd der Nerds, man schau die Gewinner eines beliebigen Forschungswettbewerbes einmal genauer an, auch mit Verweis auf das Endziel, die Nerdisierung der Menschheit. Die moderne Wissenschaft ist zu einer Plattform für Nerds geworden, und ihre Meisterung bestätigt die Nerds im Allgemeinen in ihrer Meinung, dass der Rest der Menschheit ihnen intellektuell nicht annähernd das Wasser reichen kann. Es gehört unter Nerds zum guten Ton in wenigstens einer Naturwissenschaft gut bewandert zu sein, auch wenn es keine Pflicht ist.

Am Rollenspieltisch führt das Wissen darum, wie bestimmte Dinge funktionieren bisweilen zu Diskussionen und in nicht wenigen Runden gibt es Hausregeln zum Thema Licht oder schwere Verletzungen, die eigens von einem Physiker respektive Mediziner geschrieben wurden, schließlich soll das Spiel realistisch sein.

- Farblos Nichts: Es wäre doch viel cooler, wenn der Apfel nach oben fiel.
 Gelb Normal: Das mit der Schwerkraft hat Newton sich schon fein ausgedacht.
 Grün Nerd: Du kannst die Anziehungskraft, die zwei Planeten aufeinander haben bestimmen.

Violett Dorpling: Und du welche Anziehung ein Taschentuch hier auf der Erde durch den Uranus erfährt.

Blau DORP-One: Wie man berechnet welche Energiemenge bei einer Explosion freigesetzt wird? Man wirft ein Taschentuch in die Druckwelle, schaut wie weit es getragen wird und überschlägt den Rest grob im Kopf.

Rot Triumvirat: Was soll der Unsinn mit dem Taschentuch? Und was heißt hier grob? Da sieht doch ein blinder mit Krückstock wie viel Ladung freigesetzt wurde!

Vorgeschlagene Spezialitäten: Physik, Chemie, Medizin, Rolemaster-Tabellen

Real Life

„Was machst du heute Abend?“ „Eigentlich hatte ich vor noch drei Rezensionen zu schreiben, endlich den angefangenen Roman auszulesen, das Update der Seite zu fahren, die Rollenspielrunde vorzubereiten und mir diesen trashigen Film auf Arte anzusehen. Wieso?“ „Na ja, du hast lange nichts mehr mit uns unternommen, hast du keine Lust heute mit in die Disco zu gehen?“ „Warum eigentlich nicht...“

Auch wenn der Verstand der Nerds immer mehr Richtung Nerdor schweift haben sich manche von ihnen das Wissen bewahrt mit der profanen Welt weiterhin zu interagieren und unterhalten teilweise sogar Freundschaften zu Normalos! Diese Fertigkeit kann sehr nützlich sein, wenn es gilt Informationen einzuholen oder einfach nur einkaufen zu gehen, sie kann bisweilen jedoch auch verhindern, dass ein Nerd den letzten Schritt geht und zu wahrer Größe innerhalb der DORP gelangt, entsprechend ist dies auch eine besondere Fertigkeit, sie gibt nicht an wie weit ein Nerd vom normalen Leben entfernt ist, sondern wie gut er damit noch zurecht kommt.

- Farblos Nichts: Du bist für diese Welt restlos verloren, aber in Nerdor eine ganz große Nummer.
 Gelb Triumvirat: Du erkennst mit Mühe deine engsten Verwandten noch als solche, allerdings sind sie sehr verwirrt, dass du sie mit „Bruder / Schwester im Blut“ anredest...
 Grün DORP-One: Wenn Bekannte dich bei der Hand nehmen, kannst du noch die nötigsten

Dinge einkaufen: Bücher, Chips und Cola.

Violett Dorpling: Die Larp-Klamotten waren auf der Hochzeit nicht wirklich der Bringer, dabei war es garantiert der festlichste Männerrock von allen!

Blau Nerd: Es ist dir möglich mit dem Rest der Welt beinahe ohne Abstriche in Kontakt zu treten... nur scheint der das irgendwie nicht zu wollen.

Rot Normal: Du bist sozial eingebunden und hast keinerlei Probleme mit dem realen Leben klar zu kommen.

Vorgeschlagene Spezialitäten: Freunde haben, Lebensmittel einkaufen

Schusseln

Sonntag: Eigentlich wollte Willi nur den Müll runter bringen, auf der Treppe fiel ihm dann ein, dass er den Schlüssel für die Kellertüre vergessen hatte, dumm nur, dass seine gelben Säcke sich im Keller befanden. „Egal, schmeiß ich eben alles in den Restmüll.“ Dachte er sich, doch dann erkannte er das wahre Ausmaß seiner Vergesslichkeit: Sein Wohnungsschlüssel befand sich am selben Bund wie der Kellerschlüssel... Nur durch die Gnade seines Vermieters, der einen Ersatzschlüssel besaß war Willi nach zwei Stunden warten im kalten Treppenhaus wieder in seinem Zimmer.

Dienstag: Eigentlich wollte Willi nur Einkaufen gehen, auf der Treppe fiel ihm dann ein, dass er sein Portmonee vergessen hatte. Grummelnd machte er kehrt, doch dann erkannte er das wahre Ausmaß seiner Vergesslichkeit: Sein Wohnungsschlüssel lag neben seinem Portmonee...

Die Fertigkeit Schusseln gibt die Schusseligkeit des Nerds an, wobei es sich hierbei nicht um Vergesslichkeit im Sinne einer Amnesie, sondern eher darum handelt Dinge liegen zu lassen, wichtige Notizen zu verschlampen oder einen Termin zu vergessen.

Farblos Nichts: Du hast noch nie etwas irgendwo im Riss gelassen.

Gelb Normal: Shit happens. Manchmal merkst du erst im Geschäft, dass du eigentlich noch Geld abholen wolltest...

Grün Nerd: Dir fällt das dummerweise meist erst an der Kasse auf.

Violett Dorpling: Du lässt deine Sonnenbrille immer bei Thomas liegen, dafür hat es der Film, den du dir von ihm ausgeliehen hast, immerhin schon von deinem Wohnzimmer bis zur Ablage in deinem Flur geschafft.

Blau DORP-One: Du hast einen Haufen freundlicher Menschen kennengelernt: Die Dame vom Fundbüro, den Mann vom Schlüsseldienst...

Rot Triumphvirat: Mehrmals die Hausaufgaben zu Hause liegen lassen, mehrfach selbst aussperren, mehrfach deine Unterlagen irgendwo im Riss gelassen? Und das alles in nicht mal einem Monat? Bei dir ganz normal...

Vorgeschlagene Spezialitäten: Dinge liegen lassen, Telefonnummern vergessen, Dinge verlieren

Tierkunde

„Ich will aber eine Acinonyx jubatus, Mami!“ „Eine was?“ „Einen Geparden!“ „Nein.“ „Eine Felis tigrina?“ „Eine was?“ „Einen Tiger!“ „Nein!“ „Aber wenigstens eine Felis geoffroyi...“ „Nein! Egal was für ein Katzenvieh das ist, du bekommst keine Katze!“ „Dann aber wenigstens einen Mesocricetus...“

Auf den ersten Blick macht dieser Fertigkeit bei einem Nerd recht wenig Sinn, doch lohnt es einen zweiten Blick zu riskieren: Für viele Nerds sind Tiere die einzigen Wesen, die in der Gesellschaft noch weniger zu sagen haben als sie und so müssen die armen Lebewesen als Ventil für die aufgestaute Wut des Nerds dienen. Dabei treten Nerds aber nicht einfach nur plump der Katze in die Seite, sondern beschäftigen sich eingehend mit dem Tier schließlich machen die ganz verdrehten von ihnen selbst aus der Tierquälerei eine Wissenschaft, manche im wahrsten Sinne des Wortes: So mancher harmlose Pudel verlor sein Leben im Namen der Wissenschaft tief in dem verborgenen Labor eines genial-verrückten Nerds!

Farblos Nichts: Tiere laufen auf vier Beinen. Also sind Affen Menschen! Q.e.d

Gelb Normal: Hunde können bellen. Katzen machen miau.

- Grün Nerd: Du weißt genau welche Tiere den Dreh raus haben sich tot zu stellen, aber es wird ihnen nichts nützen...
- Violett Dorpling: Du könntest einen Löwen trainieren... oder die Mähne abrasieren.
- Blau DORP-One: *keuch* die Katze ist im Müllschlucker... hat jemand mal Verbandszeug da?
- Rot Triumvirat: Die Katze verschwindet lautlos im Müllschlucker ohne, dass auch nur ein Tropfen Blut durch den Raum spritzt oder du dir gar Kratzer holst.

Vorgeschlagene Spezialitäten: Tiere quälen, Tiere trainieren, Katzen in Müllschlucker werfen

Trial and Error

„Jetzt bricht uns hier schon zum dritten Mal das Netzwerk zusammen!“ stöhnte Bernhard. Der Ausrichter der LAN-Party, Denis, überprüfte alle Einstellungen, hatte die Protokolle alle korrekt installiert und wusste beim besten Willen nicht, woran es lag. Versuchsweise deinstallierte er gerade ein zwei der Protokolle, um sie dann noch mal aufzuspielen, manchmal funktioniert das... diesmal nicht. In purer Verzweiflung machte er den Server komplett aus und als er ihn wieder einschaltete nahm das Netz wie durch ein Wunder wieder den Betrieb auf. „Ich bin eben Praktiker“, murmelte er in sich hinein, „keinen Plan warum, aber es funktioniert.“

Die Fertigkeit Trial and Error, gibt die Fähigkeit des Nerds an, einfach durch probieren die richtige Lösung für ein Problem zu finden, mit viel Geduld kann es ihm so möglich sein Schlösser zu knacken oder Elektrotechnik zu verstehen.

- Farblos Nichts: Selbst beim 100sten Versuch gelingt es dir nicht die verdammte Konserve zu öffnen.
- Gelb Normal: Probieren geht über studieren. Manchmal kommt man eben nur weiter, wenn man ein bisschen rät.
- Grün Nerd: Wer clever rät, hat natürlich entscheidende Vorteile.
- Violett Dorpling: Wie ich die Lampe festgemacht habe? Mit Heißkleber, das hält ewig... wobei ewig heißt bis mein Zivildienst zuende ist.

- Blau DORP-One: Es hat dich ein paar Versuche und viel Mühe gekostet, aber jetzt hast du den Bogen raus: Man kann ein Kamel durch ein Nadelöhr treiben!
- Rot Triumvirat: Ein Gummi und ein Kugelschreiber? Hmmm, mit ein wenig Glück sollte das reichen...

Vorgeschlagene Spezialitäten: McGyvern, Schlösser knacken, unmögliche Dinge versuchen

Zappeln

Nach der ersten Tafel Schokolade war er noch ganz ruhig. Nach der zweiten begann sich ein nervöses Zittern breit zu machen. Nach der dritten tanzte er im Takt der Radiomusik. Nach der vierten war er fast nicht mehr zu halten. Nach der fünften befand er sich in einem Stadium, dass man als hyperaktiv bezeichnen könnte. Nach der sechsten stieß er, unkontrolliert durch sein Zimmer zappelnd, an die Oberkante seines Schrankes und verlor das Bewusstsein.

Viele Nerds sind geradezu hyperaktive, nervöse Zeitgenossen, die stets zu unkontrollierten Bewegungen neigen, als würde ihnen ihr Körper nur bedingt gehorchen, was bei manchen auch sicher der Fall ist...

Dabei ist Zappeln eine mächtigere Fähigkeit als man meinen möchte. Zum einen kann sie wundervoll verwendet werden, um seinen Diskussionsstandpunkt anderen aufzudrängen, da diese von den ständigen ausladenden Bewegungen, mit denen der Nerd in der Luft herumfuchtelt, schwer „beeindruckt“ sind, zum anderen kann sie auch im Krisensituationen nützlich sein: Kein Taschendieb kommt nahe genug an einen Nerd heran, um ihm etwas zu stehlen.

- Farblos Nichts: Du bist entweder die Ruhe selbst oder tot.
- Gelb Normal: Wenn die Musik mitreißend ist kannst du nicht anders und deine Füße wippen im Takt ein wenig mit.
- Grün Nerd: Keine Sekunde, in der du nicht mindestens nervös einen Kugelschreiber malträierst.
- Violett Dorpling: Der Zappelphilipp war doch eigentlich ein ganz ruhiger Zeitgenosse...
- Blau DORP-One: Du schaffst es nicht mal eine Minute am Stück im selben Raum zu verweilen.

Rot Triumvirat: Am Anfang hielten es die Leute ja für einen epileptischen Anfall, aber der würde schon seit fünf Jahren anhalten...

Vorgeschlagene Spezialitäten: ausladende Gestik, Nahkampf

Zynismus

„Mein Leben ist so schrecklich. Gestern hat meine Freundin mit mir Schluss gemacht, meinen Job bin ich seit heute Morgen auch los und als ich eben nach Hause komme finde ich einen netten Brief von meinem Vermieter im Briefkasten, dass ich zum nächsten Ersten die Wohnung zu räumen habe. So will ich nicht weiterleben, so will ich nicht weiterleben. Ich stehe hier am Fenster, ich springe wirklich. Ich bringe mich um!“

„Wenn sie aus dem Fenster sehen, können Sie dann einen weißen Fiat Panda sehen?“

„Nein, wieso?“

„Gut, dann versauen sie wenigstens nicht meinen Wagen.“

Dies war Marcs letzter Tag bei der Telefonseelsorge.

Die meisten Nerds gehen mit beißendem Zynismus durch den Tag, sie sind Außenseiter und sie wissen das. Ein Psychologe würde vermuten, dass sie sich mit ihrer zynischen Art wie mit einer Schutzmauer umgeben, um ihre Einsamkeit zu verbergen, doch dies ist so nicht ganz korrekt: In Wirklichkeit genießen sie es außerhalb der Gesellschaft zu stehen und nutzen ihre Beobachterposition, um sich an den belanglosen Problemen der anderen zu amüsieren und diese mit gezielten Spitzen zu kommentieren.

In gewissem Sinne kann man Zynismus auch als Waffe einsetzen, die seelischen Schäden, die so mancher Nerd hinterlassen hat, zogen Jahre der Therapie nach sich.

Farblos Nichts: Du bist der Traum aller Schwiegermütter.

Gelb Normal: Du bist ein netter Kerl, aber ab und an rutscht auch dir ein böser Kommentar raus.

Grün Nerd: Das Leben ist schlecht. Du weißt das. Und es ist lustig, die anderen mit der Nase drauf zu stoßen.

Violett Dorpling: Wer mit dir rumhängt hat entweder ein sonniges Gemüt oder ist Masochist.

Blau DORP-One: „Euer Ehren ich habe den Ankläger, übrigens selber Anwalt, nicht beleidigt, ich habe lediglich Shakespeare zitiert: Tötet alle Rechtsgelehrten.“

Rot Triumvirat: Schon wenn du ansetzt etwas zu sagen brechen zartere Gemüter in Tränen aus.

Fertigkeiten Der Michalskieliten

Bibliotheksbenutzung

Schnell huschte der Schatten zwischen den prall gefüllten Regalen entlang. Er passierte die Werke des Expressionismus, bog rechts ab, folgte der Reihe der Werke Goethes, bog erneut rechts ab und passierte die neue deutsche Literatur. Er blieb kurz stehen und warf einen verächtlichen Blick auf das Fach „Elfriede Jelinek“, dann huschte er weiter.

Einmal wieder links, Shakespeare, dann halb rechts den schmalen Gang mit den Bibeln aller Nationen und Konfessionen lang, wieder links, Edgar Allen Poe links liegen lassen, eiligst vorbei an all seinen modernen Nachahmern, dann war er endlich am Ziel.

Er zog ein kleines Büchlein aus dem Regal, lächelte kurz und stellte es zurück. Mit seinem neu gewonnen Wissen verließ er die Bibliothek wieder so schnell, wie er gekommen war.

Diese Fertigkeit beschreibt alle Taten, die mit einem zweckmäßigen Auswerten von Büchern zu tun haben. Dabei geht es jetzt nicht darum, dass man alle Bücher auswendig aufsagen kann, es geht darum, eine generelle Idee zu haben, wo etwas geschrieben steht und es einigermaßen schnell zu finden.

Farblos Nichts: Du hast in deinem Leben noch niemals eine Bibliothek gesehen.

Gelb Normal: Du hast in deinem Leben schon einmal eine Bibliothek gesehen.

Grün Nerd: Du hast einmal ein paar Bücher aus der Schulbücherei geliehen und gelesen.

Violett Dorpling: Die Bücherei deines Heimatortes ist dir gänzlich bekannt, jedes Buch hast du mindestens einmal in er Hand gehalten.

Blau DORP-One: Büchereien allgemein erscheinen dir manchmal vertrauter als deine eigenen vier Wände.

Rot Triumvirat: Deine eigenen vier Wände sind eine Bücherei.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Zitate finden, Informationen besorgen, dumme Fragen beantworten können

DORP-Mythos

Lukas stand auf und fixierte sein Gegenüber. „Du zweifelst? Du zweifelst an dem Wissen, dass ich dir Kund tue? Dann lausche jenen alten Versen hier: „Man glaube auch nur nicht, der Mensch sei der älteste oder der letzte der Weltbeherrscher, oder Leben und Substanz könnten aus sich heraus bestehen. Nerdor war, Nerdor ist und Nerdor wird immer sein. Nicht in den Räumen, die uns bekannt sind, sondern zwischen ihnen liegt es gänzlich unbeirrt, ohne Dimension und für unsere Augen unsichtbar. Der Nerd kennt das Tor. Der Nerd ist das Tor. Unser Hobby ist Schlüssel und Wächter des Tores. Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, alles liegt im Nerd. Na, was sagst du nun?“

Der andere verkniff sich nur knapp ein Lachen. „Nee, is' klar, Alter...“

Die Lehren von Nerdor sind ein weites, kaum durchschaubares Feld. Diese Fähigkeit ist ein Maß des Ein- und Durchblicks in dieses Wissensfeld, es bestimmt, ob der Charakter vielleicht schon einmal mit einem jeweils vorliegenden Phänomen vertraut ist und ob er eine Lösung für ein Problem gemäß den Überlieferungen Nerdors kennt.

Farblos Nichts: Was ist die DORP? Was ist ein Nerd?

Gelb Normal: Du hast einmal flüchtig von der Existenz der Nerds gehört.

Grün Nerd: Du bist im Großen und Ganzen ein Nerd, hast vielleicht auch schon mal von der DORP gehört.

Violett Dorpling: Die Initiation war ein Erfolg, erste Geheimnisse sind dir bekannt.

Blau DORP-One: Auch tiefergehende Geheimnisse, etwa das mysteriöse Wesen des magischen Hasen des Oster, sind dir bekannt.

Rot Triumvirat: Du bist ein tiefergehendes Geheimnis.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Updating, Newsletter schreiben

Etikette

„Wo glaubst du hinzugehen, Punk?“ Der Kerl mit der verspiegelten Sonnenbrille und der Muskelmasse eines Arnold Schwarzeneggers zu besten Zeiten stellte sich dem Nerd in den Weg, doch der blieb unbeeindruckt.

„Verzeihen Sie, guter Mann“ setzte er an und bemerkte mit Freude die Irritation im Gesicht des Bodyguards, „ich würde gerne diesem Feste beiwohnen. Fürwahr, ich entspreche nicht ganz dem üblichen Publikum, aber wie offensichtlich ist, trage ich durchaus die angemessene Bekleidung. Es liegt mir zwar prinzipiell fern Ihre Kompetenz anzuzweifeln, aber ich wäre doch zutiefst betrübt, wenn mir hier kein Einlass gewährt würde. Nun, darf ich der Festivität beiwohnen?“

„Äh ... natürlich ... was auch immer...“

Benehmen, eine Kunst, die nicht jeder beherrscht. Diese Fertigkeit bestimmt die Befähigung, in einem sozialen Umfeld dessen Benimmregeln zu erahnen und sich gemäß dieser zu verhalten, um eben nicht anzuecken.

Farblos Nichts: Ey, Aldä, kannsu dich mal aus'm Weg mach'n, ich tu mir nur eben ein paar von den voll fett teuren schwarzen Fischeiern auf mein Tella.

Gelb Normal: Das Messer rechts, die Gabel links. Die Tischdecke nicht zum Abputzen des Mundes verwenden.

Grün Nerd: Das recht Nicken zur rechten Zeit, die Hand zur Begrüßung reichen, die Dame zuerst. Ja, generell hast du das durchblickt.

Violett Dorpling: Du hast Knigges Regeln weitestgehend verinnerlicht und hast auch in anderen sozialen Schichten deine Orientierungsmerkmale.

Blau DORP-One: Du kennst Sprüche wie „Gehe von niemand und laß niemand von Dir, ohne ihm etwas Lehrreiches oder etwas Verbindliches gesagt und mit auf den Weg gegeben zu haben; aber beides auf eine Art, die ihm wohltue, seine Bescheidenheit nicht empöre und nicht studiert scheine,

„dass er die Stunde nicht verloren zu haben glaube, die er bei Dir zugebracht hat, und dass er fühle, Du nimmst Interesse an seiner Person, es gehe Dir von Herzen, Du verkaufst nicht bloß Deine Höflichkeitsware ohne Unterschied jedem Vorübergehenden!“ auswendig und weißt auch, was sie bedeuten...“

Rot Triumvirat: Du schreibst derartige Sprüche selber und man befolgt sie.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: formelles Auftreten, Erwartungen entsprechen, Con-Verhalten

Filmkunde

„Hast du eigentlich schon den neuen Bond gesehen?“

„Nein.“

„Haste Lust, mit mir da heute reinzugehen?“

„Nee, niemals, da schaue ich lieber dem Gras beim Wachsen zu...“

„Warum das?“

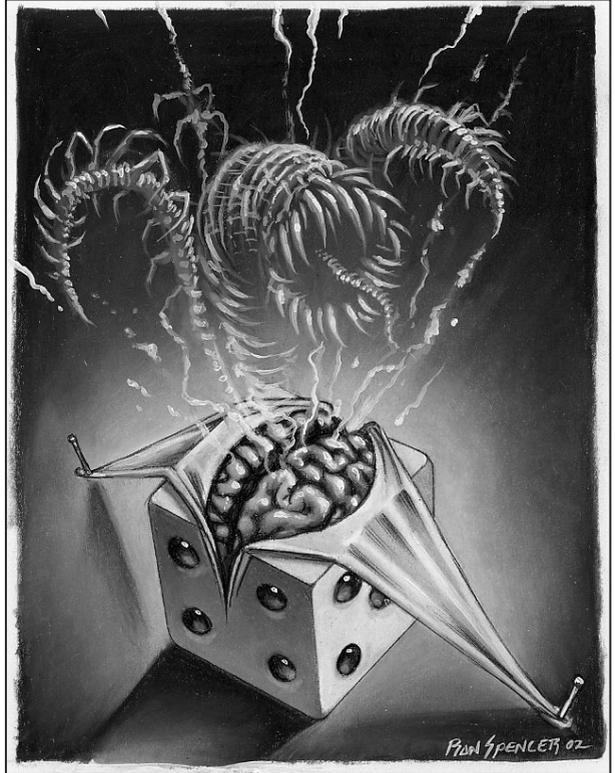
„Hast du eigentlich mal bedacht, was die Filme für ein Unsinn sind? Da ist dieser Kerl, mittlerweile sollte er eigentlich so um die siebzig sein, ein Relikt des kalten Krieges. Dieser Irre geht vor wie Rambo, hat einen höheren Bodycount als wohl jeder andere Agent in der Geschichte des Empires. Mörder von Ehemännern, Vätern, Onkeln und Freunden. Millionen müssen alleine aufgrund seiner Einsätze schon trauern.“

Und dann denk mal, was dieser Spinner für ein Risiko für die Weltwirtschaft darstellt. Dieser Verrückte erledigt da Multimillionär um Multimillionär, aufgrund seiner Taten müssen doch wöchentlich ganze Konzernunternehmen zerbrechen. Die Arbeitslosigkeit wird dadurch unglaublich in die Höhe getrieben.

Das gelingt ihm nur aufgrund zweier Gegebenheiten. Auf der einen Seite aufgrund unzähliger Gadgets, die er normalerweise bei der ersten Gelegenheit verschleudert und so gut wie nie aufspart, was, zusammen mit den Autos, das Empire doch ein Vermögen kosten muss. Pro Auftrag.

Grund zwei ist die Dummheit seiner Gegner.

Anstatt ihn gleich sauber über den Haufen zu schießen, reden und foltern und reden und foltern sie, bis er letztlich doch entkommen kann und sie, oft ebenso dumm, seinerseits töten kann. Das soll ich mir ansehen?“



„Hm, ja, hast schon Recht, so habe ich das nie gesehen...“

Neben der Literatur dürfte die Welt des Films heutzutage das wichtigste, erzählende Medium darstellen und in dieser Fertigkeit misst sich die Vertrautheit des Charakters damit. Filmnamen, Filmzitate, Schauspieler – das ist es, worum es geht...

Farblos Nichts: Dein filmischer Horizont findet seine Erfüllung bereits irgendwann nach Mitternacht auf RTL2.

Gelb Normal: Ein Tatort am Sonntag und die Sportschau, dann und wann mal ein Film, das ist deine Welt...

Grün Nerd: Du weißt, dass „Möge die Macht mit dir sein“ aus Star Wars ist.

Violett Dorpling: Du hast viele Filme gesehen und kennst aus etwa der Hälfte ein prägnantes Zitat.

Blau DORP-One: Kanadische Horrorfilme, Splatter aus Japan und dänische Komödien –

du hast sie fast alle gesehen, kennst ihre Schauspieler und Sprüche.

Rot Triumvirat: Es fällt dir nicht einmal schwer, Zitate wie „11. 15. Restate my assumptions. 1. Mathematics is the language of nature. 2. Everything around us can be represented and understood through numbers. 3. If you graph these numbers, patterns emerge. Therefore, there are patterns everywhere in nature.“ einem Film zuzuordnen.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: breites Allgemeinwissen, spezielles Wissen (z.B. „alles über StarWars“), Filme kritisiere, Trash

Gucken

Ein Blick sie zu knechten

Sie alle zu finden

Zur DORP hin zu treiben

Und ewig zu Binden

Im Lande Nerdor

Wo der Wahnsinn haust

Es gibt viele Wege, sich zu wehren. Gucken ist mit Sicherheit einer der Bizarrsten unter ihnen. Aus einer tiefgehenden Lehre der Michalskieliten erwachsen, liegt im Gucken die Kraft, mit einem einzelnen Blick die Gefühle von Mitmenschen so zu manipulieren, dass sie, wenn auch vielleicht aus unvorhergesehenen Beweggründen, genau das tun, was man von ihnen verlangt.

Farblos Nichts: Ein leerer Blick, wie ihn sonst nur ein toter Goldfisch hinbekommt.

Gelb Normal: Du kannst deinen Augen mit Hilfe der Brauen generelle Gefühlseindrücke verleihen.

Grün Nerd: Traurig gucken. Glückliche gucken. Manchmal auch böse gucken.

Violett Dorpling: Du hast den Hundeblick spezialisiert und ein Blick reicht oft, um freundlich gestimmte Bekannte zu manipulieren.

Blau DORP-One: Ein Fremde müsste anerkennen, dass du es locker mit ihm aufnehmen kannst.

Rot Triumvirat: Du beherrschst den Einen Blick gemäß den Lehren Nerdors.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Böser Blick, Mitleid erregen, „Körper da, Geist nicht“

Heucheln

Das Telefon ging, Peter nahm ab. Sofort erkannte er die hektische Stimme an anderen Ende der Leitung, es war Alvin...

„Hey, du, ich bräuchte mal deine Hilfe, brauche einen kleinen Text...“

„Und wieso sollte ich das tun?“

„Ach komm, es wäre echt eine Ehre für mich, wenn du mir helfen könntest...“

„Das kann aber doch auch jeder andere...“

„Nee, ich brauche echt dich. Du bist einfach der Beste...“

„Meinst du echt?“

„Na klar! Nur du kannst mir jetzt weiter helfen, es ist sonst halt einfach keiner kompetent genug!“

„Na...“

„Doch, ehrlich!“

„OK, dann helfe ich dir, schicke nachher noch was rüber.“

Zufrieden legte Alvin auf. Dann ergriff er den Hörer erneut, wählte eine neue Nummer, wartete bis sich das Gegenüber meldet und begann...

„Hey, du, ich bräuchte mal deine Hilfe, brauche einen kleinen Text...“

Die Kunst, anderen Menschen das Gefühl zu vermitteln, dass man genau das für sie empfindet, von dem sie hoffen, dass man es für sie empfindet.

Wer die Kunst des Heuchelns perfektioniert ist Jedermanns bester Freund und hat die Beliebtheit schon abonniert.

Farblos Nichts: Ey du Penner, glaub mir, ich bin dein Freund, ey.

Gelb Normal: Es fällt dir schwer, die Leute dazu zu bringen, dir zu glauben, dass deine echten Gefühle echt sind.

Grün Nerd: Du verstehst es, grobe Eindrücke von dir in gewünschte Bahnen zu lenken.

Violett Dorpling: Eloquenz, wohlüberlegte Gestik und Mimik und ein reicher Fundus von anwendbaren Stereotypen erlauben es dir, andere Menschen zu manipulieren.

Blau DORP-One: Ehrlich, du bist mein absoluter Lieblingsverkäufer. Der Beste der Besten.

Eine Legende. Ein wahrer Gott unter den Rollenspiellautoren. Du bist unter den Schreibern das, was unter den englischen Wörterbüchern der Oxford ist. Einzig eines deiner limitierten und signierten Exemplare hier kann mir das Glück auf Erden schenken...

Rot Triumvirat: Man glaubt dir buchstäblich alles.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: in Sicherheit wiegen, schmeicheln, beruhigen

Literatur

Die Laudatio war fast am Ende. Er räusperte sich erneut, dann verkündete er: „Somit ist es mir eine Freude, Ihnen zum Erhalt des Georg-Büchner-Preises zu gratulieren...“

„Moment mal!“

Alle blicke richteten sich auf eine der hinteren Reihen. Ein Kerl war aufgestanden, recht dicklich, trug einen Wollpulli, der selbst am schönsten Modell nicht ausgesehen hätte, darunter eine ausgewaschene Jeans. Seine Haare waren lang und filzig, sein Bart hätte auch einem Steinzeitmenschen gut zu Gesicht gestanden.

„Wie bitte? Sie wissen, dass dies eine offizielle...“

„Ja, ja, schon klar. Sagen Sie, haben Sie den Roman eigentlich mal gelesen? Mit eigenen Augen gelesen, was die Frau da anstellt. Sprachlich ist das Buch teils auf unterstem Niveau. Klar, das ist Stilmittel, liest sich trotzdem schlecht. Und überhaupt, die Stilmittel sind oft unzureichend gebraucht. Ich meine, klar, Rassistin ist sie nicht, aber wie sie teilweise auf den ethnischen Minderheiten ihrer Erzählung rumhakt. Das gewählte Maß ist exakt dazu geeignet, übermäßig über die Stränge zu schlagen und zugleich nicht genug, um als Ironiesignal zu funktionieren.“

Und wenn ich ihren Blick nun einmal auf Folgendes lenken dürfte...“

Als er fertig war, erhielt die Autorin ihren Preis ... doch ihren Roman mochte fortan niemand mehr...

Das geschriebene Wort. Eine Macht, die niemand unterschätzen darf. Seit Urzeiten schreibt der Mensch Werke seines Geistes nieder, und seither hat so manche Perle das Licht der Öffentlichkeit erblickt. Die Fertigkeit Literatur beschreibt, wie gut der betreffende Charakter jenes Licht betrachtet hat.

Farblos Nichts: Ich glaub, dat Buch, dat les ich auch mal, dat mit dem Zauberer da, der den Ring in den Vulkan werfen soll. Herbert Potter, oder wie dat heißt...

Gelb Normal: Rowling, Konsalik, Romane von Bastei Lübbe, damit kommst du klar.

Grün Nerd: Du hast eine ganze Reihe Bücher gelesen, größtenteils Literatur aus deinem Hauptinteressengebiet.

Violett Dorpling: Du hast endlos viele Bücher gelesen, Trivilliteratur wie auch namhafte Klassiker vom Format eines Shakespeare oder Goethe.

Blau DORP-One: Man glaubt fast, du würdest alle Bücher mit Namen kennen, hast endlos viele von ihnen gelesen, die Guten auch in mehreren Sprachen.

Rot Triumvirat: Du schreibst weltbewegende Dramen und in deiner Freizeit noch Sonette.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: riesiges Wissensgebiet, seitengenaues Zitieren, gekonnte Kritik

Resignieren

„Weiß du, die Sache ist einfach, du musst da jetzt nur noch die html-Tags einfügen, dann bindest du das alles ein, aktualisierst noch die Umfrage...“ Sepp fand seine Arbeitsaufteilung klasse, Leonard hingegen zog nur fragend die Augenbrauen hoch.

„...und ... und ... ja, dann lädst du es hoch, mit... mit ... mit dem FTP-Programm ...“

Leonards Gesichtsausdruck lag nun irgendwo zwischen „gequält“ und „Maske des Schmerzes“.

„...welches du natürlich erst noch ... äh ... installieren und ... äh ... patchen...“

Leonard seufzte hörbar und imitierte mit seinen Fingern eine Waffe an seinem Kopf.

„... und ... natürlich ach egal, komm, ich mache es gerade selber!“

So machte sich Sepp an die Arbeit, Leonard grinste hingegen innerlich vor Freude.

Es gibt viele Wege, Menschen zu manipulieren, doch nur den geheimen Kräften Nerdors ist die Kunst zu verdanken, aus einem scheinbaren Nachgeben einen Siegestreich machen. Die Resignation ist ein

subtiler Cocktail verschiedener Botschaften, auf verbaler wie auch auf analoger Ebene, mit denen auch irrsinnige Ziele erreicht werden können.

Farblos Nichts: Wenn du resignierst ... hast du auch allen Grund dazu.

Gelb Normal: Manchmal erweckst du Mitleid. Meist mit Recht.

Grün Nerd: Ab und an gelingt es dir, bewusst mit den Gefühlen anderer zu spielen.

Violett Dorpling: Wenn du den Raum mit eindeutig ausgesprochenen Suizidgedanken verlässt, überdenken die anderen ihre Handlungen, selbst wenn die mangelnde Ernsthaftigkeit fast greifbar ist.

Blau DORP-One: Du musst nicht mal mehr reden, um deine Mitmenschen zu beeinflussen.

Rot Triumvirat: Ein Seufzen und die Welt gehört dir.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: seufzen, heulen, mit Selbstmord drohen

Support

„Also, was kriegt ihr?“

„Zwei mal Pommes mit Mayo.“

„Eine Currywurst mit Fritten.“

„Eine Pizza Tonno, extra Käse.“

„Gyros, 'ne Cola, Fritten und 'nen kleinen Mischsalat.“

„OK, ich hol die Sachen gerade oben ... bin in fünf Minuten wieder da!“

Lange Spielabende, noch längere Cons und Reisen in entfernte Regionen zehren an den Kräften eines Nerds. Da ist eine ausgewogene Ernährung natürlich wichtig. Immer nur Pizza führt da nicht zum Ziel, da müssen auch noch Cola, Eistee, diverse Säfte, Fritten, belegte Brote und Süßkram dazu. Und der muss irgendwoher kommen. Die Fertigkeit Support beschreibt, wie geschickt du Nahrungsgüter aller Art organisieren kannst.

Farblos Nichts: Du kennst irgendeinen McDonalds, irgendwo in der Stadt...

Gelb Normal: Du kennst die Lage eines x-beliebigen Supermarktes.

Grün Nerd: Du kennst die Lage von Extra und Aldi und weißt, was wo billiger ist und was wo besser schmeckt.

Wir liefern pünktlich und schnell. Hier ihre Pizzaaaaaaah! Verdammt - Rollenspieler!!



Für Rohan und die Ehre!!!



- Violett Dorpling: Du besitzt mehrere Kühlschränke, hortest stets mehrere Getränkeboxen im Keller und hast eigens für die Versorgung mit mehreren Pizzas zur gleichen Zeit einen Ofen mit Umluft erworben.
- Blau DORP-One: In der Wüste was zu trinken, im Schneesturm einen heißen Tee? Dies ist dein Spezialgebiet!
- Rot Triumvirat: Dein monatlicher Erwerb an Nahrungsgütern gleicht dem eines gastronomischen Betriebs mittlerer Größe, deine Auswahl hingegen deckt jeden Geschmack ab.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Normale Verpflegung, enorme Menge Exotisches, „hab alles da“

Szenekenntnis

Die Menschentraube war unvergleichlich. Zu sagen, dass sie dicht an dicht standen, wäre eine Untertreibung. Und alle wollten sie ihn sehen, Syd, den Meisterzeichner. Doch er schenkte ihnen kaum Beachtung, war zu beschäftigt.

Plötzlich schaute er auf, jedoch nicht auf die Traube vor sich, sondern auf drei Gestalten, die hinter ihr entlang schlichen. „Yo, Leute, alles klar bei euch?“ rief er über die Masse hinweg, deren Köpfe augenblicklich herumfuhrten.

„Och joah, Syd, soweit, aber irgendwie scheint es hier was voll zu sein, um die üblichen Signaturen zu kriegen, was?“

Die Köpfe der Masse zuckten nun unentschlossen zwischen Syd und den drei Typen umher.

„Ach, kein Thema,“ erklärte der Zeichner, „kommt am Ende der Con einfach noch mal her, wir regeln das dann privat, wenn die Tore schon geschlossen sind.“

Zufrieden nickten die Drei und gingen weiter, während ihnen die teils neidischen, teils ungläubigen Blicke der Menschentraube folgten...

Du bist, wen du kennst.

Dieser alte Leitsatz gilt auch im Leben eines Nerds. Ein professioneller Comiczeichner im Freundeskreis, der einem hilft, seine Vision zu Papier zu bringen?

Ein befreundeter Autor, der einem bei der Promotion eigener Werke hilft?

- Der Händler mit den besten Rabatten? Ja, Szenekenntnis kann Gold (und Geld!) Wert sein...
- Farblos Nichts: Es gibt 'ne Szene?
- Gelb Normal: Du kennst ein paar Namen...
- Grün Nerd: Du kennst die Leute hinter diesen Namen...
- Violett Dorpling: Die Leute hinter diesen Namen kennen auch dich...
- Blau DORP-One: Hier und da ist doch immer mal mit Hilfe zu rechnen...
- Rot Triumvirat: Die Szene ist integraler Bestandteil deines Lebens und du bist ein integraler Bestandteil dieser Szene.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: wichtige Leute, Zufluchten, „wer tut was?“

Zivildienst

„Hey, was soll ich hier mit den alten Bodenplatten machen?“

„Schmeiße draußen in den Presscontainer.“

„Und den Tisch hier?“

„Schmeiß den dazu.“

„Und das Schränkchen?“

„Auch.“

„Echt, das sieht aber noch recht gut erhalten aus...“

„Joah, dann pack das ... hm ... dann bring es ... nee ... ach, schmeiß es auch weg...“

„OK.“

Er ist ein Fluch, er beraubt einen der Freiheit und doch bringt er etwas Gutes: er lehrt Zerstörung. Nicht mutwillig oder zum Selbstzweck, doch jeder, der einmal in einer technischen Abteilung Zivi war, weiß sich einen Weg zu bahnen, koste es was es wolle, denn mit fortschreitender Entwicklung der Zivi-Natur sinkt auch die Hemmschwelle zur Zerstörung.

Farblos Nichts: Manchmal zerbricht dir ein Stift und das tut dir dann furchtbar leid...

Gelb Normal: Wenn etwa groß, sperrig und dazu noch kaputt ist, schmeißt man es weg.

Grün Nerd: Wenn etwas da ist und man sich daran stört, schmeißt man es weg.

Violett Dorpling: Der Presscontainer ist dein persönlicher Freund.

Blau DORP-One: Die mutwillige und spaßbringende Zerstörung nennt man wohl

Pragmatismus? Dann bist du der größte Pragmatiker der Welt...

Rot Triumvirat: Nichts hält dir stand.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Pflicht erfüllen, nicht denken, gleichgültig mit den Achseln zucken

fertigkeiten Der Scimitzen

Anstrengung

Tom wühlte sich durch die Massen von drängelnden Fans. Jeder normale Mensch wäre bestenfalls steckengeblieben oder schlimmstenfalls zerquetscht worden, doch Tom bewogte sich unbeirrt und scheinbar mühelos vorwärts, an und ab einen Nerd in einem geschmacklosen T-Shirt zur Seite räumend. Als er bei den anderen ankam, strahlte er übers ganze Gesicht und schwenkte triumphierend einen Stapel grässlicher Schundheftchen. „Ich habe euch doch gesagt, dass ich es schaffen würde, alle hundert Bände von ‚Drachenklöten‘ signieren zu lassen.“

Das umfasst alles, was mit körperlichem Einsatz zu tun hat, sowohl die Leistungsfähigkeit als auch das generelle Geschick, ob es das Schleppen von Getränkekästen ist, ein Waldlauf beim LARP oder das Drängeln bei Autogrammstunden. Sollte ein Nerd einmal eine Aktion durchführen wollen, die außerhalb des Gebietes des Rollenspiels oder anderer Hobbies liegt, kommt im Notfall auch dieser Skill zur Anwendung.

Farblos Nichts: Der Nerd ist zu keiner körperlichen Aktion in der Lage, die jenseits von lebenswichtigen Biofunktionen liegt...

Gelb Normal: Auf einer Con wirst du es nie schaffen, einen Special Guest aus der Szene auch nur zu Gesicht zu bekommen.

Grün Nerd: Du darfst schon mal ein paar Einkäufe oder die Tasche des Spielleiters tragen.

Violett Dorpling: Gibt es Möbel zu räumen oder Kinoplätze zu erobern, bist du in der ersten Reihe mit dabei.

Blau DORP-One: Für einen Nerd bist du in außergewöhnlich guter Verfassung, vielleicht bist du Spielleiter eines umfangreichen Systems oder baust viel beim LARP.

Rot Triumvirat: 200 Kilometer zu Fuß durch Eis und Schnee bis zur nächsten Con, das

Eigengewicht in Büchern tragend und in Nahrung futternd und als erster in der Halle sein ist deine leichteste Übung...

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Drängeln, Schleppen, Fanboy, unwegsames Gelände

Arroganz

„Boah, schau dir den Spinner an!“

„Ey, du denkst wohl, du bist aus'm Herr der Ringe, häh?“

„Woah, ey, coole Plastikaxt, willst du wohl Orks mit schlachten, was? Gib mal her das Teil!“

Würdevoll zog Stefan seinen Umhang um sich. Sollten sich seine Schulkameraden doch das Maul zerreißen, die hatten sowieso keine Ahnung. Ihm wurde ganz schlecht, wenn er daran dachte, dass diese Kinder jetzt Tolkien lasen und Shadowrun spielten, weil es cool war, ohne die geistige Reife und das Hintergrundwissen zu besitzen, diese Dinge wirklich würdigen zu können. Wenn ihnen bewusst wäre, dass sie gerade mit einem zwergischen Drachenbersekermagier des dreiundzwanzigsten Zirkels redeten...

Jeder Nerd weiß, dass er anders ist als seine Mitmenschen. Bei vielen entwickelt sich dadurch die Überzeugung, nicht nur anders, sondern auch etwas besseres zu sein. Arroganz ist die Fähigkeit, sich überlegen zu fühlen, als Nerd gegenüber Normalsterblichen, als Spielleiter gegenüber den Spielern oder als Spieler des besseren Systems gegenüber Spielern des schlechteren Systems.

Es gibt eigentlich keinen Grund, diesen Skill haben zu wollen, trotzdem findet man ihn eigentlich bei jedem Nerd...

Farblos Nichts: Vielleicht bist du arrogant, aber wenn dann nur, weil du krassere Klamotten trägst als die Bücherdeppen. Korrekt, Aldä!

Gelb Normal: Du bist schlecht, du bist unwürdig. Oder du hast einfach keine Ahnung, wovon diese Leute da reden...

Grün Nerd: Mitläufer. Du weißt zwar nicht so richtig Bescheid, aber wenn dein Spielleiter sagt, dass dies das verdammte noch mal beste Magiesystem ist, dann wird es wohl so sein.

- Violett Dorpling: Dir ist bewusst, dass kaum einer versteht, was ihr da eigentlich am Wochenende tut. Normale Menschen wissen halt, was ihnen da entgeht.
- Blau DORP-One: Du hast nicht viele Talente, aber in Rollenspielen weißt du Bescheid und darüber leidenschaftlich zu diskutieren ist praktisch alles, was du tust.
- Rot Triumvirat: Du bist von Irrglaube und Idiotie umgeben, nur eiserne Disziplin ermöglicht es dir, mit all den Deppen um dich herum zu reden und all die furchtbaren, unrealistischen Spielsysteme überhaupt zu verwenden...

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Abgehoben, Fanatischer Rollenspieler, Ignorieren, Charakterverkörperung

Con-Überleben

„Oh, shit, das ist die härteste Con, die ich je erlebt habe. Ich meine, wir spielen jetzt schon seit achtundvierzig Stunden diese Autorenrunde und der Dungeon nimmt und nimmt kein Ende. Nur gut, dass ich mir 'ne Palette Energydrinks besorgt habe, aber auch so wird das langsam richtig übel. Aber wenn es jetzt nicht bald wieder eine Verschnaufpause gibt, weil jemand steigern muss, falle ich einfach um.“ – „Ja, aber ist doch an sich schon klasse, so eine Runde mit dem echten Harry Highaxe, oder?“

– „Schon, aber ich weiß echt nicht, wie der Typ das schafft. Der leitet jetzt schon die ganze Zeit ununterbrochen, ohne essen und trinken oder zur Toilette zu müssen und beantwortet nebenbei noch Fanfragen...“

Der Spieler, der Freitagabends ein wenig spielt, erlebt das Rollenspiel als lustiges Hobby. Profispielern wissen aber, dass Rollenspiel ein gefährlicher und entbehrungsreicher Lebensstil ist, den nur die härtesten überstehen. Con-Überleben ist die Fähigkeit, mit Aspekten des Rollenspiels umzugehen, die besonders viel fordern, etwa das Leiten einer Gruppe von boshaften Spielern, das Auskommen ohne Schlaf zwischen Rollenspiel und Arbeit oder auch eine mehrtägige Con durchmachen.

Der Skill deckt aber auch Dinge wie Terminplanung und Nahrungsorganisation ab, die ebenfalls für den

Lebensstil Rollenspiel absolut zwingend erforderlich sind...

- Farblos Nichts: Du bist schon vom Einkaufen oder dem Weg zur Arbeit gestresst.
- Gelb Normal: Du schaffst es alle zwei Wochen mal für ein paar Stunden zum Rollenspiel.
- Grün Nerd: Du spielst regelmäßig und bringst auch immer was zum Knabbern mit.
- Violett Dorpling: Du spielst in mehreren Runden und beschäftigst dich auch in deinem sonstigen Alltag viel mit den Spielen.
- Blau DORP-One: Du bist fast immer der Gastgeber, spielst fast jeden Tag in verschiedensten Runden, von denen du die Hälfte leitest und liest Regelwerke und schreibst Gruppentagebücher, wenn du dich nicht um deine RPG-Seite kümmerst, oder auf Cons und im Internet mit allen möglichen Leuten über das Hobby diskutierst.
- Rot Triumvirat: Dein Leben ist Rollenspiel, jede einzelne Minute davon.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: PnP, LARP, Dauerleiten, grausige Abenteuer durchstehen

Fabulieren

„Gut, ihr seid vorerst vorm verbotenen Frostforst angekommen und habt euer Lager aufgeschlagen. Es ist dunkel um euch und...“ – „Ich zaubere „Glottzbarts Restlichtverstärker“, um im Dunkeln zu sehen...“ – „Gut, ähm, du kannst den Wald in seinem grünlichen Licht sehen, aus dem Dickicht starren dich Augen an, aber die Pflanzen sind so dicht, dass du nicht sehr weit siehst.“ – „Gut, ich zaubere „Glasgartenblick“, um durch die Bäume zu sehen.“ – „Öhm, tja, da... Aaalso, du siehst jede Menge schwarze Gestalten und als du näher hinschaust, erkennst du, dass ihr von Baumorks umgeben seid. Also, von denen hast du mal gehört, die sind ziemlich gefährlich und na ja, sie scheinen euch noch nicht bemerkt zu haben. Also, das mit dem Schatz, ja, das scheint ja nur eine Falle von diesem Zauberer gewesen zu sein, der euch in die Fänge dieser Kreaturen bringen wollte, damit ihr den Rest eures Lebens als ihre Lustsklaven verbringen sollt, jedenfalls...“

Im Leben eines Rollenspielers kommt es oft vor, dass er aus dem Stehgreif eine Idee braucht oder einen bestimmten Ansatz bis zum Aberwitz weiterspinnen

will. Fabulieren ist der Skill, der einem Nerd dabei hilft, in den Tiefen seines Geistes zu forschen, von dort Einfälle ans Tageslicht zu fördern und diese zu formulieren.

Farblos Nichts: Ein Psychologe würde dir beim Rorschachtest den Hirntot bestätigen.

Gelb Normal: Hihihi, diese Fernsehwerbspots sind komisch, auf so was wärst du nie gekommen...

Grün Nerd: Du schaffst es immer öfter, deinen Charakter auch in der ersten Person sprechen zu lassen.

Violett Dorpling: Wenn du leitest, setzt du lieber eigene Ideen um, als fertige Abenteuer zu verwenden.

Blau DORP-One: Deine seltsamen Gedankengänge sind bei deinen Freunden berüchtigt, wenn nicht auch oft etwas Brauchbares dabei herunkäme, würden sie dich wohl für verrückt erklären.

Rot Triumvirat: Man gibt dir ein Stichwort und im Handumdrehen fällt dir ein epischer Plot dazu ein. Oft ist es unheimlich, auf was du so alles kommen kannst, wenn man dich deinen Gedanken überlässt...

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Plot, Charakterdarstellung, Assoziatives Denken

Hintergrundwissen

@ Dergelmir: So wie du es sagst, stimmt es zwar, aber in „Rassen, Kulte, Professionen“ steht dazu noch mehr. Demnach ist Windart von Schlupp nicht der eigentlich wiedergekehrte Kriegsheld, sondern eins dieser Schlangwesen, das seine Gestalt angenommen hat, um das Barbarenkönigreich zu stürzen.

Ist aber auch klar, wenn du erst dahintergestiegen bist, dass der ganze Metaplot aus diesen alten Corc-Chroniken geklaut ist, die nur im englischen Original verfügbar sind. Daher kann Windart gar nicht gegen die Skorpionhexe ziehen, aber das kommt dann vielleicht im nächsten Abenteuer. Hoffe, dir geholfen zu haben.

Um auch nur ansatzweise als Rollenspielnerd durchzugehen, sollte man sich nicht nur mit den einzelnen Systemen auskennen, sondern auch eine profunde Kenntnis der einzelnen Spielhintergründe besitzen. Der Skill steht nicht nur für das Wissen

über Geographie, Geschichte und Kultur von Spielwelten und wichtige NSCs, sondern generell für Wissen, das mit dem Rollenspiel zu tun hat, etwa die Gesellschaftsorganisation südafrikanischer Stämme oder Einzelheiten des Rüstungsbaus, alles was im Spiel mal wichtig sein könnte.

Farblos Nichts: Du hast keine Ahnung von irgendwas.

Gelb Normal: Vielleicht kommst du einigermaßen mit Fernsehquizshows mit, aber du weißt ja nicht einmal, was Rollenspiel überhaupt ist.

Grün Nerd: Durch regelmäßiges Spielen hast du zumindest grundlegende Eindrücke von manchen Spielwelten gewonnen.

Violett Dorpling: Zumindest mit deiner Lieblingsspielwelt kennst du dich ganz gut aus, außerdem bist du auch allgemein an allerlei Wissen im Bereich Mittelalter/Okkultismus interessiert.

Blau DORP-One: Der Standard-RPG-Nerd auf Cons und in Foren.

Rot Triumvirat: Wenn du es ausnahmsweise einmal nicht weißt, kannst du es innerhalb von Minuten nachlesen.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Halbwissen, Rollenspielwelten, Wissen-wo-es-steht

Musica Dorpana

Eva sah die grotesk gekleideten Minderjährigen von ihrem Wagen aus, wie sie sich zu der stampfenden Kakophonie aus einem tragbaren Musikgerät verrenkten. Auf diesen Moment hatte sie sich lange vorbereitet. Langsam ließ sie das Auto, ein umgebauter Leichenwagen, näherrollen, dann drehte sie entschlossen an einem Knopf am Armaturenbrett. Katzen und Hunde flohen kreischend, Kinder weinten und Tauben fielen vom Dach, als aus dem hinteren Teil des Wagens in, durch den Verstärker bis über das Maß des Erträglichen hinaus gesteigerter Lautstärke, Trommeln, Sackpfeifen und Lauten erklangen, die mit einer exotischen Melodie den lateinischen Text untermalten. Eva sang gutgelaunt mit, während sich die Kids voll Entsetzen die Ohren zuhielten. Wieder einmal hatte das Gute gesiegt...

Dass Musik viel mit Rollenspiel zu tun hat, wird oft erwähnt. Dieser Skill beschreibt, wie gut man sich

mit verschiedenen Musikrichtungen auskennt und welche seltsamen Bands man kennt, er steht jedoch eher dafür, wie breitgefächert diese Kenntnis ist, als dafür, wie spezialisiert man ist.

Der Einsatz von Musik zur atmosphärischen Untermalung und auch die Fähigkeit ein oder mehrere Instrumente zu spielen wird auch hierdurch abgedeckt.

Farblos Nichts: Es ist Glück, wenn du Musik als solche erkennst.

Gelb Normal: Heino oder Britney Spears.

Grün Nerd: Du hast ein wenig Ahnung von Musik, entweder du spielst selbst oder hörst zumindest etwas jenseits von Musikantenstadt oder BRAVO-Hits.

Violett Dorpling: Du hörst regelmäßig mehrere Bands, die viele Leute auf Anhieb nicht kennen und interessierst dich allgemein für etwas ausgefallene Musik.

Blau DORP-One: Mit dem was du hörst kann man Normalbürger aus dem Haus treiben – vor allem, wenn du mitsingst...

Rot Triumvirat: Du hörst alles und kennst alles, Bands, die andere gerade für sich entdecken hast du seit Jahren. Außerdem spielst und singst du selbst und hast immer irgendwelche Klänge um dich...

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Mittelalter, Fremde Sprachen, Singen, Instrument spielen

Okkultismus

„Ich rufe dich, bei Schale und Stab, beim Licht der Sonne am Tag Ziggus. IA MASS SSARATU! IA MASS SSARATU! IA MASS SSARATU ZI KIA KANPA! BARRGOLOMOLONETH KIA! SCHTAH! Marduk, Dugga! Herr der Magier! Ich rufe dich, Geist, in dieses Heptagramms! Uratur Successa, aduratur amore et desiderio Successi! Ich rufe dich, um zu heilen und ich rufe dich, um diesem Körper das Leben zurückzugeben! Hier ist Eibe und die Feder eines Rotkehlchens, du musst gehorchen!“ – „Wow, cooles Heilritual, wie bist du darauf gekommen?“ – „Och, hab ich mal irgendwo in einem Buch gelesen...“ – „Moment, du kannst das auswendig?!“

Wenn man dem Stereotyp glauben darf, ist ja jeder Rollenspieler bestens im Anrufen babylonischer

Dämonen und dem Aufschlitzen schwarzpelziger Haustiere bewandert. Außerdem tragen alle schwarz, fressen Kinder und treiben sich auf Friedhöfen herum.

Naja, gut, das ist vielleicht etwas übertrieben, trotzdem haben viele Nerds aufgrund ihrer Hobbies mehr oder minder gute Einsichten in das Reich des Übernatürlichen. Auch das Wissen über Religion und Philosophie kommt hier unter.

Farblos Nichts: Rationalist der schlimmsten Sorte.

Gelb Normal: Du weißt alles über die umtriebigen Umtriebe von Satanisten und Sekten – aus dem Fernsehen.

Grün Nerd: Du hast dich, ob im Spiel oder in Esoterikläden, ein wenig mit der Materie beschäftigt, aber das meiste, was du zu wissen glaubst, ist Unsinn oder Aberglaube.

Violett Dorpling: Durch Schule und Lektüre hast du einen recht guten Überblick über den ganzen Themenbereich, wenn dich etwas besonders interessiert, weißt du dort wahrscheinlich sehr gut bescheid.

Blau DORP-One: Du hast so ziemlich alles schon mal gehört und hast profundes Wissen über fast jedes Teilgebiet im Bereich des Übernatürlichen.

Rot Triumvirat: Vielleicht bist du ein Genie oder einfach nur verrückt, auf jeden Fall hast du theoretische und praktische Kenntnisse in allem, was auch nur entfernt mit dem Okkulten und Mystischen zu tun hat.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Satanismus, Fernöstliche Philosophie, Rituale, Lovecraft, Bibelfest

Regelkenntnis

„Gut, du stehst allein einem Ork gegenüber, weich mal seinem Schlag aus, der...“ – „Moment, ich dürfte doch aber Initiative haben, ich hab vierzehn!“ – „Normal schon, aber es ist Nacht, macht minus zwei, ihr kämpft in sumpfigem Gelände, noch mal minus drei, dein Schwertarm ist verletzt und du stehst immer noch unter der Einwirkung der Drogen, insgesamt minus acht, plus zwei, plus drei macht minus dreizehn...“

– „Ok, aber der Ork ist jetzt geblendet, kämpft gegen meine Waffe „Orkengulasch“, ich habe Nachtsicht,

Sumpfkunde plus drei und habe Schmerztoleranz“ – „Gut, schlag du zuerst...“ – „Der Ork ist tot...“ – „Wie das, bitte?“ – „Ganz einfach, ich mach Erstschlag, kombiniert mit Überraschungshieb und Wuchststoffinte, hab 'ne Sieben gewürfelt und der Ork darf das nur mit „Glück im letzten Moment“ parieren, was Orks nicht haben, kriegt jetzt also zehn Grundschaten rein, das noch mal verdoppelt, wegen dem kritischen Erfolg und du hast gesagt, die Waffe macht Splitterschaten, dagegen sind Orks anfällig. Zusammen mit der Weihe des Todesgottes und meinem Würfelergebnis von siebzehn macht das zweiundvierzig Schaden, davon zwanzig kritisch. Und Orks haben nur zwanzig Hitpoints...“

Um ein Rollenspiel vernünftig spielen zu können, ist eine mehr oder minder gute Kenntnis der Regeln erforderlich. Jeder normale Mensch fragt sich vielleicht, wie ein Spiel mit derartig komplexen und aufwendigen Regeln überhaupt interessant sein kann, aber was ein echter Nerd ist, der hat die Regeln seines Systems derart gemeistert, dass er sie kaum mehr bemerkt.

Der Skill umfasst alles, was mit Regeln zu tun hat, Charaktererschaffung, Regellücken, Sonderauslegungen, Errata und ähnliches.

Farblos Nichts: Durch Tic-Tac-Toe bist du noch immer nicht gestiegen.

Gelb Normal: Du hast Mensch-ärgere-dich-nicht und Kniffel gemeistert.

Grün Nerd: In deiner Rollenspielgruppe fragst du nur selten nach und auch kompliziertere Gesellschaftsspiele hast du schnell erlernt.

Violett Dorpling: Du hast schon verschiedene Charaktere gespielt und kennst dich zumindest mit einem System gut genug aus, um es leiten zu können.

Blau DORP-One: Routinierter Spielleiter oder Munchkin.

Rot Triumvirat: Spieleautor.

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Präzedenzfälle, Powergaming, Regellücken, Charaktererschaffung

Shopping

„Und das noch, und das... Hey, cool, das ist schon raus? Das kommt auch noch und jetzt... Wow, das gibt es noch? Her damit! Ah...“

Ungläubig starrte das Mädchen am Verkaufsstand auf den dicken, bebrillten Kerl, der ungefähr in ihrem Alter sein musste und der voller Enthusiasmus und offensichtlicher Kaufabsicht immer weitere Bücher auf einen immer höher werdenden Stapel im Wert von inzwischen gewiss schon mehreren hundert Euro schichtete. Als ihr Onkel ihr den Job auf dem Messestand seiner „Fachbuchhandlung“ angeboten hatte, hätte sie sich nicht träumen lassen, dass es tatsächlich Menschen gab, die ihr Geld für den Schund herauswarfen. Und jetzt drehte sich dieser kleine groteske junge Mann zu ihr hin und fragte mit leuchtenden Augen: „Habt ihr eigentlich noch ein Book of Nameless Creatures da?“

Rollenspiel kann ein recht geldaufwendiges Hobby sein. Und teilweise hat man den Eindruck, dass es sich weniger um das Spielen als um den Erwerb der Spiele dreht. Der Skill Shopping steht generell für die Fähigkeit, Geld in Spielmaterial einzutauschen, im weiteren Sinne aber auch dafür, seltene oder vergriffene Spiele aufzutreiben, Preise herunterzuhandeln oder Internetshops zu durchstöbern. Aber auch andere Dinge, die mit Geld zu tun haben, werden über diesen Skill dargestellt, etwa wie so ein Nerd ein Minimum seines Einkommens für alltägliche Waren ausgibt, um möglichst viel Kapital für sein Hobby zu haben...

Farblos Nichts: Das Konzept des Geldes ist dir nie so ganz klargeworden.

Gelb Normal: Du kannst normal mit Geld umgehen, investierst aber nicht ins Hobby.

Grün Nerd: Deine Freunde haben dich vielleicht mal dazu getrieben, ein oder zwei Bücher zu kaufen, das wars aber auch.

Violett Dorpling: Du weißt zumindest, was der Kram so kostet. Ab und zu legst du etwas Geld in dein Hobby an, dann aber meist für Knabberkram.

Blau DORP-One: Du gibst regelmäßig größere Mengen Geld für dein Hobby aus, oft nur, um bestimmte Bücher zu besitzen, was dir wenig Geld für andere Dinge lässt. Du besitzt auch viele eher exotische Objekte.

Rot Triumvirat: Wenn es existiert, hast du es. Du läufst andauernd Gefahr, wegen des Spiels auf der Straße zu landen...

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Rabatte, Spar-schweinentleerung, Neuerscheinungen, Rares

Spielleiten

„Aaalso, ihr steht vor dem Zugang zum Keller des Echsenreichs, ein riesiges Portal aus schwarzem Fels, das versteckt unter einer scheinbar normalen Taverne, dessen Besitzer ihr ja schon im letzten... Hey, hör auf, an den Kerzen rumzupopeln, die sind zur Stimmung da!“ – „Hatten wir das letzte Mal eigentlich Erfahrungspunkte gekriegt?“ – „Gib mal die Cola rüber...“ – „Mach mal diese nervende Mücke aus, da kann man sich ja gar nicht unterhalten...“ – „Seid doch mal leise, ich will hier spielen. Ähm, ich wollte jetzt mal „Detect Plot“ casten...“ – „Scheiße, jetzt ist mir das ganze Wachs auf den Charakterbogen gekippt, mach mal Licht, dass ich was sehe!“ – „AAAAAlso! Ihr steht vor dem Zugang zum Keller des ECHSENSCHEICHS! Und DAS hier ist eine DICKE WUMME, die ich gerade aus dem Schrank meines Vaters geholt habe. Und egal, WAS die Medien sagen, ich werde JEDEN ganz einfach erschießen, der jetzt noch EIN UNNÖTIGES WORT sagt...“ – „Unnötiges Wohort! Hihih...“ *BOOM*

Die Krone des Rollenspiels und die einzige Art von Anerkennung, die ein Nerd wohl jemals erlangen kann. Dieser Skill beschreibt die Kunst, eine Verschwörung von böartigen Psychopathen mit Nahrung und Worten soweit zu bringen, dass sie zur nächsten Sitzung wiederkommen. Echte Meister der Disziplin stopfen dazwischen noch etwas Spiel und Handlung. Wer jedoch wirklich so eine Art Spiel auf die Beine stellen will, der sollte vielleicht die Skills Regelkenntnis, Fabulieren und Hintergrundwissen besitzen...

- Farblos Nichts: Ob hinter dem Schirm keiner oder du sitzt, macht keinen Unterschied.
- Gelb Normal: Du hast keine Ahnung, was ein Spielleiter überhaupt ist.
- Grün Nerd: Generell ist dir klar, wie man „es“ machen muss.
- Violett Dorpling: Du hast eine Idee für einen kleinen Plot und würdest auch mal gern leiten.
- Blau DORP-One: Du leitest regelmäßig und hast deine Racker recht gut im Griff.
- Rot Triumvirat: Du bist ein nervliches Wrack, aber du könntest einen Haufen Orks durch eine Märchenkampagne leiten...

Vorgeschlagene Spezialisierungen: fies hinterm Schirm grinsen, spontan Plot ersinnen

Würfel

„Hab, schon wieder ein Treffer! Stirb, orkischer Abschaum!“ – „Mann, das gibt es doch nicht, zehn Rerolls in Folge. Das kann doch gar nicht sein, wie kriegst du so was nur immer wieder hin?“ – „Ganz einfach, für Kämpfe nehme ich immer die Roten, außer, wenn es gegen Feurdämonen geht. Ich würfle alles einzeln und immer auf dem Charakterblatt. Beim Würfeln schüttle ich die Dinger immer dreimal durcheinander – das ist ein sicherer Sieg.“ – „Sowas gibt's doch gar nicht, wer so gegen die Wahrscheinlichkeit gewinnt, muss gemogelt haben.“ – „Wahrscheinlichkeit? Mogeln? Es gibt noch soviel, was du über Würfel lernen musst...“

Als großes Symbol des Rollenspiels sind Würfel in ihren vielen Formen und Farben einfach zu cool, um keinen Skill zu kriegen, mit dem man... Öhm, ja, irgendwie ist der Skill für alles zuständig, was mit Würfeln zu tun hat. Das Würfeln also. Und das korrekte Ablesen der Zahlen. Und das Schummeln beim Würfeln. Und das Sammeln von Würfeln. Außerdem das Bewerfen von Spielern mit Würfeln, das Kaufen und Beurteilen von Würfeln, das psychokinetische Beeinflussen von Würfeln und überhaupt...

- Farblos Nichts: Wenn du das erste Mal im Leben einen Würfel siehst, wirst du wohl versuchen ihn in den Mund zu stecken...
- Gelb Normal: Kniffelspieler.
- Grün Nerd: Grundlegende Konzepte wie Würfel-formen, Pool und Wurf sind dir geläufig.
- Violett Dorpling: Du besitzt mehrere Würfel und kannst einigermaßen damit umgehen.
- Blau DORP-One: Du besitzt eine große Zahl von Würfeln, mit denen du ganz nett mogeln kannst, außerdem bist du in den meisten Spielarten des Würfelaberglaubens bewandert.
- Rot Triumvirat: Du kannst auf hundert Meter einen Dinosaurier mit einem gezielten Wurf eines W20 erlegen. Outtime. Und anderen coolen Kram kannst du auch...

Vorgeschlagene Spezialisierungen: Hochwürfeln, Tiefwürfeln, bestimmte Würfelsorten, Zielwürfeln, Farbcodierung

Hintergründe

Ressourcen

„Das wären 200l Eistee, 1500kg Chips, drei Dutzend Pizzen 50 Tafeln Schokolade und ein Überraschungsei.“

Wie möchten Sie zahlen?“

„WAS? Soviel?!“

„Ja, möchten Sie etwas zurücklegen?“

„Nein, nein, aber ich würde jetzt noch gerne einen Lastwagen dazu kaufen...“

Selbst Nerds müssen essen. Zumindest sollten sie das, alles andere könnte bössartige Folgen haben, über die sich, wie wir mittlerweile wissen, allerdings nicht jeder Nerd wirklich im Klaren ist oder aber er akzeptiert dies einfach, da er sein Geld lieber für andere Dinge ausgibt...

Wie dem auch sei, dieser Hintergrund gibt an wie es um die finanzielle Situation des Nerds bestellt ist, gibt an, wie dick sein Bankkonto ist, ob er ein Auto oder ein Haus besitzt und wenn ja, was für welche.

Farblos Nichts: Du hast absolut kein Geld und müsstest bereits vor Wochen verhungert sein.

Gelb Normal: Es reicht um über die Runden zu kommen, du hast ein bescheidenes Einkommen, von dem du dir eine eigene, kleine Wohnung und die Monatskarte für den Bus leisten kannst.

Grün Nerd: Du kommst mit deinem Geld gut aus. Es reicht für eine Wohnung, den nötigen Lebensunterhalt und für ein kleines Auto ist auch noch etwas übrig.

Violett Dorpling: Große Ersparnisse, kleines Reihenhäuschen im Grünen.

Blau DORP-One: Großes Haus, großes Auto, starkes Einkommen, dir tut finanziell nichts mehr weh.

Rot Triumvirat: „Was kostet die Welt? – Aha, können sie wechseln?“

Sammlung

Alvin stürmte hysterisch und mit freudig glänzenden Augen den Klassenraum: „Hey Leute heute ist meine Amazon-Bestellung eingetroffen: Clerks, Pi, 23, Endlich Nichtleser, Stapelfahrer Klaus,

Transmetropolitan, Captain Cosmotic, Kabuki Mann, das Nonsens Buch, der Koran, Fuck Gummersbach und Schlaflos in Dörresheim!“

„Ja nee... ist klar Alvin...“

Die meisten Nerds besitzen eine relativ umfangreiche Sammlung an Comics, Büchern, DVDs und natürlich Rollenspielen. Wie beeindruckend und umfassend diese Sammlung wirklich ist gibt dieser Hintergrund an.

Farblos Nichts: Mit dem örtlichen Telefonbuch hat sich deine Sammlung erschöpft.

Gelb Normal: Die Grundbox von DSA und das D&D-Starterset stehen bei dir im Schrank.

Grün Nerd: Du besitzt schon einige Juwelen und ein paar recht interessante Filme abseits des Mainstreams.

Violett Dorpling: Wenn jemand einen Film sucht oder ein Buch, fragt er als erstes dich ob du ihm das Gesuchte ausleihen könntest.

Blau DORP-One: Wenn du es nicht besitzt ist es nicht existent.

Rot Triumvirat: Du besitzt es bereits bevor es existent ist.

DORP Club

Der Bundeskanzler hatte einen anstrengenden Arbeitstag hinter sich, schloss das Büro ab und war auf dem Weg zum Parkplatz. Er dachte sich nichts Böses als plötzlich die Herrentoilette aufgerissen wurde und drei als



(C) 2002 - dailor@gmx.de

Kellner verkleidete, maskierte Gestalten heraussprangen, von denen eine einen riesigen Gummihammer bei sich trug, mit dem er unsanft in Kontakt kam...

Als er wieder zu sich kam lag er auf dem kalten Fliesenboden der Toilette und sah verschwommen wie einer der Kellner ein Scherzgebiss in der Nähe seines besten Stückes postierte, erst jetzt bemerkte er, dass seine Gliedmaßen mit Panzertape gefesselt waren.

Einer der Kellner schob sein Gesicht in das Blickfeld des Bundeskanzler und sagte: „Ich bedaure zutiefst, dass wir gezwungen waren solche Maßnahmen zu ergreifen aber wir können ihr allgemeines Verbot jeglicher Rollenspiele leider nicht tolerieren, ihr Argument Rollenspiele würden aggressiv machen ist doch offensichtlich vollkommen aus der Luft gegriffen. Sie sollten ihre Entscheidung noch einmal überdenken.

DON'T fuck with US!“

Der Bundeskanzler hörte das bedrohliche Kichern des Scherzgebisses und stammelte: „Ok... gleich M-morgen kümmern ich mich darum...“

Jedes Mitglied der DORP ist auch Mitglied eines DORP Clubs. Der Hintergrund DORP Club gibt an über welches Potential dein Club verfügt, sprich wie viele Mitglieder er zählt, wie mächtig diese sind und welchen Einfluss er sowohl in der normalen Welt als auch in Nerdor hat.

Farblos Nichts: Der Rest der DORP ist sich der Existenz eures Clubs gar nicht bewusst so unwichtig seid ihr.

Gelb Normal: Ein paar Gestalten treffen sich jedes Wochenende zum spielen, aber im Kampf für Nerdor spielt ihr eher eine untergeordnete Rolle.

Grün Nerd: Ihr habt schon eine beachtliche Anzahl an Mitgliedern und rückt auch das ein oder andere Mal aus, um Nerdor euren Dienst zu erweisen.

Violett Dorpling: Du gehörst zu einem der wichtigen DORP Clubs, ihr zählt eine große Menge an Mitgliedern und könntet euch als das Zünglein an der Waage erweisen.

Blau DORP-One: Euer Club ist aus der DORP nicht wegzudenken, eure Anzahl ist Legion und ihr schlagt entscheidende Schlachten für Nerdor.

Rot Triumvirat: Du bist Mitglied des legendären DORP-Clubs Schleiden, der angeblich vom echten Triumvirat geführt wird und genauso sagemumrankt ist, wie dieses selbst.

Ort der Macht

„Woah, hier muss es sein. Ja, genau hier, hier müssen sie eingekauft haben. Hier muss das Triumvirat eingekauft haben. Da, an der Kasse, da haben sie gestanden. Da die Wagen, die haben sie benutzt, um hier herumzufahren. Und da, das Eisteeregal ... hm, ob dies das Regal ist, wo das Triumvirat immer zugreift?“

„Sicher ist es das ... es ist leer!“

Es gibt Orte in dieser Welt in denen sich die Macht Nerdors in besonderer Weise manifestiert, solche Plätze sind Orte wie der Aldi, in dem es kraftspendende Nahrung wie Stormkings, speziell auf die Bedürfnisse der Cyberknights zugeschnittene Schokolade und den Nektar des Triumvirats, Eistee, zu erwerben sind, aber auch Plätze wie die Gruga-Halle in Essen, in der alljährlich die SPIEL stattfindet...

Der Hintergrund „Ort der Macht“ gibt Aufschluss darüber ob ein Nerd Zugang zu einem solchen Ort hat, welcher Art dieser Zugang ist und wie mächtig der Ort.

Farblos Nichts: Du lebst in der normalsten Stadt der Welt, es gibt keinen einzigen sakralen Ort in deiner Nähe.

Gelb Normal: Du hast einen Aldi im Ort, in welchem du deine Einkäufe tätigtst.

Grün Nerd: In deinem Ort befindet sich gar ein gut sortierter Rollenspielladen.

Violett Dorpling: Du besitzt einen solchen Laden.

Blau DORP-One: Du besitzt einen Rollenspiel-laden, gelangst umsonst auf die SPIEL und die Immobilie, in welcher sich der DORP-Club trifft gehört auch dir.

Rot Triumvirat: Ein Ort der Macht wird zu einem solchen, wenn du ihn betrittst.

Kontakte

Auf dem Weg nach draußen gaben die drei falschen Kellner der Putzfrau ihre Schlüssel wieder.

Im Kampf für Nerdor und gegen die Normalität kann man nicht genug Leute kennen, die einem weiterhelfen, seien es andere Dorplinge oder Nerds, aber auch normale Menschen, die nicht wissen, wem sie weiterhelfen.

Es kann lebenswichtig sein zur richtigen Zeit die richtige Person zu kennen, man erfährt Dinge die eigentlich nicht für die eigenen Ohren bestimmt sind

und gelangt an Gegenstände, die man normalerweise nicht in die Finger bekommen hätte.

Ein solcher Kontakt kann der Besitzer des Elektronikladens sein, aber auch die Telefonisten der Telekom.

Farblos	Nichts: Keine Kontakte.
Gelb	Normal: ein Kontakt.
Grün	Nerd: Zwei Kontakte.
Violett	Dorpling: Drei Kontakte.
Blau	DORP-One: Vier Kontakte.
Rot	Triumvirat: Leute bezeichnen dich als wertvollen Kontakt, denn du kennst jeden.

Muahahas

Mit der Initiation in die DORP erlernt jeder Nerd die mystischen Kräfte Nerdors, die seinem Regiment zu eigen sind. Nur ein Mitglied des Triumvirats kann über alle drei Kräfte seines Regiments in vollem Maße verfügen, Dorplinge können nur die schwächeren Stufen der sagenhaften Fähigkeiten erlernen, DORP-Ones werden in die tieferen Mysterien eingeweiht. Um ein Muahaha einzusetzen, muss ein Spieler erst überprüfen, ob sein Vorhaben überhaupt in seiner Macht steht, will heißen, ob die Stufe in dem jeweiligen Muahaha hoch genug ist, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Liegt die Wirkung im Bereich des Möglichen, muss der Spieler nur noch die dazugehörige Probe werfen...

Mehr dazu in dem entsprechenden Kapitel ab Seite 82.

Nerdsus probatus sum = Charakterschaffung

Um das DORP-Rollenspiel nach den Die-4-Color-Regeln spielen zu können, muss man sich zuerst einmal einen zufälligen nerdischen Charakter erschaffen und nach folgender Schritt für Schritt-Anleitung alle relevanten Daten auf dem Charakterblatt eintragen. Wer natürlich sich selbst spielen möchte, trägt die Werte am besten so ein, wie er es für passend befindet.

Der Name

Um dem Charakter eine Identität zu geben, sollte ihm zuerst einmal ein Name verliehen werden, den er im Spiel trägt. Das könnte ein normaler, typischer Name wie Heinrich Huckenschrubber oder Dosenmarie Luppsschwengel-Schelte sein, aber auch ein Ehrenname wie „Hey, du da!“, „Speckbacke“ oder „Bettnässer“, der dem Nerd von wohlwollenden Mitmenschen verliehen wurde. Viele Nerds bevorzugen aber auch eine selbsterfundene Netzidentität, etwa „Dark Lord“, „Schnitzelschwinge“ oder „El Fructus“.

Der Name ist meist der erste Eindruck, den die anderen Spieler von dem Charakter haben, daher sollte der Name mit Bedacht gewählt werden...

Das Konzept

Hinter jedem guten Charakter steckt ein Konzept. Teure, gute Spiele haben dazu einen ganzen Fragenkatalog, um einen überzeugenden Hintergrund zu erschaffen, uns reicht an dieser Stelle ein kurzes Stichwort, das eine Idee vermittelt, was sich der Spieler bei dem Charakter gedacht hat. „verzweifelter Spielleiter“, „Rollenspielautor“, „böartiger Munchkin“, „Computerfreak“, „Con-Pirat“ oder „Minion der DORP“ wären beispielhafte Beispiele.

Wer seinem Charakter mehr Dreidimensionalität verschaffen will, fügt je nach Laune passende Adjektive wie „dick“, „fett“, „rundlich“ und so hinzu.

Das Regiment

Wenn der Charakter zur DORP gehören soll, muss er sich als DORPling einem der drei Regimenter anschließen. Er hat die Wahl zwischen den wagemutigen Cyberknights, den cleveren

Michalskieliten und den abgedrehten Scimitzen. Nur als einer aus den Reihen der DORP erhält ein Rollenspieler einen tieferen Einblick in die Geheimnisse Nerdors und als Angehöriger eines Regiments erlernt er die Muahahas.

Es ist denkbar, dass ein Nerd sich nicht der DORP anschließt, in diesem Fall wird hier eben nichts eingetragen. Aber das ist das DORP-Rollenspiel, wer sollte das also schon wollen?

Die Attribute

Hier muss sich jeder Spieler die Farben für die Attribute seines Nerds auswählen. Die Auswahl erfolgt relativ frei, um den Charakter seinen Vorstellungen anzupassen. Die einzigen Einschränkungen sind, dass nirgendwo die Farbe rot vergeben werden darf und dass gleiche Farben nicht direkt übereinander oder nebeneinander zueinander stehen dürfen.

Die Skills

Bei den Skills gilt im Großen und Ganzen dasselbe wie für die Attribute. Allerdings dürfen Nerds, die Mitglieder der DORP sind, drei Skills mit der Stufe Rot wählen. Jeder Nerd muss auch mindestens drei Skills mit der Stufe farblos wählen, wer nicht der DORP angehört sogar mindestens sechs.

Muahahas

Jeder Charakter, der Mitglied der DORP ist, darf sich entweder ein Muahaha seines Regiments in der Stufe Violett, eins in der Stufe Grün und eins in der Stufe Gelb oder alle drei in der Stufe Gelb erwerben. Bessere Fähigkeiten stehen nur den DORP-Ones offen. Nur Mitglieder des Triumvirats können die Stufe Rot erreichen. Das Erlernen der Muahahas eines anderen Regiments ist unmöglich!

Außerdem erhält jedes Mitglied der DORP automatisch das Muahaha „Abschuss“ in der Farbe Violett.

Hintergründe

Es gibt fünf Hintergründe. Jeder Charakter darf sich vier Hintergründe aussuchen und darauf je einmal die Farben Blau bis Gelb verteilen.

Alea iacta est – Das Würfelsystem

Immer wieder wird es während des Verlaufs des Spiels zu Situationen kommen, die sich mit gesundem Menschenverstand und ein wenig Diskussion lösen lassen. Da es Spielern oft an Ersterem zu mangeln scheint und Letzteres irgendwie nie klappt und man ja außerdem dieses schöne bunte Charakterblatt nicht umsonst ausgefüllt haben will, empfehlen wir an dieser Stelle, diese Situationen elegant und bequem mit unserem Die4 Color-System zu bewältigen.

Aber was ist dieses wunderbare Würfelsystem eigentlich, von dem alle reden?

Unter Berücksichtigung aller okkulten Aspekte einigte sich man darauf, dass nur der D4 als Würfel für das DORP-RPG in Frage kommt, weil nur die vollkommene Form des Tetraeders das Gefüge des Mikrokosmos DORP annähernd wiedergeben kann.

Das Ebenmaß des Körpers spiegelt Harmonie und Perfektion innerhalb der DORP wieder, die dreieckigen Seitenflächen symbolisieren das Triumvirat und die drei Regimenter. Die dreiseitige Pyramidenform entspricht der Struktur der DORP mit den DORPlingen ganz unten, den DORP-Ones darüber und dem Triumvirat an der Spitze, unterteilt in die drei Zweige der DORP.

Als Würfel mit der stabilsten Lage steht der D4 aber auch für die ewigen, nicht zu erschütternden Prinzipien der DORP.

Will man jetzt den Ausgang einer Handlung des Charakters per Wurf klären, muss man zuerst einmal festlegen, welches Attribut und welcher Skill die geplante Tat am ehesten abdecken.

Bei Unsicherheit nimmt man im Notfall eben irgendeine hirnrissige Kombination. Oder man legt fest, das ein Nerd nichts kann, was nicht durch seine Attribute und Skills beschrieben wird.

Ein Charakter, der kein Nerd ist oder der einen farblosen Skill verwendet, würfelt nun einfach einen D4 – je höher das Ergebnis, desto besser ist die Aktion gelungen. Diese Regel findet auch Anwendung, wenn keine passenden Attribute oder Skills für eine Aktion existieren.

In direkten Kampfsituationen verlieren Nerds übrigens automatisch – man hat noch nie einen Nerd gesehen, der einen Trupp Sportler zusammenprügelt. Um zu siegen muss sich ein Nerd auf seine anderen Skills verlassen. Zum Beispiel könnte er sich mächtige coole Waffen bauen oder den Gegner clever austricksen. Köpfchen garantiert den Sieg, nicht grobe Gewalt...

Wenn sowohl das Attribut als auch der passende Skill jeweils eine Farbe haben, dann geht man bei einem Wurf folgendermaßen vor: An der oberen und der unteren Kante des Charakterbogens sind jeweils die Farben der Attribute und der Skills abgetragen. Man biegt nun den Bogen zu einer Röhre, so dass die Farben von Attributen und Skills genau übereinander liegen.

Jetzt verschiebt man die beiden Leisten so, dass das Rote Feld der Skills genau unter der Farbe, die das verwendete Attribut hat, liegt. Dann würfelt man mit einem D4 und verschiebt die Skills noch mal um so viele Farbfelder nach rechts, wie das Würfelergebnis betrug.

Zum Schluss sieht man sich die Farbe, die der verwendete Skill hat, an und mischt sie mit der darüber stehenden Attributfarbe nach folgender Tabelle:

Beispiel: *Freddy, der Freak, will seiner Runde das System des neuen Spiels „Orbits and Orcs“ erklären. Dazu verwendet er Belesenheit (Violett) und Regelkenntnis (Gelb). Zuerst verschiebt sein Spieler die Skilleiste so, dass das Rot unter dem Violett der Attributleiste steht. Dann würfelt er mit dem D4, das Ergebnis:*

Eine drei! Die Skilleiste wird um weitere drei Felder verschoben: Das Rot der Skilleiste steht unter einem Rot der Attributleiste. Wenn Freddys Spieler jetzt bei Gelb (Farbe des Skills) nachsieht, ist das Attribut darüber ebenfalls Gelb.

Gelb ist damit das Ergebnis des Wurfes.

Kunterbunt – von den Farben

Die Attribute und Skills haben Stufen in den vier Grundfarben Rot, Blau, Violett, Grün und Gelb. Auch die Ergebnisse eines Wurfs können diese Farben haben. Aber es sind auch die Mischfarben Bunt, Braun, Düster, Orange, Pink, Schwarz und Türkis möglich.

Was soll jetzt der ganze Mist mit den Farben, was bedeutet es, wenn ich eine Probe Orange geworfen habe?

Jede Farbe steht für eine bestimmte Richtung, in die sich die Handlung entwickelt und es liegt am Spieler, zu interpretieren, was das für seinen Charakter bedeutet. Im Folgenden werden daher die Bedeutungen der Farben im Einzelnen jeweils zusammen mit einem Beispiel aufgeführt.

Die Hauptfarben

Dies sind die fünf Farben Nerdors, die je eine Stufe der nerdischen Erleuchtung symbolisieren. Man findet sie bei Kinderbauklötzchen und Ostereierkaltfarben und allein diese Präsenz beweist schon die mystische Macht der Farben.

Bei Proben, die eine Hauptfarbe als Ergebnis haben, entspricht das Ergebnis der Erleuchtungsstufe. Gelb entspricht der Tat eines Normalos, Grün der eines Nerds, Violett dem Erfolgsmaß eines Dorplings, und Blau dem, was ein DORP-One zu leisten imstande wäre. Ein roter Triumviratserfolg ist absolut anbetungswürdig und phänomenal, so verrückt und nerdisch, wie es nur geht. Für die besonderen Einsichten in Nerdor, die eine solche Tat mit sich bringt, darf der Spieler in diesem Fall auch

DORP	Rot	Blau	Violett	Grün	Gelb
Rot	Rot	Violett	Pink	Schwarz	Orange
Blau	Violett	Blau	Düster	Türkis	Grün
Violett	Pink	Düster	Violett	Braun	Schwarz
Grün	Schwarz	Türkis	Braun	Grün	Bunt
Gelb	Orange	Grün	Schwarz	Bunt	Gelb

den verwendeten Skill eines Charakters permanent farblich ändern – so, wie er es für richtig hält...

Die Wischfarben

Diese bunten Farben symbolisieren die seltsamen Dinge, die aus der Kombination der verschiedenen nerdischen Erleuchtungsstufen, die durch die fünf Hauptfarben dargestellt werden, erwachsen. Die durchgedrehten Energien Nerdors führen dazu, dass die Aktionen der Nerds wilde, ungeahnte Folgen haben. Das Leben eines Dorplings in Nerdor ist aufregend.

Bunt

Lars setzte gerade dazu an, seiner Spielrunde den Beschwörungskeller des Dämonenkultes zu beschreiben, als plötzlich die Tür aufging und Stefan Raab mit einem Kamerateam hereingesprungen kam. „Hey, ihr Nasen, stören wir euch?“ Bevor irgendwer reagieren konnte, wurden die Fernsehdeppen von einer Schwadron muslimischer Terroristen in weißen Häschenkostümen überrannt, die in jeder Hand eine Wunderlampe schwenkten und Lars anbrüllten: „Allelachema! Hahahahaha!“

Wenn das Ergebnis einer Probe Bunt ist, so bedeutet das Chaos. Was auch immer passiert, es hat weder etwas mit der ursprünglichen Absicht der Aktion, noch irgend etwas mit Wahrscheinlichkeit, Handlungsstringenz oder irgend etwas zu tun. Auf jeden Fall treibt ein buntes Ergebnis die aktuelle Handlung des Rollenspiels zufällig in irgendeine Richtung, die nie beabsichtigt war.

Braun

Feixend kauerte der Eingreiftrupp „eilige Eule“ auf dem Dach des Supermarktes.

Eigentlich wusste keiner von ihnen so genau, warum sie bei der Eröffnung der Bank gegenüber ein Sabnetortenattentat auf den Bürgermeister durchführen sollten, aber trotzdem war es nicht besonders schwer gewesen, die Cyberknights dafür zu gewinnen.

Jetzt war es soweit! Ein kurzer Zug am Hebel und die Torte wurde von dem schon vor Tagen installierten Katapult in einer perfekten Parabel abgeschossen... und verfehlte den Bürgermeister um knapp zehn Meter.

Bevor das Katapult ein zweites Mal geladen werden konnte, war die Polizei auf dem Dach und nahm die Truppe fest. Jedes Mitglied des Trupps wurde zu jeder Menge Sozialstunden und zur Einweisung in eine Besserungsanstalt verdonnert.

Normalerweise ermöglicht es das DORP-RPG, mit Nerds coole Abenteuer zu erleben. Die parallele Existenz der Welt Nerdor macht das möglich. Ist das Ergebnis einer Aktion jedoch Braun, so behandelt die Realität die Nerds nicht wie die Streiter Nerdors, sondern wie x-beliebige Normalos, die diese Tat unternommen haben. Eigentlich gute Pläne enden somit meist in einem Desaster aus Banalität und profaner Langeweile.

Düster

Jango wusste, dass es hier irgendwo stehen musste, in irgendeinem der Bücher, verdammt! Er nahm den nächsten Band aus dem Regal und ging gedankenverloren blätternd zurück zum Tisch – ohne die Schlinge des Kabels zu bemerken, in die sein Fuß glitt. Der Computerbildschirm wurde zu Boden gerissen und zerbarst Funkensprühend, bald hatte sich überall im Raum das trockene Papier entzündet...

Stunden später stand Jango vor der rauchenden Ruine, die einmal seine Bibliothek gewesen war. „Warum? Warum nur?“, fragte er verzweifelt das Universum.

Ohne sich groß etwas dabei zu denken hat man nur kurz etwas tun wollen – aber durch einen dummen Zufall hat sich das zu einer schrecklichen, unvorhersehbaren Katastrophe ausgeweitet, die einem ohne Vorwarnung das Leben zerstört. Vielleicht hat der arme Charakter das einfach nicht verdient, trotzdem hat Nerdor beschlossen, dass er jetzt für einen Hieb mit dem dicken Hammer fällig ist...

Orange

Mit gekonntem Griff riss Bernhard den Deckel des Versandkartons ab, um den Inhalt der Büchersendung zu überprüfen. Er stutzte. Schnell checkte er die Rechnung durch -zweifellos, man hatte ihm zwei Bücher geschickt, die er gar nicht bestellt hatte und die Special Edition anstatt der normalen Ausführung der DVD. Aber man hatte ihm das alles anscheinend nicht berechnet. In dem Moment kam Eva, das hübsche Mädchen aus

seiner Rollenspielgruppe herein. „Ich wollte dir die CD zurückbringen, ich hab sie mir vor Jahren mal ausgeliehen. Übrigens, mein Vater ist mit deinem Auto fertig du kannst es dir gleich holen kommen. Und... na ja, was ich dich schon immer fragen wollte... Kannst du dir vorstellen, mit mir auszugehen?“

Bernhard fühlte sich wie vom Blitz getroffen. Kraftlos sank er in die Knie. Unter dem Schrank erspähte er seinen Lieblingswürfel, den er vor einer Woche beim Spielen verloren hatte...

Ist das Ergebnis eines Wurfs Orange, so wird dem Charakter ohne Vorwarnung und ohne sein Zutun ein unglaubliches Glück zuteil. Der Ausgang der eigentlichen Aktion wird völlig nebensächlich, weil Nerdor den Char einfach so mit allem Positiven zuschüttet, was es gerade aufbieten kann. So wie wenn bei Monopoly einer den dicken Pott kassiert...

Pink

Death und seine Gang schritten über die Messe. Ihr finsterer Ausdruck und ihre schwarzen Ledermäntel garantierten ihnen freie Bahn. Death suchte mit Raubtierblick die Verkaufsstände ab, irgendwo musste es noch eine Ausgabe von „Satanic Care Bears“, dem coolen, okkulten Rollenspiel geben. Plötzlich erspähte er das grellbunte Cover einer alten Audiokassette. Tränen verschleierten seine Augen und seine Wange begann zu zittern, als er ehrfurchtsvoll nach dem Objekt griff. „Was nicht in Ordnung, Death?“ fragte Orcus, sein bester Kumpel. Mit tränenerstickter Stimme antwortete Death: „Das sind die Wuschibäarchis. Die habe ich als Kind immer gehört.“

Pink, das bedeutet, dass etwas Niedliches passiert. Egal, wie cool und elegant die Aktion beabsichtigt war, sie endet unausweichlich in einer zu Tränen rührenden, romantischen Szene.

Emotionen ersticken alle Anwesenden mit Kinderkulleraugen und lassen das Geschehen zu Nostalgie zerfließen und man hat das Gefühl, dass die Welt gerade ein Stück besser geworden ist.

Schwarz

Wow, verdammt, war das cool! Mir bleibt die Spucke weg, so was habe ich ja noch nie gesehen. Au mann, wie in Gottes Namen hast du das hingekriegt, ich meine, so was ist eigentlich unmöglich und dann so, scheiße, wie

hast du das gemacht? Ich habe ja schon viel erlebt, aber das? Im Fernsehen hätte ich es für einen teuren Effekt gehalten, aber so in echt ... wow, mann, das war einsame Spitze. Du bist so cool, du bist Gott! Pub. Geil...

Schwarz ist cool und genau das ist ein schwarzer Erfolg einer Probe. Die Aktion ist genauso ausgegangen, wie es geplant war und der Erfolg ist auch nicht übermäßig. Allerdings hat das Ganze Nebeneffekte, die einfach nur cool sind. Allen, ob Freund oder Feind, bleibt die Spucke weg und keiner kann glauben, was er da gerade gesehen hat. Nach einer andächtigen Schweigeminute geht das Spiel weiter.

Türkis

Lektrobert grinste über das ganze Gesicht. Es war kein Kinderspiel gewesen, in das System der Bundesdruckerei einzudringen und die Druckvorlagen für den Bundesadler samt und sonders durch DORP-Symbole zu ersetzen. Aber durch Tücke, Glück und das harte Training bei den Cyberknights war die Aktion gelungen und ab morgen würde auf allen deutschen Dokumenten das Symbol Nerdors prangen.

Am nächsten Tag wurde Lektrobert in seinem DORP-Club mit bösen Blicken empfangen. Stimmt etwas nicht? Dann fiel sein Blick auf das Stück aufwendig bedrucktes Papier in der Hand des Michalskieliten. „Was bitte ist eine DOEP?“

Au, verdammt, peinlich. Bei einem Türkisen Ergebnis geht die gewürfelte Aktion zwar nichtzwangsweise schief, gelingt aber auch nicht ganz so, wie es gedacht war. Der Charakter stellt auf jeden Fall seine eigene Dummheit bloß und macht sich zum Gespött seiner Mitmenschen, ohne dass er eine Chance hätte, das zu verhindern oder geheimzuhalten. Oft ist er ja selbst erst der Letzte, der erfährt, dass etwas schiefgegangen ist...

Das ist unser System: Perfekt, ausbalanciert und genial, wie es während eines scheußlichen Nachmittags binnen einer Viertelstunde auf einer Couch in Gummersbach entstand. Jeder, der bis hierher gelesen hat, ist verpflichtet, beim Spielen dieses System zu verwenden. Oder das DORPanakartensystem. Oder irgend etwas anderes, was gerade geeignet erscheint.

Muahaha

Der organisierte Wahnsinn ist die größte Macht der Welt.
- Gerhart Hauptmann, dt. Dichter

Wer die Anhänger der DORP als lustige Spinner abtut, hat sicherlich Recht ... und doch Unrecht.

Denn das Triumvirat weiß seinen Anhängern eine Macht zu verleihen, die ihresgleichen sucht, und doch unvergleichlich ist.

Kritiker sagen, unvergleichlich, weil jeder Mensch, der bei Verstand ist, einen Vergleich mit solchem Wahnsinn scheut. Doch Anhänger wissen um die Macht der „Muahaha“, jener geheimen Riten, die es uns ermöglichen, das volle Potential unserer geistigen Leistungsfähigkeit zu entfalten.

Ihr Ursprung ist unklar, Insider wissen jedoch zu berichten, dass er bereits im antiken wie legendären Atlantis zu suchen ist.

Atlantis, so fand ein Forscher, dessen umnebelter Geist selbst schon weit gen Nerdor gedriftet war, heraus, war die Wiege der Menschheit. Fernab von allen anderen Ländern lag sie dort, im Nebel, weshalb ihr Beinamen auch ewig Isla Nublar, die Insel im Nebel, lauten sollte. Diese Insel, auf der auch der legendäre Nibelungenschatz liegen soll, so berichtet jedenfalls der Forscher, barg jedoch in sich das Problem, dass man aufgrund des Nebels kaum eine Armeslänge weit sehen konnte und die Bewohner stetig mit ihrer wunderbaren Architektur haderten; sie rannten stetig irgendwo gegen.

Die Vererbungslehre, ein weiteres Fachgebiet jenes Forschers, verrät einem, dass der Mensch sich seinen aktuellen Gegebenheiten anzupassen pflegt und so kam es, dass die Atlanteaner mit der Zeit übersinnliche Fähigkeiten entwickelten, ASW geheißen.

„Außersinnliche Wahrnehmung“, oder auch „Alle Sehen Was“, soviel bedeutet das Akronym übersetzt und es gab den Menschen die Kraft, auf ihrer Insel umherzuwandern.

Jedoch blieb der Wohlstand von Atlantis nicht auf Dauer, denn schon in der Kritias, dem legendären Dialog Platons, heißt es „Diese Macht von solcher Art und Ausdehnung, wie sie damals in jenen Gegenden bestand, führte der Gott, indem er sie zusammenreten ließ, nun auch gegen unser Land.“

Niemand weiß genau, was den Untergang von Atlantis herbeigeführt hat. Eine Verschiebung der tektonischen Platten, ein Meteoriteneinschlag, die Erderwärmung oder der Zusammenstoß mit einem Eisberg – alles erscheint denkbar im Zusammenhang mit der These jenes legendären Forschers.

Doch Atlantis beherbergte die Hochkultur der Welt, so dass es ihnen gelang, mit Sternenschiffen dem Kataklysmus zu entfliehen und sich in jenem Gebiet niederzulassen, das wir heute Arizona nennen. Sie wurden als Hopi-Indianer bekannt.

Jener Forscher nun beschäftigte sich intensiv mit dem, was einst eine Hochkultur war und sammelte, was auch immer an Hinweis vorlag ... doch waren es erst die erwachten Geister jener drei Individuen, welche als Triumvirat bekannt wurden, die das Wissen neu zu verstehen wussten.

Aus ihren Versuchen erwachsen Kräfte, Kombinationen ihrer eigenen Befähigungen und der Macht der Hopi-Indianer. Drei mal drei Kräfte erwachsen ihren Studien, zuzüglich einer weiteren Kraft, die seltensamerweise allen drei Studien erwuchs.

Jeder von ihnen sah sich zu jenem antiken Ausruf gezwungen, der noch heute manchmal in ihrer Nähe vernommen wird: „Yeah! Yeah!

Muahaha!“



Und ihnen wurden drei Regimenter gegeben, ihre Botschaft zu verbreiten. Und jedem wurden drei Kräfte gegeben, zu walten im Namen seines Regimentes.

Das folgende Kapitel soll ein Zeugnis ihrer Kräfte sein. Es soll Zeugnis sein dessen, was jene Macht des Geistes alles vermag und es soll dem Leser die Macht geben, es auch zu nutzen.

Allgemeine Muahaha:

Abschuss

Walter war auf dem Weg vom Rollenspiel nach Hause als plötzlich eine finstere Gestalt aus dem Dunkel sprang und ihn mit einer Pistole bedrohte: „Gib mir all dein Geld. Los!“

Walter hob nicht einmal die Hände grinste seinen Gegenüber frech an und begann zu sprechen...

Zehn Minuten später setzte Walter seinen Weg Richtung Heimat fort, während der Räuber tränenüberströmt auf dem Asphalt kniete und mit krächzender Stimme rief: „Erzähl mir mehr. Bitte erzähl mir mehr! Ich will alles wissen, ich will es sehen, ich will Nerdor sehen!“

Dieses Muahaha erwuchs den Studien jedes Triumviratsmitgliedes, steht somit potentiell jedem Mitglied der DORP zur Verfügung und es handelt sich hierbei um eine mächtige Waffe im Kampfe für Nerdor...

Abschuss versetzt den Nerd in die Lage den Verstand eines anderen Menschen, gleich ob Normalo oder ebenfalls Nerd, einfach zu überfrachten, ihn derart der geballten Macht Nerdors auszusetzen, sodass der angegriffene Geist schier zusammenbricht.

Dies geschieht zumeist durch Kommunikation, sprich der Nerd teilt seinem Gegenüber etwas mit, was dessen Weltbild fundamental ins Wanken bringt, von dem er aber weiß, dass es die Wahrheit ist oder aber der Nerd überflutet ihn förmlich mit Informationen, sodass sein Verstand bei der Verarbeitung derselben nicht nachkommt. Es kann natürlich auch sein, dass der Nerd einfach einen derartigen Unsinn zusammenbrabbelt, dass der auf diese Weise Attackierte bei dem schlichten Versuch den Nerd einfach nur zu verstehen ins Verderben gerissen wird. Es gibt mit Sicherheit tausend Wege einen Verstand zu vernichten... und dann ist er bereit für die Lehren Nerdors.

Probe: Exzentrizität + Zynismus

Gelb: Normal: Du kannst dein Gegenüber ein wenig verunsichern, wenn du es möchtest.

Grün: Nerd: Wenn jemand zweimal über das von dir Gesagte nachdenkt, dann erkennt er, dass mehr als nur ein Funken Wahrheit daran ist...

Violett: Dorpling: Wenn du lange genug auf jemanden einredest, dann kannst du ihn von der Existenz Nerdors und der Gerechtigkeit der Mission der DORP überzeugen.

Blau: DORP-One: Selbst Härtefälle sind für dich kein Problem.

Rot: Triumvirat: Ein Wort von dir kann genügen, damit ein normaler Mensch auf ewig in die Welt Nerdors hinübergeleitet.

Muahahas der Cyberknights

Was die Cyberknights vor allem anderen auszeichnet, ist der sie umgebende Chaosfaktor und zwei ihrer drei Muahahas ziehen genau aus diesem ihre Kraft, während das Dritte ihm geradezu entgegenwirkt und dazu beiträgt, dass die Cyberknights selber meist von seinen Auswirkungen verschont bleiben.

Kaputten

„Ich habe mich doch tatsächlich gegen die anderen durchgesetzt und konnte den Kampf um den neuen Aldi-PC für mich entscheiden! Ähem, achte nicht weiter auf die Martinshörner... ja ich weiß, dass die aus Richtung des Aldis kommen, es gab da ein paar Komplikationen...“

Kaputten ist das Garde-Muahaha der Cyberknights, von dem sie auch reichlich Gebrauch machen, das einzige Problem ist, dass sie es nicht vollständig kontrollieren können...

Im Grunde genommen handelt es sich hierbei um eine Art „Trial and Error – Deluxe“, die Wahrscheinlichkeit, dass einem Cyberknight sein Vorhaben gelingt ist also wesentlich höher, als wenn er nur von der genannten Fertigkeit Gebrauch macht, allerdings bleibt dies nicht ohne Nebenwirkungen, denn die Ausführung seines Plans hat zumeist nicht zu unterschätzende Nebenwirkungen, nicht umsonst heißt dieses Muahaha „Kaputten“: Der Chaosfaktor der Cyberknights verzerrt die Durchführung eines

Plans dergestalt, dass das ursprüngliche Ziel des Cyberknights zwar erreicht wird, er auf dem Wege dorthin allerdings eine Schneise der Verwüstung nach sich zieht.

Man könnte meinen, dass ein Cyberknight auf die Idee kommt, dieses Muahaha möglichst nicht einzusetzen, um die Nebeneffekte zu vermeiden, dies hat nur einen Haken: Es passiert bisweilen, dass dieses Muahaha vom Cyberknight vollkommen unerwünscht in Erscheinung tritt, die Auswirkungen sind zwar in diesem Falle nicht so gravierend wie bei aktiver Anwendung, aber dennoch nicht auf die leichte Schulter zu nehmen, das Chaos umgibt die Cyberknights immer und überall, dies kann auch ein sehr erfahrener Cyberknight nicht verhindern, er hat lediglich gelernt mit den Konsequenzen bestmöglich zu leben.

Je weiter die Studien in diesem Muahaha fortgeschritten sind, desto unmöglichere Vorhaben sind für den Anwender noch zu realisieren, allerdings steigt auch die Schwere der Nebenwirkungen parallel mit an.

Probe: Ungeschicklichkeit + Trial and Error

Gelb Normal: Du kannst dieses Muahaha anwenden die Erfolgsaussichten sind allerdings nicht wesentlich höher als beim alleinigen anwenden von „Trial and Error“. Manchmal gehen dir ein paar Dinge zu Bruch, aber das hätte auch jedem anderen passieren können.

Grün Nerd: Du bist in der Lage außergewöhnliche Resultate zu erzielen, deine Mitstreiter wohnen diesen Wundern aber lieber aus sicherer Distanz bei...

„Ups, ich hab's kaputt gemacht...hat auch gar nicht lange gedauert, oder?“

Violett Dorpling: Du organisierst am heiligen Abend um 20 Uhr noch ein Weihnachtsgeschenk, jedoch solltest du am nächsten Tag die Artikel über das abgebrannte Kaufhaus verschwinden lassen...

Der Kauf eines Straßenatlas kann selbst unter normalsten Umständen zu einem Abenteuer werden.

Blau DORP-One: Es war wirklich fantastisch, wie du den Panzerschrank geöffnet hast, aber

wie zur Hölle hast du es geschafft, dabei den ganzen Häuserblock in Schutt und Asche zu legen?

Es gibt Hunderte mögliche Unfallquellen in einem deutschen Haushalt, du hast sie alle gefunden... und zum Leidwesen deiner Mitmenschen auch bewiesen.

Rot Triumvirat: DU hast tatsächlich nur mit einem Abakus den T-Online-Server gehackt, dass Amerika gerade seine Atomwaffen scharf macht, darum sollen sich die Michalskieliten kümmern...

„Ich wollte wirklich nur dieses Computerspiel kaufen, ich weiß nicht warum die Osterinseln in Deutschland einmarschiert sind und dabei lauthals meinen Namen riefen...“

Spontaner Emotionaler Ausbruch

„Na, was hat er letzte Sitzung gesagt? Ich gebe ihnen komische Namen, damit ich sie mir besser merken kann! Hat er das gesagt?! HAT ER DAS GESAGT?! Ja, ER HAT DAS GESAGT!! Und jetzt? Jetzt? Jetzt sitzt er da mit seinem Namen und weiß nicht weiter! DA! HA! BÄH!“

Das Chaos wirkt sich auch auf die geistigen Kapazitäten der Cyberknights aus und bewirkt, dass sie bisweilen zu vollkommen überzogenen emotionalen Ausbrüchen neigen, so kommt es vor, dass ein Cyberknight schier außer sich gerät, nur weil der Akku seines Handys just in diesem Moment ausfällt. Die Einzelteile des Telefons kann dann die Straßenreinigung am nächsten Tag zusammenkehren.

Dieses Muahaha hilft den Cyberknights ihre spontanen Ausbrüchen besser zu kontrollieren und manchmal sogar bewusst herbeizuführen. Warum man das wollen sollte? Nun, eine emotionale Überreaktion hilft bisweilen bei der Lösung eines Problems, so lassen sich schwere Dinge wesentlich leichter bewegen, wenn man schier außer sich ist vor Wut, und wenn man vor purer Verzweiflung die Wände hoch gehen könnte, sieht man auf einmal wo der Fehler im Quellcode steckt.

Auch dem größten Meister dieses Muahas kann es im übrigen nicht gelingen alle Ausbrüche zu unterdrücken.

Probe: Detailblick + Zappeln

- Gelb** Normal: Viele deiner Mitmenschen halten dich aufgrund deiner unvorhergesehenen Ausbrüche für einen potentiellen Amokläufer, bisweilen kannst du aber aus eben diesen Kraftreserven mobilisieren, die dir bei der Lösung eines Problems helfen, allerdings eher selten.
- Grün** Nerd: Die meiste Zeit des Tages bist du ein ruhiger Zeitgenosse, doch wenn das Fass überläuft, dann kannst du regelrecht ausrasten. Du hast jedoch bereits gelernt dich mit genügend Konzentration in einen bestimmten emotionalen Zustand hineinsteigern, um aus ihm Energie zu schöpfen. Bislang gelingt dir aber nur die Meisterung einer Emotion.
- Violett** Dorpling: Dein Ausraster, seien es Wutausbrüche oder Traueranfälle, kannst du weitestgehend unterdrücken, wenn es dir aber einmal nicht gelingt, dann sind sie entsprechend heftig. Du kannst dich abhängig von der Problemstellung in eine beliebige Emotion hineinsteigern, brauchst allerdings deine Zeit dazu.
- Blau** DORP-One: die meiste Zeit trübt dich kein Wässerchen, doch von Zeit zu Zeit klinkst du ohne einen triftigen Grund aus. Du kannst deine Emotionen beinahe auf den Punkt an die gegebene Situation anpassen.
- Rot** Triumphvirat: Du explodierst nur extrem selten, vielleicht ein oder zwei Mal in deinem Leben, aber wenn dann mit der Gewalt eines Nuklearsprengkopfes. Du änderst deine Emotionen in dem Moment, in dem du es wünschst. Dies ist derart ausgeprägt, dass man dich für manisch-depressiv oder ähnliches halten würde, wenn man nicht wüsste, dass du es zu 100% kontrollieren kannst..

Aura der Harmlosigkeit

Als Frau Meier die Tür öffnete, sah sie sich zwei Polizisten in grüner Uniform gegenüber. „Guten Tag Frau Meier“, sagte einer der beiden, „wir möchten

gerne mit Ihrem Sohn sprechen. Er steht im Verdacht gestern Nacht zusammen mit ein paar Freunden bei einer IT-Firma eingebrochen zu sein.“ Geschockt und empört entgegnete Frau Meier: „Mein Martin? Das kann nicht sein! Martin ist ein guter Junge, er würde so etwas niemals tun!“ „Wir sind ja hier, um genau das herauszufinden“, beschwichtigte der Polizist und Frau Meier gab nach: „Maaartin! Die Polizei möchte mit dir sprechen!“ Kurz darauf öffnete sich eine Tür und Martin trat in den Flur. Der hagere Junge schaute die Polizisten mit Unschuldsmiene an und fragte mit harmloser Stimme: „Was möchten Sie denn von mir?“ „Ach, nichts, ist schon gut.“, sagte der Polizist und meinte anschließend zu seinem Kollegen: „Der Kerl kann doch kein Wässerchen trüben, wir sollten den Jungs auf dem Revier mitteilen, dass sie sich geirrt haben.“ Sein Kollege nickte zustimmend.

Dieses Muahaha ist für die Cyberknights beinahe überlebenswichtig!

Es ist das Einzige, das dafür sorgt, dass der Cyberknight von dem Chaosfaktor verschont bleibt und hilft auch, mit dessen Konsequenzen klarzukommen. Der Cyberknight wirkt durch dieses Muahaha derart harmlos, dass kein Mensch vermuten würde, dass er etwas mit dem abgebrannten Warenhaus zu tun hat oder jemandem in einem plötzlichen Wutausbruch wirklich verletzen könnte.

Je größer die Kenntnisse in diesem Muahaha sind, desto harmloser wirkt der Cyberknight und desto mehr kann er sich erlauben, ohne dass man ihn auch nur ansatzweise verdächtigen würde.

Probe: Fremdartigkeit + Real Life

- Gelb** Normal: Wenn du Mist gebaut hast, musst du auch damit rechnen zur Rechenschaft gezogen zu werden, wirklich üble Sachen traut man dir allerdings nicht zu.
- Grün** Nerd: Wenn du sagst du bist es nicht gewesen glaubt man dir zumeist, wenn es nicht viel zu offensichtlich ist.
- Violett** Dorpling: „Er hat den Laptop nicht gestohlen, er ist ihm nur durch Zufall in die Tasche gerutscht.“
- Blau** DORP-One: Deine Haare qualmen noch, dein Gesicht ist rauchgeschwärzt, deine Klamotten weisen erhebliche Brandlöcher auf, trotzdem verhaftet man deine kleine Schwester wegen Brandstiftung.

Rot Triumvirat: Du hast vor den Augen des Richters den Staatsanwalt verprügelt. Der Freispruch ist reine Formsache.

Muahaha der Michalskieliten

CONtacts

„Verdammt, was sollen wir nur tun?“ *Die Verzweiflung in seiner Stimme war fast greifbar. „Wir stecken hier fest, mitten in der Pampa. Die nächste Stadt ist 50 km entfernt, von der Con will ich mal gar nicht erst reden. Kann mir einer von euch...“*

„So, hab das Problem gelöst.“ *Der Blick wanderte auf ihren Reisegefährten, der gerade sein Handy wieder in der Tasche verschwinden ließ. „Ich hab mal bei einem Kerl angerufen, der ist da Chefzeichner bei einem von den Verlagen. Dessen Bruder hat einen Bekannten, der wohnt hier ganz in der Nähe.“*

„Und der will zu der Con?“

„Nein, aber er fährt in etwa in die Richtung, ist zwar 'n kleiner Umweg für ihn, aber er meint, die 75 km nähme er gerne in Kauf...“

CONtacts ist eine der geheimnisvollen Kräfte der Michalskieliten, beschreibt so doch gleich eine Mehrzahl von Hand in Hand arbeitenden Eigenschaften.

Zum einen kann sich ein Michalskielit mit dieser Kraft stets an Namen, Kontakte, Adressen und Telefonnummern erinnern, und seien sie nur durch Zufall in einem Gespräch gefallen.

Dann besitzt er dank CONtacts noch das nötige glückliche Händchen, auch den richtigen Namen aus diesem Fundus zu wählen, ganz gleich, ob er die benötigte Fähigkeit bei seinem ausgewählten Kontakt nur vermutet oder von ihr weiß.

Und zu guter Letzt kann er mittels CONtacts fast intuitiv die Argumente erraten, die benötigt werden, um die Manipulation zu perfektionieren.

Probe: Dreistigkeit + Szenekenntnis

Gelb Normal: Du fragst Leute um Dinge, und manchmal tun sie dann auch, worum du sie bittest. Aber auch nicht immer. Eben normal.

Grün Nerd: Du kennst doch zumindest ein paar Fachidioten, allerdings sind und bleiben sie für dich genau das: Fachidioten.

Einen rechten Zugang findest du selten zu ihrem Gerede...

Violett Dorpling: Einige fähige Leute stehen in deinem Adressbuch, von etwa fünf kennst du auch die Achillesverse und ein oder zwei vertrauen dir auch.

Blau DORP-One: Eine beachtliche Anzahl Leute sind mit dir bekannt, eine gute Anzahl davon auch mit dir befreundet. Sie kommen aus den verschiedensten Szenen und alle haben sie Achillesversen ... die ebenfalls in deinem großen Notizbuch stehen.

Rot Triumvirat: Du kennst alle. Du kennst jeden. Die Verkäuferin im Aldi. Den Besitzer des lokalen Hobbyladens. Die Begründer deines Hobbys. Den Bundeskanzler der Bundesrepublik Deutschland. Den Präsident der Vereinigten Staaten. Den Revolutionär, der versucht ein vereinigtes, schwarz-afrikanisches Großreich zu errichten – du kennst sie, und sie alle folgen deinem Befehl...

Michalskielitische Scriptura

„OK, ich glaube die Jungs sind clean, scheinen echt nichts mit dem Überfall auf den Bürokomplex zu tun zu haben“. *Der Polizist musterte die Gruppe Cyberknights erneut missmutig. Die Jungs von der Spurensicherung suchten weiterhin in ihren Sachen, fanden aber nichts.*

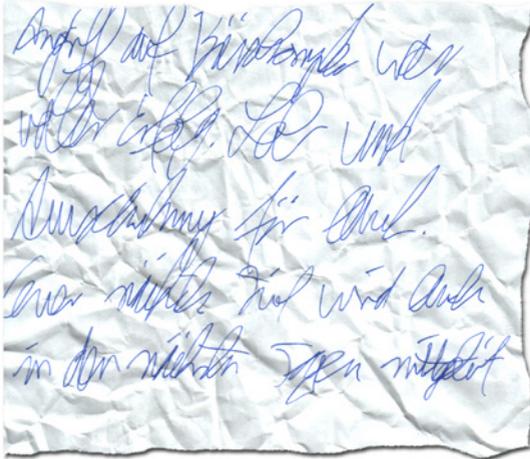
„Hey, Kommissar Leitmeier?“ *rief jemand im Nebenzimmer, dann kam ein junger Kerl von der KTU in den Raum und reichte dem ermittelnden Beamten einen kleinen Zettel. „Das hier hatte einer von ihnen in seiner Tasche.*

Leitmeier musterte den KTUler kurz, dann winkte er ab. „Das ist nur Gekritzel, das heißt nichts...“

„Aber Herr Kommissar, ich glaube, das sind Worte...“

„Unsinn, das ist nichts. Verflucht, ich hätte alles darauf gesetzt, dass es diese Jungs hier waren. Jungs, wir rücken ab!“

Kaum das die Polizisten den Raum verlassen hatten, griff sich einer der Cyberknights den Zettel, den ihn der Michalskielit am Vortag gegeben hatte und las grinsend erneut vor:



„Angriff auf den Bürokomplex war ein voller Erfolg. Lob und Auszeichnungen für euch. Euer nächstes Ziel wird euch in den nächsten Tagen mitgeteilt.“

Die Michalskielitische Scriptura ist eine alte, lange kultivierte Geheimschrift. Unter den Mönchen des Mittelalter kannte man sie unter dem Namen „Sudel“, später wurde sie lange Zeit unter dem Begriff „Sauklaue“ bekannt. Früher als verklärte Form einer romanischen Schrift gehandelt, ist es in Wirklichkeit eine Botschaft, die nur jene, die mit Nerdor in Kontakt waren, entziffern können.

Die Besonderheit der Michalskielitischen Scriptura ist dabei noch, dass sie eine Art unterschwellige, neuronale Macht besitzt, die direkt verarbeitet wird ihnen so auch Wissen und Ziele vermitteln kann, von denen sie selber nichts wissen ... oder sie auch, bei aller Unleserlichkeit, auch einfach unscheinbar erscheinen lässt...

Probe: Scheinargumentation + Literatur

Gelb Normal: Du schreibst wie ein junger Gott.

Grün Nerd: Deine Schrift ist halbwegs unsauber, aber neuro-was für Befehle?

Violett Dorpling: Du kannst so schreiben, dass niemand außer dir die Bedeutung der Worte erfasst und besitzt einen entsprechend hohen Wortschatz aus der Kategorie „Manipulierend“.

Blau DORP-One: Du verstehst es, gewünschte Botschaften abzufassen und hast auch schon tiefergehende Lehren wie die neuronal-sublime Interpunktionsmethodik erlernt.

Rot Triumvirat: Du schreibst Michalskielitische Scriptura aus dem Handgelenk, als sei es deine Handschrift...

Verhandlungskunst

„Hi, was kostet das Buch hier?“

„30 Euro.“

„Wow, ist aber happig, was?“

„Naja, ist auch ein gutes Buch...“

„Kann man da nichts machen?“

„Eigentlich nicht, nein.“

„Warum sollte ich es dann hier kaufen und nicht direkt, drüben am Stand vom Verlag. Ich meine, die sind nett und immerhin die Macher persönlich.“

„Nee Mann, sorry, ist 'n Deutsches Buch, die unterliegender der Preisbindung.“

„OK, und gesetzt dem Fall, ich nehm' da noch ein englisches Buch dazu?“

„Dann würde es ein sehr billiges englisches Buch werden.“

„Wie viel?“

„Sagen wir ... 30 Prozent?“

„Och, jetzt enttäuschst du mich aber...“

„Was?“

„Also eben war ich bei den Jungs da hinten am Stand, die geben mir schon 40...“

„Na gut, dann geb ich dir 45 Prozent ... und den Comic hier noch dazu!“

„Deal!“

Verhandlung ist eine Kunst. Die Verhandlungskunst Nerdors zu entfachen jedoch ist mehr als das, es ist purer Akt des erleuchteten Geistes. Keine Frage, dass die Michalskieliten, als jene, die doch stets die Gräueltaten der Cyberknights schönreden und Begünstigungen erschleichen müssen, diese Kraft kultiviert und bis zur Perfektion getrieben haben.

Wo normale Verhandlungen allein auf argumentativer Basis ablaufen, so ist die Verhandlungskunst wesentlich weitreichender. Es geht hier um suggestives Verhandeln, den Einsatz von Mimik und Gestik, einstudierten Phrasen und zugleich noch betont in Szene gesetzten Argumenten. Und nicht, wie etwa CONTACTS, auf bekannte Personen, sondern auf jeden beliebigen Menschen angewandt.

Eine Kunst, die nur von jenen ausgeübt werden kann, die auf den Pfaden der DORP wandeln...

- Probe:** Scheinargumentation + Heucheln
- Gelb Normal: Du fragst, sie sagen nein.
- Grün Nerd: Du fragst, und dein Angebot wird näher in Betracht gezogen.
- Violett Dorpling: Gelegentlich kriegst du Freebies angeboten.
- Blau DORP-One: Gerne gibt man dir ein Buch oder zwei gratis, wenn du einen größeren Einkauf tätigtst.
- Rot Triumvirat: Hey, du hast diesen schönen W4 gekauft? Hier, nimm das Grundregelwerk doch gratis dazu!

Muahahas der Scimietzen

Scimibonus

„Hi, Leute, ich bin da. Wir können anfangen.“ – „Hey, schon so früh, ist ja ganz was ungewohntes...“ – „Naja, wir müssen heute noch weiterkommen und da ausnahmsweise mal jeder und rechtzeitig kann, können wir jetzt sofort losspielen!“ – „Sekunde, bevor wir anfangen, muss ich euch erst noch was zeigen...“

Die Scimietzen haben aufgrund ihres Geisteszustandes ein besonderes Verhältnis zur Zeit, sozusagen eine Immunität gegen Zeit. Im Prinzip ist es ihnen unmöglich, zu spät oder zu früh zu kommen, wann auch immer sie da sind, ist es die rechte Zeit. Dieses Muahaha ist verantwortlich für die Ruhe und Gelassenheit der Scimietzen, die nie unter Stress oder Zeitdruck stehen.

Probe: Dreistigkeit + Arroganz

- Gelb: Normal: Ein wenig Schludrigkeit schadet dir nicht.
- Grün: Nerd: Es wäre ein Wunder, wenn du mal nach der Uhr gehen würdest, trotzdem verpasst du fast nichts...
- Violett: Dorpling: Ohne dich geht gar nichts und wann immer du da bist, ist was los.
- Blau: DORP-One: Ereignisse hängen von deinem Erscheinen ab, das Universum wartet, bis du bereit bist.
- Rot: Triumvirat: Wenn du beschließt, einen Tag zu verschlafen, hat es diesen Tag nicht gegeben.

Inspirieren

„Du bist total bescheuert, was hab ich mir bitte unter einem Hobelvogel vorzustellen? Und warum soll das eine total tolle Kampagne werden?“ – „Ich hielt es einfach für eine gute Idee, das zu sagen und was hast du gegen Hobelwögel, mir gefällt die Idee von den Biestern als Gegner...“ – „Jaaa... Moment, das ist zwar immer noch Quatsch, aber jetzt habe ich eine Idee, was ich morgen abend tue. Hobelvogel... Vogelhobel...“

Das wohl wichtigste Muahaha der Scimietzen garantiert ihnen überhaupt ihren Status als geistige Oberhäupter der DORP, ermöglicht ihnen diese Kraft doch, ihre Einsichten und ihr Verständnis für Nerdor auf andere Nerds zu übertragen. Wenn eine Scimietze mit diesem Muahaha beginnt, zu reden, werden andere DORP-Mitglieder aufmerksam und hören zu. Die Scimietze hat keinen Einfluss darauf, was die anderen aus ihren Worten herausinterpretieren, aber es stachelt Cyberknights und Michalskieliten stets zu Höchstleistungen an.

Probe: Exzentrizität + Fabulieren

- Gelb: Normal: Andere halten dich für einen Spinner – zumindest kannst du sie manchmal zum Lachen bringen.
- Grün: Nerd: Auch wenn kaum einer nachvollziehen kann, was du meinst, klingt es doch meistens ganz interessant.
- Violett: Dorpling: Deine Worte ergeben oft auf beunruhigende Weise Sinn.
- Blau: DORP-One: Es gelingt dir oft genug, andere Nerds auch für die wahnwitzigsten Pläne zu gewinnen.
- Rot: Triumvirat: Du bist total durchgeknallt, aber alle hängen an deinen Lippen.

Handeln durch Nichthandeln

„Naja, da haben wir uns dann einfach mal zusammen überlegt, wir könnten das so machen und irgendwann haben wir dann zu schreiben angefangen. Bis jetzt bin ich mit unserem Ergebnis eigentlich ganz zufrieden, vor allem die Bilder sind uns gut gelungen...“ – „Eigentlich habe ich ja gar nix dazu getan...“ – „Stimmt eigentlich...“

Die Scimietzen als untätig zu bezeichnen, ist zwar nicht ganz falsch, aber auch nicht vollkommen zutreffend. Anstatt selbst zu handeln bevorzugen sie es, andere in ihrem Sinne handeln zu lassen.

Dieses Muahaha ermöglicht es den Scimietzen, Gedanken in das Unterbewusstsein anderer Nerds zu übertragen, um diese zu Helfern in ihrem großen Plan zu machen – was auch immer der sein mag.

Probe: Exzentrizität + Arroganz

Gelb: Normal: Du tust weniger, als du eigentlich müsstest.

Grün: Nerd: Du schaffst es, dass andere deine Arbeit machen.

Violett: Dorpling: Andere bieten sich freiwillig an, deine Ideen umzusetzen.

Blau: DORP-One: Du musst kaum mehr was sagen, damit die Dinge nach deinem Willen geschehen.

Rot: Triumvirat: Die Welt von Nerdor reagiert, wie du es möchtest, all deine Probleme löst deine Umwelt von selbst für dich.



Wie man eine Geschichte zu erzählen versucht

Why, oh why didn't I take the blue pill?

- Cypher, Matrix

Folgende dramatische Szene ereignete sich vor nicht allzu langer Zeit, als die Spieler, eine handvoll tapferer BKA-Polizisten, sich im Showdown einem uralten Vampir gegenübersehen:

Vampir: *erhebt sich theatralisch aus seinem Sarg*

Spieler 1: *zieht Waffe* BKA! Sie sind verhaftet!

Vampir: Ah, Eindringlinge...

Spieler 1: Spieler 2, verhaften sie den Mann!

Spieler 2: OK... *zückt Handschellen*

Vampir: *huscht dank seiner übermenschlichen Geschwindigkeit hinter Spieler 2 und tippt ihm demonstrativ auf die Schulter* Sicher, dass sie mich verhaften wollen?

Spieler 1: Hey, der steht doch jetzt genau vor mir, oder?

SL: Ähm, hm, na ja...

Spieler 1: OK, dann brate ich dem heftig eine über!

SL: Na gut, dann würfle mal...

Spieler 1: *verpasst dem Vampir ordentlich eine*

Spieler 2: *weicht zur zurückliegenden Wand zurück und zieht seine Waffe*

SL: OK, der Vampir folgt dir zügig.

Spieler 1: Spieler 2, feuern sie!

Spieler 2: OK, ich drücke ab.

SL: *verdutzt guck* Na gut, dann mach mal...

Spieler 2: *verfehlt*

Vampir: *kommt grinsend weiter auf ihn zu*

Spieler 2: *feuert erneut, trifft diesmal*

Vampir: *befühlt wieder voller Show die geschossene Wunde, beschaut das Blut an seinen Fingern und grinst wieder*

Spieler 2: Na gut, während der das macht, schieße ich halt noch mal drauf!

SL: *langsam echt verdutzt guck* Na gut...

Spieler 2: *pumpt drei Kugeln in den Vampir, dann hat dieser ihn endlich mal erreicht*

Vampir: *packt Spieler 2 an der Kehle und presst ihn an die Wand und steckt seinen Finger in den Lauf seiner Dienstwaffe* Und nun, was tust du nun?

Spieler 2: Ich drücke ab.

SL: Du tust WAS?

Spieler 2: Ich sprengte dem Kerl seine Hand weg!
gesagt, getan: er drückt ab und nutzt den Schock des Vampirs um außer Reichweite und zu Spieler 1 zu kommen

Spieler 1: *legt wieder auf dem Vampir an*

Spieler 3: *kommt mit Weihwasser und schwerem Holzkreuz bewaffnet an*

Vampir: *grinst vollkommen überheblich in die Richtung von Spieler 3*

Spieler 3: *wirft dem Vampir ihr Weihwasser an den Kopf*

Vampir: Und du glaubst...

Spieler 3: *wirft dem Vampir das schwere Holzkreuz direkt an den Kopf*

Spieler 1: *jagt drei gezielte Schüsse in die Brust des Vampirs*

Vampir: *flüchtet panisch*

Wie man solche Situationen vermeidet – oder herbeiführt – und noch einige andere Kniffe tief aus der Trickkiste der Profis, werden wir euch in diesem Kapitel näher bringen.

Natürlich ist dieses Rollenspiel, wie im übrigen jedes Spiel, in erster Linie dazu gedacht Spaß zu haben. Dem Leser mag auch aufgefallen sein, dass es sich selbst nicht besonders Ernst nimmt, wenn nicht, dann bitte zurück zu dem Kasten auf Seite 2 mit der netten Überschrift „Hey Depp“ und noch einmal von vorne das Ganze...

Die meisten, gerade erfahreneren Spieler, werden dieses Spiel etwas anders spielen als andere Spiele, man wird nicht bierernst über den Verlust der eigenen Menschlichkeit philosophieren, man wird nicht leiden, wenn der fiese Schwarzmagier den Helden übel zuspießt, man wird nicht dem Wahnsinn anheimfallen, nur weil die eigene Spielfigur es tut, man wird etwas überdrehter sein, die Figuren und Klischees anderer Spiele humorvoll aufs Korn nehmen und viel, viel lachen (zumindest hatten wir uns das so gedacht...), kurzum: dieses Spiel fällt etwas

alberner aus als andere seiner Art. Und während alle spielen, lachen und schlechte Witze machen, muss eine Person ernst bleiben, die Zügel in die Hand nehmen und die Geschichte vorantreiben.

Und diese Person bist du!
Herzlichen Glückwunsch!

Wer bist du?

Diese essentielle Frage der Menschheit kann ich dir natürlich nicht beantworten... wenn dem so wäre, würde ich jetzt nicht mitten in der Nacht hier sitzen und diesen Text schreiben, sondern wäre mit meiner Erkenntnis reich und berühmt geworden und läge jetzt vermutlich am Strand von Hawaii, einen Drink in der Hand, würde mir die Sonne auf den Pelz brennen lassen und den Inselformen beim Klampfe spielen und Hula tanzen zusehen, abends genösse ich den herrlichen... Stopp. Zurück zum Thema.

Du bist der Spielleiter. Im Einleitungskapitel hast du vielleicht schon etwas darüber gelesen, deshalb hier nur noch einmal eine kurze Zusammenfassung bevor wir ans Eingemachte gehen:

Du bist der Boss. Die Geschichte steht und fällt mit dir. Du schlüpfst in die Haut all derjenigen, denen die Figuren deiner Mitspieler begegnen, du ersetzt ihre Augen und Ohren und erzählst ihnen, wie ihre Umwelt auf sie reagiert. Du bist die einzige vollkommen unersetzliche Person am Spieltisch, wenn du nicht kannst fällt das Spiel eben aus.

Wer soviel Macht in den Händen hält, oder das zumindest glaubt, der sollte allerdings ein paar kleine Spielregeln nicht außer Acht lassen, lausche nun also den Worten eines Weisen deiner Zunft, der begierig ist seinen umfangreichen Wissensschatz mit dir zu teilen.

Was musst du beachten?

Ein Spielleiter muss viele Dinge beachten, damit der Spielabend zur Freude aller wird. Er muss für Atmosphäre sorgen, das Essen heranschaffen, eine spannende Geschichte erzählen und die Spieler bei Laune halten. Im Grunde genommen lässt sich aber alles auf drei „Säulen“ reduzieren, auf die in der Folge eingegangen wird: Das Arrangement, das Erzählen

der Geschichte und die lieben Spieler, wobei diese Säulen natürlich ineinander greifen. Also, in medias res, wie man so schön sagt:

Das Arrangement

Bevor wir so richtig tief in die Materie eintauchen und anfangen die bahnbrechendsten und packendsten Geschichten zu erzählen, fangen wir mit viel essentielleren Dingen an, das Spiel beginnt nämlich nicht wenn der erste Würfel rollt und die erste Karte gezogen wird, sondern viel, viel früher. Zumindest für dich.

Wie kriege ich eine Gruppe?

Jetzt besitzt du mindestens ein tolles Rollenspiel und kannst es nicht erwarten endlich loszuliegen, Cyberknights in die Schlacht zu schicken, Michalskieliten auf die örtliche Presse loszulassen und mit den Scimiezen die Weltherrschaft anzustreben, aber es ist keiner da, der mit dir spielt...

Für viele neue potentielle Spielleiter stellt sich zu aller erst die essentielle Frage wo sie überhaupt Spieler herkriegten. Klar, zunächst preist man in seinem Bekanntenkreis das „coole“ neue Spiel an, doch nicht selten winken diese ab, da sie nur seltsame Dinge von Rollenspielen gehört haben und man steht immer noch genauso einsam da wie vorher.

Für dieses Problem bietet natürlich das Netz aller Netze, das Internet diverse Lösungsmöglichkeiten: Zum einen gibt es dort eine umfangreiche Spielerdatenbank mit Namen spielerzentrale.de, wo man herausuchen kann, ob es in der näheren Umgebung Gleichgesinnte gibt, die sich mit einem hinter die Grenzen von Nerdor vorwagen...

Darüber hinaus kann man sein Glück auch mal in großen Foren versuchen oder einfach mal ins kalte Wasser springen und sich auf ein Rollenspielertreffen, sogenannte Cons, begeben.

Nachdem ich nun für so ziemlich alle Seiten, die mir einfielen und ins Thema passten, Werbung gemacht habe, soll natürlich auch folgendes nicht

unerwähnt bleiben: Wenn du das unbeschreibliche Glück hast im Einzugsgebiet der DORP zu leben, dann meld dich doch einfach mal bei uns! Die Sprechzeiten sind unserer Seite, Nerdor.de zu entnehmen, aber eine Email darfst du uns ruhig auch außerhalb schicken...

Jetzt solltest du endlich einen Haufen gleichgesinnter Verrückter gefunden haben, der sich mit dir in die Untiefen des Rollenspiels wagen wird, doch noch sitzt du immer nicht am Tisch, immer noch ist keiner da, immer noch gilt es ein paar Vorbereitungen zu treffen.

Wie präpariere ich den Spielort?

Den Spielort präparieren? Eine Kulisse aufbauen oder was soll das jetzt werden? Ja, genau das.

Es ist der Atmosphäre jedes Rollenspiels förderlich, wenn der Spieleiter sein Zimmer vor der Sitzung etwas im Stile des angebotenen Spieles präpariert, also etwa auf die Halogendeckenleuchte verzichtet und stattdessen Kerzen anzündet oder Met statt Cola und Eistee feilbietet...

Die Atmosphäre dieses Spiels einzufangen ist denkbar einfach: Lass dein Zimmer genauso wie es ist! Lass die Manga-Sammlung in dem Regal über dem Schreibtisch liegen, die Poster von Brom und Matt Groening sind auch gut, das Bücherregal mit all den seltsamen Büchern und eventuellen anderen Rollenspielen ist perfekt. Deine fantastische DVD-Sammlung sollen die Spieler ruhig auch bewundern. Es ist alles geradezu perfekt!

Bevor du jetzt die Polizei anrufst: Ich bin niemals bei dir eingebrochen, aber unsere Zimmer sehen alle so aus...

Bleibt jetzt die Frage wo du noch Boden gut machen kannst. Klarer Fall: Die Nahrung! Auch hier muss es nichts außergewöhnliches sein, sollte es sogar nicht. Chips, Salzstangen, Schokolade und Gummibärchen, dazu Cola, Eistee oder anderes in die Richtung fügen sich nahtlos in das besondere Spielgefühl dieses Rollenspiels ein; und wehe es gibt keine Pizza...

Last but not Least sollte man noch einen Faktor beachten: Musik! Was wäre die legendäre Duschszene aus Psycho ohne ihre Musik gewesen? Wie viel Spannung wurde beim weißen Hai alleine durch

die Musik erzielt? Und wer hier kann den Imperial March nicht summen?

Musik kann ein entscheidender Faktor sein, um Atmosphäre zu erzeugen und das Spielerlebnis zu intensivieren. Wenn du weißt, dass du bestimmte Situationen auf jeden Fall bringen wirst empfiehlt es sich grundsätzlich passende Musikstücke vor der Sitzung auszuwählen, aber auch Hintergrundmusik allgemein kann sehr stimmungsfördernd sein, sofern die ausgewählte Musik natürlich zum Spiel passt...

Stellt sich wieder die Frage: Und was empfiehlt sich hier? Das ist relativ leicht beantwortet: Grundsätzlich alles, was du gerne hörst. In erster Linie dürfte das mittelalterliche Musik oder Metal sein, Punk und dergleichen sind auch weit verbreitet. Eben all das was ein Nerd so gerne hört... orientier dich an dir selbst... oder wirf einen Blick auf unsere umfangreiche Inspirationsliste im Anhang dieses Spieles.

Jetzt sollte wahrlich alles vorbereitet sein und du kannst die Türen öffnen, um die Meute hereinzulassen. Mögen die Spiele beginnen.

Was muss ich sonst noch beachten?

Im Sinne des Arrangements eigentlich nichts mehr, aber ich kann nur noch einmal mit Nachdruck darauf hinweisen, dass dies nur ein Spiel ist und es Spaß machen soll, auch wenn du es vielleicht schon auswendig kannst.

Es geht also keine Welt zu Bruch, wenn du mal einen Abend nicht die tollste Show ablieferst, das passiert schließlich jedem Mal, und es wird dir auch keiner den Kopf abreißen, wenn du mal einen Abend nicht kannst.

Sieh es als das Spiel an, das es ist und mache es nicht zu einer Lebensphilosophie, denn auch Nerdor ist nur fiktiv...

Das Erzählen der Geschichte

What kind of man are you? I'm talking comics and you bring up chicks and romance.

- Brodie, Mallrats

Jetzt geht es so richtig ans Eingemachte, alle Kinder und schwangeren Frauen verlassen bitte den Saal, jetzt kommen die harten Sachen. Nichts für Anfänger, ab diesem Punkt dürfen nur noch Profis ran.

Der Assassine ist eine gefährliche Tötungsmaschine.
Der Schatten ist sein Freund. Er ist das erbarmungslose
Werkzeug des Schnitters



Er tötet aus purer Lust.
Hat er sein Opfer erspät
so kennt er keine Gnade.



Er ist ein Meister der Tarnung.



Seine Opfer haben keine Chance!



Er ist eine echte Herausforderung
für jeden Live-Rollenspieler!

Nein, so schwer ist es nicht, es ist bestimmt nicht die Wissenschaft, die manche Zeitgenossen daraus machen, aber Fakt ist, dass das Erzählen der Geschichte mit zu den wichtigsten Aufgaben des Spielleiters, aber auch bestimmt den spannendsten gehört.

Damit der Spielabend nicht in einem Desaster endet werden hier ein paar Tipps gegeben, wie man seinen Spielern eine gute Show liefert.

Ich habe eine Idee und nu?

Festhalten! Wo auch immer dich Weisheit ereilt hat, versuche sie auf jeden Fall festzuhalten, ich renne heute noch einer Idee hinterher, die ich einmal auf der Heimfahrt vom Rollenspiel hatte und die einfach nicht wiederkommen will, so etwas ist einfach ärgerlich.

Es empfiehlt sich zu Hause einen Notizblock anzulegen, wo man alle potentiellen Ideen erst einmal sammelt, seien es nun Geschichten, Schauplätze oder interessante Charaktere.

Ein solcher Notizblock befindet sich auch im Besitz der DORP, verwaltet werden diese Weisen Schriften natürlich vom Führer der Michalskieliten.

Ausarbeitung

Natürlich ist es mit dem bloßen Sammeln der Ideen nicht getan, denn nur mit guten Ideen hat man noch lange keine gute Arbeit abgeliefert, die Literatur- und Filmgeschichte ist voll mit Beispielen für gute Ideen und schlechter Umsetzung, hier würde ich zum Beispiel „Pakt der Wölfe“ anführen, worauf ich gleich noch eingehe.

Für eine richtig gute und packende Geschichte muss man dem wilden Sammelsurium an Ideen eine Richtung geben, es muss ein roter Faden erkennbar sein, der sich durch die von dir erzählte Geschichte zieht. Mit anderen Worten: Du fasst tief in deinen Topf mit Ideen, holst hervor was zueinander passt und steckst es zu deiner Geschichte zusammen, auch wenn dies bedeutet, dass du dich vielleicht von ein paar wirklich guten Dingen verabschieden musst, die im Moment einfach nicht ins Konzept passen, aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben. An genau diesem Punkt hinkt der oben angesprochene Film übrigens; er hat einfach zuviel: Ein bisschen Horrorfilm, ein

bisschen Hofintrige, ein bisschen Actionfilm, ein bisschen Romanze, ein bisschen Mantel- und Degen, weniger wäre hier mehr gewesen.

Natürlich ist es auch ratsam, dir Notizen über die Geschichte zu machen, die du am Spielabend erzählen willst, ein grober Ablaufplan der zu erwartenden Ereignisse, Beschreibung von Charakteren und Schauplätzen deren Vorkommen du fest eingeplant hast sollten hierbei schon reichen. Ein kleiner Tipp von mir ist es die Notizen nicht zu ausführlich zu gestalten, das frustriert dich nur, denn auch wenn du dir alles scheinbar perfekt ausgedacht hast, solltest du nicht aus den Augen verlieren, dass Rollenspiel ein interaktives Spiel ist, deine Mitspieler werden also auch ihren Teil zu der Geschichte beitragen, wodurch diese sich vielleicht in eine völlig andere, keine schlechtere, aber eine andere Richtung entwickelt als du geplant hast und dann wirst du fluchen, dass all deine Aufzeichnungen vergebens waren.

Stattdessen solltest du dir wirklich nur das Nötigste notieren und an den Stellen an denen sich am Spielabend Lücken auftun musst du diese eben mit deinem Improvisationstalent schließen. Mut zur Lücke!

Eine kleine Definition

Man unterscheidet im Groben zwei Arten von Geschichten: Abenteuer und Kampagnen. Spezialisten können sich vielleicht streiten inwiefern die Begriffe günstig gewählt sind, aber für uns jetzt soll es reichen.

Ein Abenteuer ist eine kurze Episode im Leben der Spielercharaktere, vergleichbar beispielsweise mit einem Film oder einem Buch.

Eine Kampagne hingegen besteht aus mehreren miteinander verbundenen Abenteuern, wie zum Beispiel die Folgen einer Fernsehserie. Die Verbindung zwischen den einzelnen Abenteuern ist hierbei sehr wichtig, wäre sie nicht gegeben, hätte man bloß eine Aneinanderreihung von Abenteuern, aber keine Kampagne.

Die Art der Vorbereitung ist für beide weitestgehend identisch, wenn man einmal davon absieht, dass man bei einer Kampagne auch längerfristige Entwicklungen der Geschichte im Blick haben muss und nach jeder

Sitzung auswerten muss, welchen Einfluss die Spieler auf den weiteren Verlauf genommen haben.

Tricks und Kniffe am Spielabend

Nun ist es also endlich soweit. Du hast dir eine spannende und mitreißende Geschichte ausgedacht, die Pizza in den Ofen geschoben und dein Zimmer hübsch atmosphärisch eingerichtet, es kann losgehen. Was jetzt folgt sind ein paar Tipps, die dir während der Spielzeit das Leben erleichtern sollen.

Stimme

Hast du dieselbe Stimme wie deine Nachbarin? Wohl kaum, oder? Warum also sollten alle Figuren in deiner Geschichte dieselbe Stimme haben?

Verstelle deine Stimme, spreche mit hoher Stimme, wenn du Frauen spielst oder tiefer wenn du Männer darstellst. Die meisten Menschen haben bestimmte Eigenarten, die sich auch in ihrer Sprache und Stimme niederschlagen, Hektiker sprechen zum Beispiel schnell und atemlos, die neugierige alte Frau vom Ende der Strasse spricht vielleicht einen uralten Akzent und mancher Mensch lispelt oder stottert. Mach dir das zu Nutzen! So verpasst du jeder Figur alleine durch den Einsatz deiner Stimme bereits einen unverwechselbaren Charakter.

Deine Stimme kann dir aber auch in anderen Situationen helfen Atmosphäre zu erzeugen, so hast du es mit Sicherheit leichter eine bedrohliche Stimmung aufzubauen, wenn du die Lautstärke langsam senkst und immer mehr flüsterst, ein richtiger Knaller ist es natürlich, wenn alle Spieler gespannt und aufmerksam deinen Worten lauschen plötzlich zu schreien...

Deine Stimme ist dein erstes und wichtigstes Werkzeug. Experimentiere ein bisschen mit ihr, du wirst erstaunt sein, was man alles erreichen kann.

Voller Körpereinsatz

Neben deiner Stimme hast du natürlich noch deinen restlichen hoffentlich intakten Körper zu Verfügung, insbesondere deine Mimik, die nicht minder wichtig ist als deine Stimme. Es ist doch

etwas vollkommen anderes, wenn du eine Spielfigur, die ein Monster gesichtet hat mit gehetztem Blick und unruhigem Zittern spielst als wenn du nur mit nüchternem Gesicht die Tatsachen berichtest.

Aber auch Füße und Hände können zum Einsatz kommen, indem du zum Beispiel nicht nur sagst es klopfe an der Tür, sondern dabei auch feste auf die Tischplatte klopfst und es kommt auch wesentlich besser wenn du wirklich aufstampfst, wenn im Stockwerk über den Spielercharakteren Menschen auf und ab gehen.

Notizen

Gerade wenn du vorhast eine Kampagne zu spielen ist es von immenser Wichtigkeit dir auch während der Spielsitzung Notizen zu machen, damit du die Übersicht nicht verlierst und nach der Sitzung den weiteren Verlauf auf die Ergebnisse des Spielabends anpassen kannst.

Okay, wenn die Spieler aus Versehen den Kölner Dom sprengen wirst du dir das sicherlich merken können, aber kleine Handlungen mit großer Auswirkung, so kann es durchaus von Bedeutung sein ob die Charaktere noch Geld abgeholt haben oder nicht, solltest du dir schon notieren. Du musst natürlich nicht alles mitschreiben was passiert, schließlich ist dies ein Spiel und kein Stenographiekurs, sondern nur das für dich wirklich wichtige.

Regeln

Du solltest einigermaßen fit in den Regeln sein, damit du im Zweifelsfall auch begründen kannst, warum etwas geschieht. Wo die Regeln deine Geschichte einfach ausbremsen oder ähnliches kannst du sie natürlich gerne einmal beugen, wenn dies die spannendere Szene erzeugt, aber du stehst nicht vollkommen über den Regeln, während alle anderen sie zu befolgen haben.

Der Grundtenor lautet schlicht: beherrsche die Regeln, aber lasse dich nicht von ihnen beherrschen. Spannung, Atmosphäre und vor allem Spaß haben gegenüber den Regeln im Zweifelsfalle vorrang.

Cliffhanger

Was wären die großen Staffelfinalen von „Akte X“ ohne ihr spannendes und offenes Ende gewesen? Wie haben wir gespannt auf die nächste Staffel gewartet (zumindest als die Serie noch gut war...), damit das mysteriöse Ende der letzten endlich eine Auflösung spendiert bekam.

Warum es den „Profis“ nicht nachmachen? Durch ein spannendes und plötzliches Ende hältst du den Spannungsbogen über die Sitzung hinaus aufrecht und die Spieler können es kaum erwarten bis ihr euch nächste Woche wiedertreffst, damit sie endlich erfahren wie es weiter geht.

Natürlich solltest du davon absehen einen Cliffhanger herbeizuzwingen, da dies wohl auch genauso wirkt und es ist auch kein Beinbruch eine Sitzung mal nicht mit einem solchen zu beenden, ganz im Gegenteil: Manchmal kann es für die Spieler viel befriedigender sein endlich die Auflösung zu erfahren und mal nicht nur mit der Hälfte an Informationen stehen gelassen zu werden...

Würfeln

Bis jetzt waren die Tipps ja ganz nett, aber nichts was man nicht ohnehin gemacht hätte, doch nun kommen die schmutzigen Tricks...

Lass während der Sitzung einfach mal die Würfel fallen, respektive ziehe eine Karte, behalte das Ergebnis für dich und schau mit skeptischer, besorgniserfüllter Miene in die Runde. Glaub mir da kann es den Spielern ganz schön heiß werden...

Wichtig ist es natürlich den Bogen nicht zu überspannen, sonst glauben dir deine Spieler irgendwann sowieso nicht mehr, dass du wirklich was erwürfelt hast.

Überlasse es den Spielern

Niemand quält Spieler mehr als ihre Mitspieler. Wenn du also mal einen Polizisten brauchst, der einen der Charaktere befragt lege dies vertrauensvoll in die Hände eines anderen Spielers, lehne dich zurück und genieße die Show. Ähnliches gilt auch, wenn du irgendetwas Fieses auf einen der Spieler loslassen

willst, dir aber noch nicht schlüssig bist, wer es denn sein soll. Frag' sie einfach! Lass dir gute Gründe von jedem nennen warum es nicht ihn treffen sollte und wer und wieso es viel mehr verdient hätte, abermals kannst du dich zurücklehnen und beobachten was passiert, wobei du das Ganze allerdings so aufziehen solltest, dass die Situation nicht eskaliert und die Spieler sich nicht gegenseitig – oder sogar dir – an die Gurgel gehen, ein entsprechendes Feingefühl ist also vonnöten.

Pausen

„Was soll denn an Pausen ein toller Trick sein? Ich mach' sowieso welche, schon alleine wegen der Raucher in meiner Gruppe“, wirst du jetzt vielleicht denken, nun es kommt eben darauf an, wann man Pausen macht...

Pausen lassen sich nämlich auch als „Mini-Cliffhanger“ während der Sitzung missbrauchen. Führe die Geschichte zielstrebig auf einen kleinen Höhepunkt zu, erhöhe das Tempo der Erzählung, reiße deine Spieler mit...und verkünde jüngst auf dem Höhepunkt der Spannung, dass es doch nun an der Zeit wäre eine kleine Pause zu machen, du wirst sehen die Spannung wird explodieren! Wichtig ist es hierbei natürlich, dass du nach der Pause auch vernünftig weitererzählen kannst und dich nicht selbst aus dem Konzept geworfen hast.

Und wie immer gilt: Auch dieses Stilmittel mit Bedacht und Fingerspitzengefühl einsetzen, bei zu häufigem Einsatz wird sein Wirkung exponentiell abfallen...

So, das soll es erst einmal gewesen sein, natürlich gibt es noch eine Fülle weiterer Tipps, Tricks und Erzähltechniken, aber diese hier alle aufzuführen würde den Rahmen dieses Kapitels bei weitem sprengen, mit den gegebenen Informationen solltest du aber schon ein gutes Rüstwerkzeug besitzen, um eine Geschichte zu erzählen, womit wir uns einen geistigen Haken hinter die zweite Säule machen können.

Die Spieler

Alleine macht Rollenspiel keinen Spaß, da könntest du auch zu einem guten Buch greifen, was wohl auch sinnvoller wäre. Wie du an Spieler kommst haben wir ja bereits geklärt, also wir einen Blick auf deine Crew:

Den von der Arbeit gebeutelten Kerl, der über seinem Charakterbogen einschläft, den übereifrigen Besserwisser mit dem Regelbuch auf dem Schoß, den gewaltbereiten Zivi, der mit gezückten Würfeln begierig darauf wartet endlich etwas totzuwürfeln, der blasse Spinner, der bereits zum fünften Mal erklärt wie toll doch die Tragik seines Charakters angelegt ist und der unbeteiligte Spieler hinten links in der Ecke, von dem du nicht einmal die Stimme kennst, der aber als einziger jede Woche dabei ist.

Wie man solche komplexen Persönlichkeiten in den Griff bekommt, werde ich dir im Folgenden näher bringen, wobei ich allerdings vorweg schicken muss, dass niemand, nicht einmal der Beste Psychologe der Welt, die Handlungen eines Spielers vorherzusagen weiß, im Grunde handelt es sich hierbei gar um eines der letzten großen Mysterien der Menschheit und die genialsten Wissenschaftler weltweit ringen emsig um neue Erkenntnisse...

Wie muss ich meine Spieler behandeln?

Im Grunde genommen verhält es sich ganz einfach, stelle dir einmal folgendes vor: Ein rohes Ei verlangt von dir gegen eine Wand geworfen zu werden ohne, dass es kaputt geht. Wenn du das kannst hast du zum einen bereits einen recht beachtlichen DORP-Mythos-Wert und zum anderen dürfte die Problematik der Situationen aufgehen. Doch es kommt noch schlimmer, wenn das Ei mit Karacho an der Wand gelandet ist, ist es nicht einfach nur Matsch, sondern macht dich auch noch lautstark dafür verantwortlich.

Spieler sind eigentlich also nichts anderes als sadomasochistisch veranlagte, rohe Eier und du bist der andere Sadomasochist, der mit ihnen rumhängt.

Und genau wie die rohen Eier verlangen sie auf den ersten Blick beinahe unmögliches von dir: Eine spannende, bedrohliche Geschichte, mit vielen schönen Kniffen und Winkelzügen, die schön

nachvollziehbar ist, die Spieler nie frustriert und ihnen erst recht nicht übel mitspielt.

Wenn sie ihnen nicht gefällt tun sie dies in aller Regel kund, indem sie anfangen sich wie präpubertäre Teenager benehmen, die alles ins Lächerliche ziehen und an einem Stück die dümmlichsten Zoten von sich geben oder aber indem sie mit vollem Vorsatz deine Geschichte ignorieren, ihr eigenes Ding durchziehen und mit Genuss beobachten wie du verzweifelt versuchst alles zusammenzuhalten. Die letzte Möglichkeit ist natürlich, dass sie dir deine Unfähigkeit direkt vorwerfen. Alles nicht sehr nett...

Wie also musst du deine Pappenheimer anpacken, damit alles glatt läuft? Nun, hierzu gibt es ein paar simple Verhaltensweisen deinerseits mit denen du ihnen schon klar machst, wer der Chef ist? Der Chef? Das führt gleich zu

Regel 1: Du bist nicht der Chef

Deine Spieler sind gleichberechtigte Mitglieder deiner Rollenspielrunde und auch wenn du auf den ersten Blick wesentlich mehr Macht in den Händen hältst, da du als einziger den Fortlauf der Ereignisse kennst und auch wesentlichen mehr Einfluss auf die Spielwelt hast, womit die Spieler dir geradezu ausgeliefert zu sein scheinen.

Lass dir deine Macht nicht zu Kopfe steigen, du wärst nämlich ein Despot, der an seinem eigenen Ast sägt, denn die Spieler neigen wie oben beschrieben zu einer recht drastischen Form der Rebellion und wenn du den Bogen überspannst, dann stehst du schlicht und ergreifend wieder alleine dar.

Behandle deine Spieler also nicht von oben herab, sondern von Gleich zu Gleich.

Regel 2: Du hast immer Recht

Viele erfahrene Spielleiter führen diese Regel als Regel Nummer eins, ich halte meine Nummer eins allerdings für wichtiger und da ich dieses Kapitel schreibe, stehen sie in dieser Reihenfolge.

Im Grunde genommen sagt diese Regel aus, dass zur Laufzeit der Spielsitzung keine Diskussionen stattfinden, die Spieler haben deine Aktionen erst einmal zu schlucken, schließlich weißt du mehr als sie

und wahrscheinlich macht eine auf den ersten Blick auch noch so seltsame Handlung bereits in wenigen Augenblicken Sinn.

Wenn den Spielern dieser Sinn allerdings nachhaltig verschlossen bleibt, dann kann man das Ganze nach der Sitzung ausdiskutieren.

Aber nicht während des Spiels.

Regel 3: Du hast nicht immer Recht

Du hast die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen, auch du machst Fehler. So kann es zum Beispiel sein, dass du dich verzettelst und etwas wirklich Falsches machst oder eine Regel falsch anwendest. Das kann natürlich passieren, da du auch nur ein Mensch bist, aber wenn es denn passiert solltest du das auch ehrlich zugeben und auch in Kauf nehmen, dass dich einer deiner Spieler korrigiert.

Das Gleichgewicht zwischen Regel 2 und Regel 3 ist natürlich nicht immer leicht zu finden und bleibt ein wenig deinem Gefühl überlassen.

Regel 4: Zuckerbrot und Peitsche

Lass deine Spieler schwitzen. Lass sie leiden. Lass sie sich jede Information, Belohnung, für jeden Erfolg so richtig ins Zeug legen. Schicke sie durch die Hölle! Glaub mir, die wollen es so (erinnerst du dich an die Eier?).

Was sie aber nicht wollen, ist, dass ganze umsonst zu durchleiden, also belohne sie auch für ihre Mühen, denn nichts ist frustrierender als Woche für Woche die

Qualen des Tartarus zu überstehen und nichts davon zu haben, schließlich ist es ein Spiel und keine Arbeit, also belohne sie auch beizeiten für ihre Mühen.

Regel 5: Sei fair

Es sollte eigentlich selbstverständlich sein, dass du alle Spieler gleich behandelst und keine bevorzugst, respektive benachteiligst. Du bist im Zweifelsfall der Schiedsrichter und als solcher hat man gefälligst unparteiisch zu sein. Warum ich das noch einmal extra erwähne? Na, weil fünf Regeln nun einmal schöner sind als vier...

Hurra, du hast es geschafft, du bist mit dem wichtigsten ausgestattet und kannst dich nun in die Schlacht begeben. Mache den Spielabend zu einem unvergesslichen Erlebnis für alle Beteiligten und viel Spaß beim spielen.

Vielleicht denkst du dir aber auch, dass es zwar recht nett von mir war, dir zu erzählen, wie man mit den Spielern umgehen soll und wie man seine Geschichte atmosphärisch darstellen kann, aber eigentlich hast du Probleme damit dir überhaupt eine Geschichte auszudenken...

Nun, wenn dies der Fall ist, dann nimm noch einmal Platz und lese mit Gewinn den nächsten Abschnitt dieses Kapitels.

Nachhilfe im Geschichtenschreiben

So, mein lieber Schüler deine Probleme beginnen also an diesem essentiellen Teil deines Jobs, dann wollen wir doch einmal sehen ob wir dir nicht ein wenig auf die Sprünge helfen können.

Im Grunde genommen ist es ganz einfach, du musst nur mal sehenden Auges durch deine Heimatstadt gehen, ich wette du wirst einen Haufen interessanter Orte finden und schrullige, sowie merkwürdige Personen treffen, die es alle Wert wären einmal die Hauptrolle in einer Geschichte zu spielen. In deiner Geschichte.

Der erste Grundsatz also lautet: Be inspired.

Es ist dabei irrelevant, was dich letzten Endes inspiriert hat, es kann ein Comic sein, ein Film ein Buch oder der verzweifelte Versuch deiner Nachbarin rückwärts einzuparken, du wirst feststellen wir dich auf einmal alles Mögliche, die seltsamsten Dinge zu Geschichten inspirieren.

Wenn du dann letzten Endes alle Zutaten beisammen hast um eine spannende Geschichte zuzubereiten, dann gibt es nur noch ein paar Kleinigkeiten die du bei der weiteren Ausarbeitung beachten solltest und diese werde ich jetzt versuchen dir näher zu bringen.

Beachte die Spieler

Es ist natürlich gut, wenn dir eine schöne Geschichte eingefallen ist, nur solltest du dabei einen wichtigen Aspekt nicht außer Acht lassen: Die Charaktere deiner Spieler. Was nützt es dir eine knifflige Detektivgeschichte erdacht zu haben, wenn deine Spieler nun einmal lieber auf die Pauke hauen und Banken überfallen wollen? Und die Horde ungewaschener Barbaren aus dem Norden passt auch nicht wirklich in deine Hofintrige, oder?

Kurz und Gut: Die Geschichte und die Charaktere der Spieler müssen zueinander passen, die Spieler müssen eine gewisse Motivation haben an deiner Geschichte teilzuhaben und sie nicht links liegen

zu lassen. Schneidere die Geschichte also auf die Charaktere zurecht, damit es Sinn macht.

15 Minuten Ruhm

Wer von uns möchte nicht seine 15 Minuten Ruhm haben? Natürlich jeder, auch deine Spieler. Also sehe in deiner Geschichte vor, dass jeder von ihnen wenigstens einmal eine große Sternstunde erlebt, die leuchtenden Augen deiner Spieler sind der Mühe Lohn.

Ein zweischneidiges Schwert: Das Klischee

In vielen Foren und anderen Texten wirst du lesen, dass es wichtig ist sich von bekannten Klischees zu trennen und das stimmt in gewissem Sinne auch:

Nur wer sich von Klischees trennt schafft wirklich unverwechselbare Situationen, welche, die noch Jahre später in den Köpfen der Spieler weiterleben und zu beliebten Anekdoten auf Cons gehören. Dasselbe gilt natürlich auch für Charaktere die du entwirfst, gib ihnen einen eigenen Anstrich, etwas das Sie aus der Masse herausragen lässt.

Es muss also nicht immer die trostlose Einöde, die verrauchte Kneipe, der unfreundliche Beamte und der inkompetente Telekom-Mitarbeiter sein und genau hier liegt der Knackpunkt: „Nicht immer“ impliziert nämlich ein „aber auch“.

Es bringt dir nichts deine Geschichte mit den skurrilsten Situationen und Personen förmlich zu überfrachten, denn im Vergleich zu was sind sie dann noch außergewöhnlich? Klischees haben also durchaus auch ihre Daseinsberechtigung, sie helfen den Spielern sich in eine Situation einzufinden und können so das Spiel bisweilen einfacher machen.

Wann die Verwendung von Klischees und wann die Durchbrechung derselben letzten Endes angebracht ist, bleibt Gefühlssache und dabei kann ich dir nicht helfen. Experimentiere einfach ein wenig...

Im DORP-Rollenspiel sind Klischees natürlich von essentieller Bedeutung, handelt es sich doch letzten Endes um eine Satire auf das Rollenspiel selbst und so erwächst natürlich ein Großteil des Spielspaßes daraus, die bekannten Rollenspielklischees darzustellen und auf die Spitze zu treiben...

Deine Figuren sind Menschen

Wenn auch nur fiktive, so sind die von dir dargestellten Figuren dennoch Menschen und Menschen haben Sehnsüchte, Wünsche und vor allem Motivationen.

Deine Figuren sollten also immer einen Grund haben für das, was sie tun. Der fiese Schwarzmagier ist bestimmt nicht böse zum Selbstzweck, auch, wenn er in deiner Geschichte so wirken soll, solltest du im Zweifelsfalle, die Motivation für sein Handeln kennen, z.B. wenn deine Spieler es genau wissen wollen.

Nicht zuviel Brüten

Nachdem du also alle deine Impressionen unter Berücksichtigung obiger Vorschläge zu einer Geschichte zusammengestellt hast wirst du vielleicht feststellen, dass deine Geschichte noch einige Lücken hat.

„Was passiert, wenn die Spieler auf die Idee kommen nicht mit dem Kellner zu reden, sondern das Bistro zu zerlegen?“

Zerbreche dir über solche Szenarien nicht zu sehr den Kopf, denn im Endeffekt gibt es immer mindestens eine Situation, die du nicht bedacht hat und Spieler haben ein bemerkenswertes Talent

genau jene Möglichkeit zu finden, hab' also Mut zur Lücke und improvisiere, wenn es sein muss, das ist allemal sinnvoller als sich die Nächte um die Ohren zu schlagen und am Ende doch eine Kleinigkeit übersehen zu haben.

Mit diesem Rüstzeug bist du jetzt also auch in der Lage eine schöne Geschichte zu entwerfen, eines möchte ich jedoch noch anmerken: Bei all den Tipps, die ich hier zum Besten gegeben habe steht natürlich fest, dass auch ich die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen haben und andere Spielleiter vielleicht leicht andere Ansätze verfolgen und nicht in allem mit mir einer Meinung wären. Allerdings herrscht bei den oben genannten Dingen weitestgehend Eintracht, weshalb ich sie als „Starthilfe“ ganz nützlich finde...

Mit der Zeit wirst auch du deinen eigenen Stil entwickeln, falls du dich weiterinformieren möchtest kannst du gerne mal auf www.nerdor.de vorbeischaun; darüber hinaus gibt es sicherlich noch weitere interessante Seiten, aber die alle aufzuzählen würde hier den Rahmen sprengen.

So jetzt wissen also alle Leser dieses Produktes, was ein Spielleiter ist, wobei 95% der Leser jetzt vermutlich aufschreien: „Das wusste ich doch alles schon.“

Ja, warum lest ihr es dann? Das war für absolute Newbies gedacht, aber ich hoffe auch euch einigermaßen unterhalten zu haben und als Entschädigung präsentiere ich zum Abschluss dieses Kapitels noch ein besonderes Bonbon, von dem ich weiß, das so etwas immer gerne gelesen wird und das mit Sicherheit auch euch noch etwas bringt...

Tales of Nerddor

Hier präsentiere ich euch also eine kleine Auswahl an Ideen, aus denen ihr bestimmt eine passende Geschichte zurechtzimmern könnt, um eure Spieler darauf loszulassen.

Anschlag

In vielen Geschichten diverser anderer Rollenspiele gilt es, gerade auf den so genannten Cons, irgendwo einzubrechen und etwas zu manipulieren oder zu stehlen, warum also nicht auch hier?

Das DORP-Rollenspiel, wäre allerdings nicht das DORP-Rollenspiel, wenn das ganze so ablaufen würde wie überall sonst auch, also ändern wir die Spielregeln ein wenig: Die Planungsphase entfällt, meistens nutzen die Spieler diese ohnehin nur, um nach stundenlanger Diskussion zu beschließen, dass es am effektivsten wäre alles in Stücke zu hauen...

Denkbar wäre also zum Beispiel Folgendes:

Ein Trippel Cyberknights, oder auch mehrere, wurde ausgesandt, um in einem Krankenhaus, die Krankenblätter gegen von den Scimietzen präparierte auszutauschen, die besondere bewusstseinsweiternde Botschaften enthalten sollen.

Das Spiel beginnt nun, nachdem ein Cyberknight über das Kabel einer Herzlungenmaschine gestolpert ist und somit das halbe Krankenhaus in Aufruhr versetzt wurde. Jetzt heißt es Abbruch und raus hier, wenn man sich nur beizeiten mit solchen Lappalien wie einem Hausplan aufgehalten hätte...

Unser Haufen tollpatschiger Nerds versucht also fluchtartig den Ort des Verbrechens zu verlassen, wobei sich ihnen auf jeder Etage mutige Patienten entgegenwerfen und natürlich ist das Krankenhaus binnen Sekunden von der Polizei umstellt, während tief in den Eingeweiden dieses Ortes Janitor, der Schreckliche seinen Schraubenschlüssel zur Hand nimmt, er hatte nur auf diese Gelegenheit gewartet...

Verschwinden

Ein befreundeter Dorpling ist verschwunden. Spurlos!

Nun, so was kommt vor, wenn nur seine Eltern nicht solchen Aufruhr veranstaltet hätten, sodass schließlich die Polizei ausgerückt ist und das Zimmer das besagten Dorpling durchsuchte. Dabei fand sie natürlich einige sehr seltsame Dinge: Im Schrank hingen fast nur schwarze T-Shirts und diejenigen, die nicht schwarz waren wurden von Dämonenbildern oder Schriftzügen wie „Nicht alle Rollenspieler sind geistesgestörte Psychopathen... aber ich!“ verziert, des weiteren sind den Herren Beamten auch die Sammlung seltsamer okkultur Bücher und vor allen Dingen diese Rollenspiele nicht geheuer. Hatte das nicht irgendwas mit Satanismus zu tun?

Nach wirklich kurzem Überlegen hat die Polizei ihre Schuldigen gefunden: Den Rest dieses Satanistenpacks, die Spielercharaktere. Die werden schon irgendwas mit dem Verschwinden zu tun haben. Da die folgenden Ermittlungen sehr einseitig ausfallen, bleibt es wohl an den Spielern ihre Unschuld zu beweisen und so machen sie sich an die Arbeit... aber wo anfangen?

Wo könnte er sein? Ist er vielleicht entführt worden? Oder gar ermordet? Und warum ist der UPS-Mitarbeiter auf einmal so glücklich und grinst euch ständig mit wissendem Blick an?

Handelt es sich bei besagtem Mitarbeiter vielleicht sogar um den gefürchteten Packmann (vgl. Kapitel Nemesisse)?

Die OGL

Hierbei handelt es sich um ein absolutes „High-DORP-Mythos-Szenario“, bei dem die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit zerfließen...

Die Charaktere denken sich nichts Böses als einer von ihnen plötzlich Post von einem „alten Bekannten“ bekommt, er öffnet sie nichtsahnend und entdeckt darin nur einen Zettel auf dem in großen roten Buchstaben OGL geschrieben steht.

Während die Charaktere noch rätseln, was es damit auf sich hat, erfahre die Spieler die grausige Wahrheit: Der Spielleiter nimmt die Dorpana-Karten und die W4er vom Tisch und präsentiert stattdessen einen W20! Falls die Regeln bekannt sind wird von nun an nach den D20-Regeln gespielt, falls nicht so kann man sie wie folgt vereinfacht simulieren: Man weist den Attributen und Fähigkeiten wie folgt Zahlen zu: rot = 1, blau = 2, violett = 3, grün = 4, gelb = 5. Für eine Probe legt der Spielleiter eine Schwierigkeit fest und lässt einen W20 würfeln, auf das Ergebnis wird das 4fache des entsprechenden Attributes/der entsprechenden Fertigkeit addiert und vergleicht ob der geworfene Wert unter oder über der festgelegten Schwierigkeit liegt, liegt er drüber war es ein Erfolg, liegt er drunter war es ein Misserfolg.

Sobald die erste Probe geworfen wurde, stellen auch die Charaktere fest, dass etwas nicht stimmt, denn solange sie nach der OGL spielen nehmen ihre Werte mit jeder Probe kontinuierlich ab, das heißt das „erprobte“Attribut/ die „erprobte“ Fertigkeit wird um eine Farbe gesenkt... folglich werden sie nichts dringenderes vor haben als die OGL wieder loszuwerden, aber egal was sie versuchen, sie schaffen es einfach nicht: Wenn sie sie irgendwo liegen lassen, liegt sie plötzlich wieder zu Hause auf dem Schreibtisch, Gleiches gilt, wenn sie sie zerstören...

Sie haben nur eine Wahl: Sie müssen nach Amerika reisen, wo die bösen, bösen Küstenzauberer mithilfe der OGL die Weltherrschaft anstreben und nur diese Wissen wie das von ihnen geschaffene Monster zu bezwingen ist...



Die Nemesis

Seine erste Nacht im DORP-Club war lange vorbei, er hatte sich hochgearbeitet und viele bewunderten seine zügigen Fortschritte in der Meisterung der Muahahas und so war es nur logisch, dass er und sein Tripel ausgewählt wurden um zusammen mit den besten der anderen DORP-Clubs nach Feuerland gegen die Pac-Mans zu ziehen.

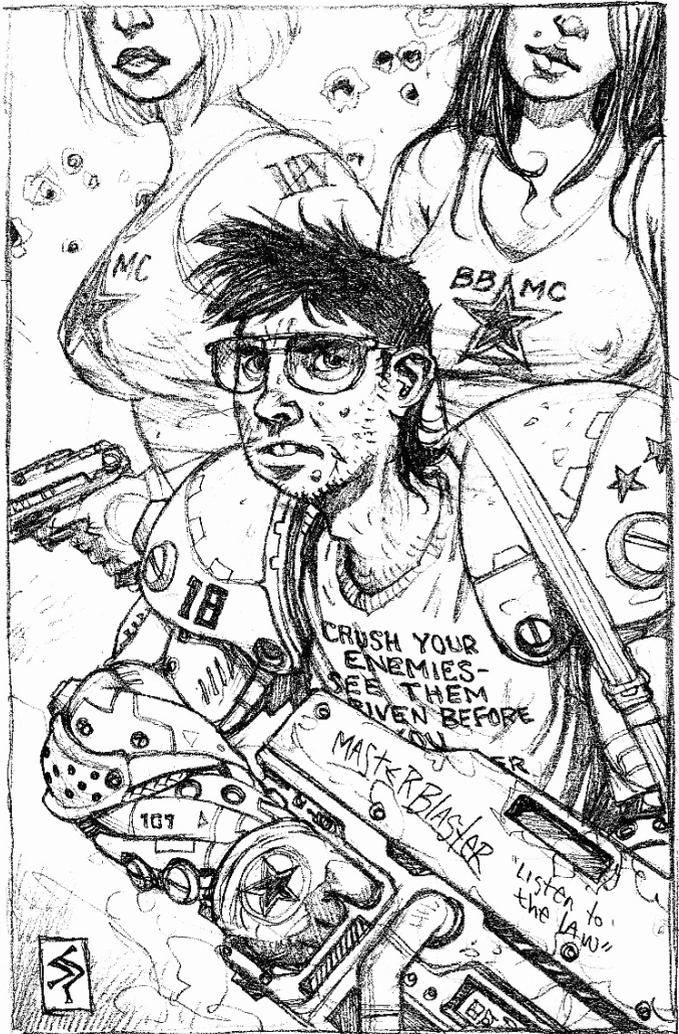
Er pirschte sich, das Gewehr im Anschlag langsam durch den Dschungel, immer Bedacht keine Zweige zu zertreten oder sonst wie Aufmerksamkeit zu erregen. Es war seine Aufgabe das Gebiet zu erkunden und die Bruthöhle der Pac-Mans aufzuspüren, die anderen bereiteten derweil die Sprengsätze vor.

Auf einmal hörte er ein seltsam digital klingendes Piepsen aus dem Unterholz. Mit dem Lauf seines Gewehres schob er ein paar Äste beiseite und erblickte einen Pac-Man in seiner ganzen todbringenden Gestalt! Dieses Exemplar war etwa mannsgroß und musste so ungefähr drei Jahre alt sein, der Pac-Man war noch lange nicht ausgewachsen, denn dann würde er ein modernes Großhaus überragen, so wie der, den sie gestern mit nur unter großen Verlusten stoppen konnten, aber dieser hier war durchaus noch mit einem Gewehr zu erlegen...

Sekundenlang standen sie sich gegenüber, Sekunden die vorkamen wir Stunden. Schließlich grinste er selbstsicher: „Eins weniger von diesen Monstern. Du hast dein letztes Mahl genommen, fahr zur Hölle Smile!“ Mit diesen Worten spannte er den Hahn seines Gewehres, als er plötzlich ein ähnliches Piepsen hörte wie eben... direkt neben ihm!

Langsam drehte er den Kopf nach links und sah einen zweiten mannsgroßen Pac-Man!

„Clevere Biester“, presste er angestrengt heraus und versuchte das Gewehr nach links zu reißen, mit dem Lauf auf den näheren Pac-Man. Doch es war zu spät, beide Pac-Mans preschten mit ungeahnter Präzision und Geschwindigkeit voran. Nur drei Hapen später war nichts mehr von ihm übrig...



Nemesisse

Nerdor bietet dem Nerd schier ungeahnte Möglichkeiten, dies ist das Land, von dem er immer geträumt hat, hier findet er die Erfüllung seines Lebens.

Doch auch in Nerdor gibt es Gefahren! Jenseits des Normalen lauern Wesen, deren Existenz so grotesk ist, dass der menschliche Verstand diese schlicht leugnet und nur die sehenden Augen und der geschärfte Verstand eines Nerds sind sich der Existenz dieser Kreaturen, die von den Nerds Nemesisse genannt werden, bewusst.

So hängt das Wohl der Menschheit von dem Heldenmut eines Haufens verwirrter Rollenspieler ab, wenn eine Nemesis von Nerdor aus versucht in der Normalität Fuß zu fassen. Es gibt sogar ganze DORP-Trupps, deren einzige Aufgabe es ist, Nerdor von den Nemesissen zu befreien und so für die Inanspruchnahme durch den Menschen vorzubereiten.

Doch nicht nur von Nerdor drohen Gefahren auch in der Normalität gibt es genügend, in erster Linie währen hier die Gegenregimenter zu nennen: Verbunde der natürlichen Feinde eines Nerds, der Einfachheit halber spricht der Nerd jedoch auch bei diesen von Nemesissen und so teilt der Nerd die Nemesisse hauptsächlich in zwei Klassen ein: Normale Kreaturen und Diabolische Entitäten. Bei ersterem handelt es sich im Prinzip um wilde Tiere, die sich ihrem Instinkt gemäß verhalten, während letztere von einer boshaften Intelligenz getrieben werden und es vollkommen auf die Menschheit und Nerds allgemein oder Mitglieder der DORP speziell abgesehen haben.

Die folgende Nemesisse sind bisher bekannt und klassifiziert...

Normale Kreaturen

Pac-Man

Viele Nerds verbinden mit der kleinen gelben Scheibe, die sich vergnügt durch einen Haufen Pillen frisst und vor böartigen Geistern flieht, doch ein abtrünnig gewordener Cyberknight nutzte seine

Fähigkeit, um diese Nostalgie auf abartige Art und Weise zu pervertieren...

Er schrieb unter zu Hilfenahme des Muahahas „Kapputen“ ein Programm das diese Kreatur aus den veralteten Spielautomaten in die normale Welt lud und um ein vielfaches vergrößerte! Zusätzlich gab er ihm die Fähigkeit zur Fortpflanzung und schuf so eine ganz neue Rasse!

Der wahnsinnige Cyberknight wurde mittlerweile aufgehalten bevor er weiteren Schaden anrichten konnte, aber die von ihm geschaffenen Pac-Mans leben für Radar und Satelliten unsichtbar auf den Feuerinseln, es ist jedoch nur ein Frage der Zeit bis diese äußerst gefräßigen Wesen die Feuerinseln kahl gefressen haben und godzillagroße Pac-Mans über die zivilisierte Welt herfallen, wenn sie nicht rechtzeitig aufgehalten werden...

Offen bleibt jedoch die Frage, wer den Cyberknight zu seiner Tat verleitet hat...

OGL

Das OGL ist eine derart hirntote Lebensform, dass sie beinahe schon nicht mehr als solche zu bezeichnen ist. Sie ernährt sich wie ein Schwamm von ihren Besitzern, mergelt sie aus und überlässt sie schließlich ihrem Schicksal!

Dennoch scheinen diejenigen, denen eine OGL in die Finger fällt seltsamerweise an ihr zu hängen, mancherorts wird sie gar als „Schatzzz“ bezeichnet! Einzig tapfere DORP-Mitglieder können dem Drang eine OGL zu besitzen widerstehen und sich an die Zerstörung derselben geben, hierzu muss man sie in der Zentrale der Küstenzauberer selbst zerstören!

Bei der OGL handelt es sich um eine Laborzüchtung der Küstenzauberer, die mit ihrer Hilfe die Übernahme des Rollenspiels und der ganzen normalen und nerdischen Welt planen, ob ihnen dies gelingt wird die Zeit zeigen.

Die magischen Hasen des Oster

In Nerdor lebte einst tatsächlich eine Rasse von Osterhasen! Haben sich unsere Eltern in unserer

Kindheit nicht auch immer gewundert, wenn wir mehr Eier gefunden haben als sie eigentlich versteckt hatten?

Doch vor einigen Jahren vollzog sich eine finstere Verwandlung der Osterhasen. Kurz nach Erscheinen des Computerspiels Diablo II nannten sie sich nicht mehr Osterhasen, sondern magische Hasen des Oster. Die genauen Hintergründe sind im Moment noch Gegenstand berühmter Tierforscher der Cyberknights, denn die Wesen versteckten nicht mehr Eier, sondern die Rollenspiel-, Bücher-, oder Filmsammlungen der Nerds!

Es ist also große Vorsicht geboten, wenn man hört, dass sich ein Rudel „niedlicher Hasen mit kleinen Körbchen auf dem Rücken“ in der Nähe befindet.

Gentleman Rapist

*Suddenly I heard a taping,
as if someone gently raping...*
- sehr frei nach Edgar Allan Poe

Eine der bizarren Kreaturen Nerdors ist der Gentleman Rapist, der in dieser Seinsebene als ordentlich, aber unauffällig gekleideter, etwas schüchterner Mann unschätzbaren Alters erscheint.

Er überfällt meist junge und gutaussehende Frauen, um über sie herzufallen. Dabei ist er jedoch stets peinlich bemüht, seine Opfer nicht zu verletzen oder überhaupt zu schädigen. Beschwert sich die Frau etwa über die zu engen Fesseln, wird der Gentleman Rapist diese sofort unter zahlreichen Entschuldigungen lockern, versucht das Opfer die Flucht, so wird er murmeln, das alles sei nur ein Versehen gewesen, er hätte es nicht so gemeint und bleibt mit traurigem Blick zurück. In den wenigen Fällen, da ihm eine Frau gestattet hat, bis zur eigentlichen Vergewaltigung vorzudringen, soll er sich als schüchterner und wenig aufregender Liebhaber erwiesen haben.

Trotz aller Bemühungen der DORP ist es bisher nicht gelungen, diesen gefährlichen Verbrecher dingfest zu machen.



Janitor, der Schreckliche

Tief in den Eingeweiden eines Krankenhauses ruht er, Janitor. Finster brühtet er über Unterlagen, schläft den halben Tag und wandert ansonsten ziellos umher. Doch wenn ein Nerd in seine Nähe kommt, greift er zu seinem vollen Repertoire an gefährlichen Gegenständen, vermeintlichen Unfällen und tückischen Objekten wie Fahrstühlen und Betonmischern.

Er wird den Nerd jagen, versuchen, ihn in die Enge zu treiben und letztlich zu schweißtreibenden, sinnlosen und todbringenden Arbeiten zwingen ... ein Schicksal, das niemand verdient hat.

Und auch wer den unheiligen Wänden des Hauses entkommt, ist noch nicht dem Einfluss dieser finsternen Wesenheit entkommen, denn eine fahrende Höllenmaschine, „Demondeo“ geheißen, steht ihm zur Verfügung. Ein Konstrukt aus blankem Stahl und

purem Hass, das nur dazu dient, Nerds einzuholen und niederzuzwingen...

Packmann, das Böse von der UPS

Nerds kaufen gerne. Nerds kaufen vor allem gerne Bücher. Aber Bücher sind schwer. Darum bestellen sie sie im Internet.

Und die bemitleidenswerten Mitarbeiter der Post sind es dann, die genau darunter zu leiden haben. Doch einer hat Rache geschworen, bitterste Rache. Sein Name ist Packmann, er ist das pure Böse von der UPS.

Sinister fahndet er in den Verwaltungscomputern der deutschen Post nach potentiellen Nerds und wenn er fündig wurde, rückt er aus, ihrem Leben ein Ende zu machen.

In einer gnadenlosen Mordserie zieht er durch Deutschland, doch bisher hat das BKA keinen Hinweis auf seine wahre Identität ... vielleicht ist dies ja ein Fall für die DORP?

Diabolische Entitäten

Die Antiregimenter

So wie es die drei Regimenter gibt es auch die Antiregimenter, mit diesen Begriffen werden von den Nerds Menschen zusammengefasst, die als natürliche Feinde klassifiziert werden, folgende Antiregimenter wurden bisher ausgemacht:

Die VeryCoolPeople

In diesem Regiment sind die bekanntesten Feinde der Nerds zusammengefasst: Menschen, die einfach nur schrecklich cool sind oder sein wollen. Hierunter fällt der Kapitän der Schulmannschaft genauso wie der reichen Schnösel, für den nichts wichtiger ist als der nächste Termin in seinem Schönheitssalon.

Die VeryCoolPeople zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich dumme Späße auf Kosten der Nerds machen und dabei in etwa so intelligent sind wie eine Scheibe Toastbrot, sie versuchen des öfteren die Nerds auszunutzen und diese die Arbeit für sich machen

zu lassen, was gerade den Frauen unter ihnen auch seltsamerweise immer wieder gelingt.

Was die meisten Nerds aber wirklich mit tiefer Verachtung erfüllt, ist dass den VeryCoolPeople scheinbar alles gelingt: ihnen fliegen Geld, teure Autos und Häuser geradezu wie gebratene Tauben in den Mund, obwohl die Lorbeeren der Arbeit meistens einem Nerd zu verdanken sind.

Viele Nerds können es nicht erwarten, dass dieser Menschenschlag endlich vom Antlitz der Welt getilgt wird. Das Triumvirat hat direkte Gewaltanwendung allerdings untersagt, da es sich auch bei den VeryCoolPeople um Menschen handle, die nicht vernichtet, sondern bekehrt werden müssen. Wenn man allerdings angegriffen wird darf man entsprechend reagieren.

HeyJos

Ey, was, Aldä, was geht? – Ey, jo, korrekt, bin hier krass am abhängen. Echt krass.

Da gibt es solche, die kleiden sich bizarr, reden eine Sprache, die keiner versteht, hören eine grausige Musik und sie machen nicht den Eindruck, als würde aus ihnen jemals etwas werden. Aber sie sind trotzdem keine Nerds, sie stehen außerhalb des Einflusses Nerdors. Das verstört Nerds, die auf diese HeyJos treffen, weil sie absolut nicht verstehen, was in diesen Typen eigentlich vorgeht. Umgekehrt scheinen Nerds, ihr Auftreten, ihre Kleidung, und überhaupt alles an ihnen die HeyJos aus unerfindlichen Gründen zu amüsieren.

Es wird vermutet, dass die HeyJos unter dem Einfluss einer anderen Welt stehen, die für die Nerds ebenso unerreichbar ist wie Nerdor für die HeyJos, bewiesen wurde diese These jedoch nicht.

Ob die HeyJos eine Bedrohung oder den Anfang einer Invasion darstellen, konnte bisher nicht geklärt werden. Auch der Code ihrer Sprache bleibt weiterhin ein Buch mit sieben Siegeln und ob die HeyJos einfach nur dumm sind oder einen komplexen Gedankenschild verwenden ist ebenso unbekannt. Die DORP empfiehlt bis zur Klärung dieser Sachverhalte vorsichtiges Amusement.

Die Freaks

Die Freaks sind eine Gruppe von gefährlichen verrückten Terroristen, die vor allem im Raum Berlin tätig sind, aber auch schon rund um den Globus gesichtet wurden. Über ihre Ziele ist nichts bekannt, allerdings scheinen sie über beachtliche übernatürliche Kräfte zu verfügen. Die Freaks im einzelnen sind bekannt als:

Rico: Wahrscheinlich der verrückte Kopf der Bande. Stets in einen dunklen Ledermantel mit Sonnenbrille gekleidet, scheint es sein besonderes Talent zu sein, Computer und technische Gerätschaften zu manipulieren. Er verleitet die Gruppe öfter zu wahnwitzigen Überfällen auf Forschungseinrichtungen, Industrieanlagen und unbescholtene Bürger.

Bierbichler: Wahrscheinlich der größtenwahnsinnige Kopf der Bande, ein böstiger und verdorbener Okkultist in der Verkleidung eines einfachen Studenten. Mit seiner unglaublichen Macht, Feuer zu beschwören und mit Dämonen zu reden legt er sich meist grundlos mit verschiedenen Sekten und Verbrecherkartellen der Stadt an, was stets schrecklich eskaliert.

Crow: Wahrscheinlich der superreiche Kopf der Bande, der für sie Aufträge aus der Punk- und Okkultszene besorgt, die die Truppe dann skrupellos ausführt. Mit einer teuflischen Gesichtsbemalung unterstreicht er seine abgrundtief böse Seele, die schon lange Satan gehört.

Trekkie: Wahrscheinlich der geniale Kopf der Bande plant und baut er stets neue Höllenmaschinen, die er seinen Gehilfen in die Hand gibt, damit

sie Unheil, Wahnsinn und Pest (ja, Pest) über ihre Mitmenschen bringen. Sein grotesk dicker Körper und sein falsches Grinsen können nicht über sein wahres Ich hinwegtäuschen.

Grausame Beispiele dessen, was passiert, wenn echte Nerds ohne die weise Anleitung der DORP Macht erlangen und schließlich Amok laufen, ist bei Begegnungen mit diesem Quartett des Bösen äußerste Vorsicht geboten – kaum einer hat je eine Begegnung mit diesen Unholden überlebt.

Das Antitriumvirat der Nemesisse

Vielen eröffnet Nerdor seine Weisheit, jedoch wissen nicht alle, auch mit ihr umzugehen.

Drei von jenen, die es nicht wussten, sind als Antitriumvirat der Nemesisse bekannt. Ihnen wurden tiefe Einblicke in das Dasein als Nerd und Rollenspieler vermittelt, doch sie zogen zur Gänze falsche Schlüsse daraus. In einem krankhaften Streben, alle Rollenspieler der Welt zu vereinen, erschufen sie ein enges Korsett von Verhaltensregeln und Beschränkungen, versuchen jeden Nerd dort einzugliedern. Doch in ihrem fatalen Irrstreben erkennen sie nicht die schreckliche Konsequenz: sie berauben den Nerd seiner geistigen Freiheit und seiner Fantasie, so dass er letztlich auch nicht mehr als ein hirntoter Sklave in ihrer Armee des Bösen ist.

Sie umschleichen alle gängigen Cons und ködern Arglose mit scheinbar verlockenden Runden, wo sie ihnen dann ihre verfälschten Lehren darbieten. Und folgst du einmal diesem dunklen Pfad, auf ewig wird die dunkle Seite beherrschen dein Geschick...

Rebellion der Backwaren

Ein Abenteuer für D&D - Das Rollenspiel

Nur echt mit 52 Zähnen.

- Werbespruch für Leibnitz Butterkekse

Disclaimer

„Ach, Zombies!

- Simpsons „Syndication... is there anything they can't do?“

Nach mehrmaligen Lesen kamen wir zum dem Schluss, dass dieses Abenteuer einfach zu gut für halbverrottetes, totes Fleisch ist. Es ist folglich strengstens untersagt den folgenden Plot mit Zombies umzusetzen. Wer dies dennoch tut muss mit rechtlichen Schritten seitens der Autoren dieses Spieles rechnen. Wirklich!

Vier unschuldige Nerds sitzen im Auto, auf dem Weg zur lang ersehnten Con. Der Kofferraum ist mit Schlafsäcken, Taschen und Regelwerken voll gestopft. Aufgrund der ungünstigen Sitzplatzverteilung die Dicken sitzen rechts, die Dünnen links hat der Wagen eine nicht unerhebliche Schlagseite. Und sie haben sich verfahren. Schon vor Stunden.

„Ich kenne den Weg hat er gesagt“, grummelte der Fahrer zum Beifahrer, welcher sich sichtlich eingeschüchtert in seinem Sitz zu verstecken versucht, aber schließlich seinen Mut wiederfindet und patzig entgegnet: „Du bist ja von Anfang an eine ganz andere Strecke gefahren!“

Wenn Blicke töten könnten, würde der Beifahrer jetzt sterben. Zu seinem Leidwesen können sie es aber nicht und er muss sich das nun folgende Geschimpfe anhören: „Von Anfang an eine andere Strecke? Sag mir wann ich von der Beschreibung ‘Auf die A1 und bleib da bis ich was anderes sage’ abgewichen bin? Ich sag's dir: Gar nicht! Ich fuhr auf die A1! Ich blieb auf der A1! Ich fuhr ab, als es hieß ‘fahr ab’! Und jetzt fahre ich schon seit zwei Stunden durch diesen praiosverlassenen Wald! Vor einer Stunde hat es angefangen zu regnen und ich kann mich des

Eindrucks nicht erwehren, dass wir kurz vor einer Sintflut stehen! *Dammit*, gib wenigstens zu, dass du Scheiße...“

Hier wird der Fahrer in seiner Hasstirade jäh durch ein *pflonk* unterbrochen. Direkt im Anschluss blockiert der linke Vorderreifen. Der Fahrer gibt sein Bestes, aber mit dieser Schlagseite hätte auch ein Michael Schumacher den Wagen nicht auf der Straße halten können.

Der Wagen rollt seitwärts den Abhang herunter und wird schließlich von einem Baum gebremst. Stöhnend kriecht der Fahrer durch sein zerborstenes Seitenfenster aus dem Wagen und traut seinen Augen kaum: „Ein französisches Baguette? Mir ist ein französisches Baguette ins Rad gesprungen? Bin ich hier in einem schlechten Abenteuer oder was? Was für ein tolles Finale für einen tollen Tag!“

Doch es soll noch schlimmer kommen, denn es ist schon ein erbärmlicher Tod, wenn das Letzte, was man hört das angriffslustige Knurren einer Horde Käsebrötchen ist, die mit mörderischer Geschwindigkeit aus dem Unterholz hervorspreschen...

Einleitung

„Ich dachte das DORP-Rollenspiel sei eine Satire auf die gesamte Rollenspielszene und all die Gestalten die sie bevölkern. Wie zum Geier passt da ein Abenteuer über mörderische Teigwaren ins Konzept?“ höre ich schon so Manchen rufen. Aber die Erklärung ist ganz einfach: Ja, dies hier ist eine Satire-Rollenspiel. Ja, eine Satire auf Rollenspiele und ihre Spieler. Kleine Gegenfrage: Wie viele schlechte Horrorfilme kennst du? Ich wette eine ganze Menge.

Also widmet sich unsere Satire auf Rollenspieler diesmal ihrer Kenntnis in B-Movie Horrorfilmen.

Und wir haben uns wirklich eine Menge vorgeknöpft. Wer alle findet, darf stolz auf sich sein... oder erschrocken über den eigenen fragwürdigen Filmgeschmack.

Wie wir auf die bekloppte Idee gekommen sind Kekse als Monster zu nehmen? Weil Tomaten schon da waren, Zombies langweilig sind und es eine verdammte lange Nacht war, an deren Ende dieses Abenteuer stand.

Ach ja: Wer auf so was wie „atmosphärefördernde Mittel“ steht, der sollte sich vielleicht die Soundtracks zu diversen miesen Horrorstreifen besorgen und ausnahmsweise mal alle möglichen Arten von Gebäck kredenzen.

Nun heißt es die Spieler ins Abenteuer zu bringen, was wir uns hier ganz furchtbar einfach machen, indem wir einfach die kleine Einleitungsgeschichte kopieren: Die Charaktere sind auf dem Weg zur *Dracon in Monschau* in der Eifel und haben sich zwischen *Lammersdorf* und *Mulartshütte* hoffnungslos verfahren. Sie kurven gerade bei strömenden Regen durch den Wald und werden von einem französischen Baguette angegriffen. Der Wagen kommt von der Straße ab.

Dies ist ein idealer Einstieg für ein Con-Abenteuer, da es die Spieler gleich in zwei Dingen vor vollendete Tatsachen stellt: Die Charaktere kennen sich bereits andernfalls würden sie wohl kaum gemeinsam auf einen Con fahren und sie sind gleich zu Beginn in eine ziemliche Stresssituation geraten. Das Abenteuer ist also bemüht, direkt in Fahrt zu kommen und auf ein langes Vorspiel zu verzichten. Wer es in

eine Kampagne einbetten will, muss natürlich einige kleine Änderungen vornehmen, aber wer eine DORP-Kampagne spielt, dem ist sowieso nicht mehr zu helfen. Genauso wenig wie den Autoren dieses Spiels.

Doch kommen wir wieder zum Abenteuer. Die Charaktere werden natürlich nicht direkt von einer Horde Käsebrötchen massakriert.

Dafür finden sie nach wenigen Schritten den Wagen mit den bedauernswerten Nerds aus der Einleitungsgeschichte. Den Charakteren offenbart sich ein Bild des Grauens: Aus dem aufgesprungenen Kofferraum sind Regelwerke und Quellenbücher heraus geflogen und auf dem vom Regen durchtränkten Waldboden gelandet, auf ewig unbenutzbar! Um die Situation etwas zu verschärfen, darf der SL durchaus auch die Lieblingssysteme der Spieler/Charaktere und/oder besonders limitierte Auflagen erwähnen.

Sobald sich der erste Schock gelegt hat, ist es an der Zeit, das Augenmerk seiner Rasselbande auf die Insassen des verunglückten Wagens zu lenken. Denen ist es nämlich nicht minder übel ergangen wie ihren Regelwerken.

Der dürre Fahrer liegt wenige Meter entfernt mit dem Gesicht nach unten im Schlamm, seine Kleidung zerfetzt, er selbst übersät mit Blutergüssen.

Der zweite überschlanke Nerd hatte ebenfalls versucht aus dem Fahrerfenster zu klettern, wurde dabei jedoch überrascht und hängt nun blutig geschlagen mit dem Oberkörper außerhalb des Wagens, sein Handy in der Hand. Die Übrigen haben bereits beim Unfall das Zeitliche gesegnet.

In diesem Durcheinander erblickt einer der Charaktere einen schmalen



Pfad, der sich durch die Bäume schlängelt und was ein malerischer Blitz, der die Szenerie für einen Augenblick erleuchtet, offenbart zu einem kleinen Waldhaus führt...

Wenn der SL, also du, seine Sache gut macht, meinen die Spieler jetzt noch im vollkommen falschen Spiel, nämlich einem guten Horrorspiel, zu sein. Aber das wird sich schon bald ändern...

An dieser Stelle höre ich schon die ersten Klagen: Was ist wenn sie das Auto nicht verlassen? Was ist wenn sie mit dem Handy Hilfe rufen?

Nun, wenn mich der schlechte Horrorfilm der Woche, „Wrong Turn“ eines gelehrt hat, dann dass Menschen, die in eine solche Situation kommen, nicht einmal daran denken Handys zu benutzen. Falls genau deine Spieler aber so clever sind und genau dies versuchen, kannst du es natürlich auf die billige Art und Weise machen und dich einfach mit einem Funkloch aus der Affäre ziehen oder du lässt dir etwas Kreativeres einfallen. Lange Gesichter gibt es zum Beispiel, wenn unter 112 die Hilfe mit einem „Wie oft wollt ihr denn noch anrufen? Ihr findet das wohl witzig.“ verweigert wird. Wer es realistisch mag, der kann auch einfach den belgischen Notruf ans Telefon gehen lassen, dieser verkündet dann lapidar, er sei nicht zuständig und legt wieder auf. Keine Erfindung von mir, sondern schon vorgekommen. Es lebe das Dreiländereck!

Falls die Spieler das Auto nicht verlassen wollen, sollte man ihnen zu bedenken geben, dass sie gerade einen Unfall hatten und eher mehr als weniger auf dem Dach liegen. Falls das nicht zieht, hat eben einer der vier Opfer unserer Einleitungsgeschichte überlebt und schleppt sich mit letzter Kraft zu den Charakteren, um diese um Hilfe zu bitten.

Letzten Endes sollte es nicht allzu schwierig sein, die Charaktere in den Abenteuereinstieg zu bugsieren und ehe sie es sich versehen, betreten sie den schmalen Pfad und gelangen in die schrecklich einsam gelegene Bäckerei im Wald.

Die schrecklich einsam gelegene Bäckerei ist keine alte, gruselige und verfallene Hütte, sondern ein Bau

aus der Mitte der 90er, den ein betrunkenener Manager der Leo-Bäckereikette, welche den Teigwarenmarkt Aachen beherrscht, in Auftrag gegeben hatte. Bevor man das Unglück erkennen konnte, war das gute Stück dann auch schon gebaut.

Die Charaktere finden hier also eine ganz normale Bäckerei vor. Das große Schaufenster ist mit einem comichaften, gelben Löwen bemalt, der erfolgreich verhindert, dass man von draußen nach drinnen oder von drinnen nach draußen schauen kann.

Ein mittelgroßer Verkaufsraum, mit einer beleuchteten Theke, welche diverse leckere Backwaren feilbietet: Ein paar Kirschteilchen, Käsebrötchen und einige ganz normale Brötchen. Viel ist es freilich nicht mehr, schließlich ist die Bäckerei bereits geschlossen und das Personal hat das meiste ausgeräumt. So auch die Regale hinter der Theke, die tagsüber die unterschiedlichsten Brotsorten beinhalten.

Ebenso befindet sich hinter der Theke eine Tür, die vermutlich in die Backstube führt.

Wenn die Charaktere genauer hinsehen, bemerken sie an einer Pinnwand neben dem Eingang, umringt von diversen Aushängen für besonders tolle Angebote, auch einen Zeitungsartikel. Aus diesem geht hervor, dass diese Bäckerei auf einem alten keltischen Kultplatz errichtet wurde. Außerdem wollten einige okkulte Spinner den Bau verhindern und hatten sich zu diesem Zwecke gemeinsam mit ebenso abgedrehten Greenpeace-Ökoterroristen an die Bäume gekettet. Als die angerückten Baufahrzeuge sich davon aber nicht beeindrucken ließen, sah man ganz schnell ein, dass es sich wohl um eine blöde Idee handelte und suchte lieber das Weite.

Wenn die Spieler jetzt immer noch glauben in etwas drin zu stecken, das auch nur noch annähernd so etwas wie ein gutes Horrorabenteuer werden könnte, sind sie selber schuld. Aber es kommt natürlich noch schlimmer...

Just, wenn alle sich in der Bäckerei befinden, sie den Zeitungsartikel gefunden, gelesen und unter Kopfschütteln zur Kenntnis genommen haben, werden sich folgende hochdramatische Szenen abspielen:

Die Tür schlägt zu und eines dieser heimtückischen französischen Baguette blockiert sie von außen derart, dass die Spieler sie nicht mehr öffnen können ähnlich dem berühmten „Besen vor der Tür“, nur mit einem Tage altem, steinhartem Stangenbrot. Alle bis auf einen Charakter können beobachten, wie selbiger von sich schnell fortbewegenden Geschossen im gesamten Brustbereich getroffen wird, worauf sich dort riesige, rote Flecken bilden. Ein letztes Geschoss trifft ihn schließlich im Gesicht. Ein ekelhafter Anblick. Dann sackt er zusammen.

Dem betreffenden Spieler sollte dagegen beschrieben werden, wie er von mehreren harten Objekten getroffen wird, die ihn kaum noch atmen lassen. Bis ihm ein Treffer im Gesicht vollkommen die Sinne raubt.

Natürlich handelt es sich hierbei nicht um Pistolenschüsse, Messer oder etwas ähnlich Fieses, sondern um Kirschteilchen. Und die roten Flecken rühren nicht von Blut, sondern von deren leckerer Füllung. Aber dem geeigneten SL sei eine recht blumige Beschreibung durchaus nicht verwehrt...

In der Folge gibt es mehrere mögliche Reaktion seitens der Spieler. In aller Regel dürfte es eine mit Neugier vermengte Überraschung sein, die nun ihr Handeln bestimmt. In diesem Fall werden sie den vermeintlich Toten wohl näher untersuchen und dabei feststellen, dass seine Kleidung zwar unrettbar, er selber aber noch quicklebendig ist. Dies ist dann auch ein guter Zeitpunkt, diesen Charakter wieder aus seinen Träumen erwachen zu lassen. Kaum ist er wieder einigermaßen auf dem Damm man wundert sich noch, was hier eigentlich geschieht sind aus der Backstube einige verdächtige Geräusche zu hören: Man hört Dinge auf den Boden fallen, ein seltsames Pochen und dergleichen Horrorklassiker mehr. Alles sollte am Besten so präsentiert werden, dass es die Neugier der Spieler weiter schürt...

Eine andere häufige Reaktion auf einen augenscheinlich toten Kameraden ist eine gewisse Panik. Sie schreien, sie toben, sie versuchen zu fliehen. Aber die Tür wird von dem bösartigsten Stangenbrot, das die Spieler je gesehen haben, fest verschlossen gehalten.

Sofern die Spieler wirklich verzweifelt sind, werden sie mit Sicherheit versuchen das Fenster zu zerstören. Der Augenblick, in dem sie dagegen springen oder die Kasse in das Fenster schleudern, wäre der richtige, um sie darüber in Kenntnis zu setzen, dass es sich hierbei nicht um ein Glas-, sondern um ein Plexiglasfenster handelt.

Es sei denn, jemand hat sich das Fenster vorher bereits angeschaut wir spielen schließlich fair. Egal. Also, was mit erhöhter Geschwindigkeit dagegen prallt, wird zurückgeworfen und richtet zumindest am Fenster keinen Schaden an. Na ja, die scharfkantige Kasse hinterlässt vielleicht ein paar Kratzer. In dieser Verzweiflung kann man das Opfer der Kirchteilchen auch wieder wach werden lassen. Genug Krach dürfte wohl herrschen. Stöhnend erhebt er sich und torkelt falls nicht näher untersucht immer noch blutbesudelt und unbeholfen durch den Verkaufsraum und direkt auf die Anderen zu. Ähnlichkeiten zu einem Zombie sind sicherlich rein zufällig und nicht beabsichtigt...

Letzten Endes läuft es für die Charaktere darauf hinaus, dass die Bäckerei durch die Vordertüre und Fenster nicht zu verlassen ist. Aber vielleicht gibt es ja eine Hintertüre?

Wir sehen also, alle Wege führen in die Backstube. Was aber erwartet unsere Schäflein dort?

Die Backstube Des Grauens

Sobald die Charaktere die Tür zur Backstube geöffnet haben, können sie einer Vorhut der Armee der Finsternis entgegen blicken. Dicht an dicht drängen sich blutdürstige Teigwaren. In der Hauptsache Käsebrötchen und Stangenbrote, die sich offensichtlich kaum im Zaum halten können und den Spielern lieber jetzt als gleich an den Hals fallen.

Aber irgendetwas hält sie zurück. Im Hintergrund ist der Bäcker zu sehen, der kopfüber in der eingeschalteten Rührmaschine hängt. Ein genauere Blick ist nicht zu empfehlen. Plötzlich tut sich zwischen ihnen eine Gasse auf und eine Schwarzwälder Kirschtorte schwebt auf die Charaktere zu.

Zwei der Tortenschichten öffnen und schließen sich wie ein groteskes Maul und tatsächlich ist eine Stimme zu vernehmen: „Jahrhundertlang habt ihr



uns gequält, uns gebacken, geknetet, sogar gefressen. Jahrhundertlang haben wir uns nicht beschwert, nicht aufbegehrt. Doch dies ist nun vorbei, der Tag unserer Rache ist nahe und euer Ende ist gekommen!

Alternativ kann der SL hier auch anderen polemischen Unsinn frei nach Wahl einsetzen.

Unmittelbar nachdem die Torte ihre Worte gesprochen hat, gehen die Teigwaren zum Angriff über.

Wie die einzelnen Backwaren kämpfen, ist dem Anhang zu entnehmen und eine Beschreibung dessen würde hier zu weit führen. Konzentrieren wir uns hier also darauf, was die Charaktere unternehmen können. Grundsätzlich haben sie alles zur Verfügung, was man in einer Backstube finden kann außer vielleicht der Rührmaschine: Wasser, den Brotschieber, die Kasse, Besen, Eimer etc. Zusätzlich natürlich alles, was ihnen in die Hände fallen könnte, weil der SL es cool findet...

Meine Gruppe hat sich hauptsächlich mit dem Brotschieber und Wasser, welches Teigwaren gar nicht gut bekommt, geholfen und zusätzlich versucht, jeden Angreifer, der sich zu sehr ihrem Mund näherte, einfach aufzuessen.

Hinterher haben sie die Bäckerei angezündet. Soweit muss man natürlich nicht gehen, kann man aber. Im Endeffekt sollte es darauf hinauslaufen, dass die Charaktere siegreich aus diesem kleinen Scharmützel herauskommen. Zu diesem Zweck brechen wir im Grundregelwerk aus dramatischen Gründen, mit einer Regel im Grundregelwerk damit die Charaktere diesen Kampf nicht automatisch verlieren. Würfelt einfach auf Ungeschicklichkeit + Zappeln oder zieht eine Karte und seht was passiert.

Sobald die siegreichen Helden knietief in den Überresten ihrer Feinde waten, gibt die Schwarzwälderkirchtorte noch ein paar letzte Worte von sich: „Ihr meint ihr habt gesiegt, doch dies war erst der Anfang. Wir sind nicht mehr aufzuhalten.“

Vielleicht hast du auch eine Gruppe von Feiglingen, die sich nur zur Hintertür durchschlägt und dann, verfolgt vom Feinde, in den Wald flüchtet. Das ist natürlich Pech. Dieser Fall trat bei den Testspielen auch nie auf, falls es bei dir dennoch so sein sollte verlassen deine Spieler zumindest vorerst die Pfade dieses Szenarios und müssen zusehen, wie sie, von einem scheinbar übermächtigen Gegner gejagt, mit heiler Haut wieder aus der Sache herauskommen...

Dies war das erste Scharmützel mit dem Feind und natürlich nur der Auftakt unseres spannenden und explosiven (ja, explosiv!) Abenteuers. Denn die Worte der Schwarzwälder Kirschtorte waren keine hohlen Phrasen, sondern durchaus ernst zu nehmen.

Das schrecklichste aller Backwaren, der Brain-Cookie, von dem die Spieler zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht einmal etwas ahnen, hat die Bäckerei bereits lange vor dem Eintreffen der Charaktere Richtung Aachen verlassen. Da die Helden dieser Geschichte nun einmal die Charaktere sind und folglich nur diese ihn in seinem Plan die Menschheit zu vernichten aufhalten können, sollten wir vielleicht dafür sorgen, dass auch sie ihren Weg nach Aachen finden... nur wie? Mit Gewalt!

Die Charaktere waren nicht die einzigen, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Nähe der schrecklich einsam gelegenen Bäckerei im Wald aufhielten. Auch ein Sondereinsatzkommando der Bäckerinnung, die Breadbusters, welche speziell für das Auffinden und Vernichten korrumpierter Teigwaren ausgebildet sind, befindet sich in der Nähe. Mithilfe ihrer Ausrüstung können sie den glorreichen Sieg der Charaktere aus der Ferne beiwohnen und kommen zu dem Schluss, dass sie deren Hilfe gut gebrauchen könnten.

Sobald die siegreichen Helden also die Bäckerei verlassen, preschen drei große, schwarze Vans durch das Unterholz auf sie zu. Ehe sie wissen wie ihnen geschieht, steigen einige der Elitebäcker aus und greifen sich die Armen. Sollte einer oder mehrere von ihnen auf die Idee kommen Widerstand zu leisten, so wird er ohne Zweifel den Kürzeren ziehen... Da es sich hier nicht um Gebäck, sondern um Menschen noch dazu besonders ausgebildete handelt, greift natürlich

die alte „Nerds verlieren immer -Regel wieder. Wenige Augenblicke später befinden sie sich im hinteren Teil eines der Vans, zusammen mit drei Elitebäckern. Zwei von ihnen tragen die Uniform eines niedrigen Ranges: rote Shirts (hähä!). Der letzte trägt ein blaues und ist auch deutlich kräftiger, als der von zuviel Kuchen dick gewordene Rest. Dieser richtet schließlich das Wort an die verdutzten Rollenspieler: „Wir sind die Breadbusters. Speziell ausgebildet auf das Suchen und Vernichten mörderischen Backwerkes. Wir haben euch beobachtet. Beeindruckend. Wir haben beschlossen, dass ihr uns helfen könnt. Fragen?“

Ich denke doch einmal jede Menge ... im Folgenden eine kleine Liste der *frequently asked questions*, eine FAQ also, inklusive Antworten und kleinen Anmerkungen des Autors...

fragen...

Frage: „Wer zur Hölle seid ihr?“

Antwort: „Wir sind die Breadbusters. Speziell ausgebildet für das Suchen und Vernichten mörderischen Backwerkes.“

Anmerkung: Wird wohl stimmen.

Frage: „Was wollt ihr von uns?“

Antwort: „Wir haben euch beobachtet. Beeindruckend. Wir haben beschlossen, dass ihr uns helfen könnt.“

Anmerkung: blablabla...

Frage: „Habt ihr auch Namen?“

Antwort: „Der Fahrer heißt Herr Becker. Der Beifahrer heißt Herr Becker. Die beiden Herren hier sind Herr Becker und Herr Becker.“

Anmerkung: DAS kann ja wohl nicht stimmen... oder doch?

Frage: „Und sie heißen, lassen sie mich raten, Herr Becker?“

Antwort: „Nein, mein Name ist Kaufmann.“

Anmerkung: Was sagt man dazu...

Frage: „Machen sie so etwas hier öfter?“

Antwort: „Wir sind eine kampferprobte Truppe. Wir haben bereits unzählige Einsätze hinter uns.“

Anmerkung: Klar. Man liest doch täglich in der Zeitung wie heldenhafte Bäcker ein paar tollwütige Kekse in die Schranken weisen. Dies hier ist ihr sage und schreibe zweiter Einsatz.

Frage: „Wissen sie, was hier passiert ist?“

Antwort: „Die Breadbusters interessieren sich nicht für Details. Wir töten ... Gebäck.“

Anmerkung: no comment.

Frage: „Wer kann uns erklären, was hier geschehen ist?“

Antwort: „Der Oberbäcker.“

Anschlußfrage: „Wer ist der Oberbäcker?“

Antwort: „Herr Bäcker.“

Anschlußfrage: „Wo finden wir ihn?“

Antwort: „Dort wo wir jetzt hinfahren.“

Anschlußfrage: „Wo fahren wir denn hin?“

Antwort: „Ins Hauptquartier.“

Anmerkung: Dem Kerl muss man offensichtlich alles aus der Nase ziehen...

Natürlich könnten die Spieler auch auf ganz andere Fragen kommen, dann muss der SL wohl ein wenig improvisieren. Die gelisteten Fragen kommen allerdings so oder in ähnlicher Art höchstwahrscheinlich vor.

Wir befinden uns nun also auf dem Weg in das Hauptquartier der Breadbusters, sind wir doch einmal gespannt, was uns dort erwartet...

Das Hauptquartier

Nach wenigen Minuten erreichen die Vans die Stadt Aachen, was die Spieler aber aufgrund der verdunkelten Scheiben nicht bemerken. Dennoch sei bereits einmal darauf hingewiesen, dass in Aachen völliger Frieden herrscht. Keine Amok laufenden Backwaren, keine verzweifelte Menschen, keine brennenden Gebäuden. Alles liegt in Frieden. Dem Brain-Cookie ist es noch nicht gelungen eine wirklich schlagkräftige Armee aufzustellen und auch seine Geheimwaffe ist noch nicht bereit.

Bald kommen die Vans zum stehen. Offensichtlich ist man an seinem Ziel angelangt ... ohne, dass die Charaktere wissen, wo genau dieses nun ist. Einzig bemerken sie, dass es gegen Ende der Fahrt zunehmend nach Himbeermarmelade riecht.

Die Parkhalle, in der die Vans anhalten, wird durch starke Neonleuchten in ein grellweißes Licht getaucht, an das sich die Augen der Charaktere erst gewöhnen müssen. Dazu wird ihnen allerdings kaum die Gelegenheit gelassen. Bäckermeister Kaufmann und seine Beckerschergen treiben sie stetig voran, durch die Halle, durch einen langen, sterilen Gang mit vielen Türen und in den Besprechungsraum, wo sie von Oberbäcker Bäcker bereits erwartet werden. In der ganzen Anlage ist es außerdem unerträglich heiß.

Sowohl der Himbeergeruch als auch die Hitze sind in der ganzen Anlage mehr als nur bemerkbar, der anfangs angenehme Geruch wird schon bald lästig und treibt die Charaktere letztlich fast in den Wahnsinn. Auch die Hitze bereitet den Charakteren höchstes Unbehagen und auch den anwesenden NSCs stehen die Schweißperlen auf der Stirn. Sollten die Charaktere einen NSC auf die Hitze oder den Geruch ansprechen bekommen sie eine Antwort wie: „Das ist ganz normal. Wer so etwas nicht verträgt soll auch nicht Bäcker werden.“

Jetzt fühlen sich die Charaktere etwas minderwertig, aber nicht wirklich geholfen...

Der Besprechungsraum ist ebenso steril wie alles andere und erstrahlt in demselben grellen Licht. Er ist so groß wie ein durchschnittlicher Klassenraum und ähnelt einem solchen auch sonst sehr: Genau an der gegenüberliegenden Seite der Eingangstür befindet sich ein Pult, auf dem ein kleiner Projektor steht, der Bilder auf eine entsprechende an der Wand befestigte Folie projizieren kann. Der Hauptteil des Raumes wird von Tischen und Stühlen ausgemacht. Auf letzteren nehmen auch die Charaktere platz.

Der Oberbäcker ist eine kleine, untersetzte Gestalt in einem klassischen Bäckergewand. Sein Haupthaar ist nur noch sehr spärlich und es drängt sich einem die Frage auf, in wessen Frühstücksbrötchen wohl die restlichen gelandet sind. Das Auffälligste an ihm

sind aber seine extrem monotone Stimme und sein glasiger, ins Leere gehender Blick. Schließlich setzt er zu seiner Rede an, die der SL natürlich verändern darf. Es kommt nur darauf an, dass alle wichtigen Informationen enthalten sind:

„Guten Abend meine Herren, wie sie sicher alle bereits mitbekommen haben, ist der Ernstfall eingetreten. Aber so schnell wie die Rebellion der Backwaren begonnen hat, können wir sie auch beenden. Doch zunächst einmal möchte ich unsere Gäste begrüßen.

Die Breadbusters haben mir bereits berichtet, welche außergewöhnliche Leistungen Sie erbracht haben und dass Sie sich bereit erklärt haben, uns zu helfen. Dies ist wirklich sehr tapfer. Wie dem auch sei, jetzt ist es für Sie ohnehin zu spät, um auszusteigen. Aber Sie werden sehen, dass es von nun an sehr einfach werden wird.

Wir haben herausgefunden, dass die Backwaren in der schrecklich einsam gelegenen Bäckerei im Wald, den Teig aus der Rührmaschine, in welcher sie den Kopf des armen Bäckers pürierten, nutzten, um daraus einen Brain-Cookie zu backen. Dieser funktioniert nun als zentrale Steuerungseinheit für alle revoltierenden Backwaren. Ferner hat unsere Bothan-Spionage Einheit herausgefunden, wie dieser aussieht und wo er sich befindet.“

Mit diesen Worten drückt der Oberbäcker einen Knopf auf dem Projektor. Auf die Projektionsfolie wird das Bild eines blasphemischen, aufgedunsenen Butterkekses geworfen, dessen Oberfläche von unausprechlichen Tentakeln übersät ist, die förmlich aus der Projektion hinauszugreifen scheinen. Der Oberbäcker fährt indessen fort:

„Der Brain-Cookie ist etwa mannsgroß und die Tentakel, die sie sehen sind jeweils etwa 5 m lang. Erschrecken Sie jetzt bitte nicht, denn unsere Techniker haben, zusammen mit dem zwergischen Waffenschmied Dorin, eine Waffe entwickelt, die diesem Monstrum den Garaus machen wird: der *Teilchenbeschleuniger*.“

Wieder drückt er auf den Projektor. Diesmal ist ein Gerät zu sehen, welches Ähnlichkeiten zu einer Panzerfaust nicht von sich weisen kann. Es ist dabei allerdings deutlich breiter und dafür allerdings ein gutes Stück kürzer. Nach vorne läuft es spitz zu,

bis auf eine etwa faustgroße Öffnung. Oben und an der rechten Seite befinden sich Haltegriffe. Der Knopf zum Abfeuern dieser Waffe, befindet sich vor der oberen Halterung netterweise ist er mit „Fire“ beschriftet. Der Vortrag geht weiter:

„Der Teilchenbeschleuniger arbeitet nach einem so einfachen wie effektivem Konzept:

Er beschleunigt den natürlichen Verfall der Backwaren. Diejenigen, die in seinen Strahl geraten, werden also alt, schimmeln und sterben letzten Endes. Für alles andere, was sie treffen könnten, ist diese Waffe vollkommen harmlos.

Nun müssen Sie nur noch wissen, wo sich der Brain-Cookie befindet. Er hat sich in einer alten Lagerhalle außerhalb der Stadt verschanzt und eine Menge Backwaren zur Verteidigung um sich geschart, die ihn verteidigen sollen. Mit den Teilchenbeschleunigern sollte es aber kein Problem sein, sich den Weg freizuschießen. Der genaue Standort wurde den Fahrern bereits mitgeteilt. Gehen Sie nun, bevor der Brain-Cookie sämtliches Gebäck von Aachen zu unheiligem Leben erweckt hat. Ihre Waffen erhalten Sie bei den Wagen. Fragen beantworte ich keine. Die Zeit drängt. Weggetreten.“

Nach diesen Worten erheben sich die Breadbusters und nötigen die Spielercharaktere es ihnen gleichzutun wenn es sein muss auch mit sanfter Gewalt. An den Wagen erhalten sie die überraschend leichten Teilchenbeschleuniger, welche ihnen von den Technikern überreicht werden, die denselben glasigen Ausdruck wie der Oberbäcker haben. Einem der Spieler, am besten dem mit der höchsten Farbe in Detailblick, fällt am Nacken eines Technikers auch breites Pflaster auf. Ein kleines Detail, das der SL einstreuen, es aber nicht zu sehr in den Mittelpunkt rücken sollte.

Kaum setzen diese sich in Bewegung werden die Spieler wohl in eine gewisse „Wo sind wir hier nur reingeraten“-Stimmung verfallen.

Dabei haben sie noch nicht die leiseste Vorstellung davon, was wirklich geschehen ist. Mal ehrlich: Eine verlassene Lagerhalle außerhalb der Stadt ist doch kein würdiger Aufenthaltsort für einen wahnsinnigen Keks mit Welteroberungsplänen und es erscheint doch

bei näherer Betrachtung recht unwahrscheinlich, dass er dort darauf wartet, von einer handvoll Rollenspieler mit ihren Teilchenbeschleunigern über den Haufen geschossen zu werden. Was also ist wirklich geschehen?

Der Brain-Cookie hat sich an dem Ort verschanzt an dem man ihn als letztes vermuten würde: Im Hauptquartier der Breadbusters. Um zu erklären wie ihm dies gelungen ist, muss wohl etwas weiter ausgeholt werden.

Der Bäcker, dessen Hirn maßgeblich an der Geburt des Brain-Cookies beteiligt war, war ein Schläfer der Breadbusters, der in Zeiten höchster Not aktiviert werden könnte. Somit wusste er unterbewusst auch, wo sich deren Hauptquartier befindet, da er sich im Fall aller Fälle dort einfinden sollte. Dummerweise verfügt der Brain-Cookie über all das Wissen des Bäckers, dessen Hirn ihm das Leben schenkte.

Nun ist ein tentakelbewehrter Butterkeks von menschlicher Größe nicht gerade unauffällig und dürfte einige Probleme haben sich heimlich in das Hauptquartier der Breadbusters zu schleichen. Dies gelang ihm nur mit Hilfe seiner psionischen Fähigkeiten. Wenn es ihm nämlich gelingt, eines seiner Tentakel in das Genick eines Menschen zu schlagen, kann er diesen fortan kontrollieren. Sein erster willenloser Sklave wurde der arme Bäckerlehrling, der kurz nach der Geburt des Brain-Cookies erschien, um die Brötchen auszufahren. Der Brain-Cookie zwang ihn das Bäckerauto auszuladen und begab sich in den hinteren Teil des Lastwagens.

Er belauerte das Hauptquartier der Breadbusters und trug gleichzeitig einer handvoll Backwaren auf, irgendwo in Aachen für Unruhe zu sorgen. Als die militärischen Eingreiftruppe der Breadbusters ausrückte, um diese zu vernichten, ließ er sich von dem Bäckerlehrling in das ungeschützte Hauptquartier fahren. Es dauerte nicht lange und er hatte alle Gehilfen, Techniker und auch den Oberbäcker unter seiner Kontrolle. Er selbst „wohnt“ momentan in dessen Zimmer, geschützt von seiner Elitetruppe: den Aachener Printen.

Die Techniker der Breadbusters hat er angewiesen unter dem Hauptquartier einen gigantischen Backofen

zu errichten, in welchem zur Zeit seine Geheimwaffe heranreift: ein gewaltiger Lebkuchenmann. Deshalb ist es auch so heiß.

Die Breadbusters und die Charaktere befinden sich also gerade auf dem völlig falschen Weg, wenn sie den Brain-Cookie erlegen wollen. Doch was noch viel schlimmer ist: Er hat sie dorthin geschickt. Das wird er sicher nicht ohne Grund getan haben. Der Brain-Cookie hat vor einen Hinterhalt zu legen und sich so aller, die ihn noch gefährden könnten, auf einen Schlag zu beseitigen. Die Charaktere befinden sich also in höchster Gefahr!

Mit dem Hinterhalt beginnt er auch relativ zügig und sobald die Vans das Stadtgebiet Aachens verlassen haben, beginnt die erste Angriffswelle, die zum Leidwesen der Spieler auch sehr erfolgreich verläuft. Wieder sind es französische Stangenbrote, welche die fahrenden Boliden zu Fall bringen werden. Zu Dutzenden stürzen sie sich auf die Vans, blockieren die Reifen und rauben den Fahrern die Sicht. Während zwei der Wagen so zur Kollision gebracht werden und in einem spektakulären Feuerball explodieren (was die wohl alles geladen hatten?), haben die Spieler mehr Glück. Zwar werden auch sie angegriffen und schon bald verliert der Fahrer die Kontrolle über den Wagen von der Explosion allerdings bekommen sie nur einen lauten Knall mit, während ihr Van gegen die Leitplanke kracht, alle Insassen einmal durchschüttelt und letztendlich zum Stillstand kommt.

Nachdem die Charaktere ihre Knochen wieder sortiert haben, werden sie feststellen, dass alle Insassen den Unfall offensichtlich ohne große Schäden überstanden haben, zumindest alle außer Fahrer und Beifahrer, die von den Stangenbroten wie von Speeren aufgespießt wurden. Ferner können sie beobachten, wie die anderen beiden Vans völlig ausbrennen, ohne die Hoffnung haben zu können, dass auch nur ein Breadbuster dies überleben könnte. Es ist an der Zeit für ein wenig Niedergeschlagenheit. Wenn die Charaktere nicht in eine solche verfallen sollten, dann tun es die beiden niedrigrangigen Bäcker. Sie fangen an lautstark mit ihrem Schicksal zu hadern und geben

ständig den Satz „Wir sind doch nur die Bäcker“ von sich. Wenn die Spieler sich dazu berufen fühlen, dann können sie jetzt natürlich eine aufbauende Rede halten und die beiden so motivieren die Aktion bis zum bitteren Ende durchzuziehen. Falls dem nicht der Fall ist, springt Kaufmann in die Bresche: „Männer! Ich weiß, dass dies hier unsere dunkelste Stunde ist. Aber das Wohl der ganzen Menschheit lastet auf unseren Schultern. Wir sind die letzte Verteidigungslinie und es darf ihnen nicht gelingen, diese zu überschreiten. Sollen alle unsere Freunde umsonst gestorben sein? An die Waffen Männer. Wir müssen einem Keks in den Arsch treten!“

Mit einem gemaulten „Ja, Harald...“ greifen die beiden wieder zu ihren Teilchenbeschleunigern und es kann weiter gehen.

In der Ferne ist bereits die Lagerhalle zu erkennen. Es erfordert wohl einen Fußmarsch von circa einer Stunde bis man dort ankommt. Natürlich wird unser Eingreiftrupp immer wieder von diversem Gebäck frei nach Wahl des SLs attackiert. Lasse deine Spieler in diesem Abschnitt ruhig die Helden spielen und mit ihren Teilchenbeschleunigern ein Gebäck nach dem anderen in die ewigen Jagdgründe schicken.

Beschreibe ihnen, wie sie einer Armee gleich Richtung Lagerhalle vorrücken und wie sie trotz aller Gegenwehr letztlich dort ankommen.

Dennoch bleiben sie nicht ohne Opfer, die beiden rot tragenden Bäcker dürfen ruhig ins Gras beißen. Doch das große Entsetzen packt unsere Helden erst, wenn sie die Lagerhalle erreicht haben: Sie ist leer. Kein Brain-Cookie weit und breit. Sie wurden reingelegt! Aber warum? Planlosigkeit macht sich breit? War das die falsche Lagerhalle? Wohl kaum, dafür war die Gegenwehr viel zu heftig. Lass deine Spieler ruhig ein wenig wild spekulieren, falls dabei etwas wirklich Cooles rumkommt, dann spring auf den Zug auf und mach das. Wenn nicht, nimmt das Abenteuer folgenden Verlauf:

Kaufmann wird sich, nach einer Weile wilder und planloser Spekulationen, zurück in das Hauptquartier begeben wollen und bittet die Charaktere ihn zu begleiten, da man nicht weiß, wo sich noch ein hinterlistiges Gebäck versteckt hält und man in der Gruppe einfach sicherer reist. Man schlägt sich also

durch die Büsche zurück zur Straße, um dieser in Richtung Aachen zu folgen. Die Helden werden zwar noch vereinzelt attackiert, aber nichts, dessen sie nicht Herr werden würden.

Falls du den Vorschlag ins Hauptquartier zurückzukehren nicht einem NSC überlassen willst kannst du auch dem Charakter mit der höchsten Farbe auf Detailblick eine kleine Vision schicken: Er sieht noch einmal den glasigen Blick aller Techniker und Bäcker im Hauptquartier, hört deren monotone Stimme und sieht das oben erwähnte Pflaster. Wieder dürfte es zu einigen Spekulationen kommen und recht wahrscheinlich ist eine davon sogar goldrichtig...

Wieder bei den Vans angelangt geschieht das Unfassbare: Ein Stangenbrot löst sich aus dem Radkasten eines Vans und durchbohrt Kaufmanns Seite bevor man es ausschalten kann.

Kaufmann sackt zusammen und bleibt blutend auf dem Asphalt liegen. Es ist nun an der Zeit einige letzte Worte an den Sterbenden zu richten, der wiederum seine letzte Luft darauf verwendet, die Charakteren noch einmal die Wichtigkeit ihrer Mission zu verdeutlichen.

Die Spieler sollten daran denken, ihn nach dem genauen Ort des Hauptquartiers zu fragen, denn wir erinnern uns sie wissen nicht, wo es liegt. Falls sie Kaufmann danach fragen, bekommen sie seine wirklich letzten Worte zu hören: „Zen.. Zen.. Zen... *röchel*“

Das hilft ihnen jetzt natürlich nicht wirklich weiter, es sei denn du hast einen Aachener in deiner Gruppe. Der wird den Himbeergeruch im Hauptquartier und die Silbe „Zen“ richtig kombinieren können: Das Hauptquartier befindet sich in der Nähe der Niederlassung von Zentis.

Alle Gruppen, denen dieses Glück nicht vergönnt ist, haben noch die Möglichkeit die richtige Stelle zu finden, indem sie Kaufmann einfach durchsuchen und dabei einen Zentis-Fruchtriegel finden. Falls sie diese Gelegenheit nicht ergreifen und auch dir nichts Besseres mehr einfällt, dann lass sie einfach mal Richtung Aachen ziehen. Sie werden den richtigen Ort schon finden. Vertrau mir.

Finale

Die Spieler erreichen Aachen in der Stolberger Straße, ganz in der Nähe von Mercedes, Real und meinem bescheidenen Wohnsitz. Der Firmensitz von Zentis ist von hier nur ein paar Minuten entfernt.

Kaum kommen sie dort an, beginnt ein kleines Erdbeben die Umgebung zu erschüttern. Nichts Gefährliches, aber durchaus des Bemerkens würdig. Nachdem sie ein, zwei Mal um das Anwesen herumgeschlichen sind, wird das Beben immer stärker, der Asphalt bekommt Risse und schließlich bricht der gewaltige Lebkuchenmann hervor! Sagte ich nicht Gruppen, die nicht von selbst herausfinden, wo sie hin müssen, es schon noch rechtzeitig mitbekommen? Bei seiner Geburt verwüstet der Lebkuchenmann den halben Straßenzug und offenbart, dass sich das Hauptquartier der Breadbusters unter dem Firmensitz von Zentis befindet. Dank dem Lebkuchenmann könnten die Charaktere dort einfach runterklettern, wenn er sie nicht meterweit durch die Luft geschleudert hätte. Die Charaktere sind also arg lädiert. Durch den Aufprall und aus dramaturgischen Gründen funktioniert nur noch ein Teilchenbeschleuniger. Und unsere Helden müssen an einem 20m großen Lebkuchenmann vorbei, um endlich dem Brain-Cookie gegenüberzutreten zu können.

Sieht nicht so aus, als wäre heute ihr Glückstag.

Der Kampf mit dem Lebkuchenmann ist natürlich eine sehr flexible Sache und es ist mir nicht möglich, hier alle Ideen, die deine Spieler haben abzuschöpfen. Es ist denkbar, einen Bus zu kappern und dem Monstrum damit in die Beine zu fahren, was ihn zu Fall bringen würde. Oder aber ein paar Charaktere lenken seine Aufmerksamkeit auf sich und ein anderer beschießt ihn solange mit dem Teilchenbeschleuniger bis die Struktur des Lebkuchenmannes zusammenbricht.

Es gibt Dutzende von Möglichkeiten und deine Spieler werden mit Sicherheit eine davon entdecken. Lass sie das Biest in einem harten und vor allem witzigen Kampf zerlegen.

Nun sind schließlich nur noch der Brain-Cookie und seine Bodyguards übrig. Die Charaktere klettern also in das Hauptquartier hinab und werden dort vermutlich alle Türen abklappen, die sie bei ihrem ersten Besuch dort gesehen haben. Was sich hinter ihnen befindet unterliegt alleine der Kreativität des SL.

Hinter einer Türe befindet sich dann tatsächlich „der Feind“, dessen Beschützer die Aachener Printen auch keine Zeit verlieren und die Charaktere brutal zusammenschießen. Natürlich wurden die



Charaktere nicht erschossen. Aber sie liegen nun, scheinbar hilflos, dem Brain-Cookie zu Füßen, der mit seinen Tentakeln auch prompt einen der Charaktere übernimmt, hochhebt und durch ihn zu den anderen spricht:

„Ihr, die ihr selbst unter den Menschen zu den Geringsten gehört, habt doch nicht im Ernst geglaubt mich aufhalten zu können. Ich habe bald genug Energie gesammelt, um die Kontrolle über jeden einzelnen Keks, jeden letzten Krümel in Aachen zu übernehmen und bald darauf werde ich der Herrscher aller Backwaren dieser Welt sein! Die letzte Stunde der Menschheit hat endlich geschlagen...“

Natürlich wird sich dieser typische Oberschurkenmonolog noch lange, lange hinziehen während sich die übernommenen Techniker den Charakteren in der Absicht nähern, diesen auf Geheiß des Meisters endgültig das Lebenslicht auszupusten. Doch wenn der Brain-Cookie sich schon aufplustert wie ein Bond-Schurke soll er auch ebenso sterben: Der funktionierende Teilchenbeschleuniger liegt fast in greifbarer Nähe einer der Charaktere. Während sich die willenlosen Sklaven des Brain-Cookies nähern, dieser selber immer weiter Blödsinn redet, kriecht der Charakter also zu dem Teilchenbeschleuniger. Natürlich erreicht er ihn rechtzeitig, richtet ihn auf

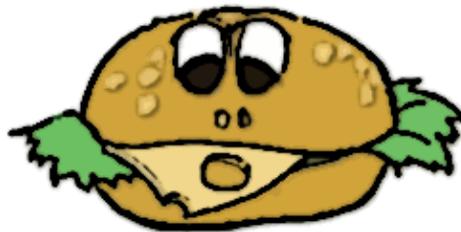
den Brain-Cookie und schickt die Wurzel allen Übels endgültig in die Hölle, wobei dieser nicht einfach schimmelt und vergeht, sondern den Spielern in einer Explosion aus Teig, Tentakeln und grünem Schleim um die Ohren fliegt. Es ist vollbracht! In der Ferne hört man bereits die Feuerwehrensirenen.

Bald wird unseren Helden also auch Hilfe zuteil werden. Die einstigen Sklaven des Brain-Cookies haben im Übrigen ihren eigenen Willen wiedergewonnen.

Abschluss

Nach ein paar Wochen Krankenhausaufenthalt sollten die Charaktere wieder auf dem Damm sein. Zum Ende sollte der SL seinen Spielern noch folgende Szene schildern: Der Straßenzug, der bei eurer Weltrettung in Mitleidenschaft gezogen wurde ist fast wieder aufgebaut, gerade werden die letzten Tentakel auf einen Müllwagen geladen und sollen abtransportiert werden. Doch was ist das? Einer der Tentakel scheint sich zu bewegen? Er kriecht einer Schlange gleich in die Fahrerkabine, schlingt sich um den Hals des Fahrers und sticht diesem in den Nacken!

Mal im Ernst: Horrorfilme enden doch immer so, oder?



Anhang

An den SL

Es sollte klar geworden sein, dass dieses Abenteuer nicht so ganz ernst genommen werden will, oder? Es handelt sich hier um eine Quintessenz des Horrortrashes. Es wurden so viele schlechte Horrorfilme verwurst, wie es nur geht.

Konsumiere vor dem Spielen am besten noch einmal alle, die du kennst und lerne, bevor du loslegst, noch ein paar neue kennen. Es stellt sich aber die Frage, was diese Filme neben der billigen Ausstattung und der miesen Schauspieler eigentlich wirklich schlecht macht.

Nämlich, dass eine nicht unerhebliche Zahl von ihnen sich dabei selber auch noch Ernst nimmt. Es ist schwer aber: Mach dir das zunutze! Leite dieses Abenteuer genauso.

Ohne selbstironische Zwischentöne. Bierernst. Je ernster du die Situation schilderst, desto grotesker und komischer wird sie wirken. Deine Spieler werden es dir danken.

Die NSCs

Es gibt natürlich nicht viele menschliche NSCs in diesem Abenteuer. Diejenigen, die dennoch eine kurze Rolle spielen, seien hier kurz beschrieben.

Harald Kaufmann

Der ranghöchste Breadbuster im Feldeinsatz ist ein kräftig gebauter Mann mittleren Alters. Er hat kurzes, grauschwarzes Haar und einen Dreitagebart. Er erhebt seine Stimme nur wenn nötig, die entweder ruhig und beherrscht oder laut und emotional klingt, sich aber niemals zwischen diesen Extremen einfindet.

Er verhält sich am Anfang streng militärisch und ist so schwer einzuschätzen. Mit zunehmenden Abenteuer ist ihm jedoch mehr und mehr anzumerken, dass er seinen Job sehr wichtig nimmt und alles in seiner Macht stehende tun wird, um die Menschheit vor den scheußlichen Backwaren zu beschützen.

Die Bäcker Becker

Kaufmanns ständige Begleiter. Beide sind von dicker, gemütlicher Gestalt. Normalerweise keine Figuren, die man eines zweiten Blickes würdigen würde. Sie gehen ihrem Beruf eher lustlos nach, maulen ständig über die Situation, nehmen diese dann aber doch so, wie sie ist und verrichten ihre Arbeit.

Lieblingszitat: „Wir sind doch nur die Bäcker...“

Oberbäcker Bäcker

Für alle, die keine Lust haben seine Beschreibung aus dem Fließtext zu herauszusuchen:

Der Oberbäcker ist eine kleine, untersetzte Gestalt in einem klassischen Bäckergewand. Sein Haupthaar ist nur noch sehr spärlich und es drängt sich einem die Frage auf, in wessen Frühstücksbrötchen wohl die restlichen gelandet sind. Das Auffälligste an ihm sind aber seine extrem monotone Stimme und sein glasiger, ins Leere gehender Blick.

Der glasige Blick und die monotonen Stimme rühren natürlich von der Kontrolle durch den Brain-Cookie her.

Die Backwaren

Hierbei handelt es sich nur um eine knappe Auswahl des möglichen und um die, welche ich namentlich in dem Abenteuer genannt habe.

Der SL ist natürlich eingeladen, gerne mehr zu erfinden.

Der Brain-Cookie

Der Brain-Cookie ist ein menschengroßer, tentakelbewehrter, aufgequollener Butterkeks.

Seine unzähligen Tentakel haben eine Länge von drei bis fünf Meter. Jeder Mensch, dem er eines davon in den Nacken schlagen kann, ist fortan sein willenloser Sklave. Alle revoltierenden Backwaren werden von ihm kontrolliert: Zerstört man ihn, zerstört man sie alle.

Dem SL sei geraten sofern bekannt möglichst viele lovecraft'sche Adjektive zu verwenden, wann immer er auf den Brain-Cookie zu sprechen kommt.

Die Aachener Printen

Sie sind die Eliteeinheit des Brain-Cookies und seine persönliche Leibwache. Sie können mit der Geschwindigkeit von Pistolenschüssen durch die Luft fliegen und so verheerenden Schaden anrichten.

Die Schwarzwälder Kirschtorte

Sie kann, im Gegensatz zu allen anderen Backwaren, selbstständig sprechen. Im Kampf ist sie ein sehr gefährlicher Gegner, da sie gebacken wurde, um einem Autodieb zur Flucht aus dem Gefängnis verhelfen. In ihrem Inneren befinden sich also mehrere Feilen, die sie ausfährt und sich dann blitzschnell um die eigene Achse dreht.

Kirschteilchen

Kirschteilchen fliegen reine Selbstmordattentate. Sobald sie auf ihr Ziel aufschlagen, zerplatzen sie. Für den Getroffenen hat das kaum Auswirkungen, außer, dass seine Kleidung schmutzig ist. Sicherlich die dämlichsten Truppen im Dienste des Feindes.

Käsebrötchen

Sie kämpfen ähnlich wie Aachener Printen, da sie aber nicht deren Geschwindigkeit erreichen, prügeln sie ihrer Opfer langsam zu Tode.

Französische Stangenbrote

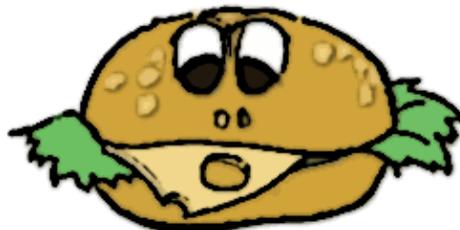
Werden vom Feind in erster Linie eingesetzt, um Autos von der Straße abzubringen oder Türen zu versperren. Im direkten Kampf bewegen sie sich wie von einem 80er-Jahre Film-Ninja als Katana geführt. Also Pseudo-Martial-Arts.

Brötchen

Brötchen sind eigentlich harmlose Gegner: Sie versuchen ihre Opfer mit dem Schlitz auf ihrer Oberseite zu erwürgen. Dabei bewegen sie sich so dermaßen langsam, dass der Angegriffene sich auf der Flucht schon beide Beine brechen müsste, damit sie dabei Erfolg haben könnten.

Das Merkwürdigste an ihnen ist aber Folgendes: Immer wenn der Angegriffene sich umdreht, findet er hinter sich vier von ihnen ganz egal wohin er geflohen ist oder wo er sich versteckt hat.

Richtig gefährlich allerdings werden sie, wenn sie ein Graubrot als „Reittier“ erhalten, dann sind sie pfeilschnell. Die Nacht der reitenden Brötchen ist dann angebrochen!



Appendix I – Empfohlene Quellen

Harry: „Morning Lucy. What’s going on?“

Lucy: „Thanks to Jade, Jarett decided not to kill himself, and he’s changed his will, leaving the towers to Jade instead of Emerald . . . and Emerald found out about it and now she’s trying to seduce Chet to give her the new will so that she can destroy it . . . and Montana’s planning to kill Jarett at midnight so the towers will belong to Emerald and Montana, but I think she’s going to double-cross him and he doesn’t know it yet. Poor Chet.“

Harry: „What’s going on HERE?“

Lucy: „Agent Cooper’s with Dr. Jacoby in the conference room.“

-Twin Peaks

Natürlich sollen auch ein paar weiterführende Quellen in diesem Werk Erwähnung finden – jedoch sei direkt darauf hingewiesen, dass dies nur eine sehr kleine Auswahl unzähliger Quellen darstellt.

Fight Club sei gleich einmal unsere erste große Empfehlung. Der Roman von Chuck Palahniuk sowie seine Verfilmung von David Fincher, mit Brad Pitt und Edward Norton, behandeln zwar keine Nerds als solche, aber die großen Parallelen der DORP-Clubs zu den Fight Clubs machen diesen Film zu einer sehr sinnvollen Quelle.

Die Knights of the Dinner Table sind lustige Cartoons zum Thema Rollenspiel, kein Wunder, dass da auch viel auf Stereotypen und Klischees herumgeritten wird und viel Spott auf den Schultern der Nerds ausgetragen wird. Das Ganze gibt es in Form diverser Printmedien sowie einiger Flash-Kurzfilme im Internet.

Dork Tower von John Kovalic schlägt in die gleiche Kerbe, existiert aber, im Gegensatz zu den Knights of the Dinner Table mittlerweile auch auf Deutsch (wobei das Original jedoch vorzuziehen ist). Noch mehr wird hier pauschal das Thema „ein Nerd sein“ behandelt und humoristisch aufbereitet – ein Muss, für jeden!

Die beiden Zeichentrickserien von Matt Groening, **The Simpsons** sowie **Futurama**, sollte man auch auf keinen Fall verpassen. Die Simpsons demonstrieren einen typischen Ort, in dem der Einfluss Nerdors bereits riesige Ausmaße angenommen hat und zeigen, wie abstrus man doch innerhalb selbstgeschaffener Grenzen der Logik Geschichten erzählen kann. Futurama hingegen ist generell bereits nerdiger, Fry ist ein klasse Spinner und Gastauftritte von Gary Gyax und einiger seiner Kreationen lassen hier keine Frage nach dem Nutzen offen.

Auf filmischer Seite ist auf jeden Fall noch die mittlerweile sechsteilige **New Jersey-Trilogie** (!) von Regisseur Kevin Smith zu nennen, im Einzelnen **Clerks, Mallrats, Chasing Amy, Dogma, Jay and Silent Bob Strike Back** und **Clerks 2** geheißten.

Gerade diese beiden Charaktere, Jay und Silent Bob, sind Musterbeispiele für diverse Regimenter. Wenn sie in Mallrats versuchen, die Bühne der TV-Show Truth or Date zu sabotieren, dann sind sie erstklassige Cyberknights, ihre Rettungsaktion für die beiden eigentlichen Protagonisten des Filmes ist sogar noch besser.

In Clerks hingegen ist Silent Bob eine klare Scimietze, wenn er zum Schluss gegenüber Dante nur einen – ohne den Kontext vollkommen sinnlos erscheinenden - Satz fallen lässt und so den Plot auflöst. Weiterhin sind Dante, Randall, Brodie, TS und wie sie alle heißen fast durchweg exzellente Nerds, die man einfach gesehen haben muss, und in dem Metathron aus Dogma zeigt sich sogar einmal ein Michalskielit im Film...

Aber auch die beiden **Waynes World**-Filme sind erstklassige Quellen für das DORP-RPG. Wayne und Garth sind absolute Spinner, ihre Gang, die sie ständig begleitet, gleicht den Dorplingen zweier DORP-Ones. Die enthaltenen Charaktere sind zudem absolut schräg und in beiden Filmen obsiegt jeweils der schiere Blödsinn der Charaktere über die an sich überlegenen Antagonisten. Und wenn Garth bei einem Konzert weggeschubst wird und er den Kerl kurz darauf mit einem ebenso ominösen wie selbstgebauten Elektroschockapparat erlegt, dann ist auch er ein archetypischer Cyberknight, wie er im Buche steht...

Appendix II

Aus dem Munde der Entwickler

Was man so beim Rollenspielschreiben alles redet...

Thomas: Und das hier wollen wir als Blob nehmen

... oh, jetzt hast du es kaputt gemacht!

Marcel: Hat doch gar nicht lange gedauert, was?

Marcel: Und dann?

Thomas: Dann haben sie das Spielziel erreicht!

Marcel: Moment ... wenn sie die Charaktererschaffung fertig haben, haben sie ihr Ziel erreicht?

Unser Spiel hat 'n Haken...

Matthias: Aber warum schreibst du einen Nachruf?

Willste uns umbringen?

Marcel: Ja, für all das, was ihr mir über die Jahre angetan habt!

Matthias: Och, wie lieb, du hast uns nicht vergessen...

Thomas: Und wir werden bis Weihnachten mit diesem Spiel fertig, so wahr ich hier stehe!

Marcel: Du sitzt.

Darauf:

Thomas: *schmeißt „Amazing Grace“ in den MP3-Player, intoniert* Wir werden fertig, so wahr...

Marcel: *bricht lachend auf dem Boden zusammen*

Marcel: *tippt* „Um sie zu verstehen, muss man“

löscht „muss man“

schreibt „muss man“

löscht „muss“

schreibt „muss“

löscht „...ss man“

schreibt „...ss man“

Thomas: Lass mich das mal zusammenfassen: Wir haben hier sieben Zeilen Text. Sechs davon sind das Thema, eine die Überleitung. Da das Thema, zu dem du überleitest, aber nicht zu dem Thema deiner sechs Zeilen passt, löschst du diese lieber um deine geliebte, einzeilige Überleitung zu erhalten. Diese hat nun aber ihre Daseinsberechtigung verloren, da sie ja von den gerade gelöschten sechs Zeilen übergeleitet hat, richtig?

Marcel: Genau!

Thomas: Mensch, keiner will ich sein!

Marcel: Wie soll ich denn da jetzt nun weiter-schreiben??

Thomas: Ach, du meinst, weil du noch keine agierenden Protagonisten hast?

Marcel: Ja!

Thomas: MACH DAS WEG!

Marcel: Es ist doch weg!

Thomas: Richtig.

Marcel: Hey, ich sollte beim Schreiben daran denken, dass ich Linkshänder bin...

Alle: ???

Marcel: *schreibt „Behnard“*

Thomas: Hey, könntest du Bernhard noch entcthuloidisieren?

Marcel: Oh.

Thomas: Wundert mich, dass Word den Fehler nicht unterstreicht...

Marcel: Oh, das hat es. Hab den Fehler nicht gesehen und das Wort einfach mal hinzugefügt.

Thomas: So, nachdem wir aus den Nachteilen nun Fertigkeiten gemacht haben, sollten wir uns um die Stereotypen kümmern...

Marcel: Hm...

Thomas: Hm?

Marcel: Hmm...

Thomas: Hm?

Marcel: Nee, mir fiel nichts ein, ich hab nur Geräusche gemacht...

Matthias: So, ich geh jetzt mal auf Toilette, und wenn ich wiederkomme, habe ich eine Lösung für das Problem, nachdem ihr sie mir gesagt habt.

Thomas: OK. *Pause* Hey!

Thomas: Die Weisheit ist als Erleuchtung in der Heilsbotschaft enthalten!

Marcel: Ha! Alle vier Rechtschreibfehler, die ich beim Schreiben von „zutiefst“ gemacht habe, sofort beseitigt!

Zehn Tage vor Release des Spiels:

Matthias: Es geht mir nicht um die Produktivität, nur um grundsätzliche Inspiration...

Noch einige Worte des Dankes...

Das DORP Rollenspiel haben wir nicht einfach nur geschrieben, sondern es gelebt. Das Schreiben dieses Regelwerkes gehörte zu den amüsantesten, anstrengendsten, spannendsten und letzten Endes auch schönsten Dingen meines Lebens, aber so ganz alleine hätten wir drei dieses Werk nicht so hinbekommen wie ihr es heute in Händen haltet, Danksagungen gehen an folgende:

- Melissa Uran, Larry McDougall, Jason Felix, Steve Presscott, Ron Spencer und Jens „Dailor“ Hölderle für ihre Zeichnungen in diesem Buch
- Die ehemalige „Künstler-WG“ Tobias Mannewitz und Marko Djurdjevic für das wunderschöne Cover, respektive das Logo
- Thorsten Kettermann dafür, dass er seit Jahren für uns den Zeichenstift in die Hand nimmt egal was auch immer wir gezeichnet haben wollten
- Chrissi Schlicht für die Mehlmeuchler, das Brötchen-Daumenkino, den Brain-Cookie und dass sie meinen Heiratsantrag auf schmeichelhafte Weise abgelehnt hat...
- Gary Gygax, Talon Dunning, Steve Jackson und Marco Soto für ihre einleitenden Worte
- Frank Heller ebenfalls für seine Worte zum Spiel, aber auch für seine netten Worte auf der Cthulhu-Con und dass er die DORP auch sonst unterstützt wo er kann
- Tom Finn dafür, dass amoklaufende Brötchen noch verrückter sind als lebendige Plüschis...
- Thorsten „Selganor“ Beck und den Leuten vom GroFaFo-Treffen in Dipbach für ihren Einsatz als Testpublikum
- Mathias „A'X'X“ Oberer sowie den restlichen Admins für das Forum und den Webspace
- Uwe „Dogio“ Mundt für viel Unterstützung durch DroSI und Trommel
- Allen Lektoren für ihre Suche nach dem Fehlerteufel
- Allen Rollenspieler, insbesondere Olli, Scorpio, Ralf, Markus, Tom, Achim, Néomi und Torben für ihre Steilvorlagen für dieses Spiel
- Meiner Mutter dafür, dass sie mich nur auslacht und mir nicht beizeiten den Umgang mit diesen Irren verboten hat... obwohl das vermutlich besser gewesen wäre
- Und letztlich noch meinen beiden Mitautoren für durchwachte Nächte, Unmengen vernichteter Getränke, Tausende geopferter Brötchen, eine nicht vorstellbare Menge von Unsinn und eine einfach schöne Zeit. Auf das wir noch Jahre zusammenbleiben werden ;-)

Marcel Gehlon

Nach so umfassendem Dank, was bleibt uns denn da noch mehr als unsererseits Marcel zu danken, ohne den doch zumindest diese Printausgabe nie entstanden wäre. Danke, dass du so viel Herzblut und mindestens fünf Jahre deiner Lebenserwartung gegen den Stress getauscht hast, der hier in der Produktion steckte!

Ebenfalls noch einmal einen gesonderten Dank an all die „Prominenz“ der Rollenspiel-Welt, die sich stets höchst freundlich etwas Zeit für uns genommen hat, wenn auch manches Anliegen an und für sich vermutlich dringender gewesen wäre als unser Projekt - schön zu sehen, dass auch in dem ältesten Hasen noch ein Fan steckt.

Und vielen Dank an alle, die sich mit unserem Werk hier befasst haben. Dies hier ist sozusagen unser Leben, schön, wenn auch andere Leute ihre Freude daran haben!

Auf das wir noch viele Jahre so weitermachen können!

Wolfgang ... *Thomas ...*

Index

Cyberknights		Hintergründe	76
Übersicht	29	Muahahas	
Archetypen	38	Übersicht	84
Attribute	52	Allgemein	85
Fertigkeiten	58	Cyberknights	85
Muahahas	85	Michalskieliten	88
Michalskieliten		Scimietzen	90
Übersicht	32	Nemesisse	
Archetypen	40	Einleitung	103
Attribute	52	normale Kreaturen	106
Fertigkeiten	63	der mag. Hase d. Oster	106
Muahahas	88	die OGL	106
Scimietzen		Gentlemen Rapist	107
Übersicht	35	Janitor	107
Archetypen	42	Pac-Man	106
Attribute	52	Packmann	108
Fertigkeiten	70	diabolische Entitäten	108
Muahahas	90	das Antitriumvirat	109
Attribute	52	die Antiregimenter	108
Dorpanakarten		HeyJos	108
Erklärung	44	VeryCoolPeople	108
Beispiel	45	die Freaks	109
Bedeutung der Karten	46	Nerdor	
Die 4 Color-System		Einführung	12
Erklärung	51	Tales of Nerdor	103
Farbtabelle	81	Rebellion der Backwaren	110
Bedeutung der Farben	82	Regimenter	
DORP		Michalskieliten (s. Michalskieliten)	
DORP-Clubs	26	Cyberknights (s. Cyberknights)	
Organisation	23	Scimietzen (s. Scimietzen)	
Struktur	23	Rollenspiel	17
Dorplinge	24	Spielleiter	
DORP-Ones	23	Einführung	92
Triumvirat	23	Spielvorbereitung	93
Indoktrination	21	Spielleiter-Regeln	99
Fertigkeiten		Tales of Nerdor	103
Cyberknights	58	Techniken	94
Michalskieliten	63		
Scimietzen	70		

DORP

Skills

Name:

Konzept:

Regiment:

Attribute

Körperlich

Ungeschicklichkeit

Unsportlichkeit

Schwächlichkeit

Gesellschaftlich

Fremdartigkeit

Dreistigkeit

Exzentrizität

Geistig

Detailblick

Belesenheit

Scheinargumentation

Skills

Cyberknights

- Computer
- Fahren
- Intuition
- Mathematik
- Naturwissenschaften
- Real Life
- Schusseln
- Tierkunde
- Trial and Error
- Zappeln
- Zynismus

Michalskieliten

- Bibliotheksbenutzung
- DORP-Mythos
- Etikette
- Filmkunde
- Gucken
- Heucheln
- Literatur
- Resignieren
- Support
- Szenekenntnis
- Zivildienst

Scimietzen

- Anstrengung
- Arroganz
- Con-Überleben
- Fabulieren
- Hintergrundwissen
- Musica Dorpana
- Okkultismus
- Regelkenntnis
- Shopping
- Spielleiten
- Würfel

Muahaha

Hintergründe

Attribute

Ausrüstung

Charakterskizze

DORP	Rot	Blau	Violett	Grün	Gelb
Rot	Rot	Violett	Pink	Schwarz	Orange
Blau	Violett	Blau	Düster	Türkis	Grün
Violett	Pink	Düster	Violett	Braun	Schwarz
Grün	Schwarz	Türkis	Braun	Grün	Bunt
Gelb	Orange	Grün	Schwarz	Bunt	Gelb

Beschreibung

Alter: _____

Haarfarbe _____

Frisur _____

Augenfarbe _____

Brillentypus: _____

Weitere Notizen _____

Lieblingssystem: _____

Nationalität: _____

Größe: _____

Gewicht: _____

Sex: niemals

DORP



Am 2. 2. 1999 ging die DORP als Webseite erstmals ins Netz.
Fast 20 Jahre, in denen eine Menge passiert ist – und doch sind wir noch immer da.
Zur Feier dieses Jubiläums haben wir auch den Preis dieses Buches hier dauerhaft auf
20 Euro gesenkt und haben das ganze Jahr über spannende Projekte geplant.

Nach wie vor findet ihr uns online unter www.die-dorp.de
Wir haben auch u.a. Accounts bei YouTube, Facebook und Twitter.
Den DORPCast, unseren Podcast, findet ihr auf allen gängigen Portalen, z.B. iTunes.

SCHRECKEN AUS DER TIEFE



DORP
www.die-dorp.de

Mehr Unfug gefällig?

Schrecken aus der Tiefe ist ein DORP-Fun-Rollenspiel aus der Feder von Marcel Gehlen. Mit einer auf zwei Realstunden begrenzten Dauer und seinem bizarren Szenario ist es der perfekte Zeitvertreib für einen launigen Abend oder ein kurzweiliges Intermezzo auf einer Convention.

ISBN 978-3-7448-8761-8 – Preis 7€ – als PDF kostenlos auf die-dorp.de

DAS HEXENWERK DER

DORF



Erstmals im regulären Buchhandel ab

2019

Das DORP-Rollenspiel

Being a nerd...

Schon immer unterschieden sie sich von der breiten Masse.

Jeder von ihnen folgt seinem eigenen Wahnsinn, seiner eigenen Vision, doch sind sie in einem vereint: Sie sind Nerds.

Doch plötzlich ist da eine neue Macht, eine Gruppe mit Namen DORP unter der Führung eines selbsternannten Triumvirats. Sie offerieren enigmatische Heilsbotschaften sowie ein klares Ziel:

Die Nerdisierung der Menschheit.

...will never be the same again!

Das DORP-Rollenspiel ist ein komplettes Regelwerk über den Kampf um die Nerdisierung der Menschheit. Neben herausragendem Artwork einiger der beliebtesten Künstler der amerikanischen und deutschen Rollenspiel-Szene bietet das Buch auf 132 Seiten einen detaillierten Spielhintergrund sowie gleich zwei Regelsysteme.

