

# Fremde Umgebung

Ein Abenteuer auf Terry Pratchetts Schreibenwelt

von Andreas Melhorn

## Namen zur weiteren Verwendung:

Namen sind mir ein Graus. Namen, die ich spontan entwickle, tendieren dazu, albern oder ganz einfach dämlich zu sein, und das Erfinden von Namen im Vorfeld dauert lange und ist meist eher unfruchtbar. Deshalb freue ich mich über jeden Namen, der in einem Abenteuer zu finden ist. Für den Fall, dass es auch noch anderen so geht, habe ich hier kleine Liste von Namen zusammengestellt, die aus Pratchetts Romanen stammen oder sich einfach ergaben (ein paar davon entstammen wahrhaftig auch meinen Hirnwindungen). Also, falls Ihr noch einen Namen braucht, wisst Ihr wo Ihr nachschauen könnt.

Jäger (glatzköpfiger Mann mit Brille), Tobias, Herr Schuh, Maria, Herr/Frau Mohrig, Borglo und Grando (Zwerge), Ruhnauge und Eisenaugen (Trolle und Brüder), Franziskus

Einige Magier der Unsichtbaren Unversicht:

Ajandurah, Benado Benimmdich, Erzastronom von Krull, Virrid Festschmaus, Marmaric Krempel, Lemuel Panter, Stolz Nase der Weiße, Jiglad Wert, Westenkuch

*Herr Fuchs erwacht aus einem Alptraum. Seine Stirn hat mal wieder einen Fettfleck auf den Aufzeichnungen hinterlassen. Mist. Verschlafen guckt er aus dem Fenster, kratzt sich die linke Schulter – und verbarrt. Da sind sie wieder, und viel größer und klarer als jemals zuvor! Vor lauter Hektik reißt er den Stuhl um, als er nach seinem Bilderkasten greift. Er schüttelt den Kasten bis der kleine Kerl darin etwas brüllt, was in der Dämonensprache soviel heißt wie „Ist ja schon gut, ich bin wach!“, hält die Öffnung in Richtung Fenster und öffnet die Klappe. Leider sind die Farben eingetrocknet und der Dämon muss erst hineinspucken und ein wenig darin herumrühren. „Nun mach schon!“, brüllt Herr Fuchs, doch da beginnt der grüne Wicht schon wie ein Wilder den Pinsel auf dem Papier hin- und herzuwedeln.*

*„Was will der Mensch nur mit all diesen Bildern?“, denkt der kleine Dämon, „Wie viele von den Dingen soll ich denn noch malen? Bei Gewitter sieht der Himmel doch auch nicht wesentlich anders aus. Halt nicht so bunt. Letzte Woche bei der drallen Lotte: das waren schöne Bilder!“ Xtblfl kratzt sich kurz am Kopf, während er das dritte Bild trocken pustet. Er wird zwar nie begreifen, was die Menschen an Kurven so toll finden (Lotte hat viel zu wenig Warzen, außerdem ist sie ihm nicht grün genug), aber ein paar blinkende Lichter zwischen den Wolken sind nun wirklich das Langweiligste, das er je malen musste. Das neue Blatt Papier liegt bereit, als Herr Fuchs die Klappe des Bilderkastens ein weiteres Mal öffnet. Fuchs hatte ein ziemlich säuerliches Gesicht gemacht, als er bemerkte, dass die Hälfte der Bilder von Lotte nichts geworden waren. Die rote Farbe war zu früh verbraucht gewesen. Während Xtblfl wieder beginnt den Pinsel zu schwingen, versucht sich mit der Vorstellung von Fuchs' Gesichtsausdruck ein wenig abzulenken.*

Das Abenteuer wurde für GURPS Scheibenwelt geschrieben. Vielleicht sollte ich zur Warnung anmerken, dass ich das Buch nie gelesen habe, aber als ich davon hörte, war ich so begeistert, dass ich trotz allem ein Abenteuer dafür geschrieben (und gespielt) habe. Den einen oder anderen Scheibenweltroman habe ich gelesen, also was soll's.

Die Regeln, die in GURPS Scheibenwelt abgedruckt sind, gibt es auch als Download auf der Internetseite von Steve Jackson Games. Dieses GURPS lite müsste es auch auf deutsch von Pegasus Press geben, wenn ich mich nicht irre. Auch wenn die Regeln nicht so ausführlich sind wie in dem Grundbuch, sollten sie bei weitem für dieses Abenteuer ausreichen. Ein anderer Vorschlag wäre das kleine und sehr gut gelungene System Risus, das es auch umsonst im Internet gibt. Die Charaktererschaffung dauert nur ca. 20 Sekunden, und es ist ausgezeichnet für nicht ganz ernst gemeinte Spiele wie GURPS Scheibenwelt geeignet.

Ach ja, das Abenteuer spielt in Ankh-Morpork (nicht dass das irgendjemanden überraschen würde).

## Einleitung

Die Helden unserer Geschichte (die Spielercharaktere, kurz: SC) sind ein Teil der Wache. Lord Vetinari hat beschlossen, dass die Wache Unterstützung braucht und hat eine Ausschreibung für junge Leute gemacht, die in die Wache wollen. Die SC sind aus dem einen oder anderen Grund hier gelandet und treten an diesem warmen Herbsttag ihren ersten Arbeitstag an.

Alle bekommen ein Abzeichen, Helm, Kettenhemd und Umhang und eine Einführung in ihre Arbeit von Karotte höchstpersönlich. Karotte ist vor kurzem Hauptmann geworden und nimmt die Vorschriften jetzt noch genauer als früher. Die SC sollten sich auf eine nicht enden wollende Ansprache einstellen, die irgendwann mit den freundlichen Worten „Und nun, viel Spaß“ endet.

## Begegnungen

Schon während ihres ersten Arbeitstages, werden die Charaktere das eine oder andere erleben und können ihre neu erworbenen Kenntnisse (bei den Massen, die ih-

nen Karotte um die Ohren gehauen hat, sollte man wohl eher von „Unkenntnissen“ reden; so viel kann sich einfach keiner merken) ausprobieren. Im folgenden sind ein paar mögliche Begegnungen aufgeführt.

Ein Dieb (junger, flinker und weißblonder Mann von ca. 17 Jahren mit Namen Elric) reißt einem der SC das Abzeichen der Wache vom Körper und haut damit ab. Wenn die SC ihn erwischen, dann zeigt er ihnen etwas genervt eine Urkunde als Mitglied der Diebesgilde, worin aufgelistet ist, wie viel er persönlich klauen darf. Er sagt, das wäre erst sein zweiter Diebstahl für den Herbst, er könne also noch nicht über dem Limit sein. Auf Anfrage wird die Diebesgilde das gern bestätigen.

Auf dem Platz der gebrochenen Monde oder einem anderen passenden Ort steht TMSIDR Schnapper und vermietet Sitzgelegenheiten. Der zahlende Besucher kann von hier aus die seltsamen bunten Lichter beobachte, die die letzten Nächte des öfteren zu sehen waren. Wenn die Lichter nicht kommen, muss natürlich trotzdem bezahlt werden, und natürlich kann man von jedem anderen Platz die Lichter genauso gut umsonst sehen (aber nicht so gemütlich, wie Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin immer wieder erklärt.) Wenn man sich die Lichter lieber im Stehen angucken will, verkauft er einem gern ein paar von seinen Teigtaschen.

Ohrenbetäubender Krach weist den Charakteren den Weg zu einer Schlägerei zwischen vier Zwergen und einem Troll. Die fünf drohen die ganze Straßenzeile in Schutt und Asche zu legen. Herr Schropp rennt etwas ratlos vor seinem Gemüseladen umher und versucht die beiden Stände mit Kohl und Möhren in Sicherheit zu bringen. Die Helden werden sich hoffentlich einmischen und durch Schlichtung oder Inhaftierung der Randalierer den Gemüseladen retten.

Eine kleine Herde von vier Bullen läuft in der Stadt Amok. Der Hirte (Flink mit Namen), der die Tiere wieder zu seinen verschiedenen Besitzern treiben wollte, rennt schreiend hinterher und versucht vergeblich sie aufzuhalten. Er erzählt den SC, es wären aus einer Nebengasse kleine Zwerge aufgetaucht (Kinder von Zwergen?) und hätten fürchterlich angefangen zu kreischen, worauf die Rinder in Panik geraten wären. An der Stelle, können die SC noch weitere Personen fragen (Herrn Tomate, den Barbier von gegenüber, oder Traute, die Marktschreierin). Diese werden aussagen, dass es keine Zwerge waren, sonder kleine, hässliche, graue Männchen. Es hätte fast so ausgesehen, als hätten sie so geschrien, weil sie sich erschrocken haben (jedenfalls rannten sie genauso schnell wie die Rinder).

Abends: Die kleinen grauen Gnome (die gleichen, wie bei der Rinderbegegnung) sind gerade dabei, aus einem Kramladen alles mögliche Zeug herauszuschleppen (einen Blecheimer, ein Wischmopp, eine Rolle Draht und ein runder Hammer zum Ausbeulen von Blechen). Sie verteidigen sich hysterisch kreischend, wenn sie angegriffen werden. Wenn die SC sie ansprechen, sagen sie nur "Wir kommen in Frieden." und unterhalten sich in einer fiependen fremden Sprache untereinander.

## Der erste Job

Kaum haben die Charaktere ihren ersten Arbeitstag hinter sich gebracht, bekommen sie von Karotte ihre erste große Aufgabe. Es gab eine Explosion, die von den SC untersucht werden muss. Karotte schickt sie dorthin, um Zeugenaussagen aufzunehmen und den „Tatort“ zu untersuchen.

Die Explosion hat im Alchimistenviertel stattgefunden. Das Haus ist aber nicht explodiert, sondern die Explosion ist durch seine Wände (und durch den Alchimisten) hindurch gegangen. Der Boden ist schwarz von Ruß – sternförmig vom explodierten Glaskolben weg –, es stecken Glassplitter in den Holzläden der Nachbarhäuser. Das Haus (und übrigens auch der Alchimist) sind noch völlig heil und unversehrt.

### Die Hauptpersonen:

Es folgen die Charaktere, die sich meine Spieler für das Abenteuer ausgedacht haben. Auch wenn sie vielleicht nicht jedermanns Geschmack treffen, kann sie vielleicht der eine oder andere als Anregungen für einen eigenen Charakter gebrauchen. (Außerdem freuen sich die Fünf sicher, wenn sie merken, dass ihre Heldentruppe irgendwo aufgeschrieben wurde.)

Hier sind sie also, die fünf Helden des folgenden Abenteuers:

**Birgi, das Orakel vom Kalkloch:** Birgi sucht nach dem Orakelspruch, der alle Fragen beantwortet, verkauft Talismane, redet über den Weltuntergang und ist trotz seiner nicht zu unterschätzenden Intelligenz leider sehr vergesslich.

**Luther** (das wird übrigens „luhser“ ausgesprochen): Ein typischer Scheibenwelt-Held, etwas dumm, hat Probleme beim Lesen, ist aber dafür sehr stark und kann mit vielen Waffen umgehen.

**Grimmbold Gutbrotssohn:** Bäckerazubi, gescheitert. Oh, und Zwerg.

**Nebulus:** Zauberer und Kenner einiger Elementarsprüche. Er ist durch die Abschlussprüfung der Unsichtbaren Universität gefallen.

**Machmahatschoo:** Ein Dieb aus der fernen Wüste, wo auch die Pyramiden sind. Er ist allergisch gegen so ziemlich alles (vor allem gegen Sand), deshalb kam er nach Ankh-Morpork. Komischerweise wurde es hier wirklich besser, wurde in die Diebesgilde aufgenommen, nur um wieder hinausgeschmissen zu werden. Er hatte zu viel geklaut.

Sollten die Charaktere die Stelle magisch untersuchen (das Abenteuer wird ein wenig erleichtert, wenn ein Magier dabei ist. Wenn es möglich ist, lieber Spielleiter, dann Sorge doch dafür, dass ein eventuell anwesender Magier auch so etwas wie „Magie entdecken“ zur Verfügung hat), dann ergibt sich Erstaunliches: Die Magie an diesem Ort ist verändert – sozusagen. Sie glänzt durch Abwesenheit. Die Magie, die an jedem Ort Ankh-Morporks sein sollte, ist nicht anwesend. Es gibt hier eine Art magisches Loch. Wenn man genau "hinsieht", kann man einer "Spur verdünnter Magie" zur Unsichtbaren Universität folgen.

## Zeugen

Grandalf, der Alchimist. Er hat die Explosion verursacht und neben dem Glas Kolben gestanden, der explodierte, trotzdem ist ihm und dem Haus nichts passiert. Er hat keine Erklärung dafür.

Selma ist die zänkische Nachbarin, die ein paar Häuser weiter am Rand des Alchimistenviertels wohnt. Sie mosert herum, dass es ja wohl nicht angehe, dass man sich noch nicht mal auf die Explosionen mehr verlassen könne. Der Alchimist müsse bestraft werden. Er solle gefälligst für vernünftige Explosionen sorgen. Ansonsten sind aus ihr nicht viele Informationen herauszuholen. Na ja, es gab da ein paar seltsame Lichter über dem Haus kurz vor der Explosion, aber die können ja nicht weiter wichtig gewesen sein, die sieht man ja ab und zu in letzter Zeit. Wenn die SC (ihr erinnert Euch doch sicher noch was das heißt, oder?) weiter in dieser Richtung nachbohren, dann erzählt sie ihnen von einer Bekannten, die auf den Feldern arbeitet und auch schon diese Lichter gesehen hat.

Die Charaktere sollten noch weitere Nachbarn befragen und deren Zeugenaussagen protokollieren. Karotte legt auf so etwas großen Wert. Vielleicht hat ja jemand beobachtet, wie das Haus nach Erscheinen der Lichter ganz kurz „wegblitzte“ und sofort wieder erschien.

## Auf den Feldern

Sollten die SC nicht von allein auf die Idee kommen (und das kann man bei so einer Gurkentruppe wohl auch kaum erwarten), dann muss Karotte sie eben auf die Felder schicken, um weiterzuermitteln.

## Ein Bauer

Herr Stern ist ein dicker Mann, der zur Zeit etwas im Stress ist. Seine Ernte wird nach und nach zerstört. Immer wieder, wenn er morgens zu seinen Feldern geht, sieht er neue Kreise in seinem Korn, als ob etwas Schweres mit ca. 10m Durchmesser darauf gelandet wäre. Es ist bereits der vierte dieser Kreise innerhalb der letzten drei Tage. Gestern und vorgestern Nacht sah er ganz komische Lichter über den Feldern. So etwas Seltsames hat er vorher noch nie gesehen. Auf Wunsch zeigt er den Charakteren gern seine Felder (oder beschreibt ihnen zumindest, wo sie zu finden sind).

Dort angelangt sehen die SC zwei Kornkreise. Hinter dem Feld auf einem Hügel ist ein Ausguck aus Holz. Auf ihm sitzt ein Mann.

Der Mann auf dem Ausguck ist Herr Fuchs, ein Zauberer von der unsichtbaren Universität. Seine Freundin, die Hebamme Diana Schädelchen, ist in der Nähe und sieht sich um. Herr Fuchs ist paranoid bis zur Unkenntlichkeit, was die SC aber erst im Laufe des Abenteuers bemerken werden.

Herr Fuchs spricht mit den SC und zeigt ihnen vom Ausguck aus, dass es in der

Gegend viele Kornkreise gibt (es ist ein klarer Tag, man kann von hier aus fast ein Duzend Kreise auf verschiedenen Feldern erkennen). Und er erzählt ihnen, wer dahintersteckt. (Seine speziellen Theorien sind weiter unten unter „Verschwörungstheorien“ zu finden. Herr Fuchs hat nämlich ein eigenes Kapitel, oh ja.) Er wird sich einmischen und zumindest seine Hilfe anbieten, egal wie sehr die Spieler sich bemühen darum herzukommen.

## Weitere Nachforschungen

Die angrenzenden Felder gehören zwei weiteren Bauern: Herrn Steinpilz und Herrn Wilderer.

Einige Kinder spielen regelmäßig zwischen den Feldern (obwohl sie eigentlich nicht dürfen): Adam, Pepper, Wensleydale und Brian (Ihr hättet es sowieso bemerkt, deshalb erzähle ich es Euch: die vier „lieben Kleinen“ sind direkt dem Roman „Ein gutes Omen“ entliehen. Wer ihn nicht kennt, möge sich bitte eine durchschnittliche Kindergang von 10 bis 12 Jahren mit einem unglaublichen Erfindungsreichtum und Abenteuergeist vorstellen. Ach ja, und Adam hat latente Fähigkeiten für Magie). Wenn die SC die Scheune der Familie Wilderer untersuchen, beobachten die Kinder sie und werden entdeckt.

Auch von hier kann eine Spur von "Nicht-Magie" in die Unsichtbare Universität verfolgt werden.

Herr Steinpilz ist ein noch recht junger Mann, dem die Frau abgehauen ist (er hat keine Ahnung, warum sie wohl weg ist). Er lispelt fürchterlich (und weith abtholot nicht, warum theine Frau bloth abgehauen itht).

Er kann wenig zu dem Problem beisteuern, außer dass er Herrn Fuchs sehr nett findet. Herr Fuchs hat Andeutungen gemacht, dass er über wichtige Informationen verfügt, die er zurückhält, um die Bauern zu schützen. Herr Steinpilz ist der festen Überzeugung, dass die Kreise gefährlicher sind, als es zunächst den Anschein hat.

Familie Wilderer: Die Frau des Hauses (na ratet wer – genau: Frau Wilderer) ist eine sehr zierliche Person, die trippelt. Sie schleppt die ganze Zeit ihren halbjährigen Sohn Joseph durch die Gegend, während sie mit den SC spricht. Bei ihnen in der Scheune ist eingebrochen worden. Man hat ein paar Werkzeuge gestohlen. Sie und ihr Mann (Herr Wilderer sieht ein wenig wie ein Schläger aus, ist aber ausgesucht liebevoll zu seinem Sohn und seiner Frau) haben die Lichter auch gesehen, machen sich aber keine ernsten Sorgen wegen der Kreise, da sich nur ein einziger Kreis auf ihrem Feld befindet.

Nur ein loses Brett führt in die Scheune, und das ist so klein, dass kein Erwachsener hindurch passt. Man kann mit ein wenig suchen Fußabdrücke finden: nackte Füße, die anscheinend so etwas wie Klauen haben.

Wenn die SC auf oder um die Felder herum zu tun haben, werden sie früher oder später auf die Kinder treffen. Die Vier beobachten die SC und werden dabei zwangsläufig entdeckt, z.B. wenn die SC die Scheune der Familie Wilderer untersuchen, oder wenn sie sich etwas länger auf den Feldern aufhalten. Die Kinder dementieren entschieden, dass sie etwas mit dem Einbruch in die Scheune zu tun haben. Hoffentlich entdecken die Charaktere die Fußspuren, sonst setzt es heute Abend wohl eine Tracht Prügel.

Die Vier machen ein Detektivspiel und wollen das Geheimnis der Kornkreise lösen. Leider dürfen sie nachts nicht raus. Einmal haben sich Pepper und Adam heimlich weggeschlichen, sind aber leider eingeschlafen. Sie sind erst aufgewacht, als sie seltsame Geräusche hörten, haben sich dann aber nicht getraut über den Hügel zu gucken. Sie haben helle fiepende Stimmen gehört und etwas, das klang wie ein ko-

chender Wasserkessel (ein Zischen) und Metall, das auf Metall geschlagen wird. Außerdem hörten sie, wie sich Wesen durch das Korn bewegt haben. Die Kinder sind hochinteressiert an dem, was in der Scheune geschehen ist und fragen die SC ein wenig aus. Sonst haben sie leider nichts Wichtiges gesehen.

Wenn möglich (d. h. wenn der wertere Herr Spielleiter es einrichten kann), sollten sich die SC im Beisein von Herrn Fuchs mit den Kindern unterhalten. Wensleydale erwähnt, dass eine Tante von ihm (eine Hexe mit Namen Frau Unkraut) meinte, sie würde wissen, was das für Geräusche waren. "Und dann hat sie ganz besorgt geguckt und meinte, ich solle das den Erwachsenen überlassen, die wüssten besser, was zu tun ist."

Falls Herr Fuchs nicht mit dabei ist, wenn die SC mit den Kindern reden, dann erzählen sie, sie hätten Fuchs auch schon zu ihr geschickt, damit er sich darum kümmern könne (er hat die Vier ausgefragt – sie finden ihn nicht sehr sympathisch).

## Herr Fuchs

Herr Fuchs wohnt mit Diana Schädelchen in einem Haus am Rande des Platzes der gebrochenen Monde. Sie arbeitet als Hebamme im Erdgeschoss, und er wohnt eine Etage über ihr.

An der Wand gegenüber der Eingangstür ist eine große Holzplatte mit Nägeln an denen alle möglichen Notizen angebracht sind: mit einem Bilderkasten gemachte Bilder von einigen Teilen der Stadt, kleine Notizzettel (u.a. mit Frau Unkrauts Namen), Bilder von den Lichtern. Fuchs erzählt, er wäre gerade in den Schatten gewesen, als er durch Zufall das erste Mal die Lichter gesehen hätte, und danach habe er immer einen Bilderkasten mit sich herumgetragen, bis er sie (einen Tag später – vor vier Tagen) das nächste Mal gesehen hätte.

Der Rest des kleinen Raumes (das Haus hat nur eine sehr kleine Grundfläche) ist sauber aufgeräumt: "Umschläge" aus Leder mit Dokumenten darin, die fein säuberlich in Regale geräumt sind, etc. Nur auf dem Tisch, der vor dem Fenster steht, herrscht völliges Durcheinander. Im Schrank sind alle möglichen Klamotten, u.a. auch einige Verkleidungen. Es gibt kein Bett. Wie es aussieht, schläft Herr Fuchs auf seinem Sofa.

Herr Fuchs bietet Tee an und fängt an zu reden.

## Verschwörungstheorien

Lord Vetinari steckt hinter allem. Er will die Stadt gegen die Zauberer aufbringen, weil sie für ihn eine Gefahr darstellen (sie sind zu mächtig). Seltsame Lichter und Dinge, die aus dem Nichts auftauchen werden früher oder später den Zauberern in die Schuhe geschoben. Herr Fuchs beobachtet das schon eine ganze Weile und hat Beweise gesammelt, von denen er gern den SC ein paar zeigt (er drängt sie sozusagen auf).

Zunächst hat er diverse Bilder von den Lichtern.

Dann gibt es da noch schriftliche Zeugenaussage von Frau Käfer, die vor vier Tagen verschwunden ist und vorgestern wieder zu Hause auftauchte, ohne zu wissen, dass sie weggewesen ist (sie dachte sie hätte essen gekocht). Frau Käfer ist eine Kollegin von Diana. Ihr Mann hat nichts gesagt, als er Diana vor vier Tagen zufällig traf (er war in Eile, weil ihm jemand sagte, sein Haus würde brennen), das findet Fuchs verdächtig. (Familie Käfer wird demnächst ermordet werden. Mal sehen, ob die Charakteren erraten können, wer wohl dahintersteckt.)

Die Wache wurde nur zwei Wochen vor den ersten Lichtern aufgestockt (das soll

ein weiterer Beweis sein), und zwar mit unerfahrenen neuen Leuten, von denen Vetinari hoffte, sie würden nichts finden. Vetinari musste damit rechnen, dass Karotte von allein anfangen würde zu suchen. Also stockte er die Wache lieber mit neuen Leuten auf, die bei den Nachforschungen hoffentlich versagen. „Nichts für ungut, Jungs, aber Vetinari konnte ja nicht damit rechnen, dass Karotte so fähige Leute finden würde.“ (Gerade nochmal gerettet, was Füchschen?)

Fuchs kann den Rest nicht zeigen, weil er nur aus kleinen Infobrocken besteht, die er über die Zeit gesammelt hat.

Herr Fuchs sagt den SC, er wolle sich um Hilfe von außen bemühen. Die Charaktere würden von ihm Bescheid bekommen, wenn sich etwas getan hätte. Die SC dürfen leider nicht erfahren, wer diese Hilfe ist. „Er bleibt lieber unerkannt.“ Mit diesen Worten hängt er eine seiner Socken ins Fenster.

Diana glaubt nicht daran, dass Vetinari hinter all dem steckt, sie glaubt aber, dass etwas Gefährliches im Gange ist, das mit den Kornkreisen und den Lichtern zu tun hat. (Und sie hat einen so niedlichen Schmollmund...)

Wenn die SC diese Nacht das Haus beobachten, dann sehen sie eine alte Frau hingehen kurz nachdem es dunkel geworden ist. Falls jemand fragen sollte, sagt sie, sie hätte eine Frage an Diana. Die Frau kommt diese Nacht nicht mehr heraus. In Wirklichkeit war das Herr Zeh in Verkleidung, der sich später unerkannt durch eine Hintertür oder über das Dach hinaus schleicht.

Falls die Charaktere schon bei Frau Unkraut waren, um diese zu befragen, nimmt Herr Fuchs die Socke aus dem Fenster heraus, während er erzählt, er hätte bereits Hilfe organisiert. (Ihr werdet schon noch verstehen, was das zu bedeuten hat. Ich erzähle es weiter unten, versprochen.)

## Herr Zeh

Herr Zeh ist Mitte Dreißig und ein blonder immer freundlich lächelnder und lachender, sehr schlanker Mann. Er erledigt seine Jobs mit professioneller Effizienz.

Herr Zeh (tolles Wortspiel, ne? Nicht Mr. X, sondern Herr C, äh, Zeh) ist von der Assassinen-Gilde und ein alter Bekannter von Herrn Fuchs. Fuchs ruft ihn zu sich, in dem er eine Socke ins Fenster hängt. Diesmal heuert er Herrn Zeh an, um einige Leute zu töten, von denen er meint, sie wären an der Verschwörung beteiligt. Seine ersten Opfer werden Frau Unkraut und Herr Käfer sein. (Habe ich nicht versprochen, ich würde es erzählen?)

## Frau Unkraut

Frau Unkraut wohnt am Rand der Stadt, direkt unter der Stadtmauer. Sie sieht aus und verhält sich wie die liebe dicke Tante, die einen immer zu viel knuddelt und es einfach nicht lassen kann, einen in die Wange zu kneifen und „Na, mein Süßer?“ zu sagen. Sie ist dick und hat rosige Bäckchen. Das Haus ist vollgestopft mit Rüschen, Plüsch und Plunder. In der Küche stehen eine große Reihe von dicken Kochbüchern (nicht nur für Pfannkuchen, sondern auch ihre Hexenrezepte). Frau Unkraut hat ein seltsames Verhältnis zur Zukunft, sie sieht sie teilweise so klar, dass sie durcheinanderbringt, was bereits geschehen ist und was demnächst passieren wird.

Im Gespräch (natürlich bei einer netten Tasse Tee und Keksen) gibt sie folgende "Tipps":

Sie sagt, dass die SC vorsichtig sein sollten, wenn sie das nächste Mal baden.

Sie hat in der Zukunft gesehen, dass die SC mit Kindern sprechen werden (oder

falls die SC mit Adam und den anderen noch nicht geredet haben, dann sagt sie, sie hätten doch schon mit den Kindern geredet – ja genau, sie verwechselt gerade Zukunft mit Vergangenheit) und die Kinder würden etwas sehr Wichtiges sagen. Sie bezieht sich dabei auf den Mord an ihr selbst, der gleich folgen wird. Die Kinder haben mit Herrn Fuchs über sie geredet, deshalb wird sie gleich von Herrn Zeh im Auftrag von Herrn Fuchs umgebracht.

Die Orte der Lichter seien seltsam und etwas Besonderes, an ihnen würde sich etwas abspielen, was man mit bloßem Auge nicht sehen kann.

Während der Unterhaltung haben die SC auf einmal das Gefühl die Tür würde aufgehen – es ist aber niemand hereingekommen, deshalb kann das wohl doch nicht sein (TOD hat gerade den Raum betreten). Frau Unkraut begrüßt jemanden, der nicht zu sehen ist (und etwas über zwei Meter groß sein muss). Sie hätte schon auf ihn gewartet und würde ihm gern noch einen Tee anbieten, aber er hätte es ja sicher eilig. In dem Augenblick fliegt etwas durch das Fenster und trifft Frau Unkraut mitten ins Herz. Es ist ein Armbrustbolzen Nr. 7, besonders schwer und gut geeignet, um zielsicher durch geschlossene Fenster zu schießen.

Draußen hat niemand etwas gesehen, und es ist auch niemand Verdächtiges zu sehen. Ein Apfelverkäufer mit Bauchladen, ein Betteljunge und ein paar Passanten stehen in der Nähe. Herr Zeh ist der Mann mit dem Bauchladen. Der Betteljunge ist bestochen, dass er genau das gleiche aussagt wie Herr Zeh, d.h. wenn die SC die Armbrust unter den ganzen Äpfeln finden sollten, wird er aussagen, dass jemand Herrn Zeh gerade angerempelt hat und dann in eine Seitengasse verschwunden ist. Es ist relativ voll auf der Straße, weil gerade Mittagspause ist, oder Feierabend oder was auch immer. Direkt zum Zeitpunkt des Mordes ist eine kleine Horde von Leute durch die Straße gezogen. Es wäre ziemlich langweilig, wenn Herr Zeh jetzt schon entlarvt würde, also bitte lieber Spielleiter, streng Dich an.

## Die Assassinengilde

Die Assassinengilde sieht aus wie ein nettes buntes Landhaus dessen Haupttür immer offen steht. Wenn einer der Charaktere etwas mit der Unterwelt Ankh-Morporks zu tun haben sollte, hat er zumindest den Bolzen als einen „Armbrustbolzen Nr. 7“ erkannt. Deshalb werden die Spieler vielleicht hierherkommen, um sich nach diesem besonderen Armbrustbolzen zu erkundigen. Oder vielleicht kommen sie auch nur, um zu erfragen, wer Frau Unkraut getötet haben könnte.

Natürlich werden sie nicht über einzelne Aufträge aufgeklärt, aber da das Gesetz ja in den Händen der Gilden liegt, werden sie die SC unterstützen, wenn sie den Eindruck bekommen, dass etwas nicht rechtmäßig ausgeführt wurde. Dies ist z.B. der Fall, wenn Frau Unkraut und Familie Käfer (Der Mord an Familie Käfer wird nicht näher ausgeführt, die Charaktere sollten aber auf jeden Fall davon erfahren. Dir wird schon was einfallen.) tot aufgefunden werden. Es geziemt sich für einen Assassinen nicht, eine ganze Familie auszurotten und außerdem sind drei Morde an zwei Tagen auch viel zu viel. In so kurzer Zeit kann man nicht vernünftig planen.

Armbrustbolzen Nr. 7 werden besonders gern von Herrn Zeh benutzt, was den SC dann auch von Herrn Vertreter erzählt wird, der Morde durch geschlossene Fenster sowieso für sehr unfein hält. Wenn er speziell danach gefragt wird, dann erzählt er auch, dass sich Herr Zeh manchmal durch eine in das Fenster gehängte Socke rufen läßt. (Herr Vertreter konnte Herrn Zeh noch nie leiden.)

## Mordanschlag auf die Charaktere

Zu späterem Zeitpunkt wird Herr Fuchs Herrn Zeh sogar auf die SC ansetzen.

Von einem etwas weiter entfernten Hausdach werden insgesamt drei Armbrustbolzen auf die SC abgeschossen. Sie sehen noch eine Gestalt, die sich duckt und dann abhaut. Eine Verfolgung sollte sehr schwierig aber nicht unmöglich sein.

## Die unsichtbare Universität

Die Spuren „dünner Magie“ werden die SC irgendwann hoffentlich in die Unsichtbare Universität führen. (Es wird sich doch wohl jemand finden, der die Charaktere darauf hinweist, wenn sie selbst zu blöd sein sollten. Oder denk Dir irgendwas anderes aus, um sie hierher zu bringen, denn hier ist gewissermaßen der Ursprung für all die komischen Dinge, die in der Stadt geschehen.)

In der Universität herrscht große Aufregung: die Bücher versuchen aus der Bibliothek zu fliehen. Der Bibliothekar ist den ganze Tag damit beschäftigt den etwas dickeren Büchern mit mehr Wissen und mit flexiblerer Magie kleine Sägen und Feilen wegzunehmen, die an den Ketten herumsägen.

Der Grund ist Angst; die Bücher haben Angst um ihre Existenz (was jemand mit dem Vorteil Empathie in der Bibliothek spüren kann). Ein fehlgeschlagener Versuch von Numeri Riktor hat ein Loch entstehen lassen, durch das Magie gesaugt wird.

Schon seit Wochen bereiten Numeri und seine Klasse einen Versuch vor: Sie wollen eine magische Maschine bauen, die den Benutzer Plätze sehen läßt, die weit entfernt sind. Vor fünf Tagen wurde die Maschine angestellt – und nichts geschah. Drei der Glasscheiben, durch die man die entfernten Orte sehen sollte, flackerten kurz auf (eins zeigte kurz eine kahle rote Berglandschaft, die beiden anderen nur Lichter), die Dampfkessel zischten und das war's.

Die Maschine besteht aus sechs verschweißten und durch Röhren miteinander verbundenen Kupferkesseln, einem Ofen mit Kohle, der den ersten und größten Kessel heizt, allerlei arkanen Zeichen, die auf die Kessel gemalt und geritzt sind und die auf kleinen Messingschildern zwischen den Kesseln hängen, und aus drei quadratischen Glasscheiben, die mit Draht zwischen die Kessel gespannt wurden.

Das Experiment hat mehrere Folgen gehabt:

- 1.) Es wurde ein Loch in eine andere magiearme Welt geöffnet, durch das jetzt die Magie der Scheibenwelt herausströmt.
- 2.) Es wurden weitere kleine Löcher in die Realität gerissen. Auch sie führen in die magiearme Welt, treten aber nur kurz auf. Sie können irgendwo in Ankh-Morpork und Umgebung auftauchen und bleiben für wenige Augenblicke, in denen Dinge kurzzeitig aus der Scheibenwelt verschwinden (wie z.B. das Alchimistenhaus) oder auftauchen (wie andauernd auf den Feldern).
- 3.) Die in die fremde Welt einströmende Magie erlaubt es den dort ansässigen Wesen (die kleinen grauen Gnome) sie zu benutzen. Da die Zeit dort wesentlich schneller läuft, konnten die Gnome bereits Maschinen bauen, mit denen sie auf die Scheibenwelt reisen können (durch die zufälligen Löcher).
- 4.) Die Gnome reisen hierher und springen von den Maschinen, bevor diese wieder verschwinden. In Ankh-Morpork versuchen sie alle Dinge zusammenzusuchen, die sie brauchen, um das Tor für alle Zeiten zu öffnen. In wenigen Tagen werden sie alles zusammen haben und in die Unsichtbare Universität eindringen, um mit Hilfe Numeri Riktors Maschine das Tor zu öffnen.

## In der Bücherei

Für eine Banane bekommt man hier fast jedes Buch ausgeliehen. (Ihr erinnert

Euch sicher: der Bibliothekar hat sich vor Jahren in einen Orang-Utan verwandelt.) Je nachdem wonach die Charaktere suchen, wird ihnen der Bibliothekar folgende Bücher anbieten: „Dimensionsreisen leicht gemacht – Löcher in der Realität: Wo gehen all die Socken nach dem Waschen hin?“, „Fernreisen“ (allgemeine Infos zum Verlassen der Scheibenwelt), „Die Magie der Lichtphänomene“ (Illusionszauber, die Bedeutung und Ausnutzung von Lichterscheinungen am Himmel) und natürlich auch noch andere Bücher, je nach Wunsch.

Folgende interessante Informationen befinden sich in den Büchern:

Diese Lichter könnten magische Phänomene sein, teilweise mit länger anhaltendem Effekt.

Solche Lichter können Risse in der Ankh-Morpork'schen Realität ankündigen.

Man könnte einfach gegen etwas Hartes gerannt sein, bevor man sie sah.

Man sollte sie nicht mit der Sonne, Sternen oder dem Mond verwechseln.

## Weitere Information

Alrik, ein Mitglied der Hausmeistertruppe/Putzkolonne beschwert sich gerade bei einem der Magier, als die Charaktere vorbeikommen. Anscheinend treiben nachts Kinder in der Universität ihr Unwesen. Er habe helle Stimmen gehört, eine der Abstellkammern wäre durcheinander gewesen (ein Eimer fehlt), und er habe Staub bei sich auf dem Flur gefunden mit kleinen Fußspuren darin.

Nachforschungen bei Numeris Maschine ergeben, dass sie die Quelle des "Magie-loches" ist. Die Realität ist hier sehr dünn. (Wie sie letzteres herausfinden sollen, weiß ich auch nicht. Wozu gibt es denn die ganzen Magier in der Universität?)

## Der total bekloppte Johnson

Irgendwie sollten die SC auf die folgende Geschichte aufmerksam werden (Das ist wichtig, ok?). Vielleicht erfahren sie etwas darüber in der Unsichtbaren Universität, vielleicht erzählt sie ihnen auch Herr Fuchs, wenn er von den grauen Männchen erfährt ("Vetinari benutzt die alte Geschichte der Universität, um die Aufmerksamkeit auf die Zauberer zu lenken.") oder Nebulus erinnert sich an diese Story, die während seiner Uni-Zeit erzählt wurde.

Der total bekloppte Johnson hat einst eine Badewanne mit Spezialeffekten bauen wollen. Es ist eine Zinkwanne, in die ganz normal Wasser eingelassen wird (sie hat allerdings keinen Abfluss); sie ist groß genug für drei Badende (aber gedrängelt passen durchaus fünf Leute in die Wanne). Um die Wanne herum ist eine seltsame Apparatur angebracht mit vielen Zahnrädern, einer Kurbel, um die Maschinerie zu starten und diversen versilberten und polierten Metallplatten in unterschiedlicher Form und Größe. Sie weist keinerlei Ähnlichkeiten mit Numeris Maschine auf.

Vor einigen Jahren hat Ovin Schmollwinkel die Wanne ausprobiert. Er verschwand – begleitet von einigen Blitzen und viel Qualm. Ein paar Sekunden danach, tauchte zusammen mit der Wanne aus dem Nichts ein hässliches graues Männchen auf, hüpfte heraus und versuchte wegzulaufen. Bei der Verfolgungsjagd stürzte es von einem Turm und starb auf der Stelle. Ovin wurde nie wieder gesehen, das Männchen löste sich nach seinem Tod auf. Auf den kleinen Wicht passt natürlich genau die Beschreibung der Gnome, die zur Zeit die Stadt unsicher machen.

Die Wanne existiert noch (mit einer großen Warntafel daran: "Achtung! Nicht zum Baden geeignet!").

## Die Wanne ist voll

Wenn die Kurbel gedreht wird, dann wird etwas in Schwung gebracht und die Zahnräder drehen sich ratternd für ca. 30 Sekunden. In dieser Zeit muss der kleine silberne Hebel in der Wanne betätigt werden, dann wird die Wanne „ausgelöst“. Wasser ist übrigens nicht nötig, aber vielleicht fühlt sich einer der Charaktere ja dreckig und besteht darauf, ein „richtiges“ Bad zu nehmen. Man kann nur hoffen, dass die Charaktere das Risiko eingehen und in die Wanne steigen, sonst entgeht ihnen (oder zumindest Dir, dem gehässigen Spielleiter) eine Menge Spaß. Ein paar Minuten nachdem der Mechanismus ausgelöst wurde, fängt die ganze Wanne auf einmal an zu vibrieren und zu wackeln, schließlich gibt es einen starken Blitz, der alle in der Wanne blendet. Als sie ihre Augen wieder öffnen, befinden sie sich in einer kargen Berglandschaft: rötlicher Himmel, rötliche Steine – aber ohne die Badewanne.

## Eine rote Welt

Sie stehen vor einem steil abfallenden (fast schon schluchtartigen) Tal. Unten im Tal ist eine kleine Stadt aus Steingebäuden, in der ein paar hundert von den kleinen Männchen wohnen, die Ankh-Morpork heimsuchen. Sie bauen an Maschinen, die genauso aussehen wie die UFOs (ups, ich meine natürlich die kesselartigen, dampfenden Maschinen, die dauernd auf den Feldern auftauchen), die nach und nach die Ernte der Bauern zerstören. Die SC können einmal beobachten wie eine solche Maschine verschwindet und nach sehr langer Zeit wieder auftaucht; als sie verschwand waren mehr Gnome auf ihr als nach ihrer Wiederkehr. Die Bewohner der Stadt sprechen in einer fiependen Sprache, nur der Satz "Ich komme in Frieden." ist ihnen geläufig. Diesen Satz lernten sie von Ovin Schmollwinkel – das war nämlich der einzige Satz, den er von sich geben konnte, bevor sie ihn massakrierten.

Auf der anderen Seite der Schlucht können die SC die Badewanne sehen.

Nach gar nicht langer Zeit werden die Gnome die Wanne entdecken und einen Weg in der Felswand nach oben gehen, um sie zu untersuchen. Die SC müssen sich ganz schön beeilen, um vor ihnen da zu sein, sonst wird es wahrscheinlich zum Kampf kommen, denn die Männchen wollen ihr Fundstück nicht wieder hergeben, sondern es ausprobieren.

## Ein wenig Motivaufklärung

Auf dem Weg nach unten ins Tal können die SC eine kleine Höhle mit Höhlenmalereien entdecken. Die Malereien, die als solche schon von außerhalb der Höhle erkannt werden können, zeigen das Dorf bei der Verehrung von riesigen fremden Wesen und bei Opferungen von größeren humanoiden Wesen für schleimige Götter.

Nebulus erkennt die Darstellung der Wesen, wenn ihm jemand davon berichtet: Es sind die schrecklichen Götter aus den Kerkerdimensionen, erwähnt im Necrotelcomnicon.

Das letzte Bild der Höhlenmalereien zeigt eine fehlgeschlagene Zeremonie, ein halb geöffnetes Tor, durch das weitere Götter in diese Welt kommen wollen, es aber nicht schaffen, weil das Tor zu klein ist. Neben dem Tor steht eine Maschine, die wie eine kleine Version von Numeri Riktors Gerät aussieht.

## Der Wettlauf

Die SC müssen das Dorf ziemlich hektisch umlaufen, denn sie können schon von weitem sehen, dass kleine Männchen auf dem Weg zu ihrer Wanne sind. Was

folgt, ist ein spannender Wettlauf, bei dem es von ein paar Proben abhängt, was die Charaktere sich ausdenken müssen, damit die Kleinen nicht mit der Wanne auf und davon sind.

Mit etwas Würfelglück kommen sie einigermaßen gleichzeitig mit ca. zehn Gnomen an und müssen sie nur aus der Wanne vertreiben. Die Gnome haben aber, sobald sie erkannten, worum es sich bei der Wanne handelt, nach Verstärkung geschickt. Wenn die Charaktere also nicht so schnell sind, dann werden einige der Nachzügler zusätzlich anwesend sein, die es zu bekämpfen gilt. In jedem Fall sollten die SC auf sich aufmerksam machen, wenn sie näher kommen, denn die Gnome beginnen schon an den Hebeln zu spielen, und wir wollen ja nicht, dass sie plötzlich verschwinden, oder??

Um zurückzukommen, müssen einfach mit umgelegtem Hebel die Zahnräder wieder in Schwung gebracht werden. Dabei sollte man in der Wanne sitzen, sonst kehrt sie allein zurück. Falls die Wanne verschwindet und die Charaktere lange genug durchhalten, um es zu erleben, dann könnte sich vielleicht jemand aus der Universität finden, der eine Rettungsmission startet. Aber bitte bedenke: die Zeit läuft hier viel schneller als auf der Scheibenwelt, d. h. selbst wenn die Magier sich schnell entscheiden sollten, was sehr unwahrscheinlich ist, dann wird es sehr lange dauern, bis Rettung naht. Vielleicht hat der Retter in spe auch vorher noch Hunger, dann dauert es noch länger.

## Showdown

Wenn die Charaktere eine Weile nachforschen (irgendwann kommen sie ja hoffentlich wieder auf der Scheibenwelt an), verdichten sich die Hinweise, dass die Gnome etwas in der Unsichtbaren Universität vorhaben; und alles deutet darauf hin, dass es etwas mit der Maschine von Numeri Riktor zu tun hat.

## Hinweise

Wenn die SC es schaffen, können sie einem der kleinen Wesen in die Unsichtbare Universität folgen.

In der Universität finden sie Spuren, die auf Anwesenheit der Wesen hindeuten.

Ein Mitglied (oder Ex-Mitglied) der Diebesgilde, sollte sich zufällig eines bei den Charakteren befinden, stellt mit Könnerblick fest, dass an einem Schloss zu einem wichtigen für die Story relevanten Raum herumgepfuscht wurde. Wenn sich die SC näher umgucken, finden sie kleine Fußspuren.

Bei Nachforschungen in der Bücherei sehen die SC den Bibliothekar jemanden aus den Räumen vertreiben (Er fuchtelt bei der Verfolgung wild mit den Armen und brüllt laut „Ugh!“). Dieser „jemand“ kann zwar aller Wahrscheinlichkeit nach entkommen, ist aber vorher noch genau genug zu sehen, um ihn als „grauen Gnom“ zu beschreiben.

Die Charaktere werden auf kleine, für diesen Fall typische Diebstähle in der Universität aufmerksam.

Wenn Herr Fuchs gefragt werden sollte, erzählt er, dass die Wesen anscheinend sehr oft in der Universität gesehen worden sind.

Nachforschungen ergeben, dass die Baupläne von Numeris Maschine aus seinem Schreibtisch verschwunden sind (im Raum lassen sich Hinweise auf einen Einbruch finden).

Falls die SC nach ihrer Reise in die "rote Welt" auf die Idee kommen, die Ma-

schine von Numeri Riktor zu zerstören, stoßen sie auf einige Hindernisse. Vor allem Numeri ist gar nicht begeistert von der Idee. Wenn das Abenteuer weit genug fortgeschritten ist, dann bekommen sie die Erlaubnis das Ding zu demontieren. Hier kommt es dann zum eigentlichen Showdown.

## Rettung der Scheibenwelt

Es herrscht wilde Aufregung im Korridor vor dem "Maschinenraum", dicke Zauberer rennen umher und diskutieren, was man tun könnte. Der Raum ist von den kleinen Gnomen gestürmt worden. Es sind bestimmt 30 oder 40 von den hässlichen Wesen, die den Raum quasi überfluteten und schnell die einzige Person (Alrik) daraus vertrieben. Sie haben die Tür verbarrikiert, und bisher konnte sich noch keiner so richtig entschließen sie einzuschlagen (schließlich kostet sie Geld).

Im Raum neben der Maschine ist ein weiterer kleiner Apparat, der ein wenig an ein Fahrrad erinnert. Darauf sitzt einer der Gnome und tritt wie ein Wilder die Pedale. Gerade als die SC den Raum betreten, bildet sich eine Art Kraftfeld, das das Licht verzerrt wie ungleichmäßig gegossenes Glas. Je nachdem wie schnell sie durchkommen, haben einer oder mehrere noch die Chance durch das sich schließende Loch zu springen. Das Feld ist einfach die totale Abwesenheit von Magie. Auf der Scheibenwelt ist normalerweise alles Magie, deshalb kann keine Person, kein Gegenstand und natürlich kein Zauber durchdringen. Falls die Charaktere etwas aus der "roten Welt" haben, kann das die Barriere ganz leicht durchdringen (was immer ihnen das nützen mag). Das Kraftfeld ist oben offen. Der Raum ist zwei Stockwerke hoch und da wo die Decke normalerweise wäre durch Gebälk geteilt, welches benutzt werden kann, um in den Kraftfeldkreis zu gelangen.

Wenn jemand hinter das Kraftfeld gelangt und den Gnom von seinem Fahrrad schmeißt, baut sich das Feld ganz langsam ab (von oben nach unten).

Alle anderen der Wesen sind schon kräftig dabei die Maschine von Numeri umzubauen und anzulassen. Ein weiterer Riss tut sich in der Realität auf, ein sehr großer direkt in einer Wand. Dahinter kann man die Wesen der Kerkerdimensionen sehen, riesig, wie sie sich um eine kleinere Scheußlichkeit streiten wie ein Rudel hungriger Schweine. Sie werden auf das Tor aufmerksam und beginnen sich darauf zuzubewegen.

Numeris Maschine muss komplett in seine Einzelteile zerlegt werden, um das Tor ganz zu schließen, wenn es erst einmal auf ist. Je weiter die Maschine zerstört ist, desto kleiner wird das Loch, das in Originalgröße weit über die Dimensionen dieses Raumes hinausgeht und fast bis unter das Dach reichen müsste. Ich würde an dieser Stelle vorschlagen, dass der Spielleiter einige Schlüsselpunkte beschreibt, die zerstört werden müssen, wobei die Charaktere auf unterschiedliche Schwierigkeiten in Form von ärgerlichen Gnomen und komplizierten Kletterpartien durch die Maschine stoßen.

Ein oder zwei Gliedmaße der Wesen der Kerkerdimensionen sollten die Möglichkeit haben durch das Tor zu reichen, bevor es ganz geschlossen ist. Evtl. helfen sogar die Tentakeln beim Zerstören der Maschine (aber nur, wenn das Kraftfeld nicht mehr im Weg ist).

Mit Zerstörung der Maschine ist auch das Loch in der Magie der Scheibenwelt verschwunden und alles geht wieder seinen gewohnten Gang. Hurra! Fall gelöst, Welt gerettet.

Wenn unserer Helden sich nicht allzu dämlich angestellt haben, werden sie (wenn sie noch wollen) richtig in die Wache aufgenommen und von den „Deppen vom Dienst“ offiziell zu irgendetwas befördert, was in der Wache arbeitet. (Was war Ka-

GURPS-Werte der Gnome:

ST: 9, DX: 15, IQ: 12, HT: 9

Waffen:

ein sehr spitzer Dolch (13 – 1W spitz)  
Armbrust (15 – 1W+1 spitz)

Fertigkeiten:

Ausweichen: 11 Klettern: 14

Kampftaktik:

Weglaufen oder, wenn mehrere da sind, am Gegner hochklettern und mit dem Messer die Kehle und den Kopf angreifen; Gegner zu Fall bringen, in dem sich mehrere an die Beine hängen oder einfach ein Bein stellen.

rotte? Gefreiter? Irgendwas in dieser Richtung jedenfalls.) Dort werden sie dann hoffentlich glücklich und leben lange und zufrieden – es sei denn sie kommen einem explodierenden Sumpfdrahen zu nahe.

Oh, und es wäre natürlich auch ganz nett, wenn die Charaktere Herrn Fuchs unschädlich machen würden. Die Bevölkerung Ankh-Morporks muss vor solchen Leuten geschützt werden...