

DAS ROLLENSPIEL
der **Wichtigsten**
Charakter

DAS DUNKLE



Das Auto bremst doch noch, ich höre die Reifen quiet-schen. Aber es ist zu spät. Die Stoßstange des Honda Accord trifft mein Bein auf Höhe des Knies, ich höre es kacken, mein Körper bricht ein wie ein Kartenhaus bei einem Windstoß. Ich rolle über die Motorhaube, das Dach, werde dabei hoch geschleudert und fliege. Ich fliege durch die Luft, es scheint ewig zu dauern doch dann küsse ich den Asphalt hinter dem Wagen um bleibe stumm liegen.

Da liege ich nun auf dem rauen Asphalt der Straße und fühle nichts. Was bedeutet das? Sollte ich nicht tot sein? War das Auto nicht sehr schnell gewesen? Ich will aufstehen, aber merke meinen Körper nicht. Aber ich sehe ihn! Nicht nur meine seltsam verbogenen Beine, sondern auch mein Arme, meinen Körper und meinen Kopf! Es ist, als schwebe ich über mir, gefühllos, von meinem Körper getrennt. Die Straße unter meinem Körper färbt sich langsam aber beständig dunkel rot von meinem Blut.

Leute kommen angerannt, knien nieder, sprechen zu mir. Ich höre ihre Stimmen, ihre Fragen ob es mir gut geht. Und ich antworte, aber sie hören mich nicht. Sie nehmen mich nicht wahr, sie halten nur meinen Körper, fühlen meinen Puls. Ich bemerke noch wie der eine Mann sagt, er fühle keinen Puls, doch seine Stimme wirkt gedämpft, leise. Und dann wird es dunkel um mich herum. Ganz Dunkel.

Ich schwebe in der Dunkelheit. Doch da ist ein Licht, ich schwebe drauf zu! Die Last meinen sinnlosen Lebens ist von mir genommen. Das Licht kommt näher, ich glaube Chöre von himmlischem Klang zu hören. Ein Licht am Ende des Tunnels und ich bin auf dem Weg es zu erreichen. Ich fühle mich gut, geliebt und angenommen.

Dann kommt ein Ruck, ein Schnitt: Irgendetwas zieht mich zurück, zwingt mich wieder in meinen Körper. Plötzlich erwache ich, öffne die Augen, schaue in die aufgerissenen Augen des Mannes über mir, spüre seine Hände auf meiner Brust, rieche das Blut, mein Blut. Ich bin wieder da...

Viele Menschen haben solche Todeserfahrungen. Sie sind etwas besonderes, aber nichts wirklich aussergewöhnliches. Wir alle haben sie in der einen oder anderen Form erfahren. Wer wir sind? Nun, wir sind Menschen, die diese besondere Erfahrung gemacht haben. Und doch sind wir mehr. Denn es waren keine gewöhnlichen Todeserfahrungen, es war mehr. Etwas dunkles, unerklärliches griff nach uns, griff nach dir.

Doch es machte einen Fehler: Es hatte jemand falschen erwischt. Du warst zwar schon klinisch tot und deine Seele wanderte zu einem anderen Ort, trat sein Reise an. Doch aus Gründen über die wir nur spekulieren können, änderte sich der Plan. Du kamst zurück, nahmst wieder Besitz von deinen Körper.

Doch es war schon da, es wollte deinen Körper, wollte ihn benutzen, um in unsere Welt zu gelangen und hier sein Unheil anrichten zu können. Sein finsterner Plan, du hast ihn mit deiner Rückkehr zerstört. Für dich war sie unfreiwillig, aber viele von uns glauben an einen höheren Plan hinter unserer Rückkehr.

Einer von uns, ein Computerwissenschaftler hat für dies alles ein logisches Modell: Er sagt, der Körper sei wie ein Computer. Deine Seele sind die Programme auf der Festplatte. Als du starbst, als du dann klinisch tot warst, wurden diese Programme auf eine Reise ins Reich der Toten geschickt. Und das andere, das Dunkle, es begann, sich auf die Festplatte deines Körpers zu schreiben. Doch dann kamst du, genauer deine Seele, zurück und hast es einfach wieder überkopiert. Doch das Dunkle hatte mehr geschrieben, hatte Bereiche mit Programmen gefüllt, die vorher ungenutzt waren. Und damit den Grundstein deiner jetzigen Existenz gelegt. Als Mensch, aber auch mehr...

DIE

RÜCKKEHR

Erlebenserfahrung

Habe ich damals wirklich einen Schritt nach vorne auf die Fahrbahn gemacht? War mein Leben so sinnlos geworden? Gab es damals keinen anderen Ausweg? Nein, den gab es für mich nicht. Ich musste es tun, so konnte es nicht weitergehen. Es war ein kleiner Schritt für meinen Körper, doch ein großer Schritt für meine Seele.

Er hat mein Leben verändert, wie kein anderer Schritt den ich jemals tat. Es war der Schritt raus aus der Endlichkeit des normalen menschlichen Lebens, hinein in eine Existenz auf anderem Niveau. Die Karten wurden neu gemischt: Teils höher, doch teils auch niedriger, dunkler...

Ich liege im Krankenhaus und komme mir komisch vor. Mein ganzes Leben lang wurde ich von Gefühlen getrieben: Gefühlen der Angst, der Einsamkeit, aber auch des Glücks. Doch ich fühle wenig, sehr wenig. Statt dessen eine Leere, eine große Leere. Sie macht mich unruhig. Ich will sie füllen, doch ich weiß nicht wie.

Aus dem Krankenhaus raus gebe ich mir alle Mühe: Ich esse meine Lieblingsgerichte, schaue meine liebsten Filme, gucke Comedy im Fernsehen. Doch es hilft nicht: Ich fühle sie, die Leere, eine dunkle Leere und sie ist immer da.

Ich gehe zu Prostituierten. Sex ist die höchste Leidenschaft, ein Trieb des Menschen. Ich will Wollust fühlen, Geilheit. Doch es klappt nicht, der Akt bedeutet mir nichts. Ich probiere weiter, gehe in ein S&M Studio. Lasse mich auspeitschen, peitsche selber. Und langsam spüre ich etwas, es macht Spaß, es tut weh.. Später sitze ich mit meinen Striemen auf dem Bett und kratze an ihnen bis sie wieder bluten. Es tut gut. Ich werde wieder lebendig...

Und in dem Studio, dass ich nun öfter aufsuche begegne ich ihm. Er hat eine besondere Ausstrahlung. Ich spüre es, er ist anders als die andere Menschen. Sein Blick scheint alles zu wissen. Er ist wie ich. Er wird mein Mentor...

Die Leere ist eines der großen Probleme unserer Existenz. Das Dunkle hat einige Teile unserer Menschlichkeit mit einem Schatten belegt. Einem Schatten durch den nur etwas sehr Helles durchleuchten kann. Daher suchen viele von uns die Nähe von starken Gefühlen: Ein Arzt arbeitet in der Notaufnahme, ein Polizist fährt Nachtstreife in der schlimmsten Gegend der Stadt, ein Sportler geht zu illegalen Boxkämpfe ohne jede Regeln und ein Unternehmer eröffnet eine Beerdigungsfirma. Und ich, ich habe dieses Studio gegründet, erfreue mich an der Umgebung von Lust und Qual, den menschlichen Trieben.

Manche finden es widerlich, wollen so nicht existieren. Sie suchen den Weg zurück, geben sich alle Mühe ein normales Leben zu führen. Doch es gelingt ihnen nicht. Sie zerbrechen daran. Der dunkle Schatten, welcher sich auf unsere Seelen gelegt hat, lässt sich nicht einfach ignorieren, er lässt sich nicht beseitigen. Man muss ihn akzeptieren. Und man kann ihn nutzen...

Die Leere füllen, das geht nicht nur mit intensiven Emotionen. Es geht auch mit Nähe. Ja, du hörst Richtig, mit Nähe. Doch es muss eine besondere Nähe sein: Nähe zu dem Dunklen! Das ist einer der Gründe, warum Leute wie du und ich uns treffen, Zeit miteinander verbringen. Es ist ein kleines Gefühl von Heimat, von Familie. Es ist Nähe und sie kann die Leere etwas füllen.

Diese Nähe unter uns baut sich weiter aus, wenn wir zusammen wirken. Wenn wir zusammen unsere Kräfte für einen Zweck bündeln, wenn wir auf ein Ziel hin arbeiten. Und was für ein Ziel das ist. Für Menschen wie uns kann es gar kein besseres, kein lohnenderes Ziel geben...

Drei Wochen sind vergangen. Drei Wochen seit sich mein Leben so grundlegend verändert hat. Ich sitze an meinem Tisch und frühstücke. Es ist 15 Uhr. Es ist 15 Uhr und ich frühstücke! So hat sich mein Leben geändert. Die Tageszeiten sind durcheinander, ich bin durcheinander. Leise, tickt die Uhr an der Wand, fast hypnotisch...

Plötzlich sehe ich etwas anderes. Der Raum um mich herum ist weg. Ich bin nicht mehr in meiner Küche. Ich bin an einem anderen Ort. Es muss eine Lagerhalle sein. Ich sehe die hohe Decke, das Neonlicht. Aber alles ist etwas verschwommen, als wäre ein dichter Nebel in der Halle. Dort stehen Lasten, doch die Kanten verschwimmen wie Wasserfarben. Die ganze Szene wirkt unwirklich, nicht real, eher wie in einem Traum. Ich konzentriere mich auf meine anderen Sinne. Mein Nase riecht den frischen Toast, meine Ohren hören das leise Ticken der Wanduhr. Aber meine Augen sehen etwas anderes, sehen diese unwirkliche Szene in der Lagerhalle. Ich kann nicht anderes sehen.

Die Szene geht weiter, wir lebendig. Leute steigen aus dem Fahrerhaus. Etwas komisches haftet ihnen an, doch ich kann es nicht erkennen, kann nicht scharf sehen. Sie gehen um den Wagen, öffnen die Hecktüren. Andere Männer kommen von der Seite, tragen irgendwelche Stöcke. Die Heckklappe ist offen. Einer der Fahrer guckt rein, macht Gesten. Langsam wankt eine Frau aus der Tiefe des Lasters in das Neonlicht welches durch die geöffneten Hecktüren fällt. Einer der Männer packt sie an den Haaren...

Die Szene ist vorüber, ich starre auf den Toast vor mir auf dem Teller. Meine Augen brennen. Mir wird klar: Ich habe während der ganzen Szene nicht geblinzelt. Warum sollte ich auch, es waren ja nicht meine Augen, welche die Lagerhalle gesehen haben. Es war etwas anderes.

Alle Menschen haben Tagträume, stellen sich Sachen vor, geraten ins Schwärmen und Träumen. Aber eine Vision ist mehr. Es sind reale Geschehnisse die wir sehen. Manchmal sehen wir die Vergangenheit, manchmal die Zukunft doch in den meisten Fällen ist es die Gegenwart. Wir nehmen wahr, was an einem anderen Ort passiert. Doch man kann nie genau wissen, wohin man blickt. Es kommen nur die Bilder, nicht mehr.

Dabei sind niemals schöne Bilder. Oft wirken sie auf den ersten Blick recht harmlos, doch unter der Oberfläche, hinter der Szene, steckt ein dunkles Ereignis. Es sind die Mächte der Dunklen, die wir sehen. Einzelne Puzzleteile von dem großen Leid, das sie der Menschheit antun. Und das kann eine ganze Menge sein, das kannst du mir glauben, ich habe schon viel sehen müssen.

Einige sehr gläubige unter uns sind der Meinung, Gott schicke uns diese Visionen, damit wir das Dunkle aufspüren und vernichten können. Andere meinen, die Dunklen selber würden in einer Art Telepathie ihre Eindrücke weiterschicken, untereinander verbreiten und wir, da wir von den Dunklen berührt wurden, können diese Bilder sehen. Für die meisten von uns ist es aber einfach ein Fakt den man nicht weiter hinterfragt: Die Visionen kommen und wir sind ihnen ausgeliefert. Wir sehen die Bilder und unser Verstand versucht sie zu entschlüsseln.

Diese Visionen sind unser Potential. Wir wissen nicht, woher sie kommen, doch sie sind eine mächtige Waffe. Sie zeigen uns Wege, Möglichkeiten, etwas sinnvolles mit unserem erweiterten Leben anzufangen. Sie sind wie ein Ruf nach uns. Ein Ruf etwas zu unternehmen, nicht bloß herum zu sitzen, sondern etwas zu tun. Unsere Existenz nach der Rückkehr zu nutzen.

Schon damals im Krankenhaus fing es an mit den Problemen: Ich wurde sonnenempfindlich. Die Vorhänge hatte ich am Liebsten geschlossen, denn das direkte Licht fühlte sich unangenehm an. Die Ärzte meinten, das sei durchaus normal. Immerhin habe mein Körper eine ganze Menge abbekommen und nun brauche er größtmögliche Ruhe um wieder auf die Beine zu kommen. Das klang logisch.

Jetzt bin ich gerade aufgestanden. Es ist 17 Uhr. Den Tag über habe ich geschlafen. Kein Wunder – die letzte Nacht war lang. Doch das ist nicht der eigentliche Grund: Ich kann nachts nicht mehr schlafen. Es geht einfach nicht. Wenn ich es versuche, bleibe ich tagelang wach, ohne jeglichen Schlaf. So lange, bis ich dann irgendwann tagsüber friedlich eindöse. Tagsüber kann ich schlafen.

Ich ziehe das Rollo hoch. Schon der Wetterbericht im Radio hatte es gesagt: strahlendes Wetter, 25 Grad im Schatten und keine Wolke am Himmel. Früher hätte ich mich darüber gefreut. Früher, in meinem vorherigen Leben. So nenne ich es inzwischen: Mein vorheriges Leben. Denn nach der Rückkehr hat sich so vieles geändert. Ich kann es nicht mehr als das gleiche Leben ansehen, es ist ein anders.

Die Sonne scheint durch das Fenster und die Strahlen blenden mich. Meine Augen sind die Helligkeit nicht mehr gewohnt. Ich spüre leicht Schmerzen in meinem Kopf pochen. Doch ich will es genauer wissen. Ich gehe raus, raus auf den Balkon den ich schon seit Wochen nicht mehr betreten habe. Ich stehe in der Sonne. Sie scheint auf meine Arme, die aus meinem T-Shirt raus schauen. Ich betrachte die Haut meiner Arme in der Sonne. Sie wird rot. Deulich.

Eine halbe Stunde halte ich es in der hellen Sonne aus. Dann gehe ich wieder in die Wohnung. Meine Arme sind nicht mehr nur rot. Blasen haben sich gebildet. Ein schlimmer Sonnenbrand, wie ihn sonst nur ungeschickte Kinder bekommen. Sonnenallergie der unangenehmen Sorte. Doch das ist nur der Anfang, wie ich weiß...

Wir haben großes Potential, besitzen Kräfte, die weit über das hinausgehen, wozu ein normaler Mensch in der Lage ist. Es sind Kräfte, welche die dunkle Seite uns unfreiwillig gegeben hat. Wer glaubt, diese Kräfte kämen ohne einen Preis, der weiß sehr wenig darüber, wie das Universum wirklich funktioniert.

Die meisten von uns entwickeln eine extreme Sonnenallergie. Ihr eigener Körper verdammt sie damit zu einem Leben in den Schatten, in der Dunkelheit. Gleichzeitig wird es uns unmöglich, des Nachts zu schlafen. Manche versuchen es wieder uns wieder, nehmen die stärksten Schlafmittel. Doch das kann keinem geraten sein, der Effekt ist grausam, schlimmer als ein Leben in der Nacht.

Schlimmer noch als diese auf uns selbst bezogenen Mängel sind andere, nach aussen gerichtete Ausbildungen des Dunklen in uns. Auch die eigentlich friedliebendsten und harmlosesten Menschen können nach der Rückkehr zu wahren Bestien werden. Sie entwickeln Aggressionen gegen leblose Dinge als auch gegen andere Menschen. Meistens dauert so ein Anfall nur ein Dutzend Minuten, aber die Auswirkungen zeichnen uns.

Nicht jeder kann mit diesen Veränderungen leben. Nicht jedem gelingt es, in seiner Existenz auf diesem Planeten noch einen guten Zweck zu sehen. Diese verlorenen Seelen tun ihr möglichstes um die entgültige Reise anzutreten. Doch nicht immer funktioniert das.

Schon allein aus diesem Grund ist unser Kampf wichtig. Unser Kampf gegen das Dunkle gibt unserem Dasein einen Sinn, bildet ein Gegengewicht zu den Missetaten zu denen wir gezwungen werden. Das große Bild zählt, nicht die einzelne Tat. Der Zweck heiligt die Mittel. Du musst dich nur anstrengen, damit leben zu können...

Du hast recht, ich habe schon viel von den Dunklen geredet, aber eigentlich noch nicht erklärt, was sie sind. Sie kommen in unsere Welt. Doch woher kommen sie? Leider ist dies eine Frage, die ich nicht so einfach beantworten kann, eine Frage an der wohl alle Rückgekehrten rätseln.

Unser Computerwissenschaftler meint sie kommen aus einer anderen Dimension. Wesen aus einer düsteren Welt der Qualen, die sich auf der Erde ausbreiten und in den Menschen hier in unserer Welt eine einzigartige Nahrung für ihren Durst nach Leid und Qualen gefunden haben.

Unsere Leute im Vatikan haben eine etwas andere Sicht. Sie haben einen Namen für diese fremde Dimension des Leids. Sie nennen es das Fegefeuer. Für sie sind es verdorbene Seelen, die über die Körper der Toten ihren Weg zurück in unsere Welt finden und so von neuem Leid sähen können. Doch sie denken noch weiter. Wenn es verdorbene Seelen sind, was machen diese dann wohl? Die Argumentation liegt auf der Hand: Sie dienen ihrem finsternen Fürst, dem Teufel. Und das Ziel des Teufels ist es, seine Dämonen in unsere Welt zu schleusen.

Nun bin ich kein gläubiger Mensch. Doch ist es schon erstaunlich, wie gut sich die Dunklen in der Welt der Menschen zurechtfinden und mit welcher Leichtigkeit sie sich in das Leben einfinden, nachdem sie sich den sterbenden Körper angeeignet haben. Ob sie nun dem Teufel dienen, oder einfach nur aus einer anderen Dimension stammen., fest steht: Sie sähen nicht nur Leid, sondern folgen auch ihren ganz eigenen Plänen. Und diese Plänen scheinen zu einem Teil darin zu liegen, eine Brücke zu bauen. Eine Brücke zwischen ihrer Herkunft und unserer Welt. Eine Brücke, welche die Eroberung der Welt der Menschen durch die Dunklen entgültig in die Wege leitet.

Wir wären schlechte Jäger, wenn wir nicht nach einer Vergangenheit der Dunklen gesucht hätten, nicht ihre Geschichte durchleuchten würden. Es gibt schon erstaunliche Entdeckungen. Im 18. Jahrhundert häuften sich die Berichte von den lebenden Toten. Damals sollen Leichen aus ihren Gräbern aufgestanden sein um dann zurück in die Dörfer zu kehren und die Menschen in Furcht und Schrecken zu jagen, ja letztendlich sie sogar zu essen.

Dies sind Erzählungen, die viele mit dem Mythos Vampir in Verbindung bringe. Doch Vampire sind uns noch nicht begegnet. Wir sehen Menschen, Menschen die sich in ihrem Aussehen nicht von anderen unterscheiden. Vielleicht eine vornehme Blässe tragen, weil sie das Sonnenlicht meiden wie wir. Doch es sind Menschen. Aber sie haben Kräfte, unglaubliche Kräfte, die unsere in den Schatten stellen. Viel mehr als die direkte Gewalt genießen sie es anscheinend, andere zu manipulieren, Menschen zu beeinflussen, Böses zu tun, Leid zu sähen.

Wenn diese lebenden Leichen eine Ähnlichkeit mit den Dunklen haben, die wir heute sehen, wie ist dann der Zusammenhang? Kommt das Dunkle nur zu bestimmten Zeiten in unsere Welt? Gibt es besondere Hochzeiten? Wurden sie damals womöglich erfolgreich bekämpft? Und wenn ja, was waren die Waffen, was war der Schlüssel zum Sieg? Wir müssen es erforschen!

In letzter Zeit gehen meine Gedanken zunehmend weiter zurück. Es mag sein, dass sich die Dunklen in ihren Methoden verbessert haben, jetzt subtiler vorgehen. Vielleicht passen sie sich aber auch nur der jeweiligen Zeit an. Und vielleicht hat das Ganze ja doch einen Ursprung in unserer Welt und nicht in einer anderen Dimension. In letzter Zeit frage ich mich jedenfalls: Warum haben die Ägypter ihre Könige einbalsamiert?

Die Charaktere in **DAS DUNKLE** sind allesamt Rückgekehrte, Menschen, die eine Todeserfahrung hatten, bei der das Dunkle versuchte, ihren Körper zu übernehmen, durch die Rückkehr der Seele aber gestört wurde.

Bevor du anfängst, den Charakter in Spielwerte zu gießen, solltest du dir Gedanken machen, was für ein Person du spielen willst. Der ersten Schritt zur Erstellung eines Charakters ist dabei, sich das Leben des Charakters vor der Todeserfahrung zu überlegen. Was hat er gelernt, wie gelebt, was waren sein Beruf und seine Hobbies. Was hatte er an Familie, Freunden und Bekannten? War er eher ein zurückhaltender, vorsichtiger oder spontaner und abenteuerlustiger Mensch?

Weiter gehen die Überlegungen mit dem wichtigsten Ereignis in der Existenz des Charakters: Der Todeserfahrung und der Rückkehr. Hierbei sollten Spielleiter und Spieler eng zusammenarbeiten, eventuell kann diese Szene sogar ausgespielt werden. Mögliche Ereignisse können neben einem Selbstmord auch Verkehrsunfälle, Verbrechen oder einfach Unglücke sein.

Sind diese Überlegungen angestellt und die Idee des Charakters ist im Kopf, dann kann es an das eigentliche Erstellen gehen. Zunächst notierst du den Namen deines Charakters, dann geht es an die Fähigkeiten (siehe weiter unten). Du hast **30 Punkte**, die du frei auf die Fähigkeiten verteilen kannst. Von den Werten 8 und 9 zu Anfang des Spiels ist aber abgeraten, da sie die späteren Entwicklungsmöglichkeiten stark einschränken. Zu jeder Fähigkeit darfst du eine Anzahl Details gleich dem zugeordneten Wert notieren – weniger geht natürlich auch. Nachteile können frei ergänzt werden. Der Spielleiter muss diesen Angaben zustimmen, denn zu extreme Details und Nachteile sind leider oft unspielbar und hintern die Gruppe.

Jeder Charakter startet mit einer Kraft und einem Makel (Sonnenallergie). Eine zweite Kraft kann für 5 Punkte erworben werden. Es dürfen generell maximal doppelt so viel Kräfte wie Makel vorhanden sein. Wenn der Charakter also später eine dritte Kraft erwirbt, ist ein weiterer Makel als Ausgleich notwendig.

Im Laufe seiner Abenteuer sammelt ein Charakter jede Menge **Erfahrung**. Er verbessert seine Fähigkeiten und lernt neue Kräfte einzusetzen. Dieser Entwicklung wird durch Charakterpunkte Rechnung getragen. Der Spielleiter vergibt einen Charakterpunkt für

- Ausspielen von Nachteilen
- Stimmungsvolle / lustige Aktionen
- Gute, stimmungsvolle Beschreibungen

Mehrere Charakterpunkte gibt es für das erfolgreiche Beenden eines Abenteuers. Dabei sollten auch vom Spielleiter unerwartete Ideen der Spieler belohnt werden, wenn diese die Geschichte verbessert haben. Wie viele Punkte vergeben werden, hängt von der Dauer des Abenteuers und dem Erfolg der Spieler ab. Es spielt aber auch eine Rolle, wie schnell die Spieler ihre Charakteren verbessern möchten. Die Gefahr vieler Punkte und damit schneller Verbesserungen ist, dass die Charakter irgendwann zu perfekt und damit schon wieder langweilig werden. Üblicherweise sollten 2 bis 5 Punkte pro Spielabend an jeden Spieler vergeben werden, dies ist ausgewogen.

Mit den Punkten können die Fähigkeiten gesteigert werden. Dazu muss der neue Fähigkeitswert an Punkten gezahlt werden. Es muss dabei Schrittweise gesteigert werden, eine Fähigkeit kann also immer nur um 1 erhöht werden. Eine neue Kraft kostet 10 Punkte. Sie sollte immer in Absprache mit dem Spielleiter und den anderen Spielern erworben werden.

In diesem Rollenspiel wird der Charakter vor allem durch seine **Fähigkeiten** beschrieben. Dies sind sowohl körperliche Möglichkeiten und Begabungen als auch erlernte Fertigkeiten und Techniken. Wie gut ein Charakter die jeweilige Fähigkeit beherrscht, wird mit einem Zahlenwert zwischen 0 und 9 ausgedrückt.

Unwissender	0
Anfänger	1
Amateur	2
Geselle	3
Fortgeschrittener	4
Meister	5
Profi	6
Spezialist	7
Experte	8
Genie	9

Diese Fähigkeiten stellen ein grobes Raster dar, welches die verschiedenen Richtungen von menschlichen Qualitäten widerspiegelt. Dieses Raster wird gleichzeitig mit Werten gefüllt, als auch mit Details ausgestattet. Die **Details** erklären dabei, welche Aspekte der Fähigkeit der Charakter besonders beherrscht, seinen Hintergrund, wie er die Fähigkeit erworben hat oder auch, welche besonderen Merkmale ihm bei dieser Fähigkeit zu Gute kommen. In der folgenden Beschreibung der acht Fähigkeiten sind einige Details als Beispiele angegeben.

Neben den positiven Details gibt es negative Eigenarten. Dies sind **Nachteile** des Charakters, bestimmte Aspekte, die den Einsatz einer Fähigkeit behindern. Dabei kann es sich um angeborene Fehler, unpassende Verhaltensweisen oder auch schlechte Erfahrungen handeln.

Willen

Der Willen eines Charakters ist seine Durchsetzungskraft, seine innere Kontrolle. Wenn jemand oder etwas versucht ihn zu beeinflussen ist der eigene Willen ebenso gefragt, wie bei unangenehmen Tätigkeiten zu denen man sich zwingen muss. Der Willen schützt vor Verletzungen der Seele, wenn man schlimme Ereignisse ertragen muss und hilft einem auch bei unerträglichen Schmerzen auf den Beinen zu bleiben.

Details: Kriegserfahrung, Arzt in der Notaufnahme, Straßenkind, Tai-Chi

Nachteile: Weichlich, Schwache Nerven, Verwöhntes Einzelkind

Fitness

Die Fitness eines Charakters ist seine körperliche Ausdauer und ein Kennzeichen für seine Gesundheit. Ein Charakter mit hoher Fitness kann lange Kämpfe durchhalten und gewinnt fast jede Verfolgungsjagd zu Fuß.

Details: Täglicher Jogger, Sportstudent, gesunde Ernährung, Polizeitraining

Nachteile: Übergewicht, Bluter, Sportmuffel, Schlechte Kondition, Kränklich, Asthma

Kampf

Nicht jeder Konflikt lässt sich friedlich lösen. Manchmal ist Muskelkraft und kämpferisches Können gefragt um eine Auseinandersetzung zu gewinnen. Ein im Kampf erfahrener Charakter beherrscht den Nahkampf, sei es mit einem Messer, einer zerbrochenen Flasche, der Pistole in der Hand oder bloßen Fäusten.

Details: Kampfsportverein, Militärausbildung, Selbstverteidigungskurse, Combat-Schützenverein

Nachteile: Pazifist, Angsthase, Glaskinn, behütete Kindheit

Geschick

Ein geschickter Charakter kann gut mit seinen Händen umgehen. Wenn er will, sind seine Bewegungen präzise und feinfühlig. Dies kommt ihm sowohl beim Knacken eines Autos, dem Kurzschließen einer Alarmanlage, dem schnellen wegfahren vor der Polizei, als auch bei gezielten Schüssen mit dem Gewehr zu gute. Auch das fliegen eines Hubschraubers erfordert Geschick.

Details: Beidhändig, Militärausbildung zum Scharfschützen, Schützenverein, Fahrtraining, Taxifahrer, Rallyfahrer, Kartenspieler, Flugschein
Nachteile: Ungeschickt, Rheuma, linke Hände

Logik

Wenn es darum geht, knifflige Denkaufgaben zu lösen, dann ist die Logik des Charakters gefragt. Doch sie beeinflusst mehr als nur das Denken: Auch eine detaillierte Erinnerung oder eine besonders scharfe Wahrnehmung sind Ausprägungen einer hohen Logik.

Details: Fotografisches Gedächtnis, Schachspieler, Rätselfan, Denksport-Club
Nachteile: Unaufmerksam, Dummheit, Desinteresse

Wissen

Das Wissen eines Charakters sind jederzeit abrufbare Informationen in seinem Kopf. Er kennt sich aus in der Geschichte, Politik, Naturwissenschaften oder auch einfach nur in dieser Gegend der Stadt, in London oder Paris oder er weiss, wie man in der Wüste überleben kann.

Details: Abitur, Studium der Chemie, Promotion in Geschichte, Leseratte, Arbeit bei einer Zeitung, Weltenbummler, Gute Erinnerung
Nachteile: Schlechtes Gedächtnis, Straßenkind, Ungebildet

Auftreten

Das Auftreten eines Charakters ist seine Art mit andere Menschen umzugehen. Ein gutes Auftreten bedeutet, er kann ein Gespräch erfolgreich führen, kann eine Verhandlung zu seinen Gunsten entscheiden oder auch die Frau seines Interesses verführen. Aber auch Einschüchtern oder Verhören erfordert ein angemessenes Auftreten.

Details: Gutes Aussehen, Rhetorikkurse, Arbeit als Manager, Offizier beim Militär, Rausschmeißer in Nachtclub, Polizist, Arzt, Psychologe
Nachteile: Ungepflegt, rauher Ton, schlechtes Aussehen, Sprachfehler, unangenehmer Geruch

Ressourcen

Wir leben in einer materiellen Welt. Die Ressourcen eines Charakters stellen seinen Zugang zu Geld und Ausrüstung dar. Dabei geht es weit über das rein Finanzielle hinaus: Auch die nötigen Verbindungen, um an außergewöhnliche oder illegale Sachen zu kommen, gehören ebenso dazu, wie die Frage, wie schnell die benötigte Ausrüstung vorhanden sein kann.

Details: Reiche Eltern, eigenes Vermögen, Börsenspekulant, Kontakte zur Unterwelt
Nachteile: Glücksspieler, Waisenkind, Arbeitslosigkeit

In einem Rollenspiel-Abenteuer wird wie in einem Buch eine **Geschichte** erzählt. Diese Geschichte wird auf zwei Weisen weiter geschrieben: Durch Beschreibung von Ereignissen durch den Spielleiter und durch die Handlungen der Charaktere. Der Spielleiter hält die wesentlichen Fäden in der Hand, um eine spannende Geschichte zu liefern. Er hat den Überblick, was hinter den Kulissen vorgeht. Daher ist er auch derjenige, der für eine in sich stimmige Geschichte zu sorgen hat und sein Wort zählt.

Im Vordergrund der Geschichte, sozusagen im Scheinwerferlicht, sind es aber die Charaktere der Spieler die Handeln und damit die Geschichte voran treiben. Ein überzeugendes Ausspielen des Charakters ist daher für eine gute Geschichte genauso wichtig. Generell kann der Spieler seinen Charakter all das machen lassen, was in dessen Möglichkeiten steht. Dies sind **Aktionen**, die den Fähigkeiten des Charakters entsprechen. Der Spieler beschreibt möglichst ausführlich und stimmungsvoll, was der Charakter macht und so ist es dann auch.

Doch oftmals muss ein Charakter mehr geben, als das übliche. Er wird gefordert, geht an seine Grenzen, um sein Ziel zu erreichen. Das ist der Stoff einer guten Geschichte. Dies sind die Momente, in denen der Spielleiter eine **Probe** machen lässt, um festzustellen, ob die geplante Aktion eines Charakters erfolgreich ist, oder nicht.

Dazu bestimmt der Spielleiter zunächst die passende Fähigkeit und die **Schwierigkeit** der Aktion, indem er einen sogenannten **Mindestwurf** vorgibt. Dies ist die Zahl, die von dem Spieler erreicht werden muss, damit sein Charakter die Aktion erfolgreich durchführt. Als Orientierung für die Schwierigkeit kann man überlegen, was für ein Charakter dies normalerweise schaffen würde und dann dessen Fähigkeit plus eins ansetzen.

Wenn der Charakter ein passendes Detail für die Aktion hat, so kann er dies nennen und erhält dann einen **Bonus** von zwei auf seine Fähigkeit. Nachteile senkt hingegen die Fähigkeit um zwei.

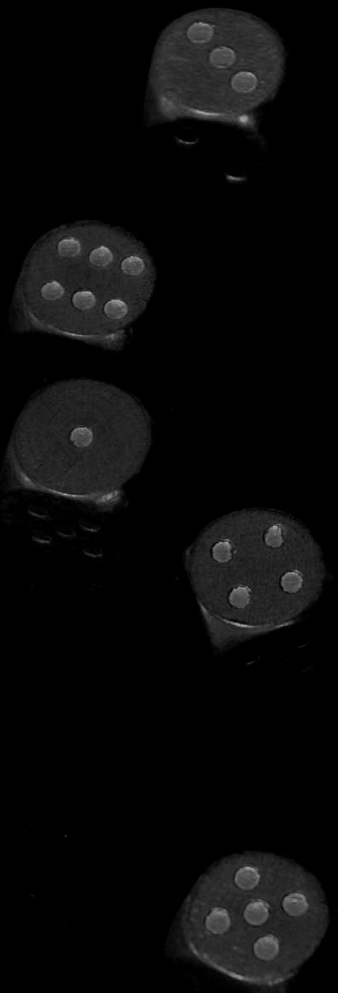
Der Spieler wirft fünf (sechsstellige) Würfel. Jeder Würfel der eine 5 oder 6 zeigt gilt als erfolgreicher Würfel. Der Spieler darf nun die Anzahl der erfolgreichen Würfel zu seiner Fähigkeit addieren. Ist die Zahl größer oder gleich dem Mindestwurf, so hat der Charakter **Erfolg**.

Wie gut die Aktion durchgeführt wurde, also die **Qualität** des Ergebnisses, lässt sich daran erkennen, wie weit der erreichte Wert über dem Mindestwurf liegt.

Wenn zwei Charaktere entgegengesetzte Handlungen machen möchten, dann gibt es zur Lösung eine sogenannte **vergleichende Probe**. Hierbei gewinnt derjenige mit dem höheren Wert der Proben. Die Qualität ist die dann Differenz der erzielten Werte.

Bei Aktionen die ihm besonders wichtig erscheinen kann der Spieler Charakterpunkte einsetzen, und damit bis zu fünf **Erfolge kaufen**. Entsprechend weniger Würfel hat er.

Es gibt auch Aktionen, bei denen ein bestimmter Ausgang für die Geschichte notwendig ist. In solchen Situationen lässt der Spielleiter keine Probe durchführen, sondern beschreibt direkt den Ausgang der Aktion. Als Spieler sollte man sich dabei immer im Klaren sein, dass dies auch bei einer für den Charakter negativen Aktion keine Böswilligkeit des Spielleiters ist, sondern er nur seine Aufgabe zur Lenkung der Story wahrnimmt. Als Spielleiter sollte man diese Möglichkeit allerdings so selten es geht einsetzen und die Handlung lieber offen gestalten, sodass sich die Spieler frei entfalten können.



Ein Kampf zwischen zwei Charakteren ist prinzipiell immer eine vergleichende Probe. Der Gewinner kann den Verlierer verletzen. Je nach angekündigter Aktion und Waffe kann es sich dabei um Betäubung oder Verwundung handeln. Die Stärke des Schadens richtet sich dabei nach der Qualität des Erfolgs.

Betäubung wird auf einem speziellen Monitor festgehalten. Dieser hat eine Anzahl Kästchen gleich der Fitness des Charakters plus seinem Willen. Wird der Charakter getroffen, so werden eine Anzahl Kästchen gleich dem Erfolg des Angreifers abgestrichen. Ab der Hälfte der Kästchen wird ihm ein Punkt von seinen Fähigkeiten abgezogen, ab Dreiviertel des Monitors zwei Punkte. Ist der Betäubungsmonitor voll, so fällt der Charakter in Ohnmacht. Solche Betäubung vergeht recht schnell wieder: Die erste Hälfte der Kästchen benötigt jeweils ca. 5 Minuten, bei der zweite Hälfte sind hingegen 30 Minuten nötig.

Ernsthafte Verletzungen werden als **Wunden** festgehalten. Dabei wird jeder Wunde einer Reihe von Werten zugeordnet: Stelle, Art und Klasse der Wunde.

Die **Stelle** der Wunde ergibt sich aus der Beschreibung des Angriffs. Wenn der Angreifer mit einem Messer in den Unterleib des Gegners stechen wollte und damit Erfolg hat, so wird es eine Wunde im Unterleib sein.

Die **Art** der Wunde wird durch die verwendete Waffe bestimmt. Klingengewaffen wie Messer verursachen Schnittwunden. Stumpfe Waffen wie Knüppel können zu Platzwunden, Knochenbrüche oder innere Quetschungen führen. Ballistische Wunden werden von den Projektilen einer Schusswaffe (Pistole, Revolver, Gewehr) erzeugt.

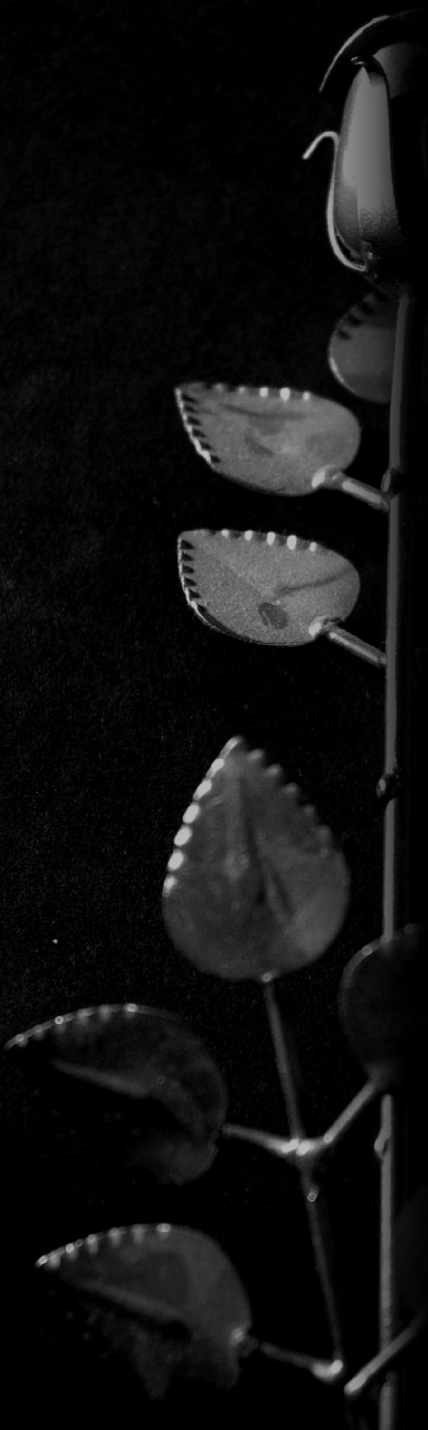
Die Stärke der Wunde wird als **Klasse** angegeben. Sie kann vom Spielleiter passend zu der Beschreibung und dem Qualität des Angriffs festgelegt werden. Die möglichen Klassen (oder Stufen) sind:

- 0 Kratzer
- 1 Leicht
- 2 Mittel
- 3 Schwer
- 4 Tödlich

Zur Abschätzung der Stärke der Wunde kann folgende Formel verwendet werden: Kleine Waffen (Messer, Pistole) haben eine Grundklasse von Leicht, große (Axt, Gewehr) Mittel. Wenn die Qualität Null beträgt, sinkt die Klasse um eine Stufe. Für jedes an Qualität erreichte Vielfache von drei steigt die Klasse um eine Stufe. Bei Qualität 3 also um eine Stufe, bei 6 um zwei Stufen usw.

Solche Wunden haben natürlich auch **Auswirkungen** auf den Charakter. Jede Schwere Wunde bedeutet ein -1 auf die Fähigkeiten des Charakters, jede Tödliche -3. Ist die Wunde an einer Stelle, die der Charakter für eine Aktion einsetzen muss, so verdoppelt sich der Abzug. In diesem Fall gibt auch schon eine mittlere Wunde ein -1.

Normalerweise brauchen nur die ersten Kratzer und leichten Wunden notiert werden. Sie sollen den Spieler daran erinnern, dass der Charakter verwundet ist. Solche Wunden heilen innerhalb weniger Tag. Mittlere und schwerere Wunden müssen auf jeden Fall festgehalten werden. Für mittlere Wunden ist eine Woche Zeit zum Heilen anzusetzen, für schwere eher ein Monat und anfängliche medizinische Versorgung. Tödliche Wunden erfordern einen sehr baldigen Krankenhausaufenthalt, sonst stirbt der Charakter. Bei mehreren tödlichen Wunden tritt der Tod sofort ein.



Die **Kräfte** unterscheiden den **DAS DUNKLE** Charakter von einem gewöhnlichen Menschen. Es sind außerordentliche Fähigkeiten, die ihn zu etwas Besonderem machen. Im folgenden werden die einzelnen Kräfte vorgestellt und beschrieben. Natürlich kann es weitere geben.

Die Kräfte beziehen sich meistens auf eine der Fähigkeiten des Charakters. Wenn sie eingesetzt werden, erhält der Charakter einen **Bonus** von vier auf seine Fähigkeit.

Es werden also 4 zusätzliche Punkte auf Fähigkeit und Würfelerfolge addiert. Dies ist die Macht des Dunklen, die den Charakter zu unglaublichen Leistungen verhilft.

Angstaura

Diese Kraft umgibt den Charakter mit einer Angst einflößenden Aura. Betroffen von dieser Angst sind alle Menschen innerhalb Sichtweite, ausgenommen besondere Existenzen wie die Spielercharaktere, wenn sie bei einer vergleichenden Probe auf Ausstrahlung unterliegen.

Gedankenkraft

Die Gedankenkraft ermöglicht es dem Charakter Gegenstände in seinem Sichtfeld zu bewegen. Wenn eine Probe notwendig wird, so ist diese ohne die Grundlage einer Fähigkeit zu machen, der Bonus bleibt aber bestehen.

Federgang

Mit dieser Kraft geht der Charakter so leicht wie eine Feder. Das bedeutet, er hinterlässt keine Spuren auf dem Boden und löst auch keine Drucksensoren aus. Es ist, als ginge er einen Millimeter über dem Boden. Die Kraft hält so viele Minuten an, wie als Ergebnis bei einer Probe auf Geschick erreicht wird.

Katzenfall

Der Katzenfall ermöglicht es dem Charakter aus sehr großen Höhen ohne Schaden zu fallen und dabei locker federnd auf seinen Beinen zu landen. Bei dem Fall wird eine Probe auf Fitness gegen die Fallhöhe geteilt durch 10 fällig. Ist die Probe nicht erfolgreich, bedeutet jeder Punkt unter dem Mindestwurf eine Wundstufe (als Wunde auf beide Beine).

Kraftschub

Die Kraft des Charakters steigt kurzzeitig stark an. Je nach Einsatz gilt der Bonus auf die entsprechende Probe auf Fitness oder Kampf.

Kopfstimme

Der Charakter hat die Möglichkeit, seine Worte direkt in den Kopf einer Person zu senden. Diese hört die Worte in seinem Kopf, als wären es eigene Gedanken. Wenn dabei eine vergleichende Stimme auf Logik gewonnen wird, ist die Person von dem Gedanken überzeugt. Diese Überzeugung kann durch äußere Einflüsse aber ebenso schnell wieder verloren gehen, wie sie entstand.

Panzerhaut

Diese Kraft ermöglicht es dem Charakter, seine Haut kurzzeitig extrem zu stärken. Sie ist dann für normale Waffen (Messer, Pistolen, Gewehre) nicht mehr zu durchdringen – Projektile prallen einfach ab. Im Nahkampf wird eine vergleichende Probe auf Fitness notwendig um festzustellen, ob auch Betäubung aufgehalten wird.

Schweben

Durch Einsatz dieser Kraft kann der Charakter schweben. Die maximale Strecke wird durch eine Probe auf Willen ermittelt, sie entspricht dem Ergebnis in Metern und gilt

für horizontales Schweben. Vertikales Schweben ist nur zu dem halben Wert möglich.

Spinnenhände

Die Spinnenhände erlauben es dem Charakter, sich an jeder Oberfläche festzuhalten – auch über Kopf herum. Die Kraft hält so viele Minuten an, wie als Ergebnis bei einer Probe auf Geschick erreicht wird.

Wunderheilung

Mit dieser Kraft heilt der Charakter innerhalb von Sekunden eine Anzahl Wundstufen gleich dem Ergebnis einer Probe ohne Fähigkeit.

Zeitlupe

Bei Anwendung dieser Kraft scheint für den Charakter alles um ihn herum in Zeitlupe abzulaufen. In Wirklichkeit ist er aber doppelt so schnell wie seine Umgebung. Der Charakter kann in der Zeitlupe eine Reihe von Aktionen machen, die einer Probe ohne Fähigkeit entsprechen.

Bei den Kräften handelt es sich um die Mächte des Dunklen. Daher hat ihr Einsatz einen Preis: Die **Makel**. Jeder Einsatz einer Kraft gibt einen Punkt in das Makel-pool. Erreicht dieses den Wert des Willens des Charakters, wird er sofort und unkontrolliert einem seiner Makel nachgehen. Der Spielleiter entscheidet, was genau passiert.

Um dies zu verhindern, muss der Spieler hin und wieder die Makel des Charakters ausleben. Dabei wird ihm jedes

Mal ein Punkt aus dem **Makelpool** entfernt. Für ein besonders gutes oder einfallreiches Ausspielen eines Makels können auch Charakterpunkte vergeben werden.

Die meisten Makel halten in ihrer Wirkung bei einem Ausbruch ca. 10 Minuten an.

Gewalttätigkeit

Diese Makel bringt den Charakter dazu, körperliche Gewalt zu verwenden. Gerät er in diesem Zustand in eine Auseinandersetzung, wird er sie mit den Fäusten oder Waffen lösen, anstatt zu reden. Zu normalen Begegnungen ist der Charakter in diesem Zustand nicht fähig. Wenn es keine direkte Gelegenheit gibt, geht er los und sucht die Auseinandersetzung.

Lügenzwang

Unter dem Einfluss dieses Makels, macht es dem Charakter einen Heidenspaß, Lügen zu verbreiten. Dies können erfundene Geschichten über andere Personen sein. Oder aber der Charakter verdreht wichtige Informationen die er weitergeben sollte, nur aus Spaß am Lügen.

Pyromanie

Wenn dieses Makel zu Tage kommt, ist nichts Brennbares vor dem Charakter sicher. Er würde sein eigenes Haus abfackeln, wenn er kann.

Sonnenallergie

Bis auf wenige Ausnahme, haben alle Rückgekehrten dieses Makel. Die Sonnenallergie ist so stark, dass pro 10 Minuten in der direkten Sonne eine Wundstufe entsteht. Nach einer Stunde ist der Charakter also tot! Dieses Makel ist permanent, ihm nachgeben heißt, sich der Sonne auszusetzen.

Tierfeind

Der Charakter wird von Tieren gehasst. Sie erkennen das Dunkle in ihm und wollen es zerstören. Dies führt dazu, dass jeder Hund in der Nähe versuchen wird, ihn zu beißen. Pferde gehen durch und treten nach ihm aus. Insekten sind allerdings hiervon ausgenommen.

Dem Spielleiter kommt im Rollenspiel immer eine besondere Bedeutung zu. Wenn es um spannende Geschichten geht, welche die Charaktere erleben, dann ist er derjenige, welcher das Drehbuch kennt, die Szenen vorbereitet und den Spielern knifflige Aufgaben stellt. Auf dieser Seite bekommst du als Spielleiter ein paar Anregungen.

Die Story von **DAS DUNKLE** kann in jeder beliebigen Zeit gespielt werden. Wenn es im finsternen Mittelalter sein soll – warum nicht. Auch eine Kampagne in der Zukunft ist denkbar. Der übliche Rahmen ist aber die heutige Zeit. Die dunkle Stimmung, das gruselige Szenario, es entfaltet seine Wirkung sehr gut in der heutigen Nacht, insbesondere in den Straßen einer großen Metropole. Die Spieler kennen die Welt wie ihre Westentasche. Was sie aber nicht kennen ist das Dunkle und so soll es auch sein.

Es ist möglich, die Geschichte an ihrem Anfang zu starten, direkt nach der Rückkehr in das Leben. Eine Gruppe von Charakter kann sich schnell zusammenfinden. Auch wenn sie sich vor der Rückkehr noch nicht kannten: Die Leere sorgt dafür, dass sie des Nachts umherstreifen und sich an bestimmten Orten treffen. Es sind Orte der starken Emotionen. Das Gefühl des Erkennens tut ein weiteres und wenn dann noch ein Mentor ins Spiel kommt um die neue Gruppe auf ihren Weg zu leiten, steht spannenden Abenteuern nichts mehr im Weg.

Ein typisches Abenteuer kann mit einer Vision beginnen: Einer der Charaktere sieht eine Szene. Eine Szene in der es um düstere Machenschaften der Dunklen geht. Aber die Bilder die er sieht, sind nicht eindeutig. Also müssen Untersuchungen angestellt werden: War es vielleicht ein Ereignis in der Vergangenheit? Passt es zu einer Veranstaltung in der Zukunft? Oder gehörte es in die Gegenwart. Dann beginnt vielleicht die Suche nach dem Ort.

Die genauen Beweggründe der Dunklen werden dabei meistens unklar bleiben, aber der reale, schlechte Einfluss auf die Menschen sollte erkennbar sein und dazu animieren, ihre Pläne zu durchkreuzen. Dabei sind Probleme mit der örtlichen Polizei oftmals vorprogrammiert und verdrehen ein bisschen die Rollen von Gut und Böse, was durchaus im Interesse der Atmosphäre ist.

Neben den einzelnen Abenteuern kann die weitere Erforschung der Vergangenheit der Dunklen zusätzliche Aspekte ins Spiel bringen. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Charaktere auf ihrer Suche nach Informationen um die Welt reisen, antike Stätten besuchen und alte Dokumente in Bibliotheken wälzen. Und bei all diesem versuchen sie dem Sonnenlicht auszuweichen.

Ein zentrales Element von **DAS DUNKLE** sind die Kräfte und Makel. Sie sind das Besondere der Rückgekehrten, gleichzeitig ihr Segen und ihr Fluch. Die Charaktere befinden sich in einem unlösbarem Dilemma: Wollen sie ihrem erweiterten Leben einen Sinn geben, so suchen sie den Kampf mit dem Dunklen. Doch sind sie hierbei oft auf ihre Kräfte angewiesen, vielleicht trainieren sie diese sogar gezielt. Aber ihre Kräfte, diese mächtige Waffe im Kampf gegen das Dunkle, sind gleichzeitig auch in sich etwas Finsteres und rufen die Makel hervor. Mit dem Makelpool ist ein Instrument enthalten, welches diese Verbindung in Spielwerten umsetzt. Wichtiger ist aber das Verständnis der Spieler und des Spielleiters. Die Makel sind ein Teil der Charaktere, sie sind wichtiger Bestandteil ihrer Existenz. Und sie sind die Würze in einem Charakter der sonst zu einem Superhelden mutieren würde. So ist er gleichzeitig Opfer und Rächer des Dunklen und bildet einen tragischen Helden.



A	Aktionen	11	L	Leere	3
	Angstaura	13		Logik	10
	Art	12		Lügendwang	14
	Auftreten	10	M	Makel	6, 14
	Auswirkungen	12		Makelpool	14
B				Mindestwurf	11
	Betäubung	12		Mythos	7
	Bonus	11, 13	N	Nachteile	9, 11
C			P	Panzerhaut	13
	Charakter	8, 15		Probe	11
	Charakterpunkte	8		Pyromanie	14
D			R	Ressourcen	10
	Details	9	S	Schusswaffe	12
E				Schweben	13
	Erfahrung	8		Schwierigkeit	11
	Erfolg	11		Sonnenallergie	14
F				Spielwerte	8
	Fähigkeiten	9		Spinnenhände	14
	Federgang	13		Stelle	12
	FERA	17	T	Tierfeind	14
	Fitness	9		Todeserfahrung	2
G			V	Vergleichende Probe	11
	Gedankenkraft	13		Verletzungen	12
	Geschichte	7, 11		Visionen	4
	Geschick	10	W	Willen	9
	Gewalttätigkeit	14		Wissen	10
	Gewehr)	12		Wunden	12
H				Wunderheilung	14
	Heilen	12	Z	Zeitlupe	14
K					
	Kampf	6, 9			
	Katzenfall	13			
	Klasse	12			
	Klingenwaffen	12			
	Kopfstimme	13			
	Kräfte	5, 13			
	Kraftschub	13			

Dieses Rollenspiel wäre nie entstanden, wenn sich nicht ein Haufen verrückter Rollenspieler immer wieder in dem „Forum engagierter Rollenspiel Autoren“ (FERA) treffen würde, um über neue Spielideen, Welten, Regeln und auch die Aufmachung von Rollenspielen zu diskutieren.

Eine der aus englischsprachigen Foren importierten Ideen ist die Erstellung eines kompletten Rollenspiels in gerade 24 Stunden. **DAS DUNKLE** entstand im Rahmen des zweiten FERA Wettbewerbs zu solchen Rollenspielen 2004.

An dieser Stelle möchte ich allem im FERA für Ideen, Unterstützung und einfach weil es gute Kumpels sind danken. Weiterer Dank geht an jene, ohne die dieses Rollenspiel nicht hätte entstehen können: Sun für OpenOffice, Adobe für das PDF-Format, Nikon für die D70 und den SB-800, Penny und Minimal für Verpflegung, Sony für Monitor und Stereoanlage, Green Day, Soul Asylum, Bon Jovi, Savatage, Sisters of Mercy und HIM für ihre Musik, IKEA für ihre Möbel und natürlich meinen Eltern für alles.

Dirk Hennig
aka Xiang
Autor, Fotograf, Model, Designer, Lektor
und alles Andere von und bei **DAS DUNKLE**



DAS DUNKLE ist kostenlos im Internet erhältlich. Ein Charakterbogen steht ebenfalls als PDF-Datei zum Download bereit. Du findest die Sachen auf meiner Homepage:

xiang.dirkhennig.de

Dieses Rollenspielwerk darf ausgedruckt, kopiert, weitergegeben und natürlich gespielt werden. Jede Verwendung die über das Spiel hinausgeht (wie zum Beispiel kommerzielle Veröffentlichung, Veröffentlichung in Auszügen, Übernahme von Inhalten) erfordert die Erlaubnis des Autors.

D
E
R
A
B
S
P
A
N
N
G
E
N
I
L
L
E
N
I