

Wie werde ich Revolutionär:in?

Name

In Robur spricht man sich üblicherweise mit Familiennamen an, ohne Herr/Frau, und duzt sich: "Galghuberin, was meinst du...?"

männlich: Erdheimer, Galghuber, Grubenhofer, Nafzger, Pfützner, Rostlinger, Schmeißer

weiblich: Erdheimerin, Galghuberin, Grubenhoferin, Nafzgerin, Pfütznerin, Rostlingerin, Schmeißerin

unbestimmt: Drux, Gnax, Spux, Wrax

Rituale

Als Verschwörer:in hast du bis zu drei mächtige Zaubersprüche gelernt, die zu wirken allerdings Zeit, seltene Zutaten und Konzentration erfordert:

- ☐ Doppelgänger:in
- ☐ Explosion
- ☐ Feuerball
- ☐ Illusion
- ☐ Lähmung
- ☐ Leuchtkugel
- ☐ Unsichtbarkeit
- ☐ Grabesstille
- ☐ Versteinern

Beruf

Du arbeitest in den Fabriken von Robur, wo Maschinen im Drachenfeuer die berühmten Kristall- und Glaswaren herstellen (Fertigkeiten in Klammern):

- ☐ Drachenstecher:in* (Ausweichen, Stangenwaffen, Furchtlosigkeit)
- ☐ Maschinenwart:in (Mechanik, Alchemie, Geduld)
- ☐ Polierer:in (Perfektionismus, Ausdauer, Konzentration)
- ☐ Sackträger:in (Kraft, Standhaftigkeit, Zuhören)
- ☐ Spruchrollenkopist:in (Magie, Lesen/Schreiben, Rhetorik)
- ☐ Verbandwickler:in* (Heilen, Sparen, Trösten)

**Drachenstecher:innen traktieren die in Ketten gelegten Drachen mit spitzen Stangen, um deren Feuerausstoß zu erhöhen, Verbandwickler:innen behandeln die allfälligen Brandwunden.*

Verderbnis

Deine Verderbnis beginnt bei 1 plus der Zahl der gelernten Rituale. Bei Verderbnis 6 scheidest du aus dem Spiel aus.

Hintergrund

Du gehörst einer Verschwörung an, die dich für deine Rolle bei der Revolution vorbereitet hat, und zwar als:

- Kommunikator:in (Propaganda)
- Meuchler:in (Anschleichen)
- Soldat:in (Einschüchtern)
- Spion:in (Belauschen)
- Strateg:in (Weitblick)
- Arsenalsverwalter:in (Gedächtnis)

(Fertigkeiten in Klammern)

Antrieb

Wenn die Revolution siegt, wirst du:

- allein eine gebratene Gänsebrust essen, mit Apfelsoße
- stundenlang in warmem Seifenwasser baden und dich mit einem duftenden Handtuch abtrocknen
- einen Kuchen aus Weizenmehl mit Zuckerguss essen
- ein Regal mit Medizin gegen alle Krankheiten füllen
- eine himmlisch weiche Daunendecke anschaffen
- ein weißes Hemd kaufen, so weich, dass es nicht scheuert
- Schmuck mit bunten Steinen tragen
- ein ganzes Haus bewohnen, mit einem Zimmer für jede:n
- eine Ehefrau finden, die nicht säuft
- einen Ehemann finden, der nicht nur flucht und schimpft
- eine Hilfskraft für schwere körperliche Arbeit einstellen
- jeden Morgen ausschlafen und Zeit zum Nachdenken haben
- _____

Beeinträchtigungen

Einführung für die Spielenden

Diese Geschichte spielt in der Stadt Robur. Ihr alle arbeitet in einer riesigen Fabrik, wo ein Mineral im Drachenfeuer zu Glas geschmolzen wird. Robur ist berühmt für seine Glaswaren.

Es ist eine anstrengende und gefährliche Arbeit, der ihr täglich 12 Stunden nachgeht. Statt aber nachts zu schlafen, bereitet ihr euch seit Jahren auf die Revolution vor. Heute ist der Tag gekommen.

Zwei Dinge stehen euch im Weg. Erstens physische Gewalt, insbesondere in Form der königlichen Garde. Ihr könnt einzelne Wachleute durch Rituale oder clevere Aktionen aus dem Gefecht nehmen, aber es werden stets weitere nachrücken. Sie sind in der Überzahl. Versucht, Kämpfe zu vermeiden, lauft davon oder versteckt euch.

Zweitens ist das eure Gier auf schöne Dinge, die euch all die Jahre vorenthalten wurden. Es ist nicht einfach Hunger, der euch packt, wenn ihr einen Höfling eine mit Marzipanrosen verzierte Butterschale naschen seht.

VERDERBNIS steht hier nicht zuletzt für die Moral der Revolutionäre. Klettert eure **VERDERBNIS** auf 6, seid ihr für die Revolution verloren. Vielleicht sterbt ihr, wahrscheinlicher aber huldigt ihr nur noch euren Instinkten und steckt ein, was geht.

Mechanisch hat das zwei Konsequenzen: Wenn ihr frisst und sauft, statt vorzurücken, wenn ihr sinnlose Gewalttaten begeht oder eure Mistreiterinnen dabei beobachtet, kann die Spielleitung einen **VERDERBNISWURF** einfordern.

Auch können Figuren mit Verderbnis 5 einen **REDUKTIONSWURF** auslösen, indem sie andere demoralisieren, beispielsweise zum Saufen, Fressen, Plündern oder Schlafen anstiften. Selbst unmoralisch zu agieren führt nicht zu einem **REDUKTIONSWURF**.



Das Lied der Glasarbeiter

Harte Arbeit, wenig Lohn
Und vom Meister nichts als Hohn.
Wir erwarten lange schon
Die Revolution.

Genossen, hört den neuen Ton!
Vorbei ist's nun mit unsrer Fron.
Auf den Straßen singt man schon
Die Revolution.

Im Leidenhemd auf seinem Thron
Friert der blasse Fürstenson.
Die Mächtigen, sie fürchten schon
Die Revolution.

Beeinträchtigungen

Als Spielleitung wählst du eine der folgenden Beeinträchtigungen der Stufe I aus, sobald eine Spielfigur ihre Verderbnis erhöhen muss oder wenn es dir aufgrund ihres Verhaltens passend erscheint. Du kannst dich von der Spielsituation und auch vom Antrieb der Figur inspirieren lassen: Wer von einem Seifenbad träumt, wird sich schnell *Von Schmutz bedrängt* fühlen.

Lies der betroffenen Spielerin zunächst den vollständigen Text der Beeinträchtigung vor. Es reicht aber, wenn sie sich den fett gesetzten Teil notiert.

Später kannst du, statt eine neue Beeinträchtigung zu vergeben, ~~eine bestehende~~ verstärken, wie sie hier als Stufe II aufgelistet ist. Das ist insbesondere ab Ring 3 empfehlenswert, wenn sich die Gefahr verdichtet und die Revolution auf dem Kippunkt steht.

Du kannst situationsbedingt jederzeit ~~weitere~~ Beeinträchtigungen erfinden, etwa *betrunken, vollgesabbert, stinkend, Schürfwunden, zahnlos, gebrochener Arm, verwirrt, enttäuscht, von allen gemieden, demoralisiert*.

- I. Du bist **von Hunger beherrscht** und beurteilst alles, was dir vor Augen kommt, nur noch nach ~~seiner~~ Essbarkeit.
- II. Du bist **vom Hunger überwältigt**. Was essbar erscheint, schiebst du dir zwischen die Zähne, auch wenn es rohes Fleisch oder gar Aas ist.

- I. Du hast das Gefühl, **von allen missachtet** zu werden. Damit sie dich nicht ~~übersehen können~~, sprichst du stets laut und schrill.
- II. **Alles hört auf mein Kommando!** Du brüllst nur noch Anweisungen und ~~hörst niemandem~~ mehr zu.

- I. Du fühlst dich **unendlich müde**. Wenn jemand etwas zu dir sagt, musst du jedesmal nachfragen.
- II. Du bist **vom Drang zu schlafen überwältigt**. Mit Mühe schleppst du dich voran. Findet sich irgendwo weiches Laub, um dein Haupt darauf zu betten?

- I. Du fühlst dich **von Schmutz bedrängt**. Es vergeht keine Minute, ohne dass du dich irgendwo kratzt.
- II. In deiner Kleidung, auf deiner Haut, **überall nur Ungeziefer**. Du hast keinen Gedanken als den, es loszuwerden.
- I. Auch wenn die Sonne scheint, deine Kleidung ist viel zu dünn für die Jahreszeit. Egal was du anhast, **du frierst und zitterst**.
- II. Du fühlst dich **zum Eiszapfen erstarrt**. Mit Mühe schleppst du dich vorwärts. Jedes Feuer, jede Wolldecke und jeder warme Mantel zieht dich unwiderstehlich an.
- I. Das **Gold ruft nach dir**. Wenn du doch nur ein paar Münzen hättest! Du beurteilst die Dinge ausschließlich nach ihrem Handelswert.
- II. Der **Wunsch nach Reichtum verzehrt dich**. Deine Aufmerksamkeit erreichen nur noch Gegenstände, die glitzern und funkeln.
- I. Du fühlst dich **einsam**. Sie werden dich alle verlassen. Greife bisweilen nach ihren Armen, ihren Händen, damit sie sich nicht davonstehlen können.
- II. Du fühlst dich bar aller Zuneigung und menschlichen Wärme, **aus der Gesellschaft verstoßen**. Klammere dich an jedes Bein, das du greifen kannst.
- I. Du hast **Durst auf Alkohol**. Auf kühles Bier, das stark und mutig macht. Auf Schnaps, der in der Kehle brennt und den Magen wärmt.
- II. Du fühlst dich schlaff. **Nur noch Alkohol** kann dich antreiben. Möglichst stark. Möglichst viel davon.
- I. Du bist **von Zweifeln geplagt**. Du lässt die anderen stets vorangehen, aber kritisierst jede ihrer Entscheidungen.
- II. Die sind alle verrückt. Oder dumm. Oder Verräter. **Du tust stets das Gegenteil**, wenn dir jemand etwas befiehlt oder rät.



Tipps für die Spielleitung

Vor der eigentlichen Heimsuchung folgen hier noch einige Hinweise zum Format und Empfehlungen aus der Praxis:

Wenn du eine Begegnung oder Bedrohung einführst, wende dich an ein bis zwei Figuren. Gib ihnen zunächst die Informationen, die vor der Klammer stehen. Lass ihnen in den frühen Ringen die Möglichkeit, Begegnungen zu ignorieren, aber konfrontiere sie anschließend mit einer Bedrohung, die aktiv auf sie zukommt. Die feindliche Realität von Robur lässt sich nicht dauerhaft übersehen.

Die Heimsuchung führt in den ersten beiden Ringen mehrere Mitrevolutionärinnen ein, darunter die Seitzin und den Grasbrunner, den Revolutionsführer Besner und seine rechte Hand, die Genossin Haubingerin. Lass diese Figuren in späteren Ringen erneut auftreten, insbesondere falls die Spielerinnen eine davon ins Herz schließen oder inbrünstig hassen. Sie eignen sich gut für Teufelspakte:

- Besner mahnt mit rauer Stimme Disziplin an.
- Die Seitzin begeht erschreckende Gewalttaten.
- Die Haubingerin kommt mit einem Auftrag oder guten Rat.
- Der fröhliche Grasbrunner zeigt seine finstere Seite.

Eine dieser Figuren wird zudem im fünften Ring in zentraler Rolle auftauchen. Laut Text ist es Grasbrunner, der die Drachen befreit, aber wenn eine andere Figur an eurem Tisch eine größere Rolle gespielt hat, nimm lieber diese.

Wenn du eine Person einführst, denk daran, dass du die Pronomen ändern und den Namen modifizieren kannst.



FRAGEN UND GEFAHREN WÄHLEN

Jeder Ring beginnt mit einigen Fragen zur Vorgeschichte der Figuren. Stelle jeder MitspielerIn und jedem Mitspieler eine oder zwei davon.

Wenn die Spielenden Fragen beantworten, mach Notizen. Zögere nicht, im Anschluss eine Minute Pause auszurufen, um dir zu überlegen, wie du die Antworten in die Geschichte einbaust und welche Szenen des Rings besonders gut zu ihnen passen.

Jeder Ring bietet mehrere Begegnungen und Bedrohungen zur Wahl an. Du kannst so viele einflechten, wie du möchtest, aber erfahrungsgemäß genügt ein Drittel bis die Hälfte.

Mindestens eine Bedrohung sollte zu Verderbnis- und Gefahrenwürfen führen. Auch aus Begegnungen können Würfe resultieren, sie dienen aber vor allem dazu, eine für die Geschichte zentrale Frage zu beantworten. Diese findest du fett mitten im Text. Lies sie nicht vor, sie dient ausschließlich dir als Orientierung.

Der erste Ring fragt, ob sich wohl andere Berufsgruppen der Glasarbeiter-Revolution anschließen werden. Nach einem handgreiflichen Streit mit Matrosinnen, oder wenn bereits ein Bäcker und eine Metzgerin inmitten der Revolutionäre marschieren, kann die Frage als beantwortet gelten. Weitere Begegnungen sind nicht nötig. Der Spielleiter leitet über zum nächsten Ring.

RITUALE INTERPRETIEREN

Die Heimsuchung enthält keine Definition der Rituale. Die Gruppe muss sich darüber verständigen.

»Ich würde gern das Ritual Unsichtbarkeit einsetzen«, sagt Chlox. »Kann ich damit nur mich oder auch die anderen unsichtbar machen?« Der Spielleiter überlegt kurz. »Auch die anderen, aber nur, solange ihr euch an den Händen haltet.«

Schränke die Wirkung nicht zu sehr ein, sondern bedenke: Je mächtiger das Ritual, desto schlimmer wird sich ein eventueller Fehlschlag auswirken – und desto eher verführt es Spielfiguren zu Tollkühnheiten, die ihren dramatischen Untergang womöglich beschleunigen.

Erster Ring

Ihr steht auf dem Anger, einer von Bürgerhäusern umstandenen weiten Fläche am Rande des Zentrums der Stadt Robur. Der graubärtige **Anführer Besner hat soeben die Revolution ausgerufen**. »Schaut euch um! Viele sind wir, zweihundert vielleicht. Alle Glasarbeiterinnen und Glasarbeiter versammelt. Mit uns beginnt es, aber wir werden nicht allein bleiben«, sagt er mit durchdringender rauher Stimme. »**Allein können wir es nicht schaffen**. Wir werden einen Zug bilden. Die Erniedrigten und Beleidigten werden sich uns anschließen. Überzeugt sie! Wir brauchen sie, denn nur gemeinsam sind wir stark!« Er macht eine Pause, bis die Beifallsrufe verklungen sind. »Tausende werden wir sein! Alles Volk wird zum Stadtpalais des Königs ziehen. Wir werden der Tyrannei ein Ende machen.« Er weist mit dem Arm nach Westen, wo auf einer Anhöhe das Palais des Königs die Stadt überragt. Aus hunderten Kehlen hallt es: »Hurra«, und **dann singen alle das Lied »Die Revolution«**. Weit und breit ist kein Schutzmann zu sehen. Vor den Häusern steht das Volk und betrachtet euch wie Zirkustiere.

FRAGEN

- Stellt euch vor, ihr wärt die Hauptfiguren in einem Film. Wo steht ihr während Besners Rede? Wie seht ihr in dem Moment aus, in dem die Kamera euch einfängt? Was für ein Gesicht macht ihr? Was habt ihr in den Händen?

BEGEGNUNGEN

Euer Genosse **Grasbrunner** ruft am lautesten:

»Nieder mit dem König! Heute ist unser Tag.« Er

schwenkt seine schwarze Melone, wirft in der

Begeisterung den Hut zu hoch, der dir geradewegs in

die Arme segelt. (Grasbrunner ist ein fröhlicher

Mensch, obwohl er nie Geld hat. Unter dem Frohsinn

aber verbirgt sich Jähzorn, wenn etwa jemand seinen Hut nicht herausrückt.)



Die **Genossin Seitzin** schaut düster und singt nicht. Sie zieht immer wieder einen Schleifstein über die Klinge ihres Messers. »Noch mehr reden hat keinen Zweck«, sagt sie und fragt dich: »Hast du auch **ausreichend Waffen** eingesteckt?« (Wie denkt ihr über Waffengewalt? Wann ist sie gerechtfertigt?)

Matrosinnen und Matrosen stehen am Straßenrand. Sie rufen euch zu:
»Wohin des Wegs?« (Wenn ihr von Revolution spricht, spotten sie, ob ihr euch da nicht etwas übernommen habt. Sie heißen Boschin, Karwein und Stex.)

Ein hungriges **Straßenkind bittet um ein Stück Brot**. Teilst du deine wenigen Vorräte mit ihm, die dir für den langen Tag reichen müssen? (Es heißt Bex. Auf Nachfrage stammelt es, dass seine Mutter bei der Stadtwache und sein Vater am Webstuhl arbeite. Es ist erstaunlich treffsicher mit der Steinschleuder.)

Schließen sich andere Berufsgruppen den Glasern an?

Eine **Metzgerin mit blutiger Schürze** fragt, ob ihr sie noch alle beisammen habt. Aus ihrer Schürzentasche steht das Ende einer drei Finger dicken Wurst hervor. (Ihr Name ist Krumerin. Sie will ihre Ruhe und niedrigere Steuern.)

Ein weiß bestäubter **Bäcker** mit einem Sack über der Schulter beschimpft euch als **Taugenichtse**. (Glumpner heißt er und hasst im Innersten seinen Beruf, besonders das frühe Aufstehen, gesteht es sich aber aus Stolz nicht ein.)

BEDROHUNGEN

Ein **Herr in Krawatte und mit gepuderter Stirn** ruft der Seitzin etwas zu.
»Was hast du's denn so eilig? Es war doch so schön neulich. Komm lieber mit mir.« Ihr seht, wie sich die Augen der Seitzin verengen und sich ihre Hand unter dem Mantel bewegt. (Sie packt das Messer, geht auf den vornehmen Herrn zu. Er heißt Foudrier. Gut möglich, dass er das erste Opfer der Revolution wird.)

Eine **grauhaarige Gelehrte mit spitzem Hut nimmt das Monokel ab**, um euch murmelnd zu mustern. An ihrem Gürtel hängt eine Vorderladerpistole. (Das ist die neuste technische Entwicklung. So eine Waffe kostet ein Vermögen, wegen der kompakten Bauart. Die Frau heißt Walkmüllerin, sie ist Alchemistin.)

Die **Glasknöpfe an Besners Anzug** schillern im Sonnenlicht: ein Luxus, den er sich erlaubt. Woher hat er das Geld? Neidisch schauen einige Genossen darauf. Die Paulnerin hält es für unsauber, wenn sich einer so ausstaffiert, aber die ist immer so übellaulig.