

Dread: U-Bahn des Todes (mit Fotos)

Con-Ankündigung:

Dread: U-Bahn des Todes

Ihr sitzt in der U-Bahn. Dann passiert etwas, und es wird gruselig.

Wie immer bei Dread muss für die Charaktererschaffung nur ein Fragebogen ausgefüllt werden.

Die Auf-den-Inseln-Con, die jährlich im Zeltlager in Otterndorf stattfindet, bietet immer eine gute Möglichkeit, um Spiele und Abenteuer auszuprobieren. Das Abenteuer mit dem Arbeitstitel "U-Bahn des Todes" soll demnächst erscheinen und so nutzte ich die Möglichkeit für einen Spieltest. Ich werde im folgenden Spielbericht die Einstiegsszene recht genau beschreiben. Potenziellen Spielern wird also etwas die Überraschung genommen. Da der Hauptteil des Abenteuers aber ungespoilert bleibt, sollten Spieler das Abenteuer trotzdem genießen können, wenn sie sich am Anfang einfach ein wenig zurückhalten.

Das Abenteuer garte lange in meinem Kopf, bevor ich anfang, es aufzuschreiben. Ich hatte es bei der ADI angemeldet, damit ich eine Deadline hatte. Meine Notizen bestanden komplett aus Stichpunkten, die ich mit System-Matters-Chef Daniel eine Woche vor der Con noch diskutierte, um kleine Lücken zu füllen. Die Fragebögen für die Charaktere finalisierte ich am Abend vor Con-Beginn. Ich persönlich finde die vom Regelwerk vorgegebenen 13 Fragen zu viel, deshalb beschränkte ich mich auf 8 Fragen pro Charakter.

In der Gruppe waren folgende Berufe vertreten: Police Detective ("Sitte"), Kioskbesitzer, Kunststudent, Kindergärtner, Fahrkartenkontrolleur und Drogendealer/Ex-Gangmitglied.

Das Abenteuer spielt in den 80er Jahren in einer beliebigen Großstadt in Amerika (die Spieler gingen einheitlich von New York City aus). Es soll sozusagen ein Horrorfilm der entsprechenden Zeit sein.

Es beginnt wie angekündigt in der U-Bahn im vordersten Wagen. Nur die Charaktere, eine junge Frau und zwei junge Männer befinden sich im Wagen. Die Kunststudentin (bei uns war es eine Frau) hatte kein Ticket. In der

Eröffnungsszene betritt der Kontrolleur den Wagen, um die Tickets zu kontrollieren. Nach kurzem Rollenspiel bekommen alle Spielerfiguren mit, dass die junge Frau von den Männern überfallen wird. Klappmesser sind gezückt, Schimpfworte und "Geld her!" hallen durch den Wagen. Niemand der Charaktere hat eine Waffe dabei. Bevor die Szene eskalieren kann, hören alle ein Donnern über ihren Köpfen und es klingt, als würde Hagel auf den U-Bahn-Wagen prasseln. Der Fahrer bremst die Bahn plötzlich ab und Augenblicke später kracht die Decke des Tunnels ein, zermalmt den Wagen direkt hinter den Charakteren und bringt die Bahn zum endgültigen Stopp. Alle Spieler müssen einen Stein ziehen.

Als der Staub sich legt, bietet sich folgende Szene: Die Bahn hängt leicht schräg neben den Gleisen, ist jedoch nicht umgefallen. Der Fahrer und einer der jungen Männer mit den Messern sind tot. Der andere junge Mann ist auf die Frau gestürzt und hat dabei sein Messer in ihren Bauch gebohrt. Er selbst ist benommen. Die Charaktere sind schlimmstenfalls leicht verwundet. Der Strom ist weg bis auf die Notbeleuchtung. Auf den Gleisen vor der Bahn liegen Steintrümmer. Die Decke hinter den Charakteren ist komplett eingestürzt und hat den Bahn wie einen Aluminiumball zusammengefaltet. Die Charaktere sind abgeschnitten.

Nach kurzer Orientierung breitet sich ein überraschender Pfirsichgeruch im Wagen aus und wenige Augenblicke später flippt die junge Frau komplett aus, zieht sich das Messer aus dem Bauch und sticht kreischend auf den Typen ein, der sie ausrauben wollte. Die Charaktere fühlen eine unerklärliche Wut, die sie kaum unterdrücken können.

So viel zur Anfangsszene. Worauf es hinausläuft, dürfte klar sein. Zombies in der U-Bahn funktionieren immer. Die Charaktere müssen den Wagon verlassen, und machen sich schließlich durch einen Notausgang in Richtung Oberfläche auf. Dort finden sie den Ursprung des Pfirsichgeruchs und können sich und andere retten - jedenfalls, wenn der Turm nicht zu falschen Zeitpunkt stürzt.

Das Abenteuer zeigte wieder einmal, dass Dread ein Selbstläufer ist. Die Dramatik steigerte sich je kippeliger der Turm wurde und trieb in der letzten halben Stunde nicht nur den Spielern den Schweiß auf die Stirn. Dennoch zeigte sich wieder einmal der Unterschied zwischen theoretischer Vorstellung und Spielpraxis. Ich hatte mir ein paar, wie ich dachte, richtig gruselige Szenen ausgedacht. In meinem Kopf waren sie lang und unheimlich. Im Spiel jedoch

waren sie viel kürzer. In den Regeln sind es immer nur ein oder zwei Steine, die einen Kampf oder eine Szene auflösen. Das ist aber nicht schlimm. Die nächste Szene kommt bestimmt und je später der Spielabend wird, umso dramatischer wird jeder einzelne Zug.

Abgesehen von einem sehr gelungenen Spielabend, hat mir der Spieltest auch ein paar Erkenntnisse gebracht, die ich in die endgültige Version des Abenteuers einarbeiten werde. Zunächst einmal sollte der Spielleiter den möglichen Sturz des Turms ein wenig planen. Ich ließ immer wieder Möglichkeiten, einen Stein ziehen zu lassen, aus, damit der Turm nicht vor Abenteuerende kippt. Eine andere Möglichkeit wäre es, den Turm in der Mitte des Spielabends kippen zu lassen, in dem der SL viel mehr Steine ziehen lässt. später als zur Hälfte würde ich nicht raten. Ich habe erlebt, wie nach dem ersten Sturz die Spannung eine zeitlang verfliegen war. Sie benötigt eine Weile, um sich neu aufzubauen. Dazu muss genügend Abenteuer übrig sein.

Den Police Detective werfe ich raus. Spätestens wenn die Charaktere die Waffe finden, die ich für sie platzierte habe, wird er zum natürlichen Anführer der Gruppe (auch wenn ich auf seinem Fragebogen frage, warum er keine Schusswaffen mag). Zumindest in unserem Spiel zog der Spieler unverhältnismäßig viele Steine, und ich vermute, dass das in anderen Spielen ebenfalls der Fall sein wird. Ich bin noch nicht ganz sicher, durch was ich ihn ersetze. Daniel schlug einen Verschwörungstheoretiker vor, was mir schonmal gut gefällt. Vielleicht wird es auch ein Bänker.

Im Abenteuertext werde ich verstärkt darauf eingehen, was die Charaktere an Gegenständen finden und was davon benutzbar ist. Der Spielleiter wird keine detaillierten Listen bekommen - er soll auf Ideen der Spieler eingehen und Entscheidungen treffen, die zu seinem Stil passen - aber ein paar offensichtliche Dinge werde ich erwähnen.

In den nächsten Tagen fange ich an, den endgültigen Abenteuertext aus meinen Notizen anzufertigen. Ich freue mich schon drauf.

Doch wo sind nun die angekündigten Fotos? Als ich das erste Mal Dread auf der ADI leitete (wir spielten "Unter dem Stahlhimmel"), lief das Abenteuer genauso gut. Zusätzlich machte jemand Fotos, die aber leider in meinem digitalen Chaos verschwanden. Eine Spielerin hatte die Fotos allerdings noch auf dem Handy (was krass ist, wenn man bedenkt, wie lange das Spiel her ist) und schickte sie mir. Die

beiden Bilder sind die ultimativen Werbebilder für Dread und ich bin den Spielern dankbar, dass sie mir erlauben, sie online zu stellen.

Auf diesem Bild kann man bereits die Spannung am Tisch erahnen:



Die ganze Dramatik bricht sich allerdings erst auf diesem Bild Bahn. Es ist nicht gestellt. Wenn man genau hinsieht, kann man sogar erkennen, dass sich noch einige Steine in der Luft befinden.

