

Die Stadt zwischen den Welten

Gerade hattest du wieder diesen Traum. Seit Tagen hast du ihn jede Nacht:

Du stehst auf dem Grund einer Häuserschlucht. Um dich erheben sich die Fassaden dunkler Gebäude aus Stahl und Stein bis in einen Himmel aus grauem Nebel. Fetzen des Nebels wabern durch die Straßen und umhüllen ungezählte Wesen aller Arten, die an dir vorbeihasten.

Plötzlich taucht ein alter Mann aus dem Nebel auf. Er bleibt vor dir stehen und spricht drängend und gehaucht: „Wir brauchen dich. Bitte mach dich bereit und komm, wenn ich dich rufe. Das ist unsere letzte Hoffnung. Heute in 3000 Herzschlägen wird sich das Tor öffnen.“



Es ist der gleiche Traum, und doch nicht der gleiche. Gestern sagte er noch „morgen“.

Wer und was bist du, und was machst du in der verbleibenden Zeit?

Ablauf

Die Stadt zwischen den Welten ist ein systemunabhängiges One-Shot-Setting für bis zu 8 Leute. Ihr spielt Charaktere aus beliebigen Welten, etwas über angehenden Helden (wenn ihr das [EWS](#) verwendet: Erschaffen mit 10 Punkten).

Wenn ihr ankommt, werdet ihr von einem Alten empfangen, der euch warnt, dass ihr verflucht wurdet: Binnen Minuten werdet ihr euch nicht mehr bewegen können, und dann werden die Herrschenden euch gefangen nehmen. Doch der Widerstand in der Stadt hat euch Hilfe organisiert: Zwei Kristalle, mit denen zwei von euch in einen Raum springen können, wo sie Auge und Buch sind. Das Auge sieht die anderen durch eine Kristallkugel und erzählt, und das Buch schreibt das erzählte auf. Solange ihr so eure Handlungen dokumentiert, verhindert das Buch euer Erstarren. Doch der Schreibraum ist nicht für Lebende geschaffen: Nach einiger Zeit wird er unerträglich, dann müssen Auge und Buch die Kristalle greifen und sie an zwei Andere übergeben, die das neue Auge und das neue Buch werden.

Das Auge ist SL, das Buch schreibt die Chronik. Die Bewohner der Stadt können die Kristalle nicht nutzen, weil bei ihnen der Fluch bereits einmal vollendet wurde.

Wer einlädt beginnt und beendet die Runde und gibt ihr so einen Rahmen.

Zwischendrin wechselt ihr alle halbe Stunde Out-Play-Zeit SL und Chronist oder Chronistin. Stellt euch am Besten eine Uhr. Das ist die Zeit, wenn der Raum für Auge und Buch unerträglich wird, so dass sie tauschen müssen.

Wer Auge ist, greift entweder die aktuelle Ebene auf und erzählt hier weiter oder beschreibt einen Weg nach oben, um eine neue Umgebung zu (er-) finden.

Die letzte halbe Stunde übernimmt wieder wer eingeladen hat und führt die Handlungs-fäden der Augen zusammen, um ein spannendes Ende zu schaffen. Vielleicht rettet ihr die Stadt. Vielleicht entkommt ihr. Vielleicht passt auch ein anderer Abschluss besser.

Alternativeinstieg

Ein Riss reißt durch die Zeiten, durchbricht die Grenzen der Welt, ein Hilferuf, unbedacht. Du hörst ihn und du spürst, wie er dich aus deinem Leben fahren lassen lässt. Wer bist du und was greifst du dir, als sich die Welt um dich auflöst und den Schatten einer Viktorianischen Stadt aus Stahl, Kristall und Macht weicht?

Blickst du dem Bruch deiner bekannten Welt ins Gesicht, oder schließt du die Augen?

Es stehen andere hier, in einer leergefegten Häuserschlucht. Was seht ihr?

Schwere Tropfen fallen vom Himmel, graues Wasser, das auf eurer Haut brennt, wo es euch berührt. In einem der Häuser direkt bei euch hört ihr Musik, und ihr seht Schatten hinter den Abgedunkelten Scheiben. Macht ihr noch etwas hier draußen oder betretet ihr die Kneipe direkt?

Abschluss

Die Stadt zwischen den Welten ist als Text ursprünglich im [EWS 3.0 Regel-Alpha-D](#) (im [PDF](#)) erschienen. Ich spiele sie seit über einem Jahrzehnt fast jedes Jahr an meinem Geburtstag, immer wieder neu.

List of Links

[draketo.de: https://www.draketo.de](https://www.draketo.de) 1



[stadt-zwischen-den-welten.png](#) 1

EWS: http://www.1w6.org	2
EWS 3.0 Regel-Alpha-D: https://www.1w6.org/deutsch/regeln/downloads/ews-30-rad-ueber-den-tellerrand	3
PDF: http://www.1w6.org/releases/ews30-raD-screen.pdf	3