

# Ausgewählte Handouts zum Abenteuer „Kinderstimmen“ aus dem Band „Todesangst“ im Klartext

## **Kinderstimmen Handout #7: Handschriftliche Notiz**

Hat sich ganz gut bewährt, allerdings jetzt suizidale Tendenzen. Am besten, wir schreiben sie einfach ab und zählen sie zum Schwund. Wahrscheinlich war sie einfach schon zu alt, als wir sie eingeführt haben. Wenn Sie nichts dagegen haben, werde ich ihre Entlassung arrangieren und sie nach Hause bringen lassen. Der Rest wird sich von selbst erledigen.

## **Kinderstimmen Handout #9: Textpassage der Großen Rasse von Yith, verblüffenderweise auf Englisch abgefasst**

Sie greifen uns von nördlichen Eiswüsten aus an. Das Wesen, das sich selbst Yanataxarat nennt, hat mir erzählt, dass sie diesen Komplex endgültig zerstören wollen. Die Yithianer haben begonnen, mit Waffen zurückzufeuern, deren Macht wahrscheinlich den gesamten Planeten auslöschen könnte. Ich kann nur hoffen, dass die menschliche Technologie niemals einen solchen Stand der Forschung erreichen wird. Wir würden solche Waffen nicht verwenden, um uns zu verteidigen, sondern um uns ein für allemal auszurotten.

Sobald die Nacht hereinbricht, wird die Erde von jedem Treffer erschüttert, den die Feinde oder die Yithianer einstecken müssen. Yanataxarat drängt mich, die Gerätschaft bald zu verwenden, damit ich nach London zurückkehren kann, sobald ich diese Zeilen fertiggeschrieben habe. Ich tue das, um die Dinge in Erinnerung zu behalten, die ich brauchen werde, um die Kreatur besiegen zu können. Es dürfte gelinde gesagt nicht einfach werden, in Zukunft eine ihrer Blitzkanonen zu finden, weshalb ich mir diese seltsamen Rituale aneignen muss. Nur um sicherzugehen, werde ich eine Kopie der Beschreibung des Rituals anfertigen, das benötigt wird, um die Gefangenen aus ihren Zellen zu befreien. Es ist eben eine alte Angewohnheit von mir, alles über einen Plan zu erfahren, den jemand anderes entwickelt hat und der mich persönlich involviert. Hier sind die Zeilen in Übersetzung, damit ich sie im Gedächtnis behalten kann:

zzhuut-harath mi fgaln  
mash brri mmnuut fzzahid  
mish me haral tgathnugh  
jnorhesh Q´nal fzzerr!

Mekk falaun tshni shud errar  
voo zzhut-harath mi fgaln tu  
Q´nal birish fzzerr

Mahud! Msss zztth  
fkashnn fzzahid

## **Kinderstimmen Handout #11:Textpassage der Großen Rasse von Yith, verblüffenderweise auf Englisch verfasst**

Mein Name ist Geoffrey Lutrell, 1912 in Birmingham geboren und seit zwanzig Jahren im Dienste des Yard. Einige sagen, ich wäre ein Bluthund, und sicher, ich bin bekannt für meine eher unsanften Methoden in den, sagen wir, weniger gut situierten Gegenden Londons. Wie man sich denken kann, habe ich mir nicht nur Medaillen verdient, sondern auch so manche Rückschläge in meiner Karriere hinnehmen müssen. Besonders meine Frau Linda war immer eine Expertin der Theorie, dass ich irgendwann einer von denen geworden bin, die ich eigentlich jagte.

Eigentlich weiß ich nicht, für wen oder für was ich diese Zeilen schreibe, diesen Brief, diese Geschichte oder was auch immer es ist. Aber ich fühle das dringende Bedürfnis, meine Geschichte jemandem zu erzählen, der sich dafür interessieren könnte und nicht einer von denen ist. Es ist eine nette Geste von ihnen, dass sie mir dieses Buch und diesen glühenden Stift aus Kristall gaben, mit dem ich gelernt habe, auf die metallenen Seiten zu schreiben.

Es ist schon eine Weile her, seit ich in diesem seltsamen Gebäudekomplex aufgewacht bin - in diesem noch viel seltsameren und widerlichen Körper, der mich an zu viele Lebensformen gleichzeitig erinnert, als dass ich irgendeine Verwandtschaft zu einem bekannten Tier oder einer bestimmten Pflanze erkennen könnte. Die Wesen, die mich hierher brachten, verfügen über dieselbe Physiognomie wie ich momentan. Sie erklärten mir, dass sie meine Seele mit einer Art Gerätschaft eingefangen und sie anschließend in diesen Körper gepflanzt haben, um mir Fragen bezüglich eines ihrer Flüchtigen zu stellen. Obwohl sie hauptsächlich Sammler des Wissens sind, die Menschen und Wesen aus allen Zeiten und Stadien der Existenz entführen, um von ihnen zu lernen, haben sie sich auch Feinde gemacht, die in Städten im Norden, weit von hier entfernt leben. Sie haben mir erzählt, dass ich mich auf der Erde befinde, aber es ist nicht die Erde, auf der ich geboren wurde. Wenn ich ihnen glauben soll (und ich bin mir nicht sicher, ob dies eine naive oder die einzige Entscheidung ist, die mir übrig bleibt), befinde ich mich zu einem Zeitpunkt auf der Erde, der Millionen von Jahren vor meiner eigenen Geburt liegt. Diese Wesen gehören keiner irdischen Lebensform an, sondern kommen von einem Ort, den sie Yith nennen. Ich weiß nicht - und sie haben es mich bislang nicht aufgeklärt - ob es sich dabei um einen Planeten handelt, eine andere Dimension oder was auch immer. Das Einzige, wovon sie mir erzählten, waren die weiterführenden Pläne, die sie mit mir haben.

In Wirklichkeit ist dieser Komplex weder eine Stadt, noch ein Hotel für Leute wie mich oder dergleichen: Es ist ein Gefängnis. Ein Gefängnis für die Feinde dieser Kreaturen, die sich selbst die Große Rasse von Yith nennen. Anscheinend hat es einer ihrer gefangenen Feinde geschafft, sich zu befreien und ihre Gerätschaft benutzt, um seinen Geist und seine Seele mit der eines Menschen aus meiner Zeit zu vertauschen. Vor dem Hintergrund ihrer so weit entwickelten Technologie ist es verblüffend, dass es jemand (oder etwas) geschafft hat, vor ihren Augen zu verschwinden. Dies ist der Punkt, an dem ich ins Spiel komme: Ich soll das Ding jagen und es hinbringen, wo es hingehört - in dieses Gefängnis. Also, was bleibt mir übrig? Habe ich eine Wahl? Natürlich sagte ich zu und sie begannen damit, mir beizubringen, wie ich ihre Geräte benutzen konnte.

Die erste Lektion, die ich von ihnen einforderte, war jedoch, mir zu schildern, was für eine Kreatur es eigentlich ist, die ich jagen soll. Also erklärten sie mir, dass es sich um ein Wesen handele, das zu einer Gruppe von vier Individuen gehöre, jedoch anders als die anderen drei sei. Die ganze Gruppe ist in besondere Zellen gesperrt worden, die sich von diesen blauen Lichtbällen unterscheiden, die sie mir im Keller dieses Komplexes gezeigt hatten. Es handelt sich

um eine Art Zylinder, die aus einem Metall gefertigt wurden, das der Menschheit unbekannt ist. Die Zylinder können nur durch ein spezielles Ritual geöffnet werden, das ich an anderer Stelle beschreiben werde. Das Problem, das die Große Rasse mit diesen vier Kreaturen hat, ist ihre Kenntnis darüber, wie man bestimmte Falltüren in einer ihrer Städte öffnen kann, die irgendwo auf einem hyperboreanischen Kontinent weit von hier entfernt liegt. Ich weiß allerdings nicht, welcher Kontinent es sein könnte. Zu einer anderen Gelegenheit haben sie mir zwar Karten gezeigt, doch ich konnte nicht einmal die Erde darauf erkennen. Unter den Falltüren jedenfalls ist eine Gefahr eingesperrt, der selbst die Große Rasse von Yith nicht standhalten könnte, sollte sie jemals befreit werden. Als ich sie fragte, um was für eine Art von Gefahr es sich handle, sagten sie mir, ich solle mir schreckliche, Wind erzeugende Geschöpfe vorstellen, die in der Luft schweben und an Kraken erinnern. Ich will diesen Kreaturen ehrlich gesagt gar nicht begegnen und ich kann nur hoffen, dass nichts von deren Zivilisation übrig ist, wenn ich in meinem eigenen Körper im zukünftigen London wieder aufwache.

### **Kinderstimmen Handout #12: Mitteilung von einem der Handwerker**

Wie es aussieht, hat Bob keine Lust mehr, als Anschauungsobjekt Schrägstrich Lehrer zu fungieren. Anscheinend hat er sich in die tieferen Gänge und Anlagen verzogen. Wir wissen noch nicht, was er plant, seien Sie also auf der Hut. Wenn Sie ihn hören, schließen Sie sich in einem der hinteren Räume oben ein, anscheinend hat er den Öffnungsmechanismus ja noch nicht durchblickt. Ansonsten brauchen Sie sich keine weiteren Sorgen machen. Wir kriegen ihn schon. Langhander hat Anweisung gegeben, ihn wieder in die Zelle zu sperren, aus der wir ihn geholt haben. Außerdem sind Stefan und ich ja immer in der Nähe.

Bis dahin,  
Martin

### **Kinderstimmen Handout #13: Blatt aus einem Schulheft**

Die 10 Regeln für die Schulzeit:

- a Ich verrate niemandem, was ich im Fach "Spaß mit Bob" gelernt habe.
- a Ich werde sterben, wenn ich mit meinen Eltern über Bob rede.
- a Nicht die beleuchteten Wege verlassen.
- a Immer beieinander bleiben.
- a Wenn ich mich verlaufen habe, rufe ich laut nach dem Lehrer.
- a Wenn ich das Morgenlied außerhalb der Schule singe, kommt Bob und holt mich.
- a Bob darf nicht geärgert werden.
- a Wenn Bob schreit, halten wir uns die Ohren zu.
- a Alle Kinder, die nicht hier wohnen, sind Menschenfresser und ihre Eltern auch.
- a Martin und Stefan sind nur die Handwerker.