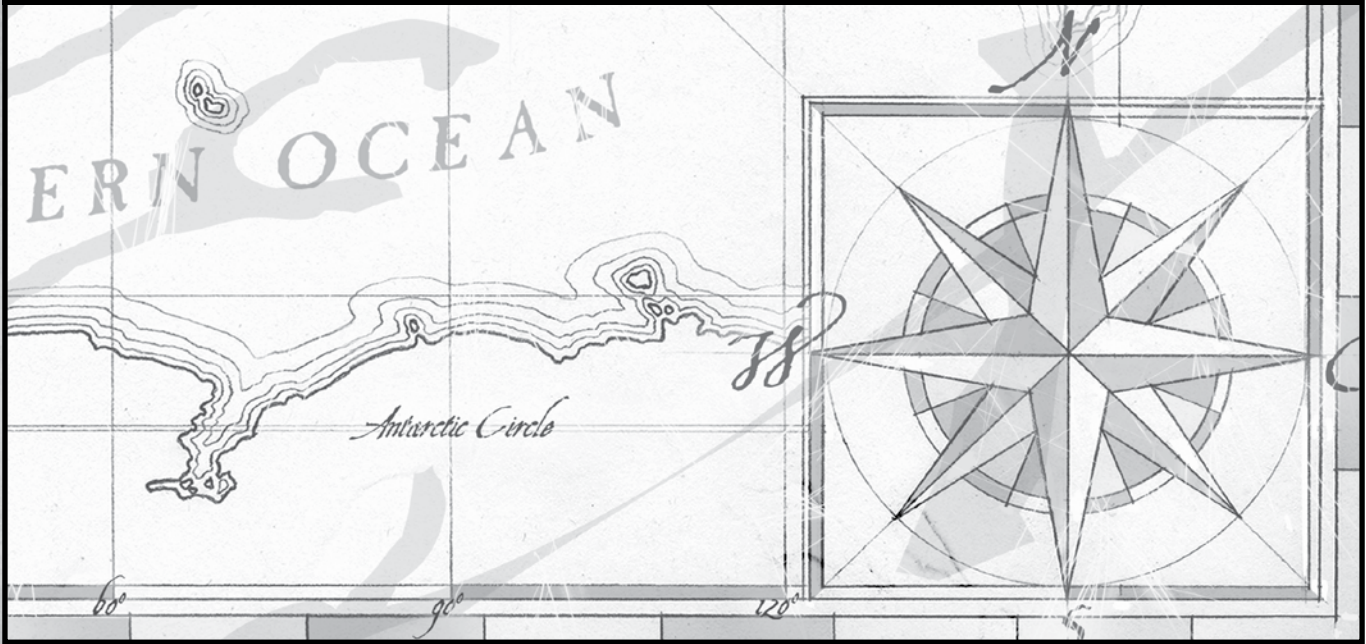


⊕ EINLEITUNG



WAS IST GEHEIMNISSE DER OBERWELT?

Reisen Sie zurück in die Vergangenheit und tauchen Sie ein in die geheimnisvolle und intrigante Welt in der Zeit rund um das Jahr 1936. Dort werden Sie skrupellosen Organisationen begegnen, die über fürchterliche und unvorstellbare Möglichkeiten verfügen. Üble Schurken planen die Vernichtung der Zivilisation, während unerschrockene Helden sich ihnen in den Weg stellen, um sie aufzuhalten.

ZUR BENUTZUNG DIESES BUCHES

Geheimnisse der Oberwelt ist ein Quellenbuch für das Rollenspiel *Hollow Earth Expedition*. Es erweitert die Möglichkeiten der Spielwelt und bietet zahlreiche Ansätze für neue Abenteuer. Mit Hilfe der *Geheimnisse* kann Ihre Kampagne vollständig an der Oberfläche spielen oder einen Ausgangspunkt für die Reise in die Hohlwelt darstellen. Als ein Quellenbuch für Pulp-Abenteuer enthält dieses Buch vieles, was Sie von *Hollow Earth Expedition* erwarten dürfen: Geheimgesellschaften, übernatürliche Kräfte und abgedrehte Wissenschaft.

Die einzelnen Kapitel von *Geheimnisse der Oberwelt* behandeln unterschiedliche Aspekte des Spiels.

Kapitel 1: Charaktere bietet zusätzliches Material, um Charaktere aus der Oberwelt zu erschaffen.

Beispielcharaktere präsentiert acht neue Charaktere.

Kapitel 2: Übernatürliche Kräfte enthält Regeln zu übernatürlichen Kräften wie übersinnlichen Fähigkeiten und Zauberei.

Kapitel 3: Geheimgesellschaften zählt Organisationen auf, die Ihren Charakter unterstützen oder behindern können.

Kapitel 4: Die Oberwelt beschreibt einige der wichtigsten Örtlichkeiten außerhalb der Hohlwelt.

Kapitel 5: Ausrüstungskatalog nennt Details zu Waffen, Fahrzeugen und Ausrüstung der Dreißiger Jahre.

Kapitel 6: Abgedrehte Wissenschaft beschreibt, wie man Erfindungen machen und mächtige Ausrüstungsgegenstände entwickeln kann.

Kapitel 7: Fahrzeugkampf umfasst Regeln für Gefecht mit Fahr- oder Flugzeugen und das Ausführen waghalsiger Manöver.

Das **Beispielabenteuer** entführt die Charaktere in ein spannendes Abenteuer an der Oberwelt.

Und nun wollen wir Sie ohne weitere Umwege dazu einladen, die *Geheimnisse der Oberwelt* zu erforschen ...

**Hotel Al-Konbas
Kairo, Ägypten
April 1936**

Lieber Victor,

ich schwebe in höchster Gefahr und brauche dringend deine Hilfe. Ich habe lange gezögert, dies zu Papier zu bringen, aus Angst, es könne in die falschen Hände geraten. Aber inzwischen glaube ich, dass die Konsequenzen, wenn ich mich nicht melde, weitaus schlimmer wären. Meine Botschaft ist so wichtig, dass ich das Risiko wohl oder übel eingehen muss ...

Meine Theorie war richtig. Mit Hilfe meiner Aufzeichnungen ist es mir gelungen, den Tempel von Thot aufzuspüren. In seinem Inneren haben wir eine unglaubliche Entdeckung gemacht: ein atlantisches Portal!

Es unterscheidet sich von allem, was ich jemals zu Gesicht bekam, und ich bin überzeugt, dass es jeden im Prometheus-Orden ebenso erstaunen, wie begeistern wird. Ich habe mehrere Wochen dafür gebraucht, die Glyphen zu entziffern, die in das Portal eingraviert wurden, und dabei sehr viel herausgefunden. Oh Victor – dieses Artefakt wird die Menschheit deutlich näher an ihre Bestimmung heranführen! Die Möglichkeiten für die Wissenschaft sind nahezu unerschöpflich. Mitglieder aller drei Obersten Akademien werden überaus interessiert an den Auswirkungen sein, die das Portal für ihren jeweiligen Bereich hat. Ein gesamtes Symposium könnte sich einzig und allein mit der Entschlüsselung seiner Geheimnisse beschäftigen!

Ich bedauere es sehr, dass die Eile es unmöglich macht, dir mehr Einzelheiten zu beschreiben. Vorerst wirst du dich mit dieser kurzen Schilderung begnügen müssen. Die Thule-Gesellschaft hat von meiner Entdeckung erfahren und wird alles tun, um sie unter ihre Kontrolle zu bekommen. Ich werde verfolgt. Seit zwei Wochen fühle ich fremde, feindliche Blicke auf mir ruhen, und ich bin überzeugt, dass mehrfach irgendjemand mein Hotelzimmer durchsucht hat. Zum Glück trage ich meine Aufzeichnungen immer bei mir. Ich wage nicht, mir auszumalen, was geschieht, wenn die Thule-Gesellschaft meine Schriften in die Finger bekäme.

Es ist von allerhöchster Wichtigkeit, dass wir die Kontrolle über das Portal behalten. Unsere Feinde würden es nur für übelste Zwecke missbrauchen, und das kann ich nicht zulassen. Ich bereite den Transport des Portals an einen sicheren Ort vor. Zum Glück habe ich hier einen Freund, der mir hilft, deswegen stehen die Chancen gut. Ich hoffe nur, dass wir es rechtzeitig schaffen.

Du musst vor allem wissen, dass das Portal nur von einem Atlanter oder einem reinblütigen Nachkommen geöffnet werden kann. Vermutlich haben die Atlanter auf diese Weise für die Sicherheit der Technologie gesorgt. Meine Tochter, du kennst sie, ist eine dieser seltenen Personen, die es aktivieren können. Ich habe ihr Geheimnis so lange bewahrt, um ihr ein normales Leben zu ermöglichen. Ich stieß auf ihre Eltern, als ich damals auf der Suche nach Nachkommen der Atlanter war, und nahm sie einige Zeit bei mir auf. Sie waren glücklich damit, aber dann erfuhren andere davon und sie mussten fliehen. Für ihre neugeborene Tochter wünschten sie sich dennoch ein normales Leben, deswegen vertrauten sie sie mir an. Noch heute sehe ich ihre tränenüberströmten Gesichter beim Abschied vor mir. Und ich habe sie nie wieder gesehen oder auch nur etwas von ihnen gehört.

Falls mir irgendetwas zustoßen sollte, bitte ich dich darum, meine Tochter zu beschützen. Versteck sie, und gestatte ihr keinesfalls, nach mir zu suchen. Sie darf unter keinen Umständen in die Hände der Thule-Gesellschaft fallen. Ich kann nicht deutlich genug sagen, dass die Konsequenzen für die Menschheit verheerend wären, wenn unsere Feinde das Portal und meine Tochter unter ihre Kontrolle bekämen.

Dein Freund und Kollege
Dr. J. M. Rookwood
Mitglied der Obersten Medizinischen Akademie
Prometheus-Orden

Dienstliche Mitteilung
21:12 03.04.1936

An:
Wolfram von Wartenburg
Schloss Wewelsburg

Professor Rockwood unter
unserer Obhut.
Beigelegten Brief abgefangen.
Können seinen Inhalt zu unserem
Vorteil nutzen.

Dr. Elmar Wurmhausen

FILMREGISSEUR

Archetyp: *Berühmtheit*

Motivation: *Gewinn*

Stilpunkte: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 3

Stärke: 2

Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 4

Abwehr: 5

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Diplomatie	3	3	6	(3)
Gassenwissen	3	1	4	(2)
Kunst/Film	3	3	6	(3)
Schusswaffen	2	2	4	(2)
Schwindeln	3	5	8	(4)
Überleben	3	1	4	(2)

Talente

Anführer (Verleiht Mitarbeitern zwei Zusatzwürfel für Fertigkeitstests)

Ressourcen

Beziehungen 1 (Unterhaltungsbranche: 2 Zusatzwürfel für passende Sozialfertigkeiten)

Schwäche

Stur (1 Stilpunkt, sobald die Unflexibilität für Probleme sorgt)

Waffen	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Colt Pocket Model	2L	0	6L	(3)L
Schlag	0N	0	0N	(0)N



POZAS'07

„Wir werden alle im Geld schwimmen!“

Charakterhintergrund

So, Sie wollen also wissen, wie man in der Filmbranche Erfolg hat? Dann hören Sie genau zu, was ich Ihnen jetzt verrate. Wie wär's, wenn Sie mich dafür zu einem Essen einladen?

Okay, hier ist das Zauberwort: Spektakuläres. Vergessen Sie's, wenn irgendwelche neunmalklugen Kritiker irgendwas von wegen „Plot“ und „Charakterentwicklung“ und all solchen toll klingenden Begriffen erzählen. Mit solchen Sachen verkaufen Sie keine Eintrittskarten. Das Publikum will etwas sehen, was noch nie dagewesen ist – und was es sich bisher noch nicht einmal vorstellen konnte. Das, und am besten noch eine hilflose Schönheit dazu. Wichtiger ist aber das Spektakuläre, das schöne Mädchen kriegen Sie auch nachträglich noch eingebaut.

Um den Leuten etwas zu zeigen, was sie noch nie gesehen haben, müssen Sie selbst sowas natürlich erstmal finden. Das Publikum hat heute alles schon mal gesehen. Merken Sie sich meine Worte: Die besten Special Effects und Kameratricks funktionieren nicht, die Leute erkennen sowas. Es ist einfach nicht möglich, eine Studiokulisse so aussehen zu lassen wie das Original. Sie müssen ... haben Sie Feuer für meine Zigarre? ... Sie müssen also das Original filmen, oder Sie lassen es besser bleiben. Sie müssen wissen, worüber Sie reden. Kannte sich Charlie Chaplin mit Reinfällen aus? Aber unbedingt! Wusste Hemmingway, wie man eine Waffe abfeuert oder wie eine Verfolgungsjagd abläuft und all das Zeug, über das er geschrieben hat? Worauf du einen lassen kannst. Und kannte sich Shakespeare mit ... na ja, halt mit dem Zeug, über das Shakespeare geschrieben hat, kannte er sich damit aus? Ich bin überzeugt, das tat er, denn ansonsten hätte er es ja nicht geschrieben.

Genauso sieht es heute im Filmgeschäft aus. Die anderen Regisseure, die wollen nicht wahrhaben, dass die Zeiten sich gewandelt haben. Denken Sie mal drüber nach! Zuerst haben wir Tonfilme bekommen. Und jetzt die Farbe. Aber noch wichtiger ist all das, was man im Kino gar nicht erst zu sehen bekommt: Heutzutage gibt es Kameras, die ein einzelner Mann tragen kann, und das heißt, dass man sie überallhin mitnehmen kann ... zumindest wenn man noch ein paar Helfer hat, die das restliche Material schleppen. Ah, da fällt mir gerade ein: Sie müssen vor dem morgigen Dreh noch die ganzen Filmrollen beschriften.

Wo war ich? Ach ja, der Weg zum Erfolg. Als ich zum ersten Mal einen Film gesehen habe, da wusste ich, dass ich in diesem Spiel mitspielen will. Mein Vater besaß einen kleinen Kramladen in Queens, und er wollte, dass ich den später mal übernehme. Aber ich hatte andere Vorstellungen – große Vorstellungen –, und ich habe ihn schließlich von meinem Visionen überzeugt. Das Problem war nur, auch die Produzenten in den großen Filmstudios zu überzeugen. Mann, die werden Gesichter machen, wenn ich erstmal das größte Haus in Hollywood habe. Immerhin habe ich es geschafft, mich in ein Set einzuschleichen und Goldstone zu überzeugen – Sie kennen doch Goldstone, nicht wahr? Den großen Filmmogul? Jedenfalls, als er ein paar von meinen Aufnahmen gesehen hat, da hat er gesagt, dass er mir ein Budget und eine Kamera gibt und schaut, was ich ihm sonst noch so bringen kann.

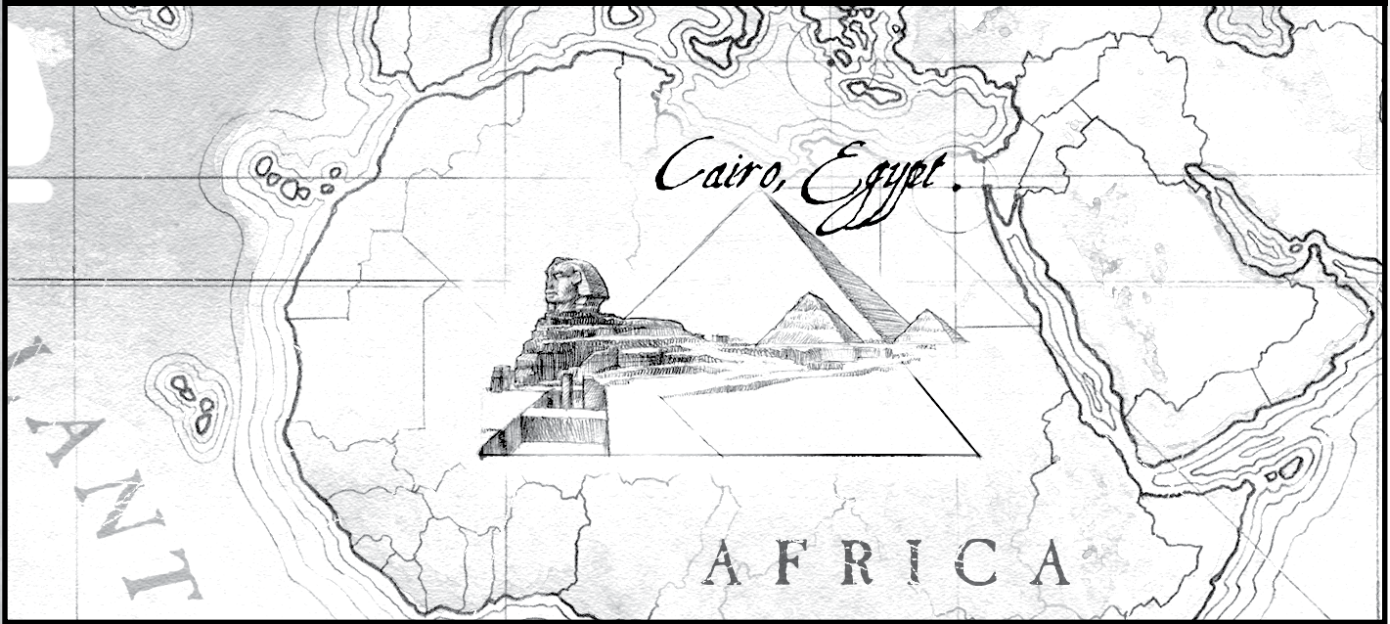
Also bin ich jetzt dabei, den Film zu drehen, der die ganze Filmindustrie revolutionieren wird. Ein neuartiges Spektakel, das die Phantasie der ganzen Welt in neue Bahnen lenken wird. Das ist der Grund, warum wir an Bord von diesem Dampfer sind: Wenn das Spektakuläre nicht zu uns kommt, müssen wir halt zu ihm gehen. Also an die Arbeit, genug rumgegessen. Und wenn Sie fertig sind, dann bringen Sie mir einen Kaffee.

Rollenspiel

Sie sind ein Visionär, ein Genie, der geborene Anführer, und Sie werden Ihre Begabungen dazu nutzen, Filme zu drehen, denn nirgendwo sonst kann man mehr verdienen. Wer Ihre Ansichten nicht teilt, der hat einfach keine Ahnung. Den müssen Sie von Ihrer Sicht überzeugen, was zumeist nicht sehr schwer ist, wenn Sie ihm einen Anteil am Gewinn versprechen (natürlich nur einen sehr kleinen). Außerdem haben Sie die eigenartige Begabung, das Beste aus jedem Menschen herauszuholen, egal um was es gerade geht. Manche mögen das vielleicht nicht, aber irgendwann werden sie begreifen, dass Sie es einfach besser wissen.

Was Sie jedem anderen Regisseur auf der Welt voraus haben, ist die Tatsache, dass Sie sich in jeglicher Umgebung zurechtfinden, ob es nun eine feindliche Stadt, ein unerforschtes Dschungel oder ein unwirtlicher Berghang ist. Sie sind zäh, und Ihr Glaube an den Profit gibt Ihnen die Kraft, sich in jeder Situation durchzubeißen.

⊕ KAPITEL 2: ÜBERNATÜRLICHE KRÄFTE



In der Welt von *Hollow Earth Expedition* gibt es Menschen, die über übernatürliche Kräfte verfügen – allerdings sind solche Menschen sehr selten. Sie können Gedanken lesen, die Zukunft vorhersehen oder dafür sorgen, dass irgendetwas von anderen Menschen nicht wahrgenommen wird. Auch der Schutz vor fremden Mächten, Heilung von Krankheiten und die Beschwörung fremdartiger Wesenheiten gehören zu ihrem Repertoire. Die üblichsten Kräfte werden auf den folgenden Seiten beschrieben, aber es gibt sicherlich auch andere, seltenere Fähigkeiten. Wenn Sie eigene Kräfte oder magische Rituale entwerfen wollen, dann benutzen Sie die genannten als Vorbilder. Wie üblich hat der Spielleiter das letzte Wort, welche übernatürlichen Kräfte in sein Spiel aufgenommen werden – wenn überhaupt.

ÜBERSINNLICHE BEGABUNGEN

Es heißt der Mensch nutzt nur einen kleinen Teil seines Gehirns, während in den ungenutzten Teilen ungeahnte Möglichkeiten schlummern. Es ist nicht bekannt, warum manche Menschen eine übersinnliche Begabung entwickeln, und bisher waren überhaupt nur wenige Wissenschaftler in der Lage, dieses Phänomen zu untersuchen.

Wenn ein Charakter das Talent Übersinnliche Begabung erhält, muss er eine passende Kraft wählen: Telepathie, Telekinese, Übersinnliche Wahrnehmung oder Verhüllung. Es gibt zwar Berichte über weitere Spielarten der Begabung, aber sie sind so selten, das nichts Konkretes darüber bekannt ist.

Telepathie

Mit dieser Begabung kann ein Charakter die Gedanken eines anderen lesen oder eigene Gedanken in den Kopf seines Gegenübers projizieren. Wenn er Gedanken sendet, bemerkt das Opfer, dass jemand anderes in seinem Kopf spricht.

Wenn der Telepath sich vorher schon zu erkennen gegeben hat oder der Empfänger ihn gut kennt, kann dieser den Sprecher wiedererkennen. Das Lesen von Gedanken ist hingegen unauffällig, denn das Opfer merkt nichts davon, solange sich der Telepath nicht ausdrücklich zu erkennen gibt.

Beim Einsatz von Telepathie können Sie eine Anzahl Würfel benutzen, die dem doppelten Willenskraftwert des Charakters entspricht. Übersteigt die Zahl der Erfolge die Willenskraft des Opfers, kann der Charakter dessen oberflächliche Gedanken erkennen. Diese Gedanken können sich als durcheinandergewürfelte Anhäufung von Worten, Bildern oder Gefühlen manifestieren, aber der Telepath bekommt durch sie eine gute Übersicht über ihre Bedeutung. Übersteigt die Zahl der Erfolge die doppelte Willenskraft, kann der Telepath tief in die Gedankenwelt des Opfers vordringen und in seinen Erinnerungen und verborgenen Gefühlen lesen. In diesem Fall hat er Zugriff auf das vollständige Wissen seines Opfers, kann aber nur jeweils eine Information pro zusätzlichem Erfolg erkennen.

Modifikationen der Telepathie-Probe

Bedingung	Modifikation
Entfernung	
Berührung	+2 Würfel
Bis zu 3 Meter*	+0 Würfel
Bis zu 30 Meter	-2 Würfel
Bis zu 1,5 Kilometer	-4 Würfel
Bis zu 15 Kilometer	-6 Würfel
Bis zu 150 Kilometer	-8 Würfel
Bis zu 1.500 Kilometer	-10 Würfel
Weitere Umstände	
Der Telepath überschreitet die Grenze zur Erschöpfung**	+2 Würfel
Pro zusätzlichem Opfer	-2 Würfel
Andere Aktivitäten während der Telepathie	-4 Würfel

* Ohne direkte Sichtverbindung muss der Telepath auf 2 Würfel verzichten.

** Für jedes Mal, wenn der Charakter diese Grenze übertritt, erhält er einen Punkt nicht tödlichen Schaden, aber zwei Zusatzwürfel für diese Probe. Es ist möglich, die Grenze für einen Probe mehrfach zu überqueren und dadurch größere Mengen von Zusatzwürfeln zu bekommen.

Beispiel: *Stephans Charakter benötigt Informationen von dem Angestellten einer Pfandleihe, aber der Mann lässt sich weder bestechen noch einschüchtern. Der Charakter stellt seine Frage erneut und dringt dabei in die Gedanken des Angestellten ein. Stephan hat sechs Würfel zur Verfügung, denn die Willenskraft des Charakters beträgt 3. Das Opfer befindet sich weniger als 3 Meter von ihm entfernt und er kann es sehen, also ergibt sich hier kein Abzug. Könnte der Charakter den Mann berühren, würde er zwei Zusatzwürfel erhalten, aber er will kein Misstrauen erwecken (die Berührung muss länger andauern, ein flüchtiges Antippen reicht nicht aus). Da der Pfandleiher ein offensichtlicher Dickkopf ist, entscheidet der Charakter sich dafür, auch Erschöpfung hinzunehmen. Das bringt ihm zwar eine nicht tödliche Wunde ein, aber er erhält zwei Zusatzwürfel, so dass er nun insgesamt acht Würfel zu Verfügung hat. Damit erreicht er vier Erfolge, womit er die Willenskraft des Opfers in Höhe von 3 knapp übertrifft – aber das reicht aus, um in den fremden Gedanken zu erkennen, dass das Artefakt, nach dem er sucht, letzte Woche von einem Mann mit einer auffälligen Narbe im Gesicht erworben wurde. Mehr weiß der Pfandleiher nicht, und Stephans Charakter verlässt die Pfandleihe, um dieser neuen Spur zu folgen.*

Gedankenkontrolle

Voraussetzung: Telepathie

Der Charakter kann die Gedanken eines anderen lesen und beeinflussen, wodurch er Kontrolle über dessen Handlungen erhält.

Regeln: Um die Gedanken eines Menschen zu kontrollieren, muss eine Telepathieprobe einschließlich aller Modifikationen gelingen. Wenn die Erfolge die Willenskraft des Opfers übersteigen, muss dieses den unausgesprochenen Befehlen des Charakters Folge leisten, solange der Charakter seine Kontrolle aufrechterhält. Um sich dieser Kontrolle zu entziehen, kann das Opfer in jeder Runde eine vergleichende Willenskraftprobe ablegen. Wenn der Charakter sogar doppelt so viele Erfolge schafft, wie die Willenskraft des Opfers beträgt, verliert dieses die Möglichkeit, die Kontrolle abzuschütteln und kommt erst wieder frei, wenn der Charakter seine Kontrolle aufgibt. Ein kontrolliertes Opfer verteidigt sich normal gegen Angriffe und kann nicht dazu gezwungen werden, sich selbst zu verletzen.

Höchste Stufe: einmalig

Telekinese

Die Fähigkeit, Objekte allein durch Gedankenkraft zu bewegen, wird Telekinese genannt. Mit dieser Kraft können Gegenstände transportiert, aber auch Schläge ausgeteilt werden.

Um jemandem einen Hieb zu versetzen, sammelt der Charakter rohe telekinetische Energie und lenkt sie gegen das Opfer. Dazu muss er eine Probe mit seiner doppelten

Willenskraft gegen die Passive Abwehr des Opfers ablegen. Da der Angriff unsichtbar ist, kann ihm das Opfer keine Aktive Abwehr entgegensetzen. Bei Gelingen dieser Probe erzeugt jeder zusätzliche Erfolg einen Punkt nicht tödlichen Schaden.

Wenn Telekinese dazu genutzt werden soll, Gegenstände zu bewegen, muss dem Charakter eine Telekineseprobe gelingen, die je nach Gewicht des Gegenstands modifiziert wird (siehe Tabelle). Es ist möglich, mit dem bewegten Gegenstand genau koordinierte Aktionen vorzunehmen, zum Beispiel mit einem Stift zu schreiben oder mit einer Hutnadel ein Schloss zu knacken. Die Würfel, die dem Charakter für eine solche Aktion zur Verfügung stehen, entsprechen entweder dem modifizierten Telekinesewert oder aber dem passenden Fertigkeitwert – und zwar dem niedrigeren der beiden. Wenn der Charakter versucht, mehrere Gegenstände gleichzeitig zu bewegen, verliert er für jede zusätzliche Handlung 4 Würfel.

Beispiel: *Marikas Charakter ist mit Handschellen an seinen Flugzeugsitz gefesselt, und der Pilot ist über den Armaturen zusammengebrochen. Wenn niemand den Sturzflug des Flugzeugs beendet, werden alle Menschen an Bord sterben. Darum konzentriert sich der Charakter auf den Steuerknüppel. Marika legt eine modifizierte Telekineseprobe ab, für die ihr vier Würfel zur Verfügung stehen (doppelte Willenskraft abzüglich vier Würfel, weil der Spielleiter die Stärke des Steuerknüppels auf 2 taxiert). Sie könnte Erschöpfung hinnehmen, um Zusatzwürfel zu erhalten, aber sie hat bereits mehr als genug Energie in ihre Telekinese gelenkt. Da sie keine Ahnung vom Steuern eines Flugzeugs hat, kann sie nur irgendwie am Steuerknüppel ziehen und darauf hoffen, dass der Pilot möglichst bald wieder zu sich kommt.*

Telekinese kann auch dazu verwendet werden, Waffen zu benutzen. Wie beim Bewegen eines Gegenstands würfelt der Charakter hierbei mit so vielen Würfeln, wie entweder sein modifizierter Telekinesewert oder die entsprechende Waffenfertigkeit beträgt, jeweils plus Waffenschaden – aber auf jeden Fall den niedrigeren der beiden Werte. Eventuell muss der Charakter Abzüge für die Telekineseprobe hinnehmen, um die telekinetische Stärke bis zu dem Wert zu steigern, der als Minimum für die Waffe nötig ist. Außerdem wirkt Telekinese nur „einhändig“, so dass die benötigte Stärke für zweihändige Waffen um einen Punkt ansteigt.

Beispiel: *Marika will eine mit Gedankenkraft gesteuerte Axt dazu benutzen, den Kultisten aufzuhalten, der sie verfolgt. Sie ist zwar eine sehr gute Fechterin mit einem Nahkampfwert von 8, aber der Angriff wird durch ihre Telekinesefähigkeit eingeschränkt. Der unmodifizierte Telekinesewert beträgt ebenfalls 8, aber der Umgang mit einer Axt erfordert eine Mindeststärke von 2, weswegen Marika vier Würfel dafür verwenden muss, die telekinetische Stärke auf 2 anzuheben, und weitere zwei Würfel, da die Axt normalerweise zweihändig geführt werden muss. In diesem Fall entscheidet sie sich doch für Überanstrengung, um den Schlag mit ausreichender Entschlossenheit führen zu können. In der nächsten Runde wird sie die Axt dann aber telekinetisch zu sich schweben lassen, um sie selbst in die Hand zu nehmen ... und dann kann der Tanz so richtig beginnen.*