

Ein Abenteuer für

Kleine Ängste

Ein Erzählspiel um Kindheitsängste

~ A R N I E ~

Autorin:

Tanja (Clawdeen)

Layout:

Christoph (@lchemy)

© Jason L. Blair 2001

© der deutschen Übersetzung Feder & Schwert 2003

November 2003

Kleine Ängste ist ein Produkt von Feder & Schwert unter Lizenz von Jason L. Blair 2001. Jegliche Copyrights liegen bei Jason L. Blair bzw. Feder & Schwert. Das vorliegende Abenteuer für Kleine Ängste wurde von Tanja geschrieben. Die Grundidee dieses Abenteuer und das Monster Arnie sind angelehnt an eine Folge von „Special Unit 2: Die Diebe von Chicago“. Das Layout wurde in Anlehnung an das des Grundregelwerks von Christoph erstellt.

Arnie ist der neue Hit im Fernsehen, zum Unverständnis der allgemeinen Medien und der Eltern – und mit Ausnahme der Charaktere (dazu später). Alle reißen sich darum, auch einmal Gast in Arnies Studio zu sein und zur Sendezeit sind die Straßen wie leergefegt. Erst empfinden die Charaktere diesen Hype nur als störend, dann jedoch fällt ihnen auf, dass sich Klassenkameraden ganz anders verhalten als sonst und nach und nach kommen sie dahinter, dass Arnie unter seinem Kostüm in Wirklichkeit ein bedrohliches Monster ist. Die kleinen Helden müssen ihn unbedingt unschädlich machen – nur wie?

Wege in den Plot

Für einen erfolgreichen Verlauf ist es unabdingbar, dass möglichst alle Charaktere – im mindesten aber zwei von ihnen – Hörschäden haben. Ein dicker Ohrschmalzpfropf, der noch nicht entfernt werden konnte, tut es hier schon. Weitere Möglichkeiten sind Ohrentzündung oder zeitweise Schwerhörigkeit durch Gleichgewichtsstörungen (dann auch Schwindel, Taumel usw. des Charakters), wer nicht ganz dicht am Realismus bleiben möchte, für dessen Charaktere bietet es sich an, auch Kinderkrankheiten wie Mumps zu nutzen oder eine Allergie. Die anderen Kinder sollten keine Möglichkeit zum Fernsehen haben, etwa durch Fernsehverbot oder daheim gibt es einfach keinen Fernseher. Der Hype rund um die Serie wird keinesfalls vor den Kindern verborgen bleiben, denn die Serie ist Hauptgesprächsthema unter den Kindern, überall wird der Titelsong gesummt und Merchandising-Artikel wie Arnie-Puppen und Arnie-Rucksäcke sind der absolute Hit.

Nachdem deutlich geworden ist, wie nervtötend das alles ist, wird es Zeit, mit den folgenden Begebenheiten das tatsächliche Problem zu schildern:

1 Die Aggressivität der Kinder steigt sichtlich. Streit und Prügel sind dort an der Tagesordnung, wo etwas gegen Arnie gesagt wird oder auch nur jemand wagt, eine Zeitschrift zu lesen/anzusehen, in der irgendwo bekannterweise ein negativer Artikel über Arnie zu lesen ist.

2 Die Charaktere können ansonsten ehrliche Kinder beim Lügen erwischen, andere beim Stehlen, die größten Streber haben ihre Hausaufgaben nicht gemacht usw.

Sind die Charaktere bislang noch nicht eng miteinander verbunden, sind sie es jetzt vermutlich allein schon durch ihre neuerliche Außenseiterposition.

Folgende Begebenheit wird ihnen den letzten Beweis dafür liefern, dass etwas ganz und gar nicht mit rechten Dingen zugeht. Bei der Bank (Sparkasse, Juwelier ...) erscheint ein Kleinbus des Wertetransports und gerade, als der Sicherheitsbeamte die Türen öffnen will, beobachten die Charaktere Miriam Morgent, wie sie sich direkt hinter Bus und Beamten auf den Boden kniet, mit einem Taschentuch etwas Rotes auf ihr Knie tupft und dann laut und vernehmlich einen Weinanfall vortäuscht. Wie erwartet dreht sich der Beamte um, kniet ebenfalls nieder und kümmert sich um Miriam, während die Charaktere zwei Jungen unter dem Bus erkennen können, die sich irgendwie an ihm zu schaffen machen. Als die Jungen Stoffbeutel in ihre Arnie-Rucksäcke packen, sie aufsetzen und wegrennen, zeitgleich Miriam ihren Auftritt beendet, ist es klar: Die Kinder haben sich tatsächlich organisiert und den Bus beraubt!

Die Charaktere sollten schnell darauf kommen, dass das nun wirklich nicht einmal einem Kind in den Sinn kommt, das zu viele Actionfilme gesehen hat. Irgendwer muss die Kinder also angestiftet

haben und in Anbetracht der sonst beobachteten Veränderungen liegt es nahe, dass Arnie etwas mit der Sache zu tun hat. Es gilt also, diesen Star einmal genauer unter die Lupe zu nehmen ...

Weiterer Ablauf

Erster Teil:

Im Fernsehstudio

Es sollte nicht schwer sein, Begeisterung für Arnie zu zeigen und letztlich auch gemeinschaftlich ins Fernsehstudio zu kommen. Hier können die einzelnen Eltern einen Besuch zahlen oder es findet ein Klassenausflug statt, ein Kind gewinnt einen Besuch für die ganze Klasse im Preisausschreiben, in Anbetracht der Tatsache, dass die Serie bald weltweit gesendet werden soll, gibt es Sonderpreise usw.

Nun wird es ein wenig schwierig, denn alle Charaktere, die keine deutlichen Hörprobleme haben, werden unweigerlich dem Zauber von Arnie erliegen (der durch das Lied, das er immer wieder im Verlauf der Sendung mit der Melodica einspielt, wirkt) und sich noch im Aufzeichnungsverlauf verändern: Begeisterung, Glücksgefühle und Euphorie läuten den Prozess ein, absolut zeitgleiches Verhalten mit dem Rest der anwesenden Kinder setzen den Zauber fort. Anfangs sollten die Betroffenen durchaus die Bedrohung verspüren, eventuell noch Mitteilungen zu ihren Veränderungen an die anderen weitergeben, für die hörgeschädigten Kinder ist die wahrgenommene Bedrohung wesentlich höher: Alle Kinder lachen zugleich, weinen zugleich, buhen zugleich und das grundsätzlich in Szenen, deren Ziel sehr wohl solche Reaktionen sind, die aber an sich nicht ausreichen sollten, um eben diese in so geballter Form auch hervor zu rufen.

Unterstützt wird die Bühnenpräsenz des Arnie durch die Nebenrollen Miss Verständnis und Herr Gutgedanke. Miss Verständnis, gekleidet in eine weiße Netzstrumpfhose, Pumps und bekleidet mit einem riesigen pinkfarbenen Plüschherzen wirkt falsch, aufgesetzt fröhlich und wenn die Kinder vorn sitzen (oder sie später treffen), sehen sie in kalte Augen einer Person, die Kinder nicht einmal wirklich zu mögen scheint.

Das immerwährende Lachen der Arnie-Figur wirkt grotesk in diesem Studio, in dem nichts wirklich zu stimmen scheint. Beschrieben werden kann das dadurch ausgelöste Gefühl etwa wie die Wirkung eines Clowns (der ja auf viele Kinder auch bedrohlich wirkt).

Eine Kontaktaufnahme in den Pausen oder nach der Sendung ist nicht möglich (Ausnahme: Autogrammstunde, s.u.), so dass die Charaktere entweder selbst auf die Idee kommen müssen, hinter den Kulissen zu suchen oder ein zweiter Besuch des Studios notwendig wird. Hinter den Kulissen ist die Gefahr durchaus gegeben, erwischt zu werden, aber sie ist relativ gering, da man bemüht ist, den Kindern auch backstage ihre Begeisterung zu lassen.

Die Toilette

Die Charaktere können beobachten, wie – ein noch immer summender – Arnie den Toilettenraum betritt und wollen möglicherweise folgen. Da jeder mal zum Klo muss, werden sie unbehelligt in den Raum kommen. Sollte eines der Kinder unter oder über Arnies Toilette sehen wollen, so wird es feststellen, dass Arnie in seinem Kostüm auch auf der Toilette sitzt – oder ist es gar kein Kostüm? Schauen sie unter der Toilettentür durch, ist die Gefahr des Erwischt Werdens natürlich besonders hoch.

Arnies Garderobe

Auch hier sollte es ein leichtes sein, in den unverschlossenen Raum zu kommen. Die Einrichtung lässt eher einen „echten“ Arnie als einen Darsteller vermuten, denn alles ist bunt, plüschig, rund etc., eine Einrichtung wie in einem Spielzimmer. Abgesehen von einer Couch und einem Tisch ist besonders eine riesige Truhe auffällig in dem Raum.

Die Truhe ist auch der einzige Gegenstand, dessen Untersuchung überhaupt interessant ist. Zwar werden die Charaktere nichts in ihr finden außer einer Puppe und einer Kuscheldecke, aber eine nette Zwischensequenz wäre hier, in die Truhe zu fallen. Der Deckel klappt herunter und just in dem Moment betritt Arnie den Raum. Wird er gerade jetzt die Truhe öffnen und die Kinder entdecken?

Arnies Autogrammstunde

Eine weitere Möglichkeit, Arnie persönlich zu treffen ist die Autogrammstunde, die täglich eine Stunde nach den Sendungen stattfindet.

Die Bibliothek, das Zeitungshaus, das Internet etc.

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, erst mal zu Arnie recherchieren zu wollen, so werden sie sich einer Flut von Artikeln gegenüber sehen (mögliche Handouts), jedoch nirgendwo gibt es ein Bild, in dem Arnie ohne sein Kostüm zu sehen ist.

Zweiter Teil: Begegnung mit Arnie

Ob die Charaktere nun erwischt werden, Arnie länger beobachten oder einen anderen Weg finden, mehr über ihn heraus zu bekommen, so wird es in jedem Fall unweigerlich zu einem klärenden Zusammentreffen kommen. Arnie scheint grundsätzlich in Teletubbie-ähnlicher Sprache zu reden, ist immer freundlich und ergänzt seine Sätze mit Worten wie „hoppladiho“, „jappjappdiddelschwapp“ und ähnlich netten Wortkreationen.

Wird er langfristig beobachtet, so werden die Charaktere irgendwann herausfinden, dass unter der Maske eine weitere, der ersten Maske ähnlichen, steckt. Darunter jedoch ist – wie erwartet – ein Monster zu sehen. Es ist entfernt menschlich, hat einen dunkelgrünen Kopf voller Pusteln und Pocken und drei kleine Haarschöpfe verteilt auf der sonst nackten Kopfhaut.

Zu einem „Outing“ kann es gerade auch kommen, wenn Arnie mit den Kindern allein ist, allerdings wird er ihnen dann stolz von seinem Zauber erzählen und nach seiner Melodica greifen, um den Kindern vorzuspielen. Sinn und Zweck der Sache ist natürlich, die Charaktere zumindest jetzt zu becirchen.

Merkt der Arnie, dass es ihm nicht gelingt, so wird er angreifen und 1-2 Kinder in seiner Truhe einsperren, während der Rest entweichen kann.

Auflösung

Wie die Charaktere so oder so herauszufinden haben, liegt die Lösung des Problems in der Musik des Arnie. Eventuelle Versuche des Diebstahls mögen gelingen, doch hat der Arnie eine schier endlose Anzahl an Instrumenten. Die Lösung liegt zudem nicht im Instrument selbst (die Instrumente sind allesamt Attrappen und innen hohl, wie im Diebstahlsfall festzustellen ist), sondern in der Stimme des Arnie.

Ansätze:

1 Die Charaktere können sich einen Weg überlegen, den Arnie heiser zu bekommen

2 Der Arnie könnte selbst einen Hörschaden erleiden, der ihn zugleich falsch summen und singen lässt

3 Die Kinder können sich in den Technikraum oberhalb des Publikums schleichen und – wohl eher auf gut Glück – die Schalter so verändern, dass das Lied in einer anderen Frequenz ausgegeben wird

In jedem Fall ist es erforderlich, dass der Arnie seine Sendung nicht absagt, sondern sie stattfindet und der Song falsch gesungen wird, denn ansonsten können die Kinder nicht aus dem Bann befreit werden!

Mögliche Fortsetzungen

Der Arnie wird nicht ewig außer Gefecht gesetzt sein, weshalb folgende Punkte zu beachten sind:

1 Geht die Sendung normal weiter, werden auch die Kinder wieder von dem Bann befallen

2 Der Fernsehsender wird ein paar verrückten Kindern keinen Glauben schenken und sich somit weigern, die Sendung abzusetzen oder zu verändern, ebenso können durch solche Versuche

ernsthafte Schwierigkeiten auf die Charaktere zukommen (Elterngespräche, Psychologen usw.)

3 Sämtliche bisherige Sendungen wurden archiviert, so dass auch durch Wiederholungen etwa Gefahr für die Kinder besteht, die die Sendung ansehen

4 Der Arnie wird sich nicht gefallen lassen, von Kindern aus der Bahn geworfen zu werden. Zwar wird er selbst nicht wirklich körperlich aggressiv werden, könnte aber andere Monster zu diesem Zweck aussenden oder das nähere Umfeld becirchen, um den Kindern zu schaden (andere Kinder, Lehrer, Eltern oder Haustiere)

Personen und Monster

Arnie

Arnie ist ein gedankenkontrollierendes Monster, das sich durch seine Stimme jede Art von Kreatur zu Willen machen kann. Er verfolgt vor allem zwei Ziele: Zum einen strebt er nach Reichtümern, weshalb er Kinder zu kriminellen Handlungen anstiftet (Diebstahl, Raub, Einbruch), zum anderen will er besonders vielversprechende Exemplare an Kindern ins Schrankland ziehen, um dort mit ihnen den Ruhm, der „ihm gebührt“ von den Königen zu erlangen – er will sich einen Namen machen.

Sein Charakter kann vor allem als narzisstisch bezeichnet werden. Es reicht ihm nicht, zu existieren und „irgendeine“ Bedeutung zu haben, er will *die* Bedeutung haben und darum auch nicht irgendwelche Kinder ins Schrankland bringen, sondern nur die, die besonders viel Ansehen bringen. Hierbei achtet er besonders darauf, keinen der Könige mit seiner Auswahl zu benachteiligen. Da er sich so gern in seinen Aktivitäten sonnt, ist der durch ihn angerichtete Schaden im Sinne von verschleppten Kindern äußerst gering – mit ihnen zu spielen ist soviel schöner ...

Der Arnie kann von Kindern nicht wirklich oder endgültig besiegt werden. Zwar mag es Ausnahmeideen geben, die es im Spiel letztlich doch ermögli-

chen, aber er ist nicht so gedacht. Vielmehr soll der Arnie eines der Monster sein, die allgegenwärtig sind und von denen die Kinder wissen, dass er jederzeit wiederkehren kann. Selbst wenn der Arnie geschlagen ist, mag er irgendwann in anderer Gestalt auftreten – als Sänger, andere TV-Figur, Barde eines Volksfestes etc.

Miss Verständnis

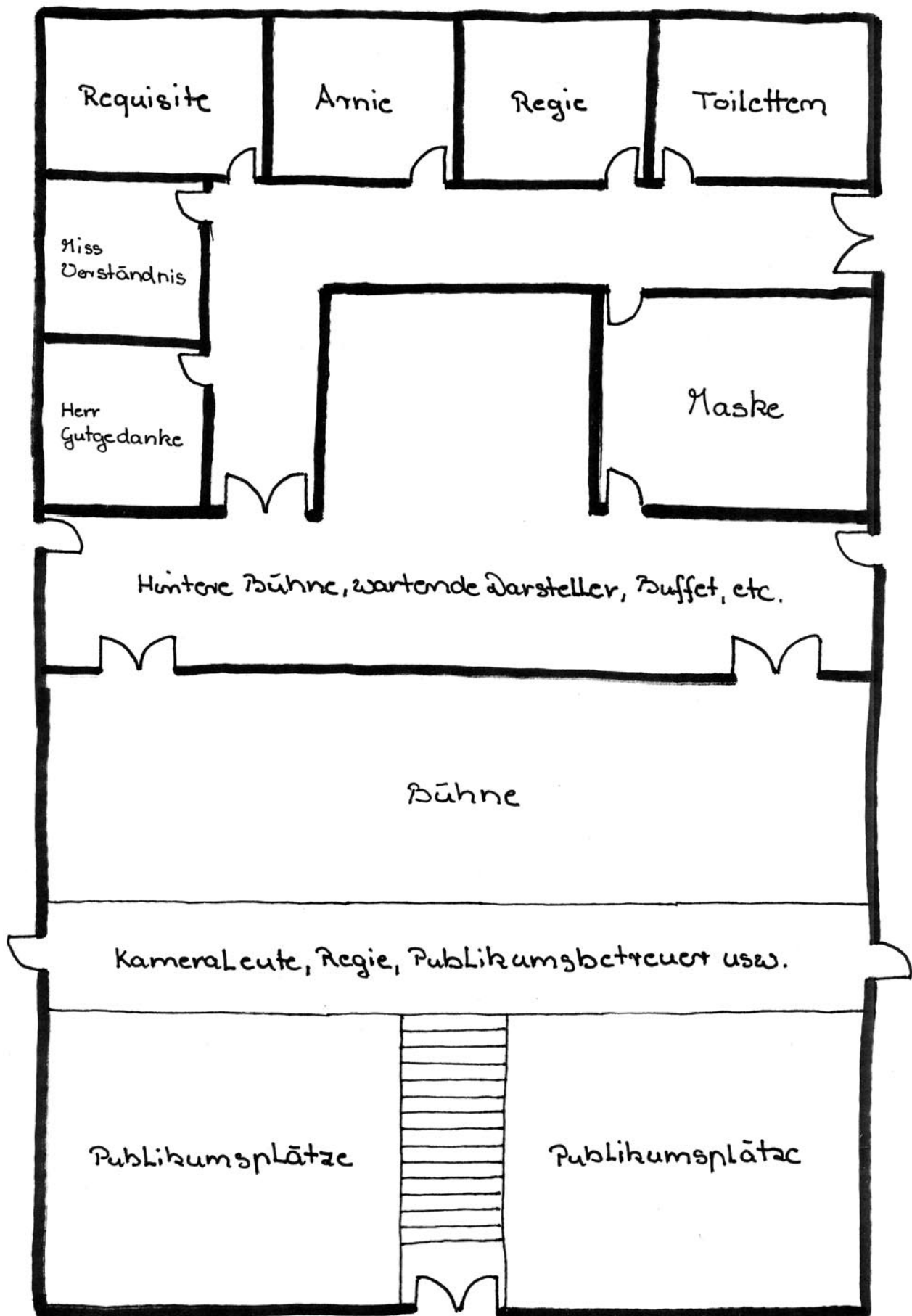
Tatsächlich heißt die 37-jährige Dame Martina Dolpmann. Sie ist 172cm groß, sehr schlank, hat schulterlange platinblonde Haare und grüne Augen. Martina ist ein klassischer Loser, der außer einer zweifelhaften Schauspielkarriere im Leben nichts anderes zustande gebracht hat. Sie hat keine Ahnung von der realen Existenz des Arnies, dürfte aber sehr giftig auf die Charaktere reagieren, wenn sie ihren Job – der erste und einzige, der ihr mal richtig Geld einbringt – in Gefahr sieht.

Martina ist skrupellos, hat sich die Rolle erschlafen und so manchen alten „Freund“ bereits mundtot gemacht durch Drohungen, Bestechung, Sex, aber auch angeheuerte Prügelknaben. Sicherlich schreckt sie auch nicht davor zurück, Kinder zu bedrohen, wenn sie das für sich als notwendig erachtet, weshalb sie in diesem Plot der zentrale Charakter ist, wenn es darum geht, reale Bedrohungen durch das Handeln der Charaktere deutlich zu machen, da sie über enorme kriminelle Energie und Verbindungen verfügt, allerdings ist sie auch recht anfällig für Dinge, die ihrer Eitelkeit schmeicheln wie Autogrammwünsche, Komplimente, Interview für eine Schulzeitung usw.

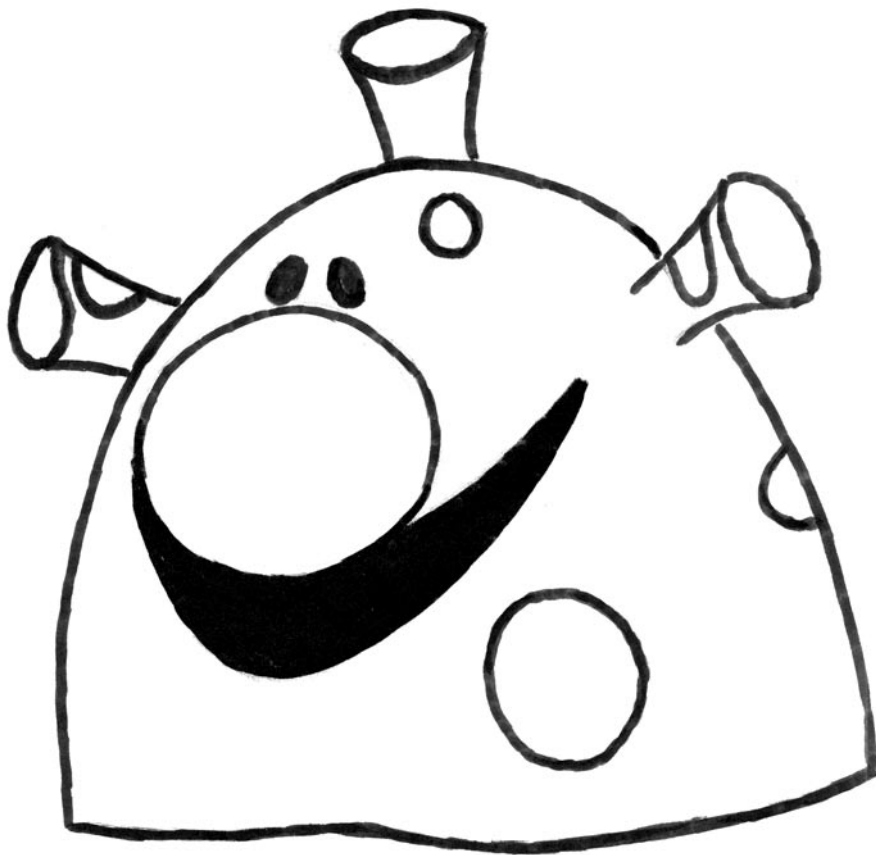
Herr Gutgedanke

Auch er ist ein klassischer Verlierertyp und sieht in seinem Job die letzte Chance, allerdings ist er auch ein sehr feiger Typ. Er wird sich möglichst aus dem Staub zu machen versuchen, wenn er Gefahr wittert, zumal er seine Hände und sein Geld in Dingen hat, die er nicht an der Öffentlichkeit sehen will (heimlicher Teilhaber an einem Sexkino und einem Bordell).

Kleine Ängste



Studio



Arnie

Weitere Informationen, Abenteuer und
Rezensionen zu **Kleine Ängste**:

www.littlefears.dunklefeuer.de
www.avalon-projekt.com

Zum Verlagsprogramm von Feder&Schwert:

www.feder-und-schwert.com