

Inhalt

DIE VERSCHISSENE ZEIT 1

Das Rollenspiel 1

1. Wie soll man anfangen? 3

- 1.1 Euer Abenteuer 3
- 1.2 Die Welt von DVZ 4
 - 1.2.1 Willkommen 4
 - 1.2.2 Auf der Suche nach der verschissenen Zeit 1991-1999 6
 - 1.2.3 Die Eigenschaften der Zeit. Warten und Gewalt 6
 - 1.2.3.1 Warten 6
 - 1.2.3.2 Gewalt 7
 - 1.2.4 Die Prinzipien der verschissenen Zeit 7
 - 1.2.4.1 Das Banovo brdo der Neunziger ist seltsam, es wimmelt von verzweifelten Menschen und klugen, unabhängigen Tieren 7
 - 1.2.4.2 Der Alltag ist unbarmherzig, aber die Zeit steht und die Menschen haben nicht viele Handlungsmöglichkeiten 8
 - 1.2.4.3 Erwachsene haben ihre eigenen Probleme. Deine Kleidung, deine Streitereien im Park oder deine Schulnoten gehören nicht dazu. Die Eltern schalten sich eventuell ein, wenn du krank wirst. 9
 - 1.2.4.4 Das Belgrad der Neunzigerjahre ist gefährlich. Ihr werdet wahrscheinlich überleben. Das kann aber niemand garantieren. 10
 - 1.2.4.5 Freundschaft 10
 - 1.2.4.6 Unendliche Zeit 10
 - 1.2.5 Belgrad 11
 - 1.2.6 Wie es ist, was es gibt 12
 - 1.2.7 Krieg 12
 - 1.2.8 Maha 13
 - 1.2.9 Bürgerlicher Ungehorsam, Proteste etc. 14
 - 1.2.10 Den ganzen Tag 14
 - 1.2.11 TV 15
 - 1.2.12 Was tun in der verschissenen Zeit 15
 - 1.2.12.1 In den Supermarkt »Belje« gehen 16
 - 1.2.12.2 Die Parkbanke 16
 - 1.2.12.3 Drogen nehmen 16
 - 1.2.12.4 Spielen 17
 - 1.2.12.5 Stehlen 17

2. Typen 17

- 2.1 Charakterbogen 18
- 2.2 Typen 20
 - 2.2.1 Streber*in 21
 - 2.2.2 Computerbesitzer*in 21
 - 2.2.3 Bauernkind in der Stadt 22
 - 2.2.4 Das reiche Kind / Alphakind 23
 - 2.2.5 Fallsüchtler*in 23

- 2.2.6 Problemkind 24
- 2.2.7 Autowerkstattkind 25
- 2.2.8 Sportler*in 26

3. Was tun? 26

- 3.1 Versuchen 27
- 3.2 Helfen 27
- 3.3 Risiko 28
- 3.4 Kämpfen 28
- 3.5 Tapke 29
- 3.6 Verletzungen 29

4. Im Schwanz 38

- 4.1 Stress 38
- 4.2 Im-Schwanz-Tabelle (Zustände) 39

5. Orte, Menschen und Dinge 40

- 5.1 Orte 40
 - 5.1.1 INA-Tankstelle 40
 - 5.1.2 Cafe Kafic 42
 - 5.1.3 Atomschutzbunker 42
 - 5.1.4 Tunnels 43
 - 5.1.5 Bombenschutzraum 44
 - 5.1.6 Luther 45
 - 5.1.7 Haus von Gana Savić und Miomir Vukobratović 45
 - 5.1.8 Schule 46
 - 5.1.9 Belje (Supermarkt) 47
 - 5.1.10 Topčider-Friedhof 48
 - 5.1.11 Topčider-Gelddruckerei 48
 - 5.1.12 Kleiner Majdan 48
 - 5.1.13 Haus des Kommandanten 49
- 5.2 Menschen & Tiere 50
 - 5.2.1 Der Kommandant 50
 - 5.2.2 Die Bambalics 50
 - 5.2.3 Melita, das Zeitweib 51
 - 5.2.4 Miomir Vukobratović 51
 - 5.2.5 Gana Savić 52
 - 5.2.6 Kleopatra 52
 - 5.2.7 Hunde 52
 - 5.2.8 Ziegen, Tauben und Spatzen 53
- 5.3 Dinge 54
 - 5.3.1 Kleidung 54
 - 5.3.2 Spiele und Spielzeuge 59

6. Ein Spiel leiten 61

- 6.1 Zeit und Zeitsprünge 61
- 6.2 Ein Abenteuer 62