

VORWORT

Sam Gorski und D. F. Lovett

WIR HABEN DIESES BUCH NICHT GESCHRIEBEN, WÄREN
ABER FROH, WENN WIR ES GETAN HÄTTEN.

Angefangen hat alles im Sommer des Jahres 2014, als wir – Sam und David – sechs Bände der ersten Ausgabe von *Games You Can Play In Your Head, By Yourself* von J. Theophrastus Bartholomew auf einem Flohmarkt in Bayport, Minnesota, entdeckten.

Zum besseren Verständnis: Wir haben nicht sechs Exemplare von ein und demselben Buch gefunden, sondern sechs von insgesamt 14 Bänden der Originalreihe – einer umfangreichen, aber leider vergriffenen Spielereihe, die in den späten 1980er- und frühen 1990er-Jahren bei einem nicht mehr existierenden Verlag erschienen ist.

Die Bücher faszinierten uns sofort! Da war so viel von dem enthalten, was wir liebten, Rollenspiele, Abenteuer-, Krimi- und Fantasygeschichten – nur mit einem Ansatz, der uns noch nie zuvor untergekommen war. Statt mit Freunden im Keller Pizza zu essen und Drachen zu töten, erfordern diese Bücher, dass man sich zurückzieht, um in seine eigene Geisteswelt abtauchen zu können.

Als Erstes teilten wir die Bücher auf, um die Spiele auszuprobieren. Schnell stellten wir zweierlei fest: Offenbar gab es auf der ganzen Welt kein einziges weiteres Exemplar dieser Spielbücher. Wir fragten bei Bibliotheken, in Spieläden und Buchhandlungen nach, aber niemand hatte jemals von diesen

Büchern gehört. Sogar unsere Internetrecherche brachte keine neuen Erkenntnisse.

Dies führte zu unserer zweiten Feststellung: Wir durften der Welt diese Spiele nicht vorenthalten. Nur, welche Spiele sucht man angesichts einer so umfangreichen Reihe aus?

Also kontaktierten wir den Verleger des Spieleerfinders und baten ihn, uns eine Liste mit zehn Lieblingsspielen des Erfinders zukommen zu lassen. Außerdem erhielten wir eine Einführung, welche dieser für einen nicht veröffentlichten Band verfasst hatte. Das waren zehn Spiele, die uns alles abverlangten. Zehn Spiele, die uns verblüfften. Zehn Spiele, die unser Leben – mit allen Vor- und Nachteilen – veränderten.

Wie gesagt, wir hätten dieses Buch gerne selbst geschrieben. Doch immerhin sind wir jetzt die Herausgeber. Anstatt das Buch noch weiter vorzustellen und zu beschreiben, wird es nun aber höchste Zeit anzufangen.

Viel Spaß auf deiner Reise durch dieses Buch ... und in dein eigenes Ich!

Sam Gorski und D. F. Lovett

EINFÜHRUNG

ERINNERST DU DICH NOCH AN DEINEN ERSTEN TAGTRAUM? Natürlich nicht. Niemand tut das. Tagträumen ist menschlich, Tagträumen heißt leben, Tagträumen ist ein ganz natürlicher Daseinszustand. Es ist, als würde man ein zweites Leben leben, durch andere Welten gehen, in die Haut eines anderen Menschen schlüpfen. Aber in dieser hektischen, beängstigenden, schrecklichen Welt – wir sprechen von den USA der 1990er-Jahre – kann man nicht nur leicht vergessen, wie Tagträumen funktioniert, sondern auch, dass Tagträumen überhaupt eine Option ist.

Wir werden ständig abgelenkt – vom Fernseher, von Computerspielen, tragbaren Rekordern und Computern, vom Telefon in der Küche, das andauernd klingelt. Alles Dinge, die deine Aufmerksamkeit erregen. Heulende Sirenen, die dich zu den zerklüfteten Gipfeln der Technologie in dieser verrückten Welt von heute rufen.

Und genau das ist der Grund, warum ich eine Liste meiner Lieblingsspiele erstellt habe. Und das sind die allerbesten. Denn ich habe in meinem Leben mehr als 6000 Spiele entwickelt, die sich ausnahmslos allein spielen lassen. Diese hier sind die Besten der Besten, die Krönung meines kurzen Lebenswerks.

All diese Spiele – und das gilt übrigens für alle Spiele, die ich erdacht habe – kannst du in deinem Kopf spielen, ganz allein. Denn wirklich wir selbst sind wir erst, wenn wir völlig allein sind.

WANN, WO, WER, WIE UND WARUM

Bevor wir uns in die Spielewelt werfen, möchte ich dir noch etwas darüber erzählen, wie die Spiele gespielt werden. Wichtig ist, sich eine Umgebung zu schaffen, in der du die Welten, die als Kulisse für deine bevorstehenden Abenteuer dienen, heraufbeschwören kannst.

Hier folgen die wichtigsten Basics:

- * **Wo:** Finde einen Platz, an dem du allein bist und dich niemand stören wird. Das muss kein menschenleeres Kaufhaus oder ein verwaistes Kloster sein, der Hinterhof oder der Dachboden tun es auch – sogar der Platz unter dem Küchentisch kann gut sein. Wichtig ist nur, dass du dort allein sein kannst und potenzielle Störenfriede dich in Ruhe lassen, wenn du dich dort aufhältst.
- * **Wann:** Jede Tageszeit ist geeignet. Man könnte meinen, dass nur Pausen, die Zeit nach der Schule oder vor dem Schlafengehen für Spiele im Kopf ideal sind, aber solche Einschränkungen sind unsinnig. Wer das Stadium eines Fortgeschrittenen erreicht hat, kann sogar mitten im Unterricht Spiele im Kopf spielen, also während der Lehrer die Tafel vollschreibt und die Schulkameraden miteinander quatschen. *The sky is not the limit.* Denn es gibt keine Grenze.
- * **Wo, Fortsetzung:** Wie bereits gesagt, muss das Wo manchmal nicht mal ein Ort sein, an dem du ganz allein bist. Es heißt zwar immer, man solle sich nicht mit Menschen umgeben, aber manchmal ist Gesellschaft genau das, was du brauchst, um unerkannt zu bleiben und neue Welten zu erkunden. Wenn dich niemand beachtet, musst du auch niemanden beachten.

- * **Wer:** Die Antwort auf diese Frage ist die reizvollste. Denn während du dies liest, hast du bereits genau den gefunden, den du für die Spiele benötigst.
- * **Warum:** Eigentlich sollte die Frage lauten: Warum nicht? Glaubst du wirklich, dass du dieses Leben bewältigen kannst, ohne diese Spiele jemals gespielt zu haben? Ohne das ganze Wissen, das in diesem Buch für dich zusammengestellt wurde?
- * **Wer, Fortsetzung:** Vielleicht denkst du ja: Was ist mit all meinen Freunden? Darauf antworte ich, ohne mit der Wimper zu zucken: Wer braucht die denn? Glaubst du, deine Freunde werden da sein, wenn die Sonne erlischt und die Welt aufhört zu existieren, was eines Tages passieren wird? Werden deine Freunde da sein, wenn die Säulen zu Staub zerfallen und die Reiter zum Dorf zurückkehren? Das Leben ist kein Wunschkonzert. Mach dir nichts vor. Du wirst diese Spiele ganz allein absolvieren, so wie es immer war und auch in Zukunft sein wird. Du kannst zu einem Freund gehen und mit ihm vor dem Fernseher sitzen, auf der Couch herumlungern, ein Brettspiel spielen ...

... oder einfach deine Augen schließen und an der Seite der Guten die Schlacht von Alamo gewinnen.

- * **Wie:** Auf den nächsten Seiten wirst du viele Antworten auf das Wie finden. Doch es gibt ein paar Dinge, an die du beim Spielen denken solltest:
 - a. Finde deinen Ort der Abgeschiedenheit und gehe dorthin (Wo).
 - b. Gehe allein (Wer; nur du).
 - c. Ziehe bequeme Kleidung an.
 - d. Zögere nicht.
 - e. Atme ruhig.
 - f. Lass dich voll darauf ein.

Folge mir nun auf die Reise ins Schattenreich oder zumindest bis zur Schwelle.

DAS WAS

Eine der vielen einfachen Aufgaben, die du in diesem Buch zu bewältigen hast, ist folgende: Spalte dein Bewusstsein, um gegensätzliche Ichs in dir selbst zu kreieren. Das ist übrigens weniger beängstigend, als es klingt. Denn eigentlich machst du das jeden Tag.

Du bist dir nicht sicher, ob du das richtig verstanden hast? Dann stell dir Folgendes vor: Deine Umrisse verändern sich, während du dich durch die Gänge deiner Schule bewegst – du wirst vom Kind über einen Schüler und Sportler zu einer hungrigen Bestie, wenn der Gong ertönt.

Oder wenn du als Erwachsener versuchst, als kleines Rädchen in der blutgetränkten Maschinerie, die wir »American Dream« nennen, zu funktionieren. Sieh doch, wie das tagtägliche Betreten der Fabrik deine Seele auffrisht und an fünf von sieben Tagen der Woche langsam, aber sicher dein Ableben beschleunigt.

Vielleicht hast du schon mal irgendwo die folgenden Begriffe gehört: das Es, das Ich und das Über-Ich; das Bewusstsein und das Unterbewusstsein; der Engel auf der einen Schulter und der Teufel auf der anderen; das Doppelgesicht von Janus oder die Legionen von heulenden Dämonen vor deiner Tür.

Gut möglich, dass du das nicht weißt, aber die impulsive Stimme in deinem Kopf – jene, die dir sagt, dass du einen Wildfremden ins Wasser des örtlichen Schwimmbads schubsen oder aus dem Schlafzimmerfenster Steine auf vorbeifahrende Autos werfen sollst – ist eine der vielen Fragmente deiner eigenen Persönlichkeit und eine wichtige Verbündete in den bevorstehenden Spielen.

Das klingt alles beängstigend, verwirrend oder verstörend? Dann lass uns eine Übung ausprobieren, die etwas Klarheit in das Ganze bringt.

Bevor du dieses Minispiel spielst, solltest du zu deinem Ort der Abgeschlossenheit gehen. Und beachte die Hinweise, die du weiter oben erhalten hast.

EINE EINFACHE AUFGABE, DIE SELBST DIE DÜMMSTEN SCHAFFEN

Du gehst über ein Getreidefeld. Du blickst nach unten und siehst deinen eigenen Schatten, der dadurch entsteht, dass die Sonne auf deinen Körper scheint. Ein dunkler Fleck auf den Weizenhalmen, der den Konturen deines Körpers eins zu eins gleicht.

Du kennst deinen Schatten gut. Dein Schatten begleitet dich immer, eine dunkle Reflexion, wie eine eigenständige Person.

Irgendwo auf dem Feld gelangst du zu einem Gebäude. Es gefällt dir. Ist es eine Scheune, ein kleines Landhaus, ein verlassenes Haus, eine Mühle, eine ausgebrannte Burg oder ein einsamer Turm?

*Das ist ab sofort dein **Heiligtum**. Es zieht dich magisch an. Es ist etwas ganz Besonderes, und das weißt du. Du gehst zur Haustür, und in dem Moment, in dem du die Schwelle übertrittst, fällt dir etwas auf: Dein Schatten will dich nicht mehr begleiten. Greif nach unten zu der Stelle, an der deine Füße und der Schatten sich berühren, reiße ihn von dir ab und wirf ihn in das Feld hinter dir.*

Jetzt ist er nicht nur ein Schatten.

Jetzt ist er das Schatten-Selbst.

Tritt ein in dein Heiligtum und fang an, es zu erkunden.



Nun bist du in deinem Heiligtum. Es sieht fast so aus, wie du es dir vor dem Betreten vorgestellt hast, aber nur fast. Vielleicht ist es etwas sauberer, als du dachtest, oder auch ein wenig unordentlicher. Vielleicht enthält es sehr kostbare Gegenstände, und wenn nicht, dann solltest du dir keine Sorgen machen, da du noch ausreichend Zeit hast, es zu bestücken.

Sieh dir die Gegenstände im Heiligtum an, ganz gleich, ob das Heiligtum aus nur einem Raum oder aus ein paar Tausend Räumen besteht. Erkunde es so lange, bis du meinst, dich auszukennen, aber denke daran, dass das Schatten-Selbst draußen wartet und seine Ungeduld wächst.

Spiel jetzt ein Spiel mit dem Schatten-Selbst.

Stell sicher, dass die Vorhänge, falls es die denn gibt, geschlossen sind. Ansonsten Sorge dafür, dass das Schatten-Selbst dich nicht sehen kann.

Betrachte die Gegenstände erneut und merke sie dir.

Verlasse dein Heiligtum jetzt. Geh zur Haustür, tritt zur Seite, lass die Tür geöffnet und nicke dem Schatten-Selbst zu. Lass es wissen, dass es jetzt an der Reihe ist.

Du wartest draußen als Mensch-Selbst, während das Schatten-Selbst das Heiligtum betritt, lediglich mit dem Ziel, einen Gegenstand zu entwenden. Du kannst nicht hineinschauen, da das Schatten-Selbst mit der Absicht durch das Gebäude schleicht, dich hereinzulegen. Es wird einen Gegenstand entwenden, und, schlimmer noch, wird das Innenleben des Gebäudes komplett durcheinanderbringen, sodass das Ganze wie ein völlig neuer Ort aussieht, mit den gleichen Gegenständen, aber neu arrangiert.

Halt jetzt einen Moment inne, da du dir etwas Wichtiges merken solltest: Du bist nämlich beide Male dieses Selbst. Du kontrollierst beide. Ziel ist es nicht, das Schatten-Selbst oder das Mensch-Selbst zu täuschen. Ziel ist es, gleichzeitig beide zu sein. Eine Vielheit zu entfalten.

Warte draußen, Mensch-Selbst, während das Schatten-Selbst drinnen Unfug treibt.

Doch das Schatten-Selbst wird bald wieder herauskommen, und dann ist es an dir, Mensch-Selbst, das Heiligtum zu betreten. Dabei verfolgst du ein einfaches Ziel, und zwar das Ziel dieser Aufgabe: herauszufinden, welchen Gegenstand das Schatten-Selbst entwendet hat.

Geh wieder hinein und sieh nach, was du getan hast.

Nur wenn du entdeckst, welcher Gegenstand fehlt, den du selbst entwendet hast, ohne es dir selbst zu verraten, dort in dem Gebäude, das du selbst errichtet hast, ist das Spiel zu Ende.

DIESE EINFACHE ÜBUNG IST DIE GRUNDLAGE DAFÜR, SPIELE WIE DIESE ZU SPIELEN. WENN DU SIE MEISTERST, WIRST DU DIE FÄHIGKEIT ENTWICKELN, WELTEN UND CHARAKTERE ZU ER-SCHAFFEN UND DIESE MIT DEN AUGEN EINES UNSCHULDIGEN SPIELERS ZU SEHEN.

Einfach, oder?

Das Schöne an all diesen Spielen ist, dass sie immer anders sind, auch wenn man sie schon tausendmal gespielt hat. Wenn dir dieses Spiel nicht leicht gefallen ist, dann spiele es einfach noch einmal! Und noch einmal!

Wie dein eigenes gespaltenes Ich läuft es dir nicht davon.

Wie erklärt man es anderen?

Deine Eltern sind wahrscheinlich genauso wie meine damals – kühle, skeptische Wesen mit strengen Ermahnungen wie etwa der, nicht länger auf der Couch zu faulenzen und endlich deine verfluchten Hausaufgaben zu erledigen.

Man kann sie verstehen. Der Müßiggang ist in der Tat aller Schatten-Selbst Anfang.

Es ist vollkommen in Ordnung, auf der Couch zu faulenzen. Nur rate ich dir, dabei deine Augen zu schließen und den Fernseher auszuschalten. Das geschieht ihnen recht!

Probier es aus.

Sag es.

Sag laut: »Ich spiele ein Spiel, Vater. Ein Spiel, bei dem du mich in Ruhe und ein völlig normaler Mensch sein lassen musst.«

Deshalb solltest du dir auch Folgendes merken: All diese Spiele spielst du ganz allein in deinem Kopf. Was andere davon halten, ist unwichtig. Was zählt, ist, dass du als eine Person in deine Gedanken abtauchst und als eine andere Person wieder daraus auftauchst.

LOS GEHT'S

Wir sind dann mal weg.
Wir müssen ein paar Spiele spielen.
Und mit »wir« meine ich dich.

WIE FUNKTIONIERT DIESES BUCH?

EINE ANMERKUNG DER HERAUSGEBER

Stell dir vor, du bist ein Flugzeug an einem Flughafen. Wann hebst du ab? Und wohin geht es?

Jedes Spiel ist eine Startbahn, ein Navigationswerkzeug, das dich in die richtige Richtung lenkt. Erst am Ende der Startbahn oder des Kapitels kannst du abheben.

Einmal in der Luft, übernimmst du die Kontrolle.

Wenn du die nächsten Kapitel liest, solltest du Folgendes beachten, um sicherzugehen, dass dein Spielerlebnis ein Erfolg ist:

1. Wähle zuerst ein Spiel aus, das du spielen möchtest, oder lies alle Spiele in der Reihenfolge dieses Buches durch.
2. Studiere die Spielregeln jedes einzelnen Spiels sorgfältig, um deine Vorstellungskraft entsprechend darauf einzustellen.
3. Versuche anschließend, die schriftlich festgehaltenen Ereignisse mithilfe deiner Fantasie zu visualisieren, als würdest du sie selbst erleben. Lass sie in deinem Kopf Wirklichkeit werden.
4. Stell dir vor, wie die Charaktere in den Spielen aussehen, handeln und reden.
5. Überlege, wie du aussiehst, handelst und redest.

6. Wenn du das Wort »**LOS!**« liest, solltest du sofort loslegen, egal, ob du schon so weit bist oder nicht. Schließ deine Augen und fang an, in die Geschichte einzutauchen. Was passiert als Nächstes? Was wirst du tun?
7. Spiel das Spiel so lange, bis du mit dem Ergebnis zufrieden bist.

Beachte: Die Regeln jedes einzelnen Spiels dienen lediglich als Grundlage. Es ist schließlich an **DIR**, die gestellten Fragen zu beantworten, die jeweiligen Ziele zu erreichen und ansonsten alle Lücken zu schließen, die dir unterwegs auffallen.

Wie lange dauert ein Spiel in der Regel?

Das ist eine gute Frage.

Manche Spiele dauern lediglich ein paar Minuten, andere einige Tage oder Monate (manche sogar Jahre).

Du wirst schon merken, wann es **Zeit** ist, das Spiel zu beenden, und zwar dann, wenn deine eigene Geschichte zu Ende ist.

Noch eine ergänzende Anmerkung der Herausgeber: Im Anhang haben wir Ideen und Erfahrungsberichte anderer Spieler festgehalten, die die Spiele vor dir gespielt haben. Da kannst du gerne nachlesen, um weitere Perspektiven und Ideen zu sammeln.

ABENTEUER

»Ich habe diese Grabstätte 5000 Generationen lang bewacht«, flüstert der Narr, der skelettierte Partner des Todes, der vor dir steht. »Ohne korrekte Berechtigung kommt hier niemand rein.«

»Soweit ich weiß, wartet der Tod auf niemanden«, entgegnest du. »Ich schieß auf eine korrekte Berechtigung.«

Mit diesen Worten öffnest du deinen staubigen, abgewetzten und rissigen Ledermantel und zeigst die Knarre, die du in deiner Rechten hältst.

Peng.

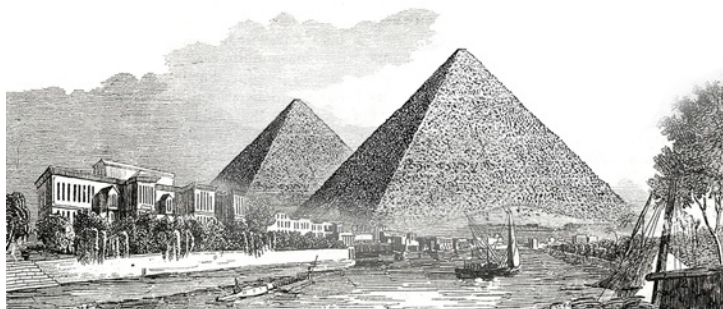
Wolfsgeheul erfüllt die ägyptische Nacht, Sandsäulen vibrieren und wanken. Mumien öffnen ihre Augen, um nachzusehen, wer oder was ihren Schlaf stört. Und ein vorzeitlicher, bössartiger Clown, der lediglich aus Knochen und verschrumpelter Haut besteht und mit Spinnweben überzogen ist, fällt auf die Erde, aus der er einst kam.

»Grüß mir Ramses«, sagst du. »Trottel.«

Kairo, 1940. Du suchst in einer versteckten Grabstätte einen Schatz ... aber kannst du dabei unentdeckt bleiben und all den Schurken und Wahnsinnigen, die dich umbringen wollen, einen Schritt voraus sein?

EINS: WILLKOMMEN IN DER WÜSTE

Während du aus dem Flugzeug steigst, peitscht der heiße ägyptische Wüstenwind kleine Sandkörner in dein Gesicht. Die Triebwerke des Flugzeugs laufen noch und du nimmst die Hand vor die Augen, um dich vor der Sonne zu schützen, die gnadenlos auf dich herunterbrennt.



In der Ferne erkennst du die Pyramiden und dahinter die Stadt Kairo in ihrer ganzen Pracht. Panzer fahren durch die Stadt – ein Zeichen, dass britische Truppen sich auf die nächste Phase in diesem großen Krieg vorbereiten, der das Land schon eine Weile im Würgegriff hält.

Ein kleiner Mann nähert sich dir in dieser dich umgebenden Einsamkeit. Immer noch hörst du Flugzeuglärm hinter dir, und als du dich umdrehst, siehst du, dass das Flugzeug abhebt und langsam Richtung Himmel verschwindet.

»Mir wurde zugetragen, dass du nach einem Schatz suchst«, sagt der kleine Mann. »Und dass dieser Schatz sich in einer verbotenen Grabstätte befinden soll.«

Du antwortest nicht. Noch nicht. Er wischt sich den Schweiß von der Stirn, während er den Blick umherwandern lässt, als würde irgendjemand in dieser verlassenen Wüste mithören.

»Ich habe eine ernste Frage«, fügt er hinzu. »Nach welcher Grabstätte suchst du? Und warum?«

»Die Grabstätte, die ich suche ...«, murmelst du. »Die Grabstätte, die ich suche ...«

Und jetzt, du Abenteurer, wird es Zeit, zu überlegen, wie deine Antwort lauten wird: Welche Grabstätte suchst du? Welchen Schatz? Und warum?

ZWEI: DER ABENTEURER

DU BIST EIN ABENTEURER. EINER, DER ETWAS RISKIERT. SO VIEL IST KLAR.

Nur, Abenteurer gibt es in Hülle und Fülle. Deshalb ist es wichtig, zu entscheiden, welche Art von Abenteurer du sein willst: Bist du ein guter Mensch oder ein Bösewicht? Bist du auf der Suche nach Ruhm oder Glück, Diamanten oder Gold, Tod oder Unsterblichkeit?

Um den Charakter zu erschaffen, ist es wichtig, sich folgende Fragen zu stellen und zu beantworten:

MANN ODER FRAU?

Ein einfache Frage und ein guter Ausgangspunkt. Bist du ein Mann oder eine Frau? Häufig empfinden Spieler ihr Geschlecht als lästige Einschränkung, und tatsächlich ist dies auch ein völlig unnötiger, limitierender Ansatz.

WELCHES ALTER?

Es ist wichtig, eine klare Vorstellung davon zu haben, wie alt du sein möchtest. Normalerweise würde man wohl einen Abenteurer in den besten Lebensjahren wählen. Das mag zwar sinnvoll erscheinen, kann sich aber negativ auf deine Herausforderung auswirken ... es sei denn, du erschaffst einen Abenteurer, für den jugendliche Selbstüberschätzung und körperliche Stärke wichtig sind.

Entscheide, ob du deine Abenteuer als Teenager, junger Erwachsener, eine Person mittleren Alters oder als Best Ager erleben willst. All diese Optionen sind möglich, doch du solltest sie gut durchdenken. Denn im weiteren Verlauf des Spiels wirst du sehen, dass ein beträchtlicher Teil deiner Lebenserfahrung als Abenteurer relevant ist für das Abenteuer, das du gerade erlebst.

AMERIKANER ODER NAZI?

Du bist entweder ein heißblütiger Amerikaner, der gerne Nazis umlegt, oder ein Nazi – die zwei extremsten Gegensätze überhaupt. Ein Nazi kann niemals ein Amerikaner sein und ein Amerikaner niemals ein Nazi. Das sind die Fakten.

Angenommen, du bist im richtigen Leben kein Nazi – und wenn doch, Freundchen, dann habe ich hier ein Messer, das ich dir gerne an die Kehle setzen würde –, dann ist es wahrscheinlich ein schwieriges Unterfangen, sich in einen solchen Charakter hineinzusetzen.

Warum solltest du einen Nazi spielen wollen? Es kann einfach interessanter sein, einen widerlichen Charakter zu repräsentieren, damit ändern sich auch deine Motive, dein Weltbild und dein Spielverständnis.

Dabei darf ein weiteres Detail nicht übersehen werden: Wenn du beschließt, ein Nazi zu sein, kann das Ende der Geschichte nur heißen: Wiedergutmachung oder Tod.

WELCHER BERUF?

Offenbar bist du jemand mit einem Hang zum Abenteuer. Nur, womit verdienst du deinen Lebensunterhalt? Wovon zahlst du deine Stromrechnung? Welcher täglichen Beschäftigung gehst du nach?

Wenn du ein Nazi bist, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass du im Militär oder in der Politik tätig bist.

Zu den anderen möglichen Berufen zählen Professor, Wissenschaftler, Diplomat, Museumsdirektor, Bibliothekar, außerordentlicher oder emeritierter Professor.

GOLD, GERECHTIGKEIT, WAHRHEIT ODER UNSTERBLICHKEIT ALS MOTIVATIONSQUELLE?

Was treibt dich an? Überlege dir die Antwort sorgfältig und in aller Ruhe.