

DAS BUCH

HEINZ



INHALTSVERZEICHNIS

<i>Inhalt</i>	<i>diese Seite hier</i>
<i>Vorwort</i>	3
<i>Zweites Vorwort</i>	3
<i>Drittes Vorwort von Heinz Featherly</i>	5
<i>Call of Dodo – ein Pen and Paper Rollenspiel</i>	6
<i>Ein Leben auf der Überholspur – Die Memoiren von Prof. Dr. Dr. Dr. Dr. Dr. Heinz Featherly</i>	11
<i>Deutsch-Heinzisch</i>	16
<i>Überlegungen zur Welt-Eulen-Theorie</i>	22
<i>Episodenführer – Heinz in Orkenspalter TV</i>	29

IMPRESSUM

Herausgeber: Patric Götz

Redaktion: Patric Götz, Nicolas Mendrek, Mháire Stritter

Mit Beiträgen von: Prof.Dr.Dr.Dr.Dr. Heinz Featherly (Call of Dodo, Memoiren), Anonym (Welt-Eulen-Theorie), Mháire Stritter (Wörterbuch), Konstantin Thelen (weitere kaputte Texte)

Fotos und Illus von: Nicolas Mendrek (Fotos), Verena Schneider (Heinz-Comic) Florian Stitz (Heinz-Logo)

Satz & Layout: UIK

Erschienen im Uhrwerk Verlag, Köln © 2014



VORWORT

Von Dodo

Blullllullllllläääää?

ZWEITES VORWORT

*Von Hiernonymus Schwurbel-
meyer, Heinzologe*

Vorworte (oft irrtümlich und besonders im Rhein-Neckar-Raum „Vorwörter“) sind eine komische Sache. Entweder sind sie lang und öde, versprechen somit, dass das eigentliche Buch vermutlich noch öder sein wird und beziehen wiederum daraus ihren Reiz („Solange ich das Vorwort lese, muss ich nicht den schrecklichen naturwissenschaftlichen Text lesen, der später kommt“) oder sie sind kurz und desinteressiert und wurden von jemand Berühmtem verfasst, der dafür eine stattliche Summe Geld erhalten haben mag und den man nun immerhin mit aufs Cover packen darf, der aber eigentlich zur Materie wenig zu sa-

gen hat. So schrieb beispielsweise ein bekannter Regisseur im Vorwort zu einem Buch über George Lucas‘ Schaffen in etwa: „Aber meine Filme sind auch nicht schlecht!“

Das erste Vorwort war – das ist Ihnen sicher nicht verborgen geblieben – eines der letzteren Kategorie. Dieses hier fällt in die erste.

Denn zu Prof. Dr. Dr. Dr. Dr. Heinz Featherly gibt es viel zu sagen. Noch vor wenigen Wochen stand er in der Blüte seines Lebens – und jetzt ist er tot. Es kam überraschend: Als die Erde von einem dämonisch besessenen Dodo unterworfen zu werden drohte, griff der beliebte Philantrop sofort ein. Heinz opferte sich, damit wir – die ge-

ringeren Wesen im Angesicht dieser gottgleichen Plüschwelt – weiterleben konnten.

Nun mag es sein, dass sie diese Ereignisse nicht mitbekommen haben. Vielleicht wissen sie nicht einmal, wer Heinz eigentlich ist. In diesem Fall, raten wir Ihnen, schleunigst die Seite tv.or-kenspalter.de im weltweiten Netz aufzusuchen. Dort sollte ihre Wissenslücke geschlossen werden können.

Seit dem tragischen Dahinscheiden ihres Idols ist Heinz' Anhängerschaft ratlos. Auf der „Heinz-Con 2012“ auf

Gut Featherly soll neben den Trauerfeierlichkeiten auch der Kurs dieser Glaubensrichtung/Organisation für die Zukunft bestimmt werden. Gleichzeitig erscheint dieses Buch. Es enthält zum Einen das letzte Werk von Heinz Featherly, das geniale Rollenspiel „Call of Dodo“. Mittels dieses Textes gelang es Heinz, uns damals alle zu retten, was „CoD“ auch zu einer Pflichtlektüre für alle Erdenbürger macht, die in seinem Schatten wandeln dürfen.

Weiterhin finden sich in diesem Buch die Memoiren



von Heinz. Sie wurden erst vor Kurzem auf Gut Featherly gefunden und es lässt sich leider nicht sagen, wann sie genau entstanden sind. Viele der beschriebenen Ereignisse konnten nicht zugeordnet werden, doch sicherlich birgt die Lektüre dieses Textes noch einige Erkenntnisse.

Wir schließen diesen Band schließlich mit einem Wörterbuch ab, das allen, die das Glück genießen, mit einem Verwandten des großen Heinz ihr Leben teilen zu dürfen, helfen dürfte, in Zukunft besser auf die Bedürfnisse und Wünsche ihres Gebieters einzugehen.

DRITTES VORWORT

Von Prof. Dr. Dr. Dr. Dr. Heinz Featherly

Was dieser Stümper Schwurbelmeyer schreibt, ist völliger Blödsinn. Ich bin natürlich nicht tot, sondern wurde lediglich zum Anfang der Zeit zurückgeschleudert. Inzwischen habe ich eine Zeitmaschine gefunden und sowohl auf der Heinz-Con 2012 als auch 2013 wurde ich ordnungsgemäß angebetet. Weil mein Verleger ein fauler Haufen Krakenmolchdreck ist (und das hier bestimmt wieder nicht liest), erscheint das Buch auch weit über ein Jahr nach der Heinzcon und Schwur-

belmeyer hat nochmal Unsinn verzapft. Na ja. Damit solche Peinlichkeiten in Zukunft leichter zu entwirren sind, habe ich ans Ende des Buchs noch einen Episodenführer gepackt, der meine legendären TV-Auftritte aufdröselst. Lesen und auswendig lernen! Aber sofort!



CALL OF DODO

– EIN PEN AND PAPER ROLLENSPIEL –

EINLEITUNG

Call of Dodo entführt Sie und ihre Spiele in eine Welt, die der unsrigen gar nicht so unähnlich ist. Das heißt ... vergessen Sie das wieder. Es IST unsere Welt. Nur dass ein Erzdämon in Gestalt eines riesigen Dodos versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Was auch gerade jetzt passiert. Ich sehe es, wenn ich einen Blick aus dem Fenster werfe.

Dieser Dodo muss aufgehalten werden und Ihre Spieler sind dafür zuständig. Noch Fragen? Nein? Gut.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Wenn Sie das nicht wissen und trotzdem dieses Buch gekauft haben, frage ich mich wirklich, wie sie ihre Kaufentscheidungen treffen. Viel-

leicht war das Buch aber auch ein unliebsames Geburtstagsgeschenk eines verschrobenen Patenonkels (vor dem Sie sich in Acht nehmen sollten!) und Sie werfen nur ein aus Höflichkeit einen Blick hinein. In diesem Fall, verkaufen Sie das Ding am besten bei Ebay.

Ach so. Der obligatorische „Wie läuft ein Rollenspiel-Abend ab?“-Teil. Der muss rein, oder? Na gut.

Michael, Gaby und Uhd-BNar haben sich zu einem Rollenspielabend im Keller von Michaels Eltern verabredet. Das ist im Grunde nichts ungewöhnliches, sie haben es die letzten 16 Jahre jedes Wochenende so gehalten. Michael ist 34 und arbeitsloser Informatiker. Er hatte also die ganze Woche Zeit, sich auf den Abend vorzubereiten. Gaby hat er damals nur in die Spielrunde aufgenommen,



weil er in der Oberstufe in sie verliebt war und immer noch ist. Das hat er ihr natürlich nie gestanden und inzwischen ist sie verheiratet, hat zwei Kinder und ist Lehrerin. Aber aus Mitleid mit Michael sucht sie die Treffen immer noch auf. Uhd-BNar ist ein transdimensionales Wesen, das auf der Erde nach den Ursprüngen des komischen Lebens sucht. Es existiert nur in Michaels Phantasie und sieht aus wie gammeliges Sofa voller Schokoladenflecken.

Die Drei spielen heute zum ersten Mal *Call of Dodo*, weil sie jedes andere Rollenspielsystem (sogar Myranor) schon ausprobiert haben.

Gaby: Was kann ich spielen?

Michael: Es sind nicht gerade viele Charakterklassen vorgegeben. Entweder, du spielst die Moderatorin einer billig gemachten Web-Show zum Thema Rollenspiele, eine dimensionsreisenden Schwarzmagier oder eine gottgleiche Plüscheule.

Gaby und Uhd-BNar gleichzeitig: Ich spiele die Eule!!!

Michael: Ihr könnt natürlich nicht beide die Eule spielen.

Uhd-BNar: Na gut, dann nehme ich die Moderatorin.

Michael: Okay, ihr seid auf einer Wiese. Vor euch erscheint ein riesiger Dodo. Er ruft: 'Schließt euch mir an oder sterbt!'

Gaby: Was kann ich tun? Oh, hier steht, ich kann Blitze aus meinem Hintern schießen!

Michael: Ja, mach mal eine Probe.

Gaby: Wie?

Michael: Würfle mit einem W6.

Gaby: Was muss ich würfeln?

Michael: Egal. Die Probe gelingt immer. Du bist schließlich eine gottgleiche Plüscheule.

Gaby: Ach so.

Dieses Beispiel verdeutlicht sehr gut, wie ein *Call of Dodo* Spieleabend abzulaufen hat.

DIE REGELN

1. Charaktererschaffung.

Die spielbaren Archetypen in Call of Dodo decken die ganze rollenspieltechnische Bandbreite ab.

Zur Wahl stehen:

❖ **Die gottgleiche Plüschleule:** Allwissend, unsterblich, wunderschön, strahlend charismatisch, blitzschnell, gerissen, wirft Blitze aus dem Hintern, gebildet, unglaublich liebenswert.

Das reicht Ihnen nicht? Sie erwägen ernsthaft, etwas anderes zu spielen. Na gut.

❖ **Die erfolglose Web-TV-Moderatorin:** Hat

keine Ahnung. Kann nix. Sieht halt einigermaßen gut aus.

❖ **Der unfähige Schwarzmagier:** Aus einem No-Budget-Fantasyfilm namens „Eulenklänge“ oder so. Im Limbus verschollen. Egal.

2. Proben würfeln

Auf jede Probe, sei es Kampf oder sonstwas, wird mit einem W6 gewürfelt. Die Proben der Plüschleule gelingen automatisch. Die der anderen Charaktere nie. Daher sind auch keine Talentwerte erforderlich. Gewürfelt werden muss natürlich trotzdem. Ist ja ein Rollenspiel. Verdamm!



3. Rollenspiel

Die Plüschleule als solches ist dadurch selbstverständlich gottgleich. Um ihrem unverwechselbaren Charme gerecht zu werden, verbietet es sich für sie jedoch, in jeder Situation einzugreifen.

Erst muss sie von den geringeren Charakteren überzeugt werden, indem ihr angemessene Opfer dargebracht werden.

4. Gegner

❖ **Der Dodo:** Ein Plüschdodo, der nicht in der Lage ist, zu kommunizieren und auch

sonst zu nichts zu gebrauchen ist.

❖ **Der Dämonendodo:** Ein übernatürlich großer Dodo, in den ein Erzdämon gefahren ist. Eventuell ein würdiger Gegner.

❖ **Asfaleel,** ein Schwarzmagier aus ...

Moment, ich glaube, das ist gar kein Gegner. Egal.

So. Reicht das, um 40 Euro zu rechtfertigen? Macht noch ein paar Bilder und Schreibfehler rein und verramscht es! Diesen Kommentar bitte im Layout löschen! (*Anm. des Layouters: Ich denk nicht dran.*)



EIN LEBEN AUF DER ÜBERHOLSPUR

DIE MEMOIREN VON

PROF. DR. DR. DR. DR. HEINZ FEATHERLY

Mein Name ist Prof. Dr. Dr. Dr. Heinz Featherly und wenn Sie das hier lesen, weil Sie ein Fan sind, der mir in meiner Großartigkeit nachzueifern will, der wissen will, wie ich dorthin kam, wo ich heute bin, dann verschwenden Sie Ihre Zeit. Denn ich werde dieses geheime Wissen hier nicht preisgeben und wahre Größe erlangt eine Eule nicht durch das Lesen von Büchern. Lesen Sie lieber ein anderes Buch des Uhrwerk-Verlags. Irgend eins. Egal.

Ich kann mit Stolz behaupten, die wichtigste Eule in der Rollenspielindustrie zu sein. Die Fachzeitschrift „Nandurion“ nannte mich einst „Hardest Working Owl In Showbusiness“ und das ist stark untertrieben. Ich moderiere mehrere Sendungen, bin als Autor diverser Rollenspiel-

publikationen berühmt geworden und reise momentan mit zwei unfähigen Dienern durch die verschiedenen Rollenspieluniversen, um mir aus erstem Flügel einen Eindruck zu verschaffen.

(Anmerkung der Redaktion: Wir können uns nicht erklären, wann Heinz das geschrieben hat. Soweit wir wissen, ist er nie mit seinen heutigen Kollegen im Limbus unterwegs gewesen)

Aber das ist nur die für euch arme Nerds offensichtliche Form meines Ruhms. Die Geschichte meines Aufstiegs beginnt bereits weitaus früher.

Auf meiner Fizzbuk-Seite gebe ich 1968 als Geburtsjahr an. Das ist natürlich Unsinn bzw bezieht sich auf ein 1968 einer anderen Zeitrechnung, die sich wiederum aus der Geburt eines anderen Messias

herleitet. Tatsächlich verlieren sich die Hintergründe meiner Entstehung im Dunkel der Geschichte und ich selbst habe zuweilen ein Problem damit, alles in die richtige Reihenfolge zu bringen. Ich möchte Sie nun nicht mit den Details meines Schlüpfens langweilen oder der Erfahrung meines ersten Gewölles. Daher fasse ich mich kurz.

Mein Vater war ein einfacher Teppichhändler, meine Mutter eine Tempeldienerin der Ishtar. Damals war es üblich, Rollenspieler im Fluss zu ersäufen (eine Bestrafung, die den meisten Delikten folgte) und ich war wenig erpicht darauf, diese Erfahrung zu machen. Daher wählte ich zunächst einen anderen Werdegang und schlug wie mein Vater den Beruf des Wegelagerers ein (Der Teppichhandel war damals auf einem absteigenden Ast und bis heute hat sich die Industrie nie von dieser Krise erholt. Es brach meinem Vater schließlich das Herz). Auf diesem Wege lernte ich Sargon von Akkad kennen,

der damals Baron von Borgenreich war. Von diesem großartigen Mann lernte ich vieles: Wie man ein antikes Königreich regiert, wie man Blitze aus Körperöffnungen schießt, wie man mit nur wenigen Silben viel ausdrücken kann – all das gehörte nicht dazu. Sargon erwies sich jedoch als Quell des Fachwissens über Pen and Paper Rollenspiel. Und hätte ich ihn nicht bei unserer ersten Begegnung mit einem Schnabelbiss geköpft (immerhin war ich Wegelagerer), hätte er mir sicher einiges darüber beibringen können.

Die Unruhen im nahen Osten zwangen mich jedoch schließlich dazu, meinen Beruf aufzugeben und in meine eigentliche Heimat – den Hamburger Schwarzwald – zurückzukehren. Nach einigen Jahrzehnten des süßen Nichtstuns, in denen ich meinen hart erarbeiteten Wohlstand verprasste, beschloss ich, dass ich diesen Lebensstil gerne fortsetzen wollte und schrieb mich daher in der Universität in Heidelberg ein.

Direkt als Dozent natürlich.

Im Fach Rollenspielkunde promovierte ich mit der Arbeit *„Ein Mangel an Eulen: Was den modernen Rollenspielen fehlt“* und bereits zwei Jahre später machte ich meinen zweiten Doktor an der Fakultät für Moderation mit dem Thema *„Näk“* (zu Deutsch: Moderation auf Fremdsprachen – die Hohe Kunst der Nasallaute ohne Nase).

1921 folgte die Berufung als Professor an den Lehrstuhl für Phantastik an der Sankt Hubertus Universität Hamburg. Als Habilitationsschrift reichte ich *„Vögelmenschen: Vereinigung des Überirdischen mit dem Unreinen in zeitgenössischer und klassischer Literatur unter spezieller Betrachtung der Essgewohnheiten“* ein.

Bereits wenige Jahre später hatte ich meine erste eigene Fernsehsendung. Im Format *„Die Weimarer Republik und ich“* (man beachte, wie bescheiden ich den Titel wählte) erschien ich täglich auf den

Mattscheiben des Volkes – und das 30 Jahre vor der Erfindung des Fernsehens! Mein Aufstieg zum Maskottchen eines ganzen Volkes wurde leider durch eine nicht annähernd so charismatische Führerfigur jäh unterbrochen, deren Anti-Eulen-Politik mich zu einer erneuten Emigration zwang. Dieses Mal verschlug es mich in den Pazifik, wo ich einige Jahre als Vulkangott angebetet wurde und schließlich bei der



Produktion einer Abenteuer-TV-Serie als Rauchmonster mitwirkte (erbärmlich, im Rückblick). Beim Angriff auf Pearl Harbour brachte ich eigenschnablig Hunderte Japanische Flugzeugträger zum

Absturz, oder wie man das nennt.

Bald darauf konnte ich nach Deutschland zurückkehren und half Friedrich Barbarossa bei den Vorbereitungen seines Kreuzzugs, aber auch bei der Planung seiner Anlagen unter dem Kyffhäuser, weshalb ich dort bis heute Wohnrecht habe. Den Kreuzzug begleitete ich natürlich mit der Kamera und produzierte dabei die bis heute unvollendete Dokumentation „*Kaiser Wischmopp*“.

Weitere Filme folgten in den kommenden Jahrzehnten. So drehte ich ca. 40 Filme zu Terry Pratchetts Scheibenweltromanen, in denen die Welt auf dem Rücken einer riesigen Eule durchs Weltall getragen wird. Parallel arbeitete ich als TV-Produzent und Autor in Hamburg.

Während meiner Zeit als regierender Bürgermeister der Hansestadt kam mir die Idee für das erste Rollenspiel-TV-Format mit Eulen: **Orkenspalter TV**.

1968 ging die erste Folge

auf Sendung. Mangels Themen war sie jedoch noch recht kurz. Erst als einige Jahre später Dungeons and Dragons erschien, konnten wir die Show mit Inhalten folgen.

Heute sind die ersten 8000 Folgen leider nicht mehr verfügbar – sie gingen in den Flammen des Studio Hamburg-Brands unter, in dem bedauerlicherweise auch Samson und Tiffy aus der Sesamstraße qualvoll ums Leben kamen. Es gelang mir lediglich, Herrn von Bödefeld, diverse Kameras und Kräne, einige teure Deisgnermöbel und den Süßwarenautomaten aus dem brennenden Studio zu retten.

Jahrelang wollte ich vom Thema „Orkenspalter TV“ nichts mehr wissen, auch wenn fast täglich die Studio-bosse von ZDF, RTL und der Filstalwelle anriefen und mich regelrecht anflehten, meine Meinung zu überdenken und schließlich sogar eine schlechte Kopie mit Hans Joachim Kuhlenkampff produziert wurde.

Man kann sich meine Ermüdung vorstellen, als schließlich die Website **orkenspalter.de** bei mir anfragte, ob ich eine Neuauflage der Show moderieren wolle. Natürlich lehnte ich ab. Ich hatte im Showbusiness alles gesehen und alles erlebt und das allerwenigste kann ich hier bedenkenlos wiedergeben. Warum sollte ich nun wieder aus meinem wohlverdienten Ruhesitz in Southhampton in ein gammeliges Tonstudio zurückkehren?

Böse Zungen, die behaupten, die Bankenkrise hätte mich besonders schlimm getroffen und mein weltweites Firmenimperium zerschlagen – und dies sei der Grund für meine Rückkehr ins Rampenlicht – sind natürlich sofort auszureißen.

Die Schließung von Heinzworld, Heinzland und Heinzland Paris sowie der

Burgerkette Burgerheinz hat nichts mit wirtschaftlichen Gründen zu tun, sondern ich wurde dieser Projekte schlicht müde. Mit dem 74. Oscar auf dem Kamin und 8 Nobelpreisen in allen Kategorien, sowie einer kurzen Zeit als Urlaubsvertretung des Papstes hatte ich das Gefühl, alles gesehen zu haben. Nur das neuartige Konzept der Neuauflage von Orkenspalter TV konnte mein Interesse doch noch wecken. Immerhin nutze die neue Sendung meine Erfindung – das Internet – hervorragend aus und bot eine Frau als Co-Moderatorin (zu meiner Zeit hatten Weibchen noch nichts vor der Kamera zu suchen gehabt).

Ich willigte also ein. Der Rest ist Geschichte.



DEUTSCH – HEINZISCH

Ein Wörterbuch für Anfänger, Fortgeschrittene und Abbrecher

Auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen einen Einblick in die komplexe Sprache des Heinzischen geben.

Vielleicht werden diese Vokabeln Ihnen helfen, Ihren eigenen Featherly besser zu verstehen, um auf seine sehr eigenen Bedürfnisse besser eingehen zu können.

Zahlen (exemplarisch)

1 *näk*

7 *näk*

69 *näk*

598720180 *näk*

Pi *näk*

A

aber *näk*

Absinth *näk*

absolut *näk*

Adler *näk*

Afrolook *näk*

albern *näk*

Allergie *näk*

als *näk*

anbeten *näk*

ansonsten *näk*

Anstalt *näk*

Arachnophobie *näk*

Arschloch *näk*

Asfaleel *näk*

Atheismus *näk*

Auge *näk*

aus *näk*

Autofahren *näk*

B

baden *näk*

Band *näk*

Bank *näk*

Bar *näk*

Barbar *näk*

Bart (*siehe Asfaleel*)

Batman (*siehe Heinz*)

besetzt *näk*

besser *näk*

betteln *näk*

Bernsteinsammler *nük*

Blitz *näk*

Blut *näk*

böse *nük*

Bosskampf *näk*

Buch *näk*

C

Cessna *näk*

Chauffeur *näk*

Chelicere *näk*
Chello *näk*
Chelli *näk näk*
Cleese, John *näk*
Clementine *näk*
Computerspiel *näk*
Corleone *näk*
ctonisch *näk*
Czerka Corporation *nuk*

D

Dadaismus *näk*
Damen *näk*
dämlich *näk*
Dämon *näk*
Dämonenbeschwörer *näk*
Darmbakterie *näk*
Darth Featherly *nänuk*
Daumen *näk*
Daunen *näk*
Defibrilator *näk*
Depp *näk*
der, die, das *näk*
dieser/dieses/diese *näk*
dereglobus *näk*
Dimensionsriss *näk*
Dispersionsfarbe *näk*
doch *näk*
Dodo *nänuk*
Dokortitel *näk*
Drache *näk*
du/dir *näk*
dumm *näk*

dürftig *näk*
Düsseldorf *näk*

E

eben *näk*
edelmütig *näk*
ein *näk*
Einkaufsstüte *näk*
einmal *näk*
ekelhaft *näk*
elaboriert *näk*
Ente *näk*
Epik *näk*
eppillieren *näk*
Erbrochenes *näk*
Erfolg (*siehe Heinz*)
erzählen *näk*
essen *näk*
etwas *näk*

F

Facebook *Fzsb'k (Lehnwort)*
Fahrrad *näk*
fallen *näk*
Faux Pas (*siehe Mhaire*)
Feder *näk*
Fensterscheibe *nuk*
Fingerhut *näk*
Fisch *näk*
flanieren *näk*
Flanellhemd *näk*
fliegen *näk*
Flughund *näk*
Furz *näk*

G

Gebäck *näk*
Gebälk *näk*
Gefahr *näk*
gehen *näk*
Gelegenheit *näk*
gerade *näk*
Gespenst *nuhuk*
Gestalt *näk*
gestört *näk*
Gesundheit *näk*
gewinnen *näk*
Gewölle *näk*
glücklos (*siehe Dämonenbeschwörer*)
göttlich (*siehe Heinz*)
Grammatik *näk*
grau *näk*
gut *näk*
Guttenberg *nuk*
Fehler *nuk*

H

haben (*siehe Recht haben*)
Habilitation *näk*
Hallo *näk*
Hammel *näk*
Hase *näk*
hart *näk*
Heinz *Heinz*
heiße Schokolade *näk*
Held *näk*
Herpes *näk*

herrlich (*siehe Heinz*)

Horror *nuk*

Humor *näk*

I

ich (*siehe Heinz*)

ideal (*siehe Heinz*)

Igel *näk*

Imker *näk*

Imperator (*siehe Heinz*)

Impfung *näk*

interessieren *näk*

Intransitiv *näk*

irgendwie *näk*

irre *näk*

J

Jagdausflug *näk*

Japan *näk*

Jaspis *näk*

jetzt *näk*

jodeln *näk*

jubeln *näk*

Jugend *nuk*

jurassisch *näk*

K

Kamera *näk*

Kamerad *näk*

Kameraden *näk näk*

Kameradensau *näk näk nuk*

kämpfen *näk*

kastriert *näk*

kaum *nuk*

Kender *näk*
Kinder *nuk*
Kobold *näk*
können (*siehe Heinz*)
Kralle *näk*
kratzen *näk*
Kraut *näk*
Kropf *näk*
Kunst *näk*

L

labern *näk*
leben *näk*
Lernerfolg *näknäk*
leiden *näk*
Limbus *nuk*
loben *näk*
Lobhuldelei *näkNäk*
lustig *näk*

M

machen *näk*
makaber *näk*
Masse *näk*
Mauer *näk*
Maus *näk*
Meister (*siehe Heinz*)
Mhaire *näk*
mich/mir/mein *näk*
Milchbrötchen *näk*
miserabel *nuk*
Moderator (*siehe Heinz*)
moderieren *näk*
Mord *nänuk*

Morrigan *näk*
Murks *nänuk*
müde *näk*
Myranor *näk*
N
Nandurion *näk*

Napalm *näk*
Nase *näk*
nein *nuk*
nicht *nuk*
nie *nuk*
nix *näk*
noch *näk*
nörgeln *näk*
Nudel *näk*
nun *näk*

O

oben *näk*
Ober *näk*
obligatorisch *näk*
oder *nääk*
offen *näk*
Orakel *näk*
Ornithomimus *näk*
Oscar *näk*
Ost-West-Beziehungen
nuk-näknäk

Ozean *näk*
Ozelot *näk*

P

Pampe *näk*
Penner *näk*

Pfirsichhaut *näk*
Pirat *näk*
Piratenpartei *nuk*
Popo *näk*
Porsche-fahrersocke *näk*
prusten *näk*
Puff *näk*
Pullunder *näk*

Q

Qual *nuk*
Qualle *nuk nuk*
Quatsch *nuk* (man beachte,
dass dieses Wort dem
Wortstamm von *nuk/*
Qual sehr ähnelt)

Querverweis *näk*
quetschen *näk*

R

Rabe *näk*
Rainer Rosshirt (*siehe fast*
Heinz)

rasen *näk*
Reeperbahn *näk*
reisen *näk*
richtig *näk*
Ringelsocke (*siehe Porsche-*
fahrersocke)

Rollenspiel *näk*
Rollenspielkunde *näk*

S

Sau *nuk*
schiessen *näk*

schreiben *näk*
Schneeball *nuk*
Schwert *näk*
sehen *näk*
sein *näk*
Sklave *näk*
so *näk*
sprechen *näk*
spuken *nuhuuuk*
Staatsanleihen *näk*
Stab *näk*
stark *näk*
stehen *näk*
stehlen *näk*
Studio *näk*
stumpf *näk*

T

Tafel *näk*
tapsen *näk*
Taschenlampe *näk*
töten *nänuk*
tun *näk*
typisch. Kriegsschrei *Näknäk!*

U

übel *näk*
Über (*siehe Heinz*)
Uhrwerk-Verlag *näk-näk*
Un- *nä-*
Un-niversität *nänäk*
und *näk*
unfähig (*siehe Asfaleel*)
Untat *nänuk*

V

verheimlichen *näk*

Verlag *näk*

vernichten *näk*

verschwinden *näk*

verstümmeln *näk*

veruntreuen *näk*

vielleicht *näk*

vorher *näk*

W

wabern *näk*

wabbeln *näk*

Weg *näk*

weiß *näk*

weise *näk*

Wellnessurlaub *näk*

wobbeln *näk*

Wollmütze *näk*

Wurst *näk*

X

Xenomorph *näk*

Xenon *näk*

Xeraan *näk*

Y

Yps-Heft *nänuk*

Z

zappeln *näk*

zaubern *näk*

zaudern (*siehe Asfaleel*)

Zensur *näk*

zerstören *näk*

zumindest *näk*

Zutun *näk*

Zwerghamster *näk*

Zygote *näk*

BEISPIELSÄTZE

Die Grammatik dieses Bandes ist ausgesprochen miserabel.

Näk näk näk näk näknäk nuk.

Verschwinde, oder ich schieße Blitze aus meinem Popo!

Näk! Nääk Heinz näk näknäk näkNäk!

Sehe ich so aus, als würde mich das interessieren?

Näk Heinz näk, näk näk näknäk näk?

Und jetzt mach mir was zu Essen, Sklave!

Näknäk näk näk Näk, Näk!

ÜBERLEGUNGEN ZUR WELT-EULEN-THEORIE

Ich schreibe dies anonym, um den Spott meiner Kollegen zu vermeiden. Wer immer eine ungewöhnliche These vorlegt, muss sich damit auseinandersetzen, dass kaum jemand engstirniger und zynischer in seiner Kleingeistigkeit ist, als ein deutscher Archäologe oder Altertumsforscher! Nichts als Löcher im Boden und Grubenhäuser ...

Grundlage der Welt-Eulen-Theorie sind die Höhlen bei Porte-des-Annes in Verbindung mit den Abri-Funden entlang des Tejo und weiteren bei Gibraltar. Alle stammen grob aus dem Zeitrahmen von 15.000 Jahren vor heute und weisen große Einheitlichkeit in ihrer Wandmalerei auf, die jedoch aufgrund von nur in der Muttersprache veröffentlichten Abhandlungen und schlechter internationaler Vernetzung

den wenigsten aufgefallen sind.

Neben vertrauten Motiven wie Jagdbeute des Lebens in der Eiszeit findet sich hier wiederholt eine Figur, die zu deuten sich schon Robert LaFloche schwer tut, der über die Höhlen bei Porte-des-Annes als erster schrieb. Ich zitiere hier aus seiner Arbeit ‚Les fresques paléolithique dans les Cavernes-des-Annes‘ in meiner eigenen Übersetzung des Originals:

„Das zentrale Motiv, dass sich in allen sieben Höhlen findet, ist eine helle Gestalt vor dunklem Hintergrund. Der Körper ist gedrungen und rundlich-kegelförmig und erweckt den Eindruck, über Blitzen zu schweben, da unter ihr der Hintergrund von weißgekalkten Zickzacklinien durchzogen wird. Das Gesicht der Figur ist in dunklem Grau eingefärbt und in ihm leuchten

zwei auffällig große Augen. Der Ausdruck und die Größe der Augen erinnern an einen Maki oder andere nachtaktive Tiere, unter Umständen gar an eine Eule.“

Die Darstellungen wiederholen sich in ähnlicher Form in den Abris am Tejo. Die dortigen Malereien sind wegen der stärkeren Einwirkung von Umwelteinflüssen weniger gut erhalten, aber eine langwierige Überarbeitung des Materials hat die Umrise einer grauen Gestalt über Blitzen zu Tage gefördert, die wiederum die beeindruckenden großen Augen aufweist. Der entscheidende Unterschied zu den Höhlen von Porte-des-Annes ist die Ausgestaltung der Figur an sich, die hier eindeutig Flügel aufweist. Somit wäre LaFloches mysteriöses Nachtwesen eindeutig als Eule identifiziert, denn eine Lemure mit Flügeln konnte mir noch keiner zeigen.

Ein einzelner, sehr gut erhaltener Fund bei Gibraltar ergänzt die Malereien schließlich um ein weiteres Detail: In dem sehr sorgfältig gemalten

„Gesicht“ befindet sich unter den großen Augen ein dunkelgrauer Haken, der an einen – zugegeben etwas schiefen – Schnabel erinnert. Wenn der eiszeitliche Künstler hier keine Eule darstellen wollte, fresse ich einen Besen. Und keinen aus Marzipan.

Im Licht dieser Erkenntnisse lassen sich auch bisher als rein geometrisch abgetane Verzierungen an Stabschleudern und anderen Werkzeugen neu interpretieren: Zwei Doppelkreise über einem Haken und mehreren Zackenlinien sind meiner Ansicht nach eindeutig eine vereinfachte Darstellung des Eulengesichtes über Blitzen.

Allem Anschein nach gab es einen in großem Umkreis um das Mittelmeer verteilten Kult um oder die Vorstellung von einer göttlichen Eule mit Macht über das Gewitter, deren allsehende Augen die Anbetenden aus ihren Abbildern verfolgten. Die Gleichzeitigkeit des Phänomens, die weite Verbreitung und die Gleichförmigkeit der

Darstellung lässt nur einen Schluss zu: Die Eiszeitmenschen haben sehr viel schneller neue Religionen verbreitet als man gedacht hätte und innerhalb von maximal zwei Generationen hat praktisch jeder von Griechenland bis Gibraltar eine Blitze schleudernde Eule angebetet und gemalt, auf Knochen geritzt und in Mammut-Statuetten dargestellt, wie kürzlich eine im Friaul gefunden wurde.

Die letzte Eiszeit ist somit der früheste Zeitpunkt, zu dem wir auf das Phänomen der Göttereule stoßen können. Ich will jedoch noch weitere Beispiele anführen.

DIE SAGE VON DEN TUATHA DE NAIC

Der große Sagenzyklus um die Eroberung Irlands durch die Helden der Tuatha de Danann ist hinlänglich bekannt, kaum jemand hat sich jedoch

mit den frühmittelalterlichen Handschriften als Glen Column Kill beschäftigt, in denen die einzige Version der Geschichte der Tuatha de Naic überliefert ist. Im Trinity College konnte ich diese studieren und eine Übersetzung anfertigen, aus der ich im Folgenden zitieren will:

„Aus dem Süden hingegen kamen sieben heran, boshafte Männer und Frauen, die in



ihren Schiffen Tiere nach Eire brachten, wie sie keiner zuvor gesehen hatte. Als hätten die Wesen der Wildnis miteinander fremd Unzucht getrieben waren dort Schlangen und Pferde vereint, Löwen und Ziegen und angeführt wurde die Herde von

einem Mächtigen Bären, aus dessen Stirn ein gewundenes Horn entsprang.

Die Basfarí, so nannten sich die sieben, seien auf der Jagd. Sie folgten der Weisung eines fernen Herrschers, einen mächtigen Zauberer ausfindig zu machen, den sie in Eire zu entdecken hofften. Als Cull an Mor, König von Connemara, sie jedoch fortzuschickte, ließen sie ihre Tiere los. Die Helden fochten tapfer, doch nach acht Tagen fiel der letzte Griannan an die Basfarí.

Es war zu eben dieser Zeit, dass sich auf der Insel im Lough Cé ein Gott einfand, der die Menschen um sich scharte. Seine Gestalt war die einer Eule, täuschend schwach, aber mit Augen wie aus gediegenem Gold. Der Gott beherrschte den Blitz und den Sturm und seinem Zorn konnte kein Hindernis widerstehen. Er formte aus seinen Anhängern eine Armee und binnen eines Monats trieben sie die Basfarí bis zurück zu ihren Schiffen.

Dort stellte sich der gehörnte Bär zum letzten Kampf. Der Gott selbst trat hervor und rang zwei Tage und zwei Nächte mit

der Bestie, bis er ihr mit einem mächtigen Kriegsschrei das Horn aus der Stirn riss und das Monster verblutete. Der Gott verließ Eire kurz darauf, doch seine Anhänger wachten nach lange über das Land. Ihr Orden benannte sich selbst nach dem Kampfschrei der göttlichen Eule: Tuatha na Naic.“

Eine Eule, die Blitze beherrscht? Die Parallelen sind so klar, dass das Ausbleiben bisheriger Verbindungen in der Fachwelt zwischen der Legende und den Höhlen der Eiszeit geradezu lächerlich ist! Und auch der Kriegsruf, das Naic, wird uns bei der Suche nach weiteren Spuren der Göttereule noch des öfteren unterkommen.

DIE EULENPYRAMIDE VON CHAB EL MEINI

Zurück jedoch zur Archäologie. 1942 entdeckte ein junger Leutnant unter Befehl von Rommel bei Tobruk eine für die Region unübliche Konstruktion. Die gerade 10 m in der Höhe messende Stufenpyramide mit einer Basis von 20

mal 20 m war aus gebrannten Lehmsteinen errichtet worden und verbarg eine Kammer, die jedoch erst 1962 von einem Team der Universität Heidelberg näher untersucht wurde.

Dabei kam eine Mumienbestattung zu Tage, die geradzue an eine Parodie des bekannten ägyptischen Ritus gemahnte. Die getrocknete und einbalsamierte Leiche befand sich in einem Sarkophag, der umlaufend mit stilisierten Vögeln bedeckt war – deren große Augen und die sie begleitenden Blitze uns schon bekannt vorkommen dürften.

Ähnlich wie im ägyptischen Ritual waren dem Toten die inneren Organe entnommen und in Kanopen umgefüllt worden. Anstelle der üblichen Form wurden hier jedoch einheitlich vier Eulenköpfe gewählt!

Die gesamte Anlage wird auf ca. 3000 vor Christus datiert und angeblich sollen ähnliche noch weiter südlich liegen und bislang nicht untersucht worden sein.

Etwas, was ich in den nächsten Jahren zu ändern hoffe,

sollte mein Spendenaufruf auf Kickstarter Erfolg nach sich ziehen.

DIE UNSTERBLICHE EULE DES ZHANG GONG

In China gilt die Eule gemeinhin als ein finstere Symbol, das Unglück und Tragik verheißt. Dennoch schrieb im sechsten Jahrhundert ein eher unbekannter Philosoph und Alchemist namens Zhang Gong über einen Unsterblichen, der in Gestalt einer Eule auftrat. In seinem Traktat Tang Mo Zhi Yong (zu Deutsch etwa soviel wie ‚Die Quelle der süßlichen Tinte‘) beschreibt er, wie nach einem zehntägigen Fasten auf einem Berg des Gelben Gebirges ihm ein Unsterblicher aus den Wolken erschien und einen Abend lang mit ihm Zwiesprache hielt.

Zwar habe sich der Unsterbliche, der die Form einer grauen Eule hatte, nur mit dem Laut ‚nong‘ geäußert, aber dennoch habe er ihn perfekt verstanden.

Hier muss man anfügen, dass die mittelalterliche Aus-

sprache des heute mit nong umschriebenen Zeichens für Landwirtschaft zu der Zeit in der Region eher einem Naeng oder Naeg entsprach. Die Ähnlichkeit zu den Tuatha de Naic ist unverkennbar!

Die Eule sprach von Reisen jenseits des Maulbeerbaumes der Sonnen im Osten und jenseits des Berges der Königinmutter des Westens. Von einem freien Flug über dem Nordstern in einem reißenden Fluss. Zuletzt zeigte der Unsterbliche seine Macht über das Wetter, indem er Blitze niederfahren ließ, als er verschwand.

Unfassbar! Leider hat sich Zhang Gong kurz darauf mit Quecksilber selber vergiftet und deswegen ist sein Tàng Mo Zhi Yong nie gänzlich vollendet worden, aber die Parallelen sind überdeutlich.

Als Beweis für seine Anwesenheit soll der Unsterbliche mit seinem Schnabel eine Kalligraphie in ein Stück rohen Steins gehauen haben, das er Zhang überlies. Leider ist es bis

heute nirgendwo aufgetaucht, auch wenn manche Händler der Region billige Rohjade mit eingeritzten Zeichen als ‚Echte Spur der Eule‘ verkaufen.

DAS RITUAL DES YLR‘HT‘ZNH

Auf etruskischen Buchero-Keramiken wurden bei einer Ausgrabung 1936 vom Team des deutschen Archäologen Heinz G. Federlich Hinweise auf ein Ritual entschlüsselt, das es angeblich ermöglichen sollte, durch die Zeit zu reisen.

Da er nicht wollte, dass die Hinweise Unwissenden in die Hände fallen, ging er alleine den Hinweisen nach und reiste bis nach Babylon, wo er in den Überresten der Hängenden Gärten auf den letzten Teil des Puzzles stieß.

Die antiken Hochkulturen verfügten offenbar über okkultes Wissen, mit dem es ihnen möglich war, das angebetete Eulenwesen durch die Zeitalter hinweg zu beschwören.

In Momenten größter Not riefen sie ihren Bewahrer an, der ihre Feinde mit Blitzen

vernichtete. In einem alten Zeus-Tempel schließlich gelang es ihm dann, die Beschwörung vorzunehmen. Erforderlich waren dazu nach seinen Aufzeichnungen Paraphernalia aus verschiedenen Zeitaltern, um das Göttliche Eulenwesen in seine Epoche zu leiten. H.G. Federlich wurde nach dem Ritual nie wieder gesehen.

In seinen Hinterlassenschaften jedoch fand man eine Keilschrifttafel unbekanntes Ursprungs. Experten vermuten, es handle sich um die

Beschwörungsformel, die bis heute noch keiner entziffern konnte.

Regelteil:

Das Ritual ist in der Form frei. Dringend erforderlich sind jedoch folgende Komponenten: Ein Ritualleiter, einige Gegenstände aus dem Leben der Existenz der oder des zu Beschwörenden, eine Beschwörungsprobe +64 (Würfelpool 1W6) muss abgelegt werden. Devotionalien für das gottgleiche Wesen, um seinen Zorn nicht zu erregen.



EPISODENFÜHRER – HEINZ IN ORKENSPALTER TV

Inzwischen ist Heinz omnipräsent (und omnipotent). Da kann es leicht passieren, dass manch einer eine wichtige Szene aus dem Leben der weltbesten Eule verpasst. Um dies zu vermeiden, haben wir all seine Auftritte und die damit verbundene Geschichte in diesem Episodenführer versammelt.

ORKENSPALTER TV **REZENSIERT S1E02** – DUNKLE ZEITEN –

Heinz taucht zum ersten Mal auf, hält sich aber noch im Hintergrundband.

Trivia: Eigentlich sollte er nur als Deko dienen.

ORKENSPALTER TV **REZENSIERT S1E03** – DER MONDENKAISER –

Heinz tritt als Experte für Aventurische Adelshäuser auf und erklärt die Vorgeschichte des Bandes. Er verkleidet sich außerdem als Selindian Hal, wird aber enttarnt und des

Stuidos verwiesen. Frechheit!

Trivia: Diese erste Folge in einem Studio entstand in den Hallen des Regionalsenders Filstalwelle

ORKENSPALTER TV **REZENSIERT S1E04** – TOD IN VALANTIA –

Heinz versteckt sich den Großteil der Folge in einem Bierkrug. Warum, das weiß nur er selbst. Aber es war sicher eine weise Entscheidung.

Trivia: In dieser Folge wird auch erstmals der Tytoide gezeigt, der über „Die Verbotene Kammer“ Einzug nach Myranor hielt.

ORKENSPALTER TV REZENSIIERT S1E05

– STADTSTREICHER –

Heinz hatte im Vorfeld der Sendung verlauten lassen, er wolle nichts mehr mit dieser Billigproduktion zu tun haben. Mháire hatte daher als Ersatz „den Dodo“ besorgt. Nachdem Heinz jedoch schimpfend ins Studio zurückgekehrt war, musste der Dodo den Platz räumen.

Trivia: Diese Folge entstand erstmals im Arbeitszimmer von Mháire.

ORKENSPALTER TV REZENSIIERT S1E06

– DAS GASTHAUS ZUM
SCHWARZEN KEILER –

Schon nach wenigen Folgen versucht eine Horde Orks die Sendung zu übernehmen. Heinz ist gezwungen, das Pack mit Blitzen aus seinem Popo zu verjagen.

Trivia: Da uns zwischenzeitlich der Nachschub an

DSA-Büchern ausging, wurde hier ein uraltes „besprochen“. Ein Experiment, das nie wiederholt wurde.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E01

– LEGEND OF THE FIVE RINGS –

Die erste Nicht-DSA-Rezi läutet ein neues Format mit dem Systemonauten Asfaleel ein. Wir erleben, wie dieser in Mháires Dienste als „Rollen-spielweltentester“ gelangt und wie sehr es Heinz genießt, ihn leiden zu sehen.

Trivia: Heinz trägt in dieser Folge übrigens einen süßen Kimono.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E02

– UNTER DEM NORDLICHT –

Schon mit der zweiten „Verschollen“-Folge kehren wir nach Aventurien zurück. Asfaleel ist verschollen im Eis und Heinz muss mit Gewalt gezwungen werden, ihm seine

Porschefahrersocke zu überlassen, damit der Schwarzmagier Asfaleel sich damit gegen Eismonster zur Wehr setzen kann.

Die Folge untermauert die Feindschaft zwischen Heinz und Asfaleel.

Trivia: Die Socke gehörte Iris Friedrich (spielte auch das Schneemonster) und sie hat sie niemals wiederbekommen.

ORKENSPALTER TV – NEUJAHRSANSPRACHE –

Heinz richtet sich hier mit einer denkwürdigen Rede an die DSA-Nation.

Trivia: Heinz Texte bestehen immer aus derselben Minute an Aufnahmen.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E03 – DUNGEONSLAYERS –

Asfaleel gerät hier in eine schwarzmagierfeindliche Hack and Slay Welt und

streikt daher. Heinz leiert an, dass Mháire sich bei Herrn LL Gramoth beschwert, bei dem sie Asfaleel erworben hat.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E04 – HOLLOW EARTH EXPEDITION –

Asfaleel verschlägt es in die 30er Jahre und die Hohlwelt, wo er an Nazis gerät. Heinz rettet ihm das Leben, da seine Stimme durch das Schwarze Auge leicht mit dem eines gewissen Adolf H. Verwechselt wird.

Trivia: Die Szenen mit Asfaleel werden mit Legomännchen dargestellt. Die Moderationen entstanden teils auf dem Azoren bei einem Urlaub mit Uli Linder (Danke!)

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E05 – DOCTOR WHO –

In einem Rückblick erfahren wir, wie Asfaleel von

Lolgramoth an Mháire verkauft wurde – und dass dies Teil eine größeren Plans ist. Heinz ist in dieser Folge aus dem April 2011 nicht dabei, da er in einem Wellness-Hotel in Bayreuth weilt, wo er einen weiteren Doktor-Titel kaufen möchte. Er wird durch den Dodo vertreten.

Trivia: Diese Folge sorgte für die Gründung der Facebook-Seite „Wir wollen Professor Heinz zurück.“

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E06

– JOHN SINCLAIR –

Asfaleel verschlägt es zu Scotland Yard. Heinz ist wieder dabei und bespricht mit Mháire auch den John Sinclair-Film.

Trivia: Dafür gab es Ärger von Endemol, den Produzenten des „Films“, die die Rezi von Youtube haben wollten. Mittlerweile ist die aber wieder online.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E06

– DRAGON AGE PEN AND PAPER –

Als es Asfaleel nach Fe-relden verschlägt, trifft er auf die Hexe Morrigan, die sich über das Schwarze Auge mit Heinz anlegt. Heinz selbst singt in dieser Folge erstmals: Und zwar das Dragon Age Titelthema.

ORKENPALTER TV REZENSIERT S1E08

– DRACHENCHRONIK –

Der Interviewpartner – Pardona – entpuppt sich dieses Mal als der Dodo, der von Heinz zu dieser Scharade angestiftet wurde.

ORKENSPALTER TV REZENSIERT S1E09

– VERWUNSCHEN SEELEN –

Heinz ist in ein neues Zuhause in der Nähe der Weltstadt Borgentreich gezogen und hat die Redaktion gezwungen, mit umzuziehen.

Mháire weigert sich aber, in den Schuhkarton zu betreten.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT S1E10
– HORTE MAGISCHEN WISSENS –

Heinz und Mháire besuchen Heinz' Verwandtschaft in einem Vogelpark.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT S1E11
– KNOCHENBLEI UND
SCHWARZES BLUT –

Heinz und Mháire müssen sich gegen Untote erwehren, wobei seine Federlichkeit guten Umgang mit dem MG beweist.

Trivia: Heinz mag Order of the Stick und benutzt gerne die Waffen von Mass Effect-Actionfiguren.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT S1E12
– RIVA MORTIS UND
IM SCHATTEN DER ESSE –

Während sie im Stau stehen (und Heinz fährt) sprechen

unsere Moderatoren über zwei DSA-Romane.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS
S1E07
– QUEST –

Nach einigen Folgen ohne Asfaleel wird er nun in ein Brettspiel geschickt. Heinz verliert eine Partie Trivial Pursuit und mit dem „Wunderschönen Krieger“ taucht eine mysteriöse Figur auf, die Asfaleel ans Leder will.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E01

Bei einem neuen Publikum probiert Heinz seine alten Tricks noch einmal aus und verkleidet sich als Galotta.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS
S1E08
– LAB LORD/EINSAMER WOLF –

Während Asfaleel auf die Suche nach Drachen geht, macht Heinz...im Grunde gar nichts.

Trivia: Nach einer dreimonatigen Pause die erste Folge, die dann im Computec-Studio entstand.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E02

Heinz bekommt hier überwältigenden Applaus vom erstmals eingesetzten Studio publikum.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E04

Heinz verkleidet sich hier täuschend echt als Batman, Mháire als Catwoman. Heinz fasst die Geschehnisse in den Batman-Comics der letzten Jahre zusammen.

Am Ende gibt's für alle Neulinge einen Zusammenschnitt, der erklärt, wer Heinz eigentlich ist.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E05

Heinz outet sich als Fan französischer Comickunst und von weiblichen Jedis.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E06

Heinz verprügelt das alte Herr der Ringe-Rollenspiels mittels des neuen und droht einem Eindringling ins Studio mit Blitzen aus seinem Popo.

WEIHNACHTSSPECIAL

Heinz gibt im Auftrag von *nandurion.de* seine Version von „Oh Tannenbaum“ zum Besten. Eine Woche später ist er tot.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS
S1E09
– CALL OF DODO 1 –

Während Mháire eigentlich ihr eigenes Buch rezensieren

möchte, reißt Lolgramoth die Grenzen zwischen den Welten ein (das Hin- und Herschicken Asfaleels hat die Grenzen geschwächt), verletzt Heinz schwer und fährt in den Dodo, der ihm als Wirt dient. Er entführt Mháire und beginnt, die Welt zu unterdrücken. Darth Featherly erscheint dem verletzten Heinz und erklärt ihm, wie wichtig es ist, dass er Lolgramoth aufhält. Heinz schreibt das Rollenspiel „Call of Dodo“, das in unserer Welt spielt, damit Asfaleel diese erreichen kann.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S1E10

– CALL OF DODO 2 –

Heinz gelingt es, Asfaleel zu beschwören. Er büßt dabei jedoch seine Robe und seinen Bart ein. Die beiden raufen sich zusammen und mit Heinz' Hilfe besiegt Asfaleel Lolgramoth/den Dodo, der in ein Exemplar von „Handels-

herr und Kiepenkerl“ verwandelt wird. Heinz erliegt jedoch seinen Verletzungen. Bevor Mháire und Asfaleel angemessen trauern können, werden sie jedoch ins Schwarze Auge gesaugt.

ORKENSPALTER TV REZENSIERT (LATE NERD SHOW) S2E07

Nach Heinz' Tod wird hier ein Nachfolger gesucht. Ein Castingshow soll entscheiden, wer neuer Co-Moderator wird. Der Drache Kevin-Pascal erlangt die Gunst des Publikums.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S2E01

– SAVAGE WORLDS –

Mháire und Asfaleel sind in einem generischen System gelandet. Auch Heinz scheint es gut zu gehen, auch wenn er sich höchst seltsam benimmt. In einem Rückblick sehen wir

den „wunderschönen Krieger“, der sich über alte Folgen von „Verschollen“ aufregt und etwas gegen diese Systemgehoppe unternehmen will. Sie werden von Darth Featherly beobachtet, der offenbar einen finsternen Plan verfolgt.

**VERSCHOLLEN IM LIMBUS
S2E02
– ANNOR - DAS SCHWERT
VON ESPER –**

Mháire, Asfaeel und Heinz landen in einem Fansystem, das noch Lücken in den Regionalbeschreibungen aufweist. Asfaeel stürzt durch eine davon und gilt nun als WIRKLICH verschollen. Heinz ist wieder wir ausgewechselt und wird im Abspann als „Znieh“ bezeichnet. In einem Rückblick sehen wir den „wunderschönen Krieger“, der sich über alte Folgen von „Verschollen“ aufregt und etwas gegen diese Systemgehoppe unternehmen will.

**HEINZCON 2012/
VERSCHOLLEN IM LIMBUS:
– DIE SUCHE NACH HEINZ –**

Während der Con zu ehren des Verstorbenen Heinz auf Gut Featherly entdecken seine Anhänger versteckte Nachrichten auf dem Anwesen. Diese lassen nur einen Schluss zu: Wie zuvor Batman ist Heinz nicht gestorben, sondern er wurde in die Zeit zurück geschleudert.

Der vermeintliche Heinz bzw. Znieh wird als Roboter enttarnt und vernichtet. Der in der Zeit verschollene Heinz kann beschworen werden. Er ist wohlauf, doch noch kann er nicht in die Gegenwart zurückkehren.

**ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E08**

An Heinz' Stelle modertiert Kevin-Pascal, der jedoch den Anforderungen nicht gewachsen scheint.

HEINZ' REDE AN DIE NANDURION-NATION

Vorübergehend wird Heinz zum Generalnäkretär von nandurion.de ernannt. In seiner Weisheit gibt er den Posten jedoch wieder auf.

ORKENSPALTER TV REZENSIERT (LATE NERD SHOW) S2E09

Heinz' Verwandtschaft schickt Mháire ein Bild, auf dem der grausam verstümmelte Kevin-Pascal zu sehen ist. Offenbar war der Ersatzmoderator bei Heinz' Sippschaft nicht beliebt. Heinz taucht dank einer Zeitmaschine kurz in der Sendung auf und spezifiziert, warum er noch in der Vergangenheit verweilen muss: Es gilt Sumerer zu unterwerfen.

Langsam sollte klar werden, warum Heinz' Memoiren etwas konfus wirken.

ORKENSPALTER TV REZENSIERT (LATE NERD SHOW) S2E10

Heinz nimmt sich die Zeit, der Sendung von seiner Zeitreisetelefonzelle aus beizuwohnen. Weitere Hinweise auf sein Wirken in der Vergangenheit wurden von der Illustratorin Melanie Maier entdeckt.

ORKENSPALTER TV REZENSIERT (LATE NERD SHOW) S2E12

Heinz tritt ab hier immer wieder in Reenactments von DSA-Abenteuern als zerstörerische Kraft auf. In diesem Fall als Erdbeben.

ORKENSPALTER TV REZENSIERT (LATE NERD SHOW) S2E13

Heinz wird wieder regulärer Bestandteil der Sendung. Ebenso auch aber auch das Einhorn Meridiana Josch, das

regelmäßig aus der Nandurion-Redaktion zugeschaltet wird.

ORKENSPALTER TV

REZENSIERT

(LATE NERD SHOW) S2E16

Heinz kündigt an, die Show nun alle zwei Wochen zu präsentieren.

ORKENSPALTER TV

REZENSIERT

(LATE NERD SHOW) S2E17

Auf einer seiner Zeitreisen rückt Heinz den schiefen Turm von Pisa gerade.

ORKENSPALTER TV

REZENSIERT

(LATE NERD SHOW) S2E20

Heinz exekutiert eine USB-Eule per USB-Raketenerwerfer

„LAST CHRISTMAS“- MUSIKVIDEO

Heinz gründet die Band „Eulenknecht“ und knüpft

mit der Tyton-Metal-Version von „Last Christmas“ an seinen Smashhit „Oh Tannenbaum“ an.

ORKENSPALTER TV

REZENSIERT

(LATE NERD SHOW) S2E26

Auf dem Gratisrollenspieltag wird Heinz ordnungsgemäß angebetet.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS S2E04

– MALMSTURM –

Heinz hat dank seiner Zeitmaschine Mháire wieder aufgespürt und präsentiert seine Tyton-Metal-Version von „Yor’s World“ - „Heinz’ world – He’s the Owl!“

Der wunderschöne Krieger erhält von Patric Götz die Erlaubnis, dass sein Charakter Dere verlassen darf. Er macht sich auf, Asfaleel zur Strecke zu bringen.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E27

Heinz versucht – leider erfolglos (so scheint es zumindest) – sich zum Gegenpapst aufzuschwingen

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E28

Auf der zweiten Heinzcon werden Heinz-Tabletop-Miniaturen präsentiert. Außerdem erhält Heinz eine eigene Hymne und den eigenen Slogan „Heinz ist geil“.

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E29

Heinz erscheint in dieser Folge in einem schwarzen Sith-Overall und deutlich gealtert. Er beteuert aber, kein Plagiat zu sein

ORKENSPALTER TV
REZENSIERT
(LATE NERD SHOW) S2E30

Heinz ist wieder der Alte. Er führt die Kategorie „Heinz‘ Klugscheisser-Ecke“ ein.

VERSCHOLLEN IM LIMBUS
S2E05
– FIREFLY –

Heinz rettet Asfaleel vor einer wild gewordenen Meute Hogwarts-Magier und bringt ihn zu Mháire. Doch alle drei laufen in die Falle des „wunderschönen Kriegers“, der entschlossen ist, das Experiment der Systemonauten zu beenden, weil es nicht zu seinem DSA-Bild passt.



