

QUANTUM POPCORN



DAVE MELVIN



QUANTUM POPCORN

von Dave Melvin



Impressum

Englische Ausgabe

Design, Text und Layout: Dave Melvin

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Andreas Melhorn

Übersetzung: Denis Bökenkröger

Lektorat: Simon Harrich

Korrektur: Andreas Melhorn, Daniel Neugebauer

Zusätzliche Texte: Stefan Droste, Simon Harrich,

Andreas Melhorn, Daniel Neugebauer

Grafiken und Layout: Patrick Wittstock

Druck: Backnang, Deutschland

System Matters Verlag

Jedamzik und Neugebauer GbR | Augustastr. 45 | 45888 Gelsenkirchen

www.system-matters.de



DAS MULTIVERSUM KOLLABIERT.

WELTEN WERDEN VOM KOSMISCHEN MAHLSTROM ERFASST, D

SCHWINGUNGEN. DU UND DEINE GRUPPE SEID FLÜCHTLINGE AUF
WELLEN DES UNTERGANGS. WELTEN WERDEN
SPRUNGRÜCKSÄCKEN AUF DEN WELLEN DES UNTERGANGS. WELTEN WERDEN
SUN. IHR SURFT MIT SPEZIELLEN SPUNGRÜCKSÄCKEN AUF DEN WELLEN DES UNTERGANGS. WELTEN WERDEN



ER FLUSS DER REALITÄT ZERFASERT UNTER VERNICHTENDEN PULSEN UND SCHWINGUNGEN. DU UND DEINE GRUPE SEID FLÜCHTLINGE AUS EUREM UNIVERSUM. IHR SURFT MIT SPEZIELLEN SPRUNGRUCKSÄCKEN AUF DEM VERGANGS.



IHR SPRINGT VON WELT ZU WELT, UM ZU ÜBERLEBEN.

Quantum Popcorn ist ein regelleichtes, temporeiches Rollenspiel, das speziell dafür entwickelt wurde, neuen oder zurückhaltenden Spielenden Erfahrungen als Spielleitung (SL) zu geben. Dieses Spiel konzentriert sich auf Vorstellungskraft und Improvisation – die beiden wichtigsten Werkzeuge im Arsenal einer SL – und versucht, eine gute Umgebung zur Entwicklung dieser Fähigkeiten anzubieten. Die Gruppe kann es als unterhaltsame Übung einsetzen oder sich auf ein großes Abenteuer begeben, um die drohende Quantenkatastrophe zu beenden.

Die Spielenden verkörpern Charaktere, die in einer interdimensionalen Apokalypse gefangen sind. Sie können nur begrenzte Zeit in einer Welt verbringen, bevor die Realität in einem massiven Quantenpuls zusammenbricht. Das Einzige, was sie am Leben und bei Verstand hält, ist ihr Sprungrucksack – ein Hightech-Gerät, das einen entstehenden Puls rechtzeitig erkennt und sie in eine neue, unberührte Welt transportiert.

SPIELMATERIALIEN

- Papier
- Bleistift
- Timer (Stoppuhr, Handy o. ä.)
- sechsseitige Würfel (3 pro spielender Person)
- *kindliche Begeisterung für Wunder*



CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Spielenden können Charaktere aus jedem Setting auswählen, solange es sich um normale Menschen ohne besondere Superkräfte handelt. Ihr könnt eure liebsten Heroen aus Actionfilmen spielen, aber auch Charaktere aus dem Reality-TV oder historische Figuren übernehmen. Ebenso könnt ihr euch selbst oder eine frühere Version von euch darstellen oder sogar eine andere Person aus der Spielrunde. Zu Beginn des Spiels nennt ihr die Namen eurer Charaktere und wie diese in den Besitz von Sprungrucksäcken kamen.

Jeder Charakter erhält drei TALENTE und drei GEGENSTANDSPLÄTZE.

TALENTE sind Aspekte deines Charakters, die in bestimmten Situationen hilfreich sein können – wie zum Beispiel „kämpft gut“ oder „schwimmt schnell“. Wähle drei Talente aus, die deinen Charakter am besten beschreiben. Die Talente sollten sich aber auf das menschlich Mögliche beschränken.



GEGENSTANDSPLÄTZE erlauben es dir, Gegenstände bei deinen Sprüngen zwischen den Universen mitzuführen. Jeder Charakter bekommt einen KLEINEN Platz, einen GROSSEN Platz und einen ENORMEN Platz. Kleine Gegenstandsplätze sind für Objekte bestimmt, die man in der Hand halten kann, etwa ein Schwert oder einen Regenschirm. Große Gegenstandsplätze sind geräumig genug für Objekte bis zur Größe des Charakters selbst, sie können aber auch jeden kleinen Gegenstand enthalten. Enorme Gegenstandsplätze können problemlos ein Auto oder eine kleine Hütte enthalten oder auch jedes kleine oder große Objekt.

Charaktere müssen ihre Gegenstände berühren, um sie bei einem Sprung mitnehmen zu können. Kleidung, Sprungrucksäcke und die Inhalte ihrer Taschen belegen keine Gegenstandsplätze.



Spielablauf

Zu Beginn des Spiels startet die SL einen Timer (10 Minuten für 2–3 Spieler, 15 Minuten für 4–5 Spieler) und wählt ein Setting aus, in das die Charaktere geschleudert wurden. Das Setting muss bekannt sein, z. B. eine Fernsehserie, ein Film oder sogar eine frühere Kampagne. Handelt es sich um einen Schauplatz aus dem wirklichen Leben, muss dieser aus den Medien (Dokumentation, Drama usw.) bekannt oder ein allgemein geläufiges historisches Ereignis sein. Wenn jemand als SL agiert, nimmt der Charakter der Spielleitung nicht am Spiel teil, sondern verliert sich vorübergehend im Quantenschaum – bis zum nächsten Sprung.

Wenn die Zeit abgelaufen ist, unterbrechen alle Spieler die Handlung mit dem Ruf „**ABER WIR HABEN DOCH KEINE ZEIT!**“ Die Charaktere haben innerhalb des Spiels nur noch wenige Sekunden Zeit, in denen sie eine einzige Aktion abschließen können, bevor die Welt zusammenbricht. Dann übernimmt die nächste Person im Uhrzeigersinn die Rolle der SL und der Timer startet neu. Nachdem jede Person am Tisch einmal SL war, wird eine Runde abgeschlossen.



Der Timer entspricht nicht der Spielzeit. Ein Setting kann mehrere Tage oder wenige Minuten bestehen, bevor es zerfällt.

Bei jeder schwierigen Aktion würfeln die Spieler 2 sechsseitige Würfel gegen die SL. Wenn sie ein passendes Talent haben, würfeln sie mit 3 Würfeln und ignorieren den kleinsten Wurf (zeigen die drei Würfel also 2, 3 und 4, ist das Ergebnis 7). Wenn die Aktion extrem schwierig ist, werden alle Bonuswürfel gestrichen. Die SL würfelt immer mit 2 Würfeln.

NOTFALLRETTUNG

Wenn ein Charakter zu irgendeinem Zeitpunkt eine tödliche Verletzung erleidet oder aus anderen Gründen extrem in seiner Handlungsfähigkeit eingeschränkt wird, löst sein Sprungrucksack eine Notfallrettung aus. Der Charakter erleidet keinen Schaden, wird aber aus dem Setting geschleudert und kehrt erst beim nächsten Setting wieder zurück. Die Überlastung des Sprungrucksacks führt jedoch dazu, dass er einen Gegenstandsplatz verliert. Wenn ein Spieler keinen Gegenstandsplatz mehr hat und in Lebensgefahr gerät, ist keine Notfallrettung mehr möglich. Der Charakter stirbt.

ENDPHASE

Quantum Popcorn kann unbegrenzt lange gespielt werden, ohne zu einem echten Abschluss zu kommen: Die Charaktere bleiben interdimensionale Geflüchtete, die für alle Ewigkeit vor der absoluten Zerstörung fliehen. Sollten sich die Spielenden aber ein Ende wünschen, können sie versuchen, die Quantenkatastrophe aufzuhalten und dem Multiversum wieder Frieden zu bringen.

Zuerst müssen sie damit aufhören, vor der Zerstörung davonzulaufen und zum Epizentrum der Quantenschwingungen reisen (falls die Charaktere eine inspirierende Rede halten wollen, können sie das jetzt tun). Sie müssen Mischwelten aufsuchen, die bereits von der Katastrophe betroffen sind. Wenn die aktuelle SL in dieser Phase ein Setting erschafft, kombiniert sie ein von ihr bereits geleitetes Setting mit einem anderen, das durch die Katastrophe damit vermischt wurde.

Nachdem sie die kombinierten Welten durchreist hat, erreicht die Gruppe schließlich den Ursprung der Pulse und versucht, die Katastrophe zu beenden. Die SL erschafft eine SCHURKIN oder einen SCHURKEN, eine URSACHE und eine LÖSUNG für die Quantenkatastrophe.

Allerdings werden immer noch Schwingungen ausgesendet. Mit jedem Quantenpuls muss sich die nachfolgende SL eine neue Variation von SCHURKIN, URSACHE und LÖSUNG für die Gruppe ausdenken. Elemente von früheren Sprüngen können wiederverwendet werden, allerdings keine Elemente vom

letzten Sprung. Für jede Variante muss die Gruppe vor dem Ablauf der Zeit die Lösung finden. Wenn sie das schafft, kann sie ihre verbleibende Zeit zur Vorbereitung auf den nächsten Sprung nutzen.

Scheitert die Gruppe, wird der Charakter der SL aus dem Spiel entfernt – für alle Zeiten zerstört von einer Quantenrückkopplung. Die verbliebenen Charaktere müssen die restlichen Sprünge allein meistern. Der nicht aufgelöste Sprung wird ans Ende der Runde bewegt, damit die Gruppe nach den anderen Variationen noch einmal einen Versuch unternehmen kann, sie zu bewältigen.

Sobald für alle Variationen die Lösung gefunden wurde, verbleibt die letzte Welt, wie sie ist und es werden keine weiteren Pulse mehr ausgesendet. Die aktuelle SL beschreibt, wie es dem Setting und dem Multiversum ergeht, nachdem die Bedrohung beseitigt wurde. Die verbleibenden Spielenden beschreiben nacheinander das weitere Schicksal ihrer Charaktere. Der Charakter der SL kommt zuletzt an die Reihe und endet mit der Phrase „Endlich haben wir wieder Zeit.“

OPTIONALE REGELN

SUPERKRÄFTE

Eure Charaktere haben übermenschliche Talente. Jedes Talent kann nur auf eine Weise angewendet werden. So können „Fliegen“, „Superstärke“ und „Unverwundbarkeit“ als einzelne Talente verwendet werden, „Supermanns Kräfte“ jedoch nicht. Wenn jemand versucht, als Superkraft „das Rinnegan“ zu wählen, sind alle anderen durch die Spielregeln gezwungen, dieser Person Schläge auf den Hinterkopf zu verpassen.

VERBESSERTE NAVIGATION

Dein Sprungrucksack kann noch präziser als üblich stabile Universen erkennen und findet eine Vielzahl von Welten mit nur wenigen Abweichungen. Die SL kann ein Setting auswählen, auf das die Gruppe bereits gesprungen ist – entweder an einem anderen Ort oder zu einer anderen Zeit. Die Gruppe kann sogar fünf Minuten vor der Ankunftszeit ihres letzten Besuchs ankommen.

VERKNÜPFUNGS-UMLEITUNG

Spielt die Gruppe in Mischwelten und hat eine Lösung nicht gefunden, dürfen die Spielenden neue Kombinationen zusammengewürfelter Welten auswählen und diese bereisen, anstatt zu alten bereits bereisten Mischwelten zurückzukehren.

ERWEITERTE SPRUNGREICHWEITE

Eure Sprungrucksäcke erreichen nun Welten, die weiter von der Quantenkatastrophe entfernt sind und ihr habt auf diese Weise mehr Zeit in jeder Welt zur Verfügung. Der Timer wird für jeden Sprung auf 30 Minuten gesetzt.

ADAPTIVE METAMORPHOSE

Bei Ankunft in einer neuen Welt wird jeder Charakter in eine Lebensform umgewandelt, die in das Setting passt. Das bedeutet: Ihr seid Fische in *Findet Nemo*, Züge in *Thomas und seine Freunde* oder Wildkaninchen in *Unten am Fluss*. Die Spielenden dürfen eines ihrer Talente oder einen ihrer Gegenstände gegen etwas austauschen, das besser zu ihrer gegenwärtigen Form passt.

ERZÄHLERISCHE TARNUNG

Bei Ankunft in einer neuen Welt darf die SL jedem Charakter den Platz eines bereits existierenden Charakters im Setting zuweisen (die Gefährten im *Zauberer von Oz*, die Geister in Dickens' *Weihnachtsgeschichte* usw.). Die Charaktere können ihr körperliches Erscheinungsbild etwas verändern, um besser ihre Rollen imitieren zu können. Wenn die SL es verlangt, müssen sie würfeln, wenn sie nicht wie die Charaktere handeln wollen, die sie ersetzt haben.

MORPHISCHE VERKNÜPFUNG

Bei Ankunft in einer neuen Welt wählt die SL eine berühmte Persönlichkeit. Alle Charaktere müssen so agieren, als ob sie von dieser Berühmtheit dargestellt würden.

Tipps

- Wir empfehlen, dass die erfahrenste SL die erste Runde beginnt, damit die anderen leichter ins Spiel kommen.
- Wenn ihr das Spiel leitet, empfehlen wir, dass wenigstens einige in der Gruppe sich mit dem gewählten Setting auskennen. Sie haben nur sehr wenig Zeit, um sich in der Welt zurechtzufinden und Kenntnisse über die grundlegenden Gesetzmäßigkeiten eines Settings lassen sie schneller handeln.
- Wenn du dran bist, SL zu sein, musst du entscheiden, ob du das Setting sofort beim Namen nennst oder ob die Spielenden selbst herausfinden sollen, wo sie sich befinden. Das Setting zu benennen, hat den Vorteil, dass Spielenden schnell agieren können, aber wenn man es zunächst geheim hält, haben sie ein unterhaltsames Rätsel zu lösen. Generell sollten die Spielenden nach Ablauf der Hälfte ihrer Zeit herausgefunden haben, in welchem Setting sie sich befinden.
- Wir raten davon ab, die Gruppe in eure eigenen, selbst ausgedachten Settings zu schicken. Dabei geht kostbare Zeit bei der Einführung ins Setting verloren, die die Gruppe besser damit verbringen sollte, etwas zu tun. Auch fällt so der Spaß beim Erraten des Settings weg – erst recht dann, wenn man ihnen nicht vorab sagt, dass sie in einem eigenen Setting gelandet sind.
- Wenn die Endphase geleitet wird, sollten SCHURKIN, URSACHE und LÖSUNG in der ersten Minute klar genannt werden. Wenn die Spielenden im Unklaren über ihre Ziele sind, verschwenden sie kostbare Zeit in Sackgassen.

BEISPIELSETTINGS

- The Walking Dead
- Sesamstraße
- The Hills Have Eyes
- Powerpuff Girls
- Gundam
- Super Mario Bros.
- Dinotopia
- Spongebob
- Borderlands
- Der Herr der Ringe
- Dead Space
- Desperate Housewives
- Tron
- Die Chroniken von Narnia
- Firefly
- Falsches Spiel mit Roger Rabbit
- Digimon
- Batman
- Indiana Jones
- M.A.S.H
- The Fast and the Furious
- Halo
- Gargoyles
- Wallace & Gromit
- Alien
- Starcraft
- Castlevania
- Sonic the Hedgehog
- Pleasantville
- The Purge
- Der Bachelor
- Jurassic Park
- Spaceballs
- Knight Rider
- Dragon Ball Z
- Garfield
- Mission Impossible
- Avatar
- Das Ding aus einer anderen Welt
- Sound of Music
- West Side Story
- Duck Tales
- MegaMan
- GI Joe
- God of War
- The Legend of Zelda
- Skyrim
- James Bond
- Die Tribute von Panem
- Jersey Shore
- Big Trouble in Little China
- Stirb langsam
- Space Jam
- 1984
- Sailor Moon
- Transformers
- Der Grinch
- Harry Potter
- Looney Tunes
- Subnautica
- Blade Runner
- Warhammer 40k
- Takeshi's Castle
- Derrick
- SchwarzwaldKlinik
- Ich heirate eine Familie

- Augsburg
Puppenkiste
- Tatort
- Hallo Spencer
- Die Sendung mit der Maus
- Käpt'n Blaubär
- Löwenzahn
- Unser Sandmännchen
- Pumuckl
- Der kleine Vampir
- Die unendliche Geschichte
- Momo
- Robbi, Tobbi und das Fliewatüü
- Ronja Räubertochter
- Nils Holgersson
- Alarm für Cobra 11
- Traumschiff
- Das literarische Quartett
- Edgar Wallace
- Drei Haselnüsse für Aschenbrödl
- Dark
- Der Untergang
- Die Ludolfs - Vier Brüder vom Schrottplatz
- Tatortreiniger
- Ein Herz und eine Seele
- Das Boot
- Aktenzeichen XY
- Wetten, dass...?
- Feuerzangenbowle
- Die Blechtrommel
- Lorient
- Das Sandmännchen
- Deutschland sucht den Superstar
- Raumpatrouille Orion
- Richterin Barbara Salesch
- TKKG
- Mitten im Leben
- Karl May
- Für eine handvoll Dollar
- Lost Highway
- Akte X
- Rocketbeans
- GZSZ
- Lindenstraße
- Turrigan
- Die Siedler
- Anno
- Lasko - Die Faust Gottes
- Medicopter 117
- Der Clown
- Hai-Alarm auf Mallorca
- Ijon Tichy: Raumpilot
- ???
- Das Millionenspiel

HISTORISCHE SETTINGS UND EREIGNISSE

- Antike Olympische Spiele
- Hexenprozesse in Salem
- Französische Revolution
- Untergang der Titanic
- Antikes Rom
- Jura-Zeitalter
- Angriff auf Pearl Harbor
- Wettlauf zum Südpol
- Shakespeare und das Globe Theater
- Schlacht am Little Bighorn
- Vietnamkrieg
- Pompeji
- Deine eigene Geburt
- Trojanischer Krieg
- Schlacht an den Thermopylen
- Watergate
- Mondlandung
- Kubakrise
- US-Vorstadt der 50er Jahre
- Die Kreuzzüge
- D-Day
- Erstbesteigung des Mount Everest
- Russische Revolution
- Große Depression (USA)
- JFK-Attentat
- Italienische Renaissance
- Entdeckung des Feuers
- Cortez' Ankunft bei den Azteken

- Bau der Pyramiden
- Gestern, hier!
- Mauerfall
- 30-jähriger Krieg
- 1. Weltkrieg
- Tibet
- Frühneuzeitliches Japan
- Sturmflut in Hamburg
- Hinrichtung Störtebeker
- Völkerschlacht bei Leipzig
- Erstes deutsche Ritterturnier in Würzburg
- Schlacht von Azincourt
- Der Werwolf von Hannover
- Guillaume Affäre
- Prager Fenstersturz
- Krönung Karls des Großen
- Erste Gen Con in Lake Geneva
- Die erste SPIEL in Essen
- Bau der Berliner Mauer
- Elefantenrunde im Jahr 2005
- Der goldene Handschuh

WEITERE SETTINGS

- Dracula
- Die Zeitmaschine
- Moby Dick
- Sherlock Holmes
- Peter Pan
- Beowulf
- Die göttliche Komödie
- John Carter vom Mars
- Das Dschungelbuch

- König Arthur
- Stolz und Vorurteil
- Frankenstein
- Aesops Fabeln
- Der scharlachrote Buchstabe
- Dr. Jekyll und Mr. Hyde
- Hans und die Bohnenranke
- Die Bibel
- Don Quichotte
- Die Schatzinsel
- Die Weihnachtsgeschichte
- Krieg der Welten
- Tarzan
- Die Odyssee
- Der Zauberer von Oz
- Grimms Märchen
- Nacht der lebenden Toten
- Der gestiefelte Kater
- Die drei kleinen Schweinchen
- Der große Gatsby
- Der Ruf der Wildnis
- Les Misérables
- Der Wind in den Weiden
- Siddhartha
- Das verlorene Paradies
- Die Verwandlung
- König Solomons Minen
- Das scharlachrote Siegel
- Die Schneekönigin
- Huckleberry Finn
- Die Drei Musketiere
- Gullivers Reisen
- Die Insel des Dr. Moreau
- Alice im Wunderland
- Shakespeares Stücke

- Robin Hood
- Die Reise in den Westen
- Graf Zaroff – Genie des Bösen
- 20.000 Meilen unter dem Meer
- Das hässliche Entlein
- Das Grauen von Dunwich
- Robinson Crusoe
- Der letzte Mohikaner
- Der Gefangene von Zenda
- Die Maske des roten Todes
- Um die Welt in 80 Tagen
- Berge des Wahnsinns
- Das Bildnis des Dorian Gray
- Der Graf von Monte Cristo
- Faust I & II
- Sagen des klassischen Altertums
- Die Räuber
- Utopia
- Die Verwandlung
- Der Sandmann
- Die Physiker

BEISPIELE FÜR MISCHWELTEN

Left 4 Dead | 28 Days Later

Ein Duke kommt selten allein | Der Soldat James Ryan

Ru Paul's Drag Race | Mortal Kombat

Scooby-Doo | Event Horizon

Zoids | Clifford, der große rote Hund

Predator | TMNT

Stranger Things | Matilda

Lawrence von Arabien | Dune

Judge Dredd | Die nackte Kanone

The Hills Have Eyes | Die Beverly Hillbillies

Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft | Das große Krabbeln

Mad Max | Cars

Hellraiser | Luigi's Mansion

Monster Hunter | King Kong

Ben 10 | Animorphs

Xiaolin Showdown | SCP Foundation

XCOM | Stargate

Attack on Titan | Titanfall

Die phantastische Reise | Osmosis Jones

Titanic | Fluch der Karibik

Der Pate | Tatortreiniger

Autobahnpolizei | Blade Runner

Die Ludolfs | Indiana Jones

Ein Herz und eine Seele | Star Trek

Hallo Spencer | Super Mario

Peter Pan | Die Blechtrommel

Käpt'n Blaubär | Die Matrix

Krabat | Russische Revolution

Räuber Hotzenplotz | Oceans Eleven

Lenßen und Partner | Sieben

SCHURKINNEN UND SCHURKEN, URSACHEN UND LÖSUNGEN

SCHALTET den QUANTENFRAKTURANTRIEB AB, der vom WERWOLF-NAZI-KORPS geschaffen wurde

ZERSTÖRT den SUPERINTELLIGENTEN GEHIRNZYLINDER, bevor das Gehirn DIE ANTHROPOMORPHISCHE PERSONIFIZIERUNG DES UNIVERSUMS FRISST

STOPPT den HEULKRAMPF des KOSMISCHEN STERNENKINDES

ÜBERZEUGT den GOTT DES KRIEGES, damit aufzuhören DAS HERZ ALLER WELTEN MIT EINEM GROSSEN STOCK ZU VERPRÜGELN

STÜRZT den SCHÖPFER und entkommt der STERBENDEN HÜLLE FALSCHER EXISTENZ

VERSCHEUCHT den NIDHÖGGR von den HALB ZERNAGTEN WURZELN DES WELTENBAUMS

VERKLEMMT die GETRIEBE der LEVIATHANMASCHINE,
bevor sie UNSERE REALITÄT ALS KRAFTSTOFF
VERBRAUCHEN kann

VERHAFTET den GENTLEMANDIEB, bevor er mit dem
AMULETT VON RA entkommt

STELLT dem GROSSEN TIER 666 eine RÄUMUNGSKLAGE
ZU, damit es sich nicht weiter DURCHSCHNORRT

VERFÜHRT den KÖNIG DER LIEBE, damit er den REST VON
UNS nicht mehr ABZOCKT

ÜBERZEUGT die EHEFRAU DER REALITÄT davon, dass sie
aufhört, das HAUS ZU VERWÜSTEN

HALTET DEN GOTTCOMPUTER DAVON AB, mithilfe einer
VERNICHTENDEN LOGIKBOMBE die REALITÄT AUF DEN
MÜLL ZU WERFEN



DAS MULTIVERSUM KOLLABIERT.

**WELTEN WERDEN VOM
KOSMISCHEN MAHLSTROM
ERFASST, DER FLUSS DER
REALITÄT ZERFASERT UNTER
VERNICHTENDEN PULSEN UND
SCHWINGUNGEN.**

**IHR SEID FLÜCHTLINGE AUS EUREM
UNIVERSUM UND SURFT MIT
SPEZIELLEN SPRUNGRUCKSÄCKEN
AUF DEN WELLEN DES
UNTERGANGS.**



**SYSTEM MATTERS
VERLAG**