

Was tut man am besten, wenn man ein Niemand wird?

Von Yashe

Inhaltsverzeichnis

Prolog: Erste Schritte	2
Kapitel 1: Die Wahl der Waffe	4
Kapitel 2: Die erste Mission	6
Kapitel 3: Der Umgang mit den anderen	8
Kapitel 4: Kampflektionen	12
Kapitel 5: Von welchen Spitznamen ist gegenüber den einzelnen Mitgliedern abzuraten?	18

Prolog: Erste Schritte

Als Allererstes: Ruhe bewahren. Früher oder später findet einer Sie und gibt Ihnen einen Namen, meistens ein Anagramm aus dem Namen Ihres Jemand's plus X.

Xemnas: (will meinem Niemand einen Namen geben) O.ô Wie soll ich aus diesem Namen was sinnvolles mit X machen?

Mein Niemand: Versuch 's mit dem Spitznamen.

Xemnas: Aus Yashe? Und was?

Mein Niemand: Shexya.

Xemnas: ok.

Öhm, ja, oder das passiert. Dann bekommen Sie noch so 'nen stylischen Mantel...

Xemnas: Hier deine Orga-Kutte...

Shexya: Du, sowas hab ich schon an...

Xemnas: Wie das?

Shexya: Yashe hat dich gecoplayd, als sie zum Herzlosen wurde...

Xemnas: o.o

Ja, so kann 's auch gehen... Und dann werden Sie der Organisation XIII vorgestellt... Was, kommt da kein hirnerbrannter Scheiß?

Shexya: Nö, das war ganz normal.

Aha... Meinst du das Ernst?

Shexya: Nein. In Wahrheit ist Roxas aus irgendeinem Grund vom Stuhl gefallen, weißt du warum?

Öhm... Macht der Gewohnheit?

Shexya: Hä?

Ich schubs Sora dauernd um

Shexya: Ach so... Muss ich mir merken... Und Axel sagen, dass du Schuld bist!

Hä?

Shexya: Der beschwert sich dauernd bei mir deswegen...

Weswegen?

Shexya: Weil ich das auch immer mache....

-. ' Wie hat Xemnas eigentlich geguckt, als Roxas vom Stuhl gefallen ist?

Xemnas: Q.Q Den brauch ich doch noch!

Shexya: Mensch, da stirbt der doch nicht gleich von! Yashe hat Sora vom Himalaya geschubst!

Xemnas: Das ist ein Gebirge.

Shexya: Weiß ich. Sie hat ihn von jedem Berg einzeln geschubst.

Xemnas; T.T Was hab ich mir da nur angetan!

Tja, das frag ich mich auch Xemnas...

Xemnas: Was meinst du damit?

Na hör mal, ich als ihr Jemand muss den ganzen Kack aufschreiben!

Xemnas: GEHT 'S NOCH? DIE KILLT MIR NOCH DIE ORGANISATION!

Nö.

Xemnas: Ach, die Verräter lässt sie am Leben oder wie?

Und Zexion, Saix und Axel. Ach nee, der hat ja auch...

Xemnas: Das machst du mit Absicht.

Ja.

Kapitel 1: Die Wahl der Waffe

Jeder Niemand hatte seine eigene Waffe, die auch seinen Charakter widerspiegelt. Doch wie findet man diese Waffe? Dafür gibt es verschiedene Wege, auf die wir in diesem Kapitel eingehen werden:

Weg I:

Weg 1 ist der einfach Ausprobieren Weg. Nehmen Sie die verschiedensten Waffen zur Hand und probieren Sie sie aus. Nehmen Sie dann ganz einfach die Waffe, die Ihnen am meisten zusagt.

!Vorsicht! Das hier sollte Ihnen nach Möglichkeit nicht tun:

Shexya: Und was soll ich jetzt damit machen? (Desert Eagle hoch halt)

Xigbar: Ausprobieren.

Shexya: (zuckt mit Achseln) Ok (fängt an, auf Xemnas zu schießen)

Weg II:

Sollten Sie zu den Niemanden gehören, die sich an das Leben ihres Jemands erinnern, nutzen Sie das lieber aus. Hat Ihr jemand in der Vergangenheit öfters Dart gespielt? Dann könnten Wurfmesser das richtige für Sie sein. Und wenn Ihr Jemand bereits eine Waffe hatte, nehmen Sie die ganz einfach wieder auf.

!Vorsicht! Sollte Ihr Jemand Autor gewesen sein, verwechseln Sie in lieber nicht mit einer seiner Figuren:

Shexya: (Klingenhandschuh nehm und anzieh) Ich glaub, so 'n Teil hat mein Jemand auch gehabt! Halt mal kurz still, Xemnas, ich kürze dir die Kutte... (Xemnas Bein absäbel) Ähm, ups?

Xemnas: ICH DACHTE DEIN JEMAND HÄTTE SO 'N TEIL BENUTZT!

Shexya: Ach nee, das war eine ihrer Figuren, sie war Autor, weißt du?

Weg III:

Waren diese Wege nichts für Sie? Lassen Sie sich von anderen helfen, die Sie gut kennen.

!Vorsicht! Dabei sollten Sie nicht grade einen fragen, den sie kurz zuvor verärgert haben:

Shexya: Xemnas, hilf mir mal, ich kann mich nicht entscheiden.

Xemnas: Bind dir 'ne Zeitschaltbombe um den Bauch!

Shexya: Ok... HEY! DA GEH ICH JA MIT DRAUF!

Weg IV:

Sollte alles nichts bringen, sollten Sie lieber nicht allzu weit von den anderen weggehen oder sich Ihre Gene von Vexen verändern lassen, so dass Sie übermenschliche Stärke oder ähnliches erhalten. Vielleicht sollten Sie auch darüber nachdenken, ob sie überhaupt eine Waffe brauchen und nicht vielleicht ohne viel besser dran sind.

!Vorsicht! Kämpfen Sie auf alle Fälle vorher mit einem anderen Mitglied, ehe Sie waffenlos auf Mission gehen:

Shexya: (erste Mission) So, und ich soll jetzt ganz einfach auf diesem blöden Novalurch einprügeln?

Xemnas: Ja.

Shexya: Ok. (prügelt auf Herzlosen ein) WAH! (Herzloser schlägt zurück) HILFE!!!!

Kapitel 2: Die erste Mission

Lektion Nummer I:

Was Sie auf Ihrer ersten Mission unter allen Umständen vermeiden sollten, ist einen Partner zu bekommen, mit dem Sie sich nicht verstehen. Sollte dies allerdings doch passieren, versuchen Sie mit ihm klar zu kommen oder zumindest heraus zu finden, warum er Sie nicht mag:

Shexya: Warum magst du mich denn nicht?

Xemnas: Du bringst meine Organisation fast durch deine bloße Anwesenheit um, knallst mich beinahe ab, säbelst mir fast meine Beine ab und fragst dann auch noch, warum ich dich nicht leiden kann?

Shexya: Öhm, ja?

Xemnas: Du bist ein bisschen blöd, oder?

Shexya: Ja, aber wer ist das nicht?

Lektion Nummer II:

Auch wenn es schwer ist: Ihr Partner ist erfahrener als Sie, also sollten Sie auf ihn hören. Tun Sie das aber keinesfalls blind, sondern überlegen Sie vorher:

Xemnas: Spring vom Uhrturm.

Shexya: Warum sollte ich das tun?

Xemnas: Es ist Teil der Mission.

Shexya: Stimmt gar nicht, die Mission war, hier ein bisschen rumzuschnüffeln, ob Sora hier ist!

Xemnas: Ja, aber wenn einer vom Uhrturm springt, kommt der doch sofort angerannt.

Shexya: Geht das nicht auch gesünder?

Xemnas: Wir könnten auch 'ne Bank ausrauben...

Shexya: Ok.

Xemnas: DAS WAR EIN WITZ!

Lektion Nummer III:

Vermeiden Sie Komplikationen mit (oder überhaupt) Menschen. Die würden Sie eh nur von der Mission ablenken:

Shexya: Hände hoch und Geld her oder dieser Vollidiot mit viel zu großen Schuhen und überdimensioniertem Schlüssel segnet das zeitliche!

Bankangestellte: (rückt Knete raus) Bitte töten Sie nicht den Schlüsselschwertträger, sonst sind wir alle verloren!

Shexya: Ich überleg 's mir noch mal (verlässt die Bank) Hey, Xemnas, ich hab die Bank ausgeraubt!

Xemnas: Wie hast du die Angestellten ohne Waffe in schach gehalten?

Shexya: Ich hab gedroht irgendso 'nen Idioten mit viel zu großen Schuhen und überdimensioniertem Schlüssel das Licht aus zu knipsen.

Xemnas: ... Das war Sora.

Shexya: Scheiße.

Lektion Nummer IV:

Nachdem Sie Ihre Mission mehr oder weniger erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie sich an den Rückweg machen. Folgen Sie dafür einfach Ihrem Partner. Bei

Scheitern vergessen Sie nicht, sich zu entschuldigen:

Shexya: Es tut mir so wahnsinnig leid, ich konnte das doch nicht wissen! Es tut mir wirklich unendlich leid, ich konnte das doch nicht wissen! Es tut mir wirklich irre leid, ich...

Xemnas: ICH HAB 'S LANGSAM VERSTANDEN! Außerdem hättest du in Yashes Erinnerungen nachsehen können!

Shexya: Nö. Die hat ein Siegel oder so gewirkt, damit ich mich nicht daran erinnere.

Kapitel 3: Der Umgang mit den anderen

Lektion I: Xemnas

Den Superior der Organisation XIII sollten Sie mit Respekt behandeln, könnte er Sie doch, wenn er wollte – und Sie keine Hilfe Ihres Jemand's haben – mit links vernichten.

Shexya: (leicht angetrunken) Wat machst 'n grade für 'ne arschgefickte Hühnerscheiße?

*Xemnas: -. * Ich bete Kingdom Hearts an.*

Shexya: Och, scho wieder den Müll... Mach doch mal wat anderes. Komm, Luxord un die anderen woll 'n Strippocker zocken, machste mit?

Xemnas: Warum hab ich dich nicht umgebracht, als ich die Gelegenheit hatte?

Shexya: Weil de 'n Depp bist.

DAS sollten Sie übrigens tunlichst nicht tun. Meine Partnerin hat allerdings eh schon den Ruf, nicht mehr alle beisammen zu haben, daher macht es bei ihr auch keinen Unterschied mehr.

Lektion II: Xigbar

Allgemein gilt bei diesem Kerl: Ein bewegliches Ziel ist schwerer zu treffen:

Shexya: (hüpft wie bescheuert von einem Ende des Zimmers zum anderen)

Xigbar: Was wird das?

Shexya: Gar nix...

Xigbar: ... Egal. Sag mal, hast du meine Augenklappe gesehen?

Shexya: Axel hat mich gezwungen sie zu klauen!

Xigbar: -. Und wo ist sie jetzt?

Shexya: Es kommt noch dicker! (legt 'nen Zahn zu) Er hat mich auch gezwungen, sie zu essen!

Axel hat natürlich nichts damit zu tun. Shexyas Ruf und ihr Rumgehopse haben ihr das Leben gerettet.

ACHTUNG! Nicht ausprobieren, die Augenklappe im Magen führt zu einer Krankheit mit dem Symptom „Löcher an Stellen, wo sie nicht hingehören“!

Lektion III: Xaldin

Zu diesem Mitglied der Organisation besitze ich leider keine Daten. Mein Informant meidet ihn leider wie die Pest. Warum überhaupt?

Shexya: Weil ihn ein gewisser Jemand einen gewissen Schamanen erpresst hat, ihr Spirit of Air zu geben und dann Xaldin lang und breit erklärt hat, sie hätte den Wind viel besser unter Kontrolle als er.

Nein, wer macht denn sowas?

Lektion IV: Vexen

Schlagen Sie unter allen Umständen eine Einladung in sein Labor aus, es sei denn, Sie werden von einem anderen Mitglied begleitet, am besten Axel oder Lexeaus.

Shexya: Wow, dein Labor is ja echt tollig. Wo hast 'n die ganzen Instrumente un so her?

Vexen: Internet.

Shexya: Und wo kriegste das Versuchsmaterial her?

Vexen: Na ja... Das lade ich mir in mein Labor ein, friere seine Beine am Boden fest und untersuche es halt.

Shexya: Tschüssi! (rennt durch die Wand)

Vexen: Ich meinte eigentlich Herzlose und so...

Sollte Ihr Erlebis dieser Art so ähnlich ablaufen, bezahlen Sie Vexen die Reparaturarbeiten an der Wand und unterdrücken Sie bitte das Kreischen. Danke.

Lektion V: Lexaeus

Zu ihm habe ich ebenfalls keine Unterlagen... Hier steht nur, dass man versuchen soll, ihn nicht immer zu übersehen... WIE ZUM TEUFEL KANN MAN LEXAEUS ÜBERSEHEN?!?

Shexya: Wo is eigentlich die Nummer V?

Lexaeus: Neben dir.

Shexya: WO KOMMST DU DENN AUF EINMAL HER?

Lexaeus: -.-'

Vexen: Shexya kann nur Lebewesen sehen, die sich auch bewegen. Vermutlich hielt sie dich bisher für ein Teil der Einrichtung.

Shexya: AAAAAAAAAAH! (rennt durch die nächste Wand)

DAS ist natürlich auch 'ne Erklärung.

Lektion VI: Zexion

Vermeiden Sie es, ihm seine Bücher zu klauen und dumme Sachen zu sagen. Das erste ist zu Ihrer Sicherheit und das zweite zu seiner.

Zexion: Hat einer mein Buch über Paleontologie gesehen?

Axel: Wie sieht das denn aus?

Zexion: Brauner Einband, so an die zehntausend Seiten.

Axel: Shexya ist vor einer halben Stunde mit so einem Buch vorbei gekommen.

Zexion: Sagtest du grade SHEXYA?

Axel: Ja?

Zexion: DAS ÜBERLEBT DAS BUCH NICHT! (rennt Shexya hinterher)

Und das alles nur, weil sie gesagt hat, das wir uns im Bezug auf Bücher ziemlich unterscheiden... Eigentlich meinte sie den Geschmack und nicht das Behandeln...

Lektion VII: Saix

Sollten Sie es sich bereits mit Xemnas verscherzt haben, versuchen Sie erst gar nicht, eine Freundschaft zu seinem Schoß-Werwolf auf zu bauen. Schaffen Sie eh nicht.

Shexya: Saix, versteck mich!

Saix: Wovor?

Shexya: Vor Xemnas, der will mich noch immer wegen dem Banküberfall killen!

Saix: Vergiss es.

Anm: Dies trug sich einen Monat NACH dem Vorfall in Twilight Town zu.

Lektion VIII: Axel

Sie verstehen sich nicht mit Saix? Dann freunden Sie sich mit Axel an, dem geht es genauso. Was Sie allerdings nicht tun sollten, ist Roxas ärgern:

Axel: Sag mal, Shexya, hast du Roxas gesehen?

Shexya: Ja, er ist grade eben die Treppe runter gefallen.

Axel: Warum das?

Shexya: Ich hab ihn geschubst.

Axel: WAS?

Shexya: Biste taub oder wat? Ich sagte, ICH HAB IHN DIE TREPPE RUNTER GESCHUBST!

Pluspunkt für Ehrlichkeit, Minuspunkt dafür, Roxas was angetan zu haben – So Axels Gedanken.

Lektion IX: Demyx

Sie sollten bei Wasserschlachten KEINE weißen Hemden tragen. Ansonsten ist Demyx das umgänglichsste Mitglied der Organisation und manchmal ein ziemlicher Kindskopf.

Shexya: Hast du 'ne Vier?

Demyx: Ziehen.

Shexya: Mist, nicht schon wieder. Schwarzer Peter is echt nit mein Spiel!

Und ich sag es ihr auch noch!

Lektion X: Luxord

Spielen Sie niema!, ich wiederhole NIEMALS Strippoker mit Luxord!

Luxord: du hast schon wieder verloren!

Shexya: Och nö... Fünfzig mal in Folge, beim nächsten Mal zocken wir um Alk!

Der Sinn beim Verlieren ist aber nicht, dass man sich darüber freut ô.O

Lektion XI: Marluxia

Sie sollten es vermeiden, ihn als „lächerlichen Hidan/Sakura-Verschnitt“, „schwule Blumenfee“ und „geschlechtsverirrt“ zu bezeichnen, vor allem, wenn Sie sich grade in seinem Zimmer/gewächshaus aufhalten:

Marluxia: Entschuldigst du dich jetzt mal?

Shexya: (hängt kopfüber an einer Ranke) Nö, wo kämen wir denn da hin?

Marluxia: Bedient euch, meine Kleinen.

Shexya: ich wollt nur ma sagen, ich hab heut in Unkrautvernichtungsmittel gebaaaaaaaaaaaa... (fliegt in hohem Bogen aus dem Zimmer)

Ich hab ihr gesagt, sie soll das auf gar keinen Fall in Kombination machen ohne Vorkehrungen zu treffen, aber dass sie auf sowas kommt...

Lektion XII: Larxene

Betreten Sie niemals Larxenes Zimmer und meiden Sie sie, wenn sie gewisse Tage hat. Desweiteren sollten Sie davon absehen, sie mit einem der anderen zu verkuppeln – was beide nicht allzu lustig fänden:

Shexya: Och, ihr beide wärt aber so ein süßes Pärchen!

Larxene: Zum letzten Mal, ich werde nicht mit SAIX ausgehen!

Shexya: ... Komm schon, der arme Junge hat doch ernste Probleme!

Saix: Ich steh direkt neben dir.

Shexya: Klasse, dann könnt ihr ja gleich gemeinsam ausgehen!

Saix: -.- Immer noch besser als das letzte Mal, als sie mich verkuppeln wollte...

Larxene: Mit wem wollte sie dich denn verkuppeln?

Saix: Mit Lord Xemnas.

Axel: Haha!

Saix: Wenn ich mich recht erinnere, versucht Shexya auch noch immer Axel und Roxas zu verkuppeln.

Shexya: Nö, damit hatte ich bereits Erfolg.

Rest: O.O

Von dem Erfolg hat sie mir ja noch gar nix erzählt?

Lektion XIII: Roxas

Sofern Sie keine Angst vor Axel haben – oder der sich grade mal wieder in diversen Schlössern den Arsch versohlen lässt – können Sie eigentlich alles mit Roxas machen – außer vergewaltigen oder töten.

Roxas: WAH! (versteckt sich hinter Saix)

Saix: Was hat sie nun schon wieder gemacht?

Roxas: Versucht mich zum Kingdom Hearts zu schießen!

Saix: Ach ja?

Roxas: Die hat Vexen sogar erpresst, ihr eine Rakete zu bauen! Eine, die wirklich da hoch fliegt!

Saix: Ach, schon wieder?

Ich sollte Shexya wohl noch mal alles aufzählen, was tötet...

Kapitel 4: Kampflektionen

Im folgenden Kapitel - es ist vermutlich das längste, des ganzen Ratgebers - wollen wir betrachten, was man bei einem Kampf nach Möglichkeit können sollte. Man sollte sich ein ausgewogenes Können in den Bereichen Magie, Nahkampf und Waffenkampf aneignen, um für jede Situation gewappnet zu sein.

A/N: Auch wenn es ein bisschen spät kommt: Ich muss gestehen, dass ich bisher nur Days gezockt habe und mich mit den anderen Spielen nicht sonderlich gut auskenne. CoM habe ich zwar, konnte mich aber bisher nicht dazu aufraffen, es zu spielen, KH I+II werde ich aller Wahrscheinlichkeit nie spielen, weil ich keine PS2 habe. Deshalb stütze ich mich mehr auf die Informationen, die man in Days erhält, weshalb grade dieses Kapitel ziemlich lückenhaft ist. Ich werde es ergänzen, wenn ich mich mal zu CoM - sofern es da mehr Informationen gibt - aufraffen kann, versprochen.

[Edit: Hab zu Weihnachten 'ne PS2 + KHII bekommen, auch schon angefangen, werde das Ergänzte aber in einem Extra-Chapter hochladen.]

Lektion I: Magie

Die Mitglieder der Organisation XIII können Magie aus fünf Bereichen anwenden:

[Feuer] Feuer/Feura/Feuga

[Eis] Eis/Eisra/Eisga

[Blitz] Blitz/Blitzra/Blitzga

[Wind] Aero/Aerora/Aeroga

[Heilung] Vita/Vitra/Vigra

Zunächst wollen wir uns die Magien im einzelnen betrachten:

[Feuer] Feuer/Feura/Feuga

Feuer: Ein zielsuchender Feuerball

Feura: Ein gradlinig fliegender Feuerball

Feuga: Ein bei Kontakt explodierender Feuerball

Die Feuermagie ist in der Lage, einen Gegner in Brand zu setzen, um ihn so mit der Zeit immer mehr Energie zu nehmen.

Wenn man nicht allzu gut zielen kann, sollte man sich auf den einfachen Feuerzauber beschränken:

Shexya: Feuermagie ist absoluter Beschiss!

Axel: Ich weiß jetzt schon, dass ich es bereuen werde, aber was ist los?

Shexya: Ich treffe keinen einzigen Gegner!

Axel: Dann benutz die einfache Feuermagie, die zielt von selbst.

Shexya: Willst du damit sagen, dass ich nicht zielen kann?!?

Axel: Öhm...

[Eis] Eis/Eisra/Eisga

Eis: Ein Eiskristall, der den Gegner verfolgt

Eisra: Ein Eiskristall, der an einem Ort bleibt

Eisga: Eine bei Kontakt explodierende Eismine

Die Eismagie kann einen Gegner einfrieren. Dadurch kann sich dieser nicht mehr bewegen und erleidet dreifachen Schaden.

Eisra und Eisga erfordern ein bisschen Geschick, um den Gegner in ihre Reichweite zu locken, daher gilt auch hier, lieber die einfache Version:

Vexen: SHEXYA!

Shexya: Ähm... Upele?

Vexen: Du sollst die Herzlosen einfrieren, nicht mich!

Shexya: Dann renn auch nicht in meine Zauber!

[Blitz] Blitz/Blitzra/Blitzga

Blitz: Eine Reihe von Blitzen schlägt gradlinig in den Boden ein.

Blitzra: Mehrere Blitze schlagen in einem größeren Gebiet in den Boden ein

Blitzga: Ein Blitz schlägt in das Ziel ein

Die Blitzmagie kann einen Gegner in einen Schockzustand versetzen, in dem er höheren Schaden als normal erleidet.

Blitzmagie kann man eigentlich in jeder Situation einsetzen; steht man seinem Gegner gegenüber, so sollte man die einfache Version nutzen, ist man umzingelt Blitzra und hat man einen äußerst mächtigen Feind Blitzga.

Shexya: BLITZRA!

Novalurch: (guckt blöd, steht außerhalb des Gebiets)

Larxene: Falscher Zauber!

Shexya: Wieso?

Larxene: Du hättest BlitzGA nutzen müssen, Trottel!

Shexya: Wen nennst du hier Trottel?

[Wind] Aero/Aerora/Aeroga

Aero: Ein Windstoß wirft den Gegner durch die Luft

Aerora: Ein schnellerer Windstoß als bei Aero wirft den Gegner durch die Luft

Aeroga: Ein gewaltiger Windstoß wirft den Gegner durch die Luft.

Die Windmagie wirft einen Gegner durch die Luft und fügt ihm dabei dreifachen Schaden zu.

Aeroga bildet eine Art Schild um den Anwender, ist deshalb eine Nahkampftechnik. Die anderen Techniken verlangen ein gewisses Zielgeschick:

Shexya: Jetzt lasst euch endlich mal erwischen!

Xaldin: Dann nutz die Magie doch mal in die Richtung eines Herzlosen...

Shexya: Sag du mir nicht, was ich tun und lassen soll!

[Heilung] Vita/Vitra/Vigra

Vita: Regeneriert etwas Kraft und heilt Wunden

Vitra: Regeneriert mit der Zeit Kraft und heilt Wunden

Vigra: Erschafft ein Feld, in dem man seine Kraft regenerieren und Wunden heilen kann. Kann auch von Teamkameraden genutzt werden.

Heilungsmagie ist die einzige nicht offensive Magie, die ein Niemand nutzen kann.

Empfehlenswert sind Vita und Vitra, diese wirken überall. Abgesehen davon, dass Vigra nur um einen Buchstaben an einem Potenzmittel vorbeischrämmt, kann es jederzeit passieren, dass ein Gegner einen von diesem Feld runterschubst.

Shexya: (kommt total verschrämmt von ihrer Mission zurück)

Xemnas: Was ist mit dir passiert?

Shexya: Ich wurde vom Vigra-Feld geschubst und das jedes gottverdammte Mal, wenn ich mich heilen wollte.

Xemnas: Du weißt schon, dass du noch zwei andere Heilzauber nutzen kannst, oder?

Shexya: Echt jetzt?

Zu guter letzt bleibt noch zusagen, man sollte die Magie so nutzen, wie man am besten mit klarkommt. Kommt man zum Beispiel mit der Eismagie nicht klar, sollte man sie nur im Notfall einsetzen, genau dasselbe gilt auch für jede andere Magie.

Lektion II: Nahkampf

Hier wollen wir den waffenLOSEN Nahkampf betrachten. Dabei gibt es einige Möglichkeiten, Boxen, Karate, Judo, Ringen oder Freestyle. Da ich mich weder im Boxen noch beim Karate, Judo oder Ringen auskenne, bleiben wir aber ganz simpel beim Freestyle.

Hat Ihr Jemand aber eine Kampfsportart betrieben, so sollten Sie auf alle Fälle dabei bleiben.

Freestyle lässt sich einfach erklären: Hauen Sie drauf, bis ihr Gegner tot ist. Dabei den Angriffen des Feindes ab und zu mal ausweichen und die Sache ist geritzt.

Shexya: Endlich mal was, was ich kann (grinst)

Saïx: Und jetzt mal bei einem ernsthafteren Gegner als einem Schattenlurch.

Shexya: Okay. (greift Novalurch an)

Novalurch: (schlägt zurück)

Shexya: (kracht in Saïx) Mist.

Saïx: Geh von mir runter!

Lektion III: Waffenkampf

Zunächst sollten Sie, wie in Kapitel eins beschrieben, eine Waffe finden.

Shexya: Urkomisch, ich hab keine!

Doch, das Kusarigama!

Shexya: Ach ja!

Da unsere Versuchs-... Verzeihung, meine Assistentin ein Kusarigama hat, werde ich den Umgang mit Waffen an diesem Beispiel erklären.

Achten Sie bitte auf die Besonderheiten Ihrer eigenen Waffe und nehmen Sie gegebenenfalls Unterricht, wenn Sie diese nicht kennen.

Ein Kusarigama ist eine Kettensichel mit einem Gewicht am anderen Ende der Kette. Dieses Gewicht ist keinesfalls ausschließlich zur Gewichtsausgleichung gedacht, sondern vielmehr zum Angriff auf Distanz.

Aber erstmal der Reihe nach.

Fangen wir damit an, wie Sie das Kusarigama zu halten haben:

Den Griff der Sichel in der einen Hand und die geraffte Kette inklusive Gewicht in der anderen. Empfehlenswert ist es, das Gewicht in der starken, trainierten Hand zu halten, bei Rechtshändern ist es die Rechte. Linkshänder sollten unbedingt die andere nehmen.

Wichtig ist auch, dass Sie die Kette nicht bis auf den Boden hängen lassen.

Shexya: (kommt völlig zerschrammt von einer Mission)

Roxas: Was ist passiert?

Shexya: Ich bin eine Klippe runtergefallen.

Axel: Wieso machst du sowas?

Shexya: DAS WAR KEINE ABSICHT, ich bin gestolpert.

Saïx: Wieder über die Kette deiner Waffe?

Shexya: ... Nein?

Saïx: (Facepalm) Nicht schon wieder!

Beginnen wir bei der Nutzung mit dem Gewicht:

In erster Linie wird es im Fernkampf genutzt, darum ist der Großteil der Kette auch auf der Seite des Gewichts. Wenn ein Teil des Kusarigamas sinnvoll durch die Luft geschleudert werden soll, so sollte man auf alle Fälle das Gewicht wählen. Dadurch hält man seine Feinde auf Distanz.

Will man seinen Gegner verletzen, so zielt man in erster Linie auf den Kopf oder - wenn er eine Waffe hat - auf die Waffenhand, seltener auf die Rippen und die Weichteile. Die Nutzung des Gewichts ist auf Distanz ausgelegt und im begrenzten Raum nicht möglich.

(Auf einer Mission in Twilight Town)

Shexya: Na warte! (wirbelt das Gewicht durch die Luft, es prallt an einer Wand ab und trifft Shexya an der Stirn) Aua...

Xemnas: Ein Kursarigama in einer Gasse einsetzen... Das nennt man dämlich!

Kommen wir nun zu der Kette:

Die Kette kann dazu genutzt werden, einen Feind zu erwürgen, aber da es eh weniger Sinn hat, einen Schattenlurch erwürgen zu wollen, belassen wir es bei der Erwähnung dieses Aspektes.

Die Kette wird ansonsten ausschließlich in Verbindung mit dem Gewicht genutzt, um den Gegner in die Reichweite der Sichel zu bekommen. Dabei sollte man aber darauf achten, dass dieser KEIN Schattenborn ist...

Shexya: (zieht Kette vom Kusarigama stramm) Oh, scheiße!

Schattenborn: (fällt auf sie drauf)

Saïx: Einen Vorteil hat es ja, mit ihr auf Mission zu gehen... Es wird nie langweilig.

Und nun, last but not least, die Nutzung der Sichel:

Die. Sichel. Ist. Nur. Eine. Schnittwaffe!

Vielleicht haben sie in Filmen einen Schurken mit einem Kusarigama gesehen, der die Sichel durch die Luft gewirbelt hat, allerdings ist davon abzuraten. Aufgrund der Asymmetrie der Sichel ist die Flugbahn instabil, ganz zu schweigen davon, dass sie sich nicht für Stiche eignet und mit hoher Wahrscheinlichkeit einfach abprallt.

Nutzen Sie lieber das Gewicht für den Fernkampf und die Kette um einen Feind in die Reichweite der Sichel zu ziehen, anstatt unnötig Energie zu verschwenden, damit die Sichel auch geworfen einen Effekt hat.

Shexya: (wirft die Sichel auf einen Gegner) Schon wieder abgeprallt!

Kann der mal einer sagen, dass das nie im Leben was wird?

Saïx: Wieso, ist doch lustig?

Du hast was gegen sie, oder?

Saïx: Wie kommst du denn darauf?

Lektion IV: Ausgleich und Stilfindung

Es ist wichtig, einen Ausgleich zwischen den drei Kampfkategorien, die wir zuvor behandelt haben, zu finden. Allerdings sollte man auch darauf achten, dass man nicht einfach alles in gleicher Menge einsetzt, sondern seine Stärken mehr nutzt, als seine Schwächen.

Nehmen wir mal an, Sie sind im Nahkampf begabt wie Chuck Norris, sprengen sich bei Magie aber regelmäßig selbst in die Luft und ihr Waffenkampf ist irgendwo dazwischen einzuordnen, so sollten Sie auf Magie verzichten und ihre Waffen nur herausholen, wenn es Ihre Mission oder die Situation, in der Sie sich befinden, verlangt.

Dies lässt sich auf jede Kombination anwenden, in der es vorkommt.

Kommen wir nun zum Stil.

Im Prinzip basiert der Stil immer auf dem persönlichen Ausgleich zwischen den Kampfkategorien, jedoch gibt es auch hier Unterschiede zwischen jedem Kämpfer.

Allerdings kann ich ihnen bei der Stilfindung nicht helfen, da Ihr Stil immer auch ihren Charakter widerspiegeln sollte. Nehmen wir als Beispiel den Aggressiven Stil:

Wenn jemand immer nur auf seinen Gegner einschlägt, so kann man daraus deuten, dass er auch in einer Diskussion äußerst aggressiv argumentieren wird und eher rücksichtslos mit den Leuten in seiner Umgebung umgeht.

Kämpfen Sie einfach so, wie Sie es für richtig halten.

Shexya: Menno~ Wieso krieg ich das nicht hin?

Axel: Weil du blöd bist?

Shexya: EY!

Roxas: Wirklich, wenn du jedesmal über die Kette stolperst... Warum machst du nicht

einfach Nahkampf oder nutzt Magie?

Shexya: ... Weil das noch katastrophaler ist...

Axel&Roxas: (lachen los)

Saix: Shexya bringt echt jeden zum Lachen...

Nun, vielleicht bringt sie ja irgendwann vielleicht einen Feind so sehr zum Lachen, dass er den Löffel abgibt?

P.S: Wie lange ist das letzte Kapitel jetzt her? Paar Monate, oder? Entschuldigt bitte, aber irgendwie fehlte mir die Motivation für den Ratgeber... Und als ich das Kapitel auf FF.de dieses Kapitel hochgeladen habe, hab ich vergessen, dass ich die Story ja auch auf Animexx hab... Mir ist das erst wieder eingefallen, als ich den Edit ergänzen wollte, vorsichtshalber hier noch mal nachgesehen hab und mir aufgefallen ist, dass dieses Kapitel noch gefehlt hat... Uppele, nich'?

Jedenfalls, jetzt schreibe ich endlich wieder, ich brauche aber noch immer ein paar Ideen... Einige Ideen hab ich zwar schon, konnte die aber teilweise nicht umsetzen, schlicht, weil ich die vergessen habe...

Ansonsten noch nachträglich Fröhliche Weihnachten und einen Guten Rutsch ins Neue!

Kapitel 5: Von welchen Spitznamen ist gegenüber den einzelnen Mitgliedern abzuraten?

Wie wir alle wissen, bieten sich die Mitglieder der Organisation XIII nahezu dazu an, ihnen dämliche Spitznamen zu geben. Einige finden die klasse, andere verstehen sie nicht und wieder andere werden die Member absolut zur Weißglut treiben. Genau von diesem absolut selbstmörderischen Spitznamen handelt dieses Kapitel. Warnung: In diesem Kapitel finden sich einige Anspielungen auf andere Fandoms, meistens Hellsing und das Marvel-Universum (in erster Linie X-Men). Fragen dazu werde ich im geplanten FAQ im Epilog beantworten.

Lektion I: Xemnas

Bitte. Bitte! BITTE! Nennen Sie ihn nicht Mansex, das ist nun wirklich... Langweilig geworden.

Ansonsten vermeiden Sie es am besten einfach ihn auf seinen fetten Arsch hinzuweisen. Danke.

Shexya: Xemnas, das ist mir bisher nie so aufgefallen... Aber dein Arsch ist irgendwie... total fett.

Xemnas: (ignoriert sie)

Shexya: Ich wollte es nur mal gesagt haben. (verschwindet)

Xemnas: (zu Saix) Ist mein Hintern wirklich fett?

Saix: Ähm... Kurz und knapp, gleichzeitig aber ehrlich gesagt: Ja.

Armer Xemnas.... Ist jetzt völlig desillusioniert... Aber sein Arsch ist FETT.

Das wird jeder bestätigen können, der in Days eine halbe Mission wegen festgefahrener Kamera auf seinen Arsch starren musste...

Lektion II: Xigbar

Nein, Xigbar ist kein Pirat!

Und nein, auch kein Xigglypuff!

Shexya: Los, Xigglypuff, setzt Scharfschiss ein!

Xigbar: Abgesehen davon, dass ich noch immer kein Pokémon bin, bin ich mir ziemlich sicher, dass es nicht ScharfSCHISS heißt!

Shexya: Wieso? Du muss doch nur am Vortag RICHTIG scharfe Sachen essen... Das brennt zweimal.

Armer Xigbar... XEMMY! LASS SHEXYA BLOß NIX KOCHEN!!
Sonst kann Xigbar wochenlang nicht scheißen...

Lektion III: Xaldin

Kotelette beschreibt Xaldin nicht ganz zu treffend... Ist ihm wahrscheinlich aber lieber als das, was Shexya sich ausgedacht hat...

Shexya: Yo, Brise One Touch!

Xaldin: (facepalm) Wie zum Teufel kommst du eigentlich auf Brise One Touch?

Shexya: (pickst ihm in den Bauch, woraufhin ein äußerst... peinliches Geräusch ertönt) Deshalb.

Wollen wir wirklich wissen, warum Shexya in Xaldins Bauch rumstochert?

Lektion IV: Vexen

Es ist nicht witzig, das erste "e" in diesem Namen durch ein "i" zu ersetzen und das bezeichnen mit dem Namen "Snowy" ist beleidigend für alle Schneemänner dieser Welt. Allerdings raten wir Ihnen auch davon ab, ihn als "Wahnsinnig und Durchgeknallt" zu bezeichnen, wie es ein Bewohner Twilight Towns getan hat - aber nicht, weil Vexen das nicht leiden kann, sondern weil die Autorin und ihr Niemand das persönlich nehmen:

Statist: (völlig schockiert über Vexen, welcher grade auf offener Straße einen Schattenlurch auseinandernimmt) Sie sind völlig wahnsinnig und durchgeknallt!

Vexen: (seufzt) Ein gut gemeinter Rat, nimm das mal lieber ganz schnell zurück, sonst...

Shexya: (vor Wut ziemlich schrill) Der ist nicht wahnsinnig und durchgeknallt, dieses Vorrecht haben ganz allein Yashe und ich gebucht!

Statist: (verstört) Kann ich verstehen (sucht das Weite)

Vexen: Du musst dir echt abgewöhnen, so zu brüllen...

Shexya: Klappe, Vixen.

Nun ja ... Was soll man sagen? Außer, dass Shexya Recht hat.

Lektion V: Lexaeus

Auch, wenn er die Statur eines Schrankes hat, Lexaeus ist kein Teil der Einrichtung! Und genau wie Xigbar ist er KEIN Pokémon, ebenso wenig wie ein Stein, Felsen, Kiesel oder eine Figur aus den X-Men Comics...

Shexya: Los, Kleinstein, setz Geowurf ein!

Lexaeus: Ich werde jetzt nicht dieses Ding werfen... Wo hast du das überhaupt her?

Shexya: -.- Das ist ein Geo aus den Spectrobes-Spielen...

Lexaeus: Ich werf 's trotzdem nicht.

Shexya: Och, komm schon Colossus!

Lexaeus: >.> (bleibt einfach still und leise eine Ecke weiter stehen)

Shexya: Wo isser denn schon wieder?

Wieso schleppt die was aus dem Spectrobes-Universum in das von King-... Ach, ist ja auch von Disney...

Und ich muss ihr wirklich mal die Comics wegnehmen... Xemnas wird 's mir danken!

Lektion VI: Zexion

Ebenso wie "Mansex" bei Xemnas ausgelutscht ist, zieht auch Emo bei Zexion nicht mehr. Überhaupt... Würde den irgendeine Beleidigung stören?

Shexya: Miesepeter, Giftzwerg, ToMaTe! (versucht schon seit Stunden was zu finden, das Zexion trifft)

Zexion: -.- In wie weit war das Letzte eine Beleidigung?

Shexya: Du kennst doch den ganz kleinen Bruder von meinem Jemand? Das sind jeweils die ersten zwei Buchstaben seiner Namen an einander gereiht, Sexy.

Zexion: (läuft knallrot an)

Shexya: Sag nicht, es ist dir peinlich, wenn man deinen Spitznamen falsch ausspricht?

Auch mal... Interessant?

Lektion VII: Saïx

Auch Saïx ist KEIN Charakter aus den X-Men Comics, auch ist er NICHT mit Hans Günsche (Werwolf) aus Hellsing verwandt, höchstens Artverwandt, was jedem ein Beweis sein sollte, dass er kein SCHOßhündchen ist!

Shexya: Yo, Scarface!

Saïx: Scarface? -.-'

Shexya: Ja, Schoßhündchen und Wolverine darf ich dich ja nicht mehr nennen! Und Saïx-Puppy ja auch nit~

Saïx: Toll...

Shexya: Ja, find ich auch, Herr Günsche~

Saïx: Ich bin immer noch nicht mit diesem Hellsing Charakter verwandt!

Der Grund, aus dem Shexya Saïx nicht mehr Schoßhündchen und Wolverine nennt, ist

der, dass sie Bammel vor seinem Berserkermodus hat.

Lektion VIII: Axel

Bloß weil Axel mit Feuer kämpft, ist er noch lange kein Pyromane, also nennen Sie ihn bitte nicht mehr so! Immerhin zündet er nicht krankhaft alles an, was nicht bei drei im Wasser ist oder spreng Häuser in die Luft, was - leicht überzogen erklärt - Pyromanie ausmacht.

Von Pyromanie betroffene Personen "erspüren den Drang Feuer zu legen und beziehen aus der Tat Befriedigung." [Quelle: Wikipedia] Axel wegen seines Feuer-Elementes als Pyromane zu bezeichnen ist daher "leicht" irre führend.

Auch sollte man ihm nicht bei deutscher Aussprache Nachnamen á la "Schweiß" geben oder Baka-Axel abkürzen.

Shexya: Yo, Baxel!

Axel: -.-' Shexya, das nervt langsam. Bloß, weil sich dein Jemand EINMAL verschrieben hat, hackst du da jetzt dauernd drauf rum?

Shexya: Ey, ich bin noch lieb, laut meinem Jemand gibt es Leute, die dich als Pyromanen - also einen krankhaften Brandstifter - darstellen!

Axel: WTF? Wer?

Shexya: Keine Ahnung ô.O Pyro-chan^^

Axel: Na danke, jetzt darf ich wochenlang grübeln, wem ich meine Chakrams in die Visage werfen darf!

Äh... Wie gesagt, verzichten Sie bei Axel lieber auf die Bezeichnung Pyromane. Allerdings hätte ich Shexya davon wohl doch nicht erzählen sollen...

Lektion IX: Demyx

Nein, Demyx' Kopf hat keine Ähnlichkeit mit einem gewissen Geschlechtsorgan des männlichen Körpers (keiner aus der Redaktion kann übrigens verstehen, wie man darauf kommt)

Genauso wenig kann man... Warten Sie, gibt es überhaupt noch andere mögliche Spitznamen?

Shexya: Yo... Äh...

Demyx: Ich heiße Demyx!

Shexya: Weiß ich doch, aber ich soll mehr oder minder beleidigende Spitznamen für die Mitglieder finden, aber bei dir will mir grad so gar nix einfallen. Auch von anderen gibt es, was dich betrifft, kaum etwas...

Demyx: Ich bin wohl einfach zu beliebt^^

Shexya: Möglich, Dämy^^

Demyx: Q.Q Ich bin nicht dämlich!

Okay~ Was lernen wir daraus? Demyx ist zu (be)lieb(t) für fiese Spitznamen und die Autorin sollte nicht fünf Minuten nach dem Aufstehen schreiben, da sonst doch noch was fieses rauskommt...

Lektion X: Luxord

Auch Luxord stammt nicht ursprünglich aus den X-Men Comics, er hat genauso wenig wie Saïx mit Millenium aus Hellsing zu tun und er ist nicht der Verlobte der Herzkönigin. Auch ist er nicht der Cheater King!

Shexya: Sag mal, Dandy Man, hast du eigentlich Allen aus D.Gray-Man das Betrügen beigebracht?

Luxord: Wie oft denn noch, ich hab nix mit Millenium zu tun! Und ich betrüge nicht!

Shexya: Is' Kla...Cheater-King

Luxord: ...

Also wirklich, Allen hat sich das betrügen ganz allein beigebracht, das ist doch allgemein bekannt!

Lektion XI: Marluxia

Genaugenommen hatten wir einen Teil schon beim Verhalten gegenüber den anderen Mitgliedern (vergleiche Kapitel 3), trotzdem werden wir es hier ein wenig konkretisieren.

Wie bereits erwähnt sollten Sie ihn nicht als "Hidan/Sakura-Verschnitt", "Schwule Blumenfee" oder "geschlechtsverirrt" bezeichnen, da dies Marluxia auf die Palme bringt und auch er hat nichts mit Millenium aus Hellsing zu tun - abgesehen mal ganz davon, dass Zorin die Sense nicht primär einsetzt. In diesem Falle jedoch wäre es nicht Marluxia, der sich aufregt, sondern Zorin.

Shexya: Eigentlich, Marluxia, weiß ich gar nicht, was ich hier noch soll. Du bist doch genau genommen schon eine wandelnde Beleidigung.

Marluxia: Wie war das?!

Shexya: Jap^^ Tätowier dich doch übermäßig viel und lass die Blütenblätter weg, dann wärst du vielleicht cool und ich könnte dich glatt respektieren.

Marluxia:Wirklich?

Shexya: Nö, aber dann hätten wir ein Problem weniger in den Welten, weil Zorin dich garantiert meucheln wird^^

Tja, und noch ein desilluioniertes Mitglied der Organisation... Allerdings wird Xemnas das nicht krumm nehmen.

Lektion XII: Larxene

So fern Sie nicht als gegrillter Niemand enden wollen, unterlassen Sie es, Larxene "Gewitterziege", "Lurchi" oder irgendeinen anderen anderen Spitznamen, der irgendwie negativ verstanden werden kann - was sie garantiert tun wird - an den Kopf zu werfen.

Shexya: Bitte nich' haun! Ich mach das nur für die Wissenschaft! (steht bibbernd hinter Lexaeus)

Larxene: Was? (seeeehr~ gereizt)

Shexya: Ziege!

Larxene: WIE WAR DAS?!?

Lexaeus: Ich mag Ziegen^^

Alle: WTF?

Äh, damit hätte Lexaeus wohl Shexyas Nicht-Existenz gerettet... Nach seiner Aussage war Larxene zu verblüfft, um Shexyas panische Flucht zu bemerken...
WIESO MAG DER ZIEGEN?!?

Lektion XIII: Roxas

Roxas ist keine Tasche... Und es ist auch unfair, wenn man ihn dafür leiden lässt, dass diverse andere Organisationsmitglieder Sora mit seinem Namen angesprochen haben...

Shexya: Hallo Sora!

Roxas: Ich bin ROXAS!

Shexya: Na und? Die andern hat 's doch auch 'nen Scheiß gekümmert, dass Sora nicht du ist.

Roxas: Da kann ich doch nix für!

Shexya: Ja, du bist ja auch nicht der einzige, bei dem ich das mache... Aber den anderen ist das egal, Rucksack^^

Roxas: Ich geb 's auf.

Da ist er nicht der Einzige.