

# Die 10 Mysterien von OoT

## Paranoia Version - für 1810 ^^

Von LacrimaDraconis

### Kapitel 1: Das erste und einzige Kapitel

So. Diese formschöne Geschichte widme ich einem Menschen, der leider viel zu oft Opfer meiner Reviews wird. ^\_^

\*1810ganzvielgrüß\*

Bevor ihr das hier lest, solltet ihr vielleicht zwecks besserem Verständnis erst mal das Werk "Die Zehn Großen Mysterien von OoT" von 1810 begutachten!!

-----

1.) Was passiert mit den Kindern? + 2.) DIESES HUHN!!!!

Das Ganze ist vollkommen simpel, wenn man mal 1 und 1 zusammenzählt, und es dann durch 5 dividiert!!

Was ich damit sagen will;

Eines Tages wurde es dem Huhn auf dem Marktplatz zu blöd. Ständig von dem Mädchen gejagt sah es ein, dass es nie mehr Frieden finden würde. So nahm es sich ein Taxi .... ahem ... ich mein ... so flog es davon, nach Kakariko.

Dort lebte es glücklich mit all den anderen Hühnern und bescherte der seltsamen Hühnerfrau viele fröhliche Allergieausschläge.

Doch schon wenige Tage später hatte das Mädchen seine Fährte aufgenommen, und war ihm nach Kakariko gefolgt.

Und die Jagd begann von neuem. Das Huhn nahm irgendwann erschöpft von der Flucht seine ganze Kraft zusammen, und flüchtete noch ein letztes Mal. An jenen besagten Platz in der Windmühle. Dort lebt es seitdem, psychisch schwer gestört, unfähig sein Versteck zu verlassen um soziale Kontakte zu knüpfen.

Und das Mädchen?

Nun, es verlor das Huhn tatsächlich aus den Augen.

Dafür aber landete es auf dem Friedhof, wo es seine große Liebe kennen lernte. Den seltsamen kleinen Jungen.

Zusammen schmiedeten sie einen finsternen Plan, wie sie Boris zur Strecke bringen könnten, um danach seinen Besitz zu entwenden.

Ihren grausamen Plan möchte ich hier nicht aufführen, aber wie wir alle wissen, gelang er.

Und wenig später befanden sich die beiden auf der Flucht in ein Land, dass wir nie oder zumindest erst in einem späteren Zeldaspiel kennen lernen werden.

### 3.) Wettlauf ohne Folgen

Da Videospiele in den Medien oft in Verruf geraten, musste von Nintendo die Initiative ergriffen werden. Immer wieder heißt es, dass man sich beim Videospielen in seine eigene kleine Welt zurückziehen kann. In eine eigene Welt, in der man jeden mit dem Schwert fertig macht, der sich einem in den Weg stellt.

Tja, und um uns arme Spieler auf den grausamen Boden der Tatsachen zurückzuholen hat unser lieber Shigeru diesen Wettlauf kreiert.

Denn immer werden wir nur zweiter sein. Um eine Sekunde nur, aber dennoch. So kurz vorm Ziel und doch versagt. Und wir mühen uns ab und mühen uns ab ... doch es ist vergeblich. WIR SIND IN DIESER WELT ZUM SCHEITERN GEBOREN!!!  
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHH!!!! \*weglauf\*

### 4.) Wettlauf Geschwindigkeit

Also das ist leicht zu erklären! Kennt ihr noch die Geschichte von der Schildkröte und dem Hasen?? Hmmmmmm???

Genau so verhält es sich nämlich auch in diesem Fall - der Läufer hat einen Zwillingbruder!!!

Reitet mal auf Epona bis zum Kokiriwald. Geht zur Brücke hinein, tretet aber nicht näher und sprecht den Läufer (der ja inzwischen schon dort sitzt) nicht an. Dann - reitet schnell wieder zurück ins Gerudotal. Geht in das Zeld.

Und wer sitzt dort? Na? Na? Na?

Genau!! Eben jener Wettläufer, den ihr doch gerade erst auf der Brücke gesehen habt!!

Und meint ihr etwa, dass der einfach noch mal den ganzen Weg zurückgelaufen ist, nur um euch wieder im Zelt zu erwarten??

Neeeeiiiiiiiiin, ganz bestimmt nicht!!

Das ist eine Verschwörung sage ich euch!! EINE VERSCHWÖRUNG!!!  
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHH!!!! \*abermalswegrenn\*

### 5.) Skultullas

Die Lösung ist abermals simpel: EINE WEITERE VERSCHWÖRUNG!!!

Na ja, nicht wirklich. Aaaaaber diese sechsköpfige Familie ist keine harmlose sechsköpfige Familie, die einfach mal verflucht wurde, weil sie ihre Rechnungen nicht bezahlt haben oder so. Nein, diese Familie gehört zu DEN BOTEN DER APOKALYPSE!! Deshalb müssen Verstecke für goldene Skultullas sinnlos, kompliziert und schwer zu entdecken sein!!

Diese Familie darf nicht entflucht werden!! Sonst sind wir alle des Todes!! Alle, hört ihr mich??? Also lasst die Finger von den Skultullas!!!!

### 6.) Kokiri

Die Kokiri scheinen für uns vielleicht auszusehen, wie kleine harmlose Waldzwerge, aaaaber was passiert mit ihnen, wenn wir einmal nicht hinsehen? Wenn wir unser treues Gerät ausschalten? Wenn sich die Kleinen unbeobachtet fühlen??

Dann, ja nur dann geben sie ihre wahre Identität Preis und entpuppen sich als EINE

WEITER HORDE VON BOTEN DER APOKALYPSE!!!

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHH!!! \*wiedermalrenn\*

#### 7.) Zelda

Warum Zelda ihre Energie nie dann einsetzt, wenn es wirklich nützlich wäre ist vollkommen klar!! Sie ist eine miese, kleine Intrigantin!!

Bis zum Ende des Spiels dachte sie noch, dass Ganondorf gewinnen würde und schlug sich so auf dessen Seite. Link hingegen versuchte sie getarnt als hilfloses Püppchen seine Mission zu erschweren.

Als sie dann am Ende aber erkannte, dass Ganondorf nicht siegen würde setzte sie alles daran, ihn zum Schweigen zu bringen, um nicht aufzufliegen!

Und siehe da ... auf einmal war die hilflose Prinzessin gar nicht mehr so hilflos!

Tja, und Sheik ... hat in Wirklichkeit nichts mit Zelda zu tun, sondern ist ..... EIN BOTE DER APOKALYPSE!!!! AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHH!!! \*wieimmerrenn\*

#### 8.) Die Weisen

Okay, okay, machen wir's kurz. Ähnlich wie Zelda und Sheik sind die Weisen in Wirklichkeit INTRIGANTE BOTEN DER APOKALYPSE!!!! AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHH!!!! \*rennrennrenn\*

#### 9.) Biggoronschwert

Das zerbrochene Schwert ist in Wirklichkeit gar nicht das Biggoronschwert, sondern .... EIN BOTE DER APO ..... oh, sorry. Ich greife vor. Ich meinte natürlich: ... sondern ein ganz normales, zerbrochenes Schwert.

Was wirklich hinter der Sache steckt ist die lange und zeitaufwendige Beschaffung des Schwertes. Sie dient nur dazu, um Link abzulenken, während die "Kokiri" im Kokiriwald weiter an ihren finsternen Plänen arbeiten, um DIE APOKALYPSE HERAUFZUBESCHWÖREN!!!

Oder glaubt ihr im Ernst, dass der arme, einsame Kerl sich in einen Baum verwandelt hat?? Ooooh nein, Leute!!

Denn eigentlich war der seltsame Junge ein Geheimagent und war hinter das Geheimnis der "Kokiri" gekommen. Doch auch sie kannten seine Identität und so wurde er eliminiert, während ihr seinen Pilz nach Kakariko gebracht habt!!

Und wer stand dann AN GENAU DERSELBEN STELLE, als ihr wieder zurückkamt?? Richtig, ein kleines, unschuldig dreinblickendes "Kokirimädchen", das euch Lügenmärchen erzählt. LÜGEN!! ALLES LÜGEN!!! \*einatme\* \*ausatme\* \*einatme\* \*ausatme\*

#### 10.) Ganondorf

Wie ihr euch sicher schon gedacht habt, ist Ganondorf in Wirklichkeit nicht der Großmeister des Bösen, sondern ..... DER EINZIG NORMALE MENSCH IN DEM GANZEN SPIEL!!!

Zelda dachte zwar, sie hätte ihn beseitigt, aber da liegt sie falsch!!

Er hat seine Verbannung nur inszeniert, um nun im Untergrund ungestört die Apokalypse aufhalten zu können.

Er wird es wenigstens versuchen! Er muss es schaffen!!! Wenn er es nicht schafft, dann  
sind wir alle des Todes!! DES TODES!!!  
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHHHHHHH!!!!  
\*ihrwisstschon\*

-----

Lacrima: So. Ich hoffe, euch ist nun allen klar, was es mit diesen Leuten auf sich hat!!  
Ihr wisst, was ihr zu tun habt!! Traut niemandem!! Unterstützt Ganondorf!! Wir können  
es schaffen!! Wir müssen die Apokalypse aufhalten!!! Taucht unter!! Sie dürfen uns  
nicht finden!!! Sie dürfen ...

Stimme1: Sie ist da drin!!!

Lacrima: OH NEIN!! SIE HABEN MICH GEFUNDEN!!!

Stimme2: Brecht die Türe auf!!!

Lacrima: Seht ihr!! Seht ihr!! Ich bin des Todes!! Weil ich die Wahrheit kenne!!! Wie der  
einsame Junge und Ganondorf!! Aber mich werden sie nicht kriegen!!! Mich nicht!!!  
MICH NICHT!!!!

[Geräusch einer aufbrechenden Türe]

Lacrima: ZURÜCK IHR TODESBOTEN!!! [mit einer Bratpfanne rumschlag] WEICHET!!!

Mann mit der weißen Weste1: Wir tun Ihnen nichts! Wir wollen Sie nur an einen Ort  
bringen, an dem Sie sicher sind!

Lacrima: HAUT AB!! IHR GEHÖRT DOCH ZU DENEN!!! IHR MACHT ALLE GEMEINSAME  
SACHE!!!

MmdwW: Aber nein, Frau Draconis. Und jetzt lassen Sie die Pfanne los ... wir möchten  
Ihnen doch nur helfen!

[Kampfgeräusche, Geschrei]

Lacrima: [in einer Zwangsjacke] ICH WERDE NIE AUFHÖREN ZU KÄMPFEN!!! LASST  
MICH LOS!!!! IHR MIESEN KREATUREN!!! ICH HABE EUCH DURCHSCHAUT!!! ICH  
KENNE DIE WAHRHEIT!!!! UND MILLIONEN LESER KENNEN SIE AUCH!!!! IHR KÖNNT  
EUCH NICHT MEHR TARNEN!!! IHR SEID AUFGEFLOGEN!!!! ICH WERDE DAS  
UNIVERSUM NICHT UNTERGEHEN LASSEN!!!!

MmdwW1: Schon gut, Frau Draconis. Alles ist in Ordnung. Jetzt kann Ihnen nichts  
mehr passieren. Wir bringen Sie jetzt zurück in Ihre Zelle, dort können Sie sich  
ausruhen.

Lacrima: [wird weggeführt] AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA  
AAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH!!!!!!!