

EINGEMACHT

EIN HALLOWEEN-ONE-SHOT
FÜR UNKNOWN ARMIES

Haus der
Penunziation



Eingemacht

von Oren Bernstein, übersetzt und erweitert von Kaid Ramdani

Ein Straßenlevel-Szenario für die düstersten Stunden der Nacht

Die Spielercharaktere sind menschliche Köpfe, die sich in Einmachgläser befinden. In diesem Zustand würden die meisten Menschen verzweifeln oder einfach wahnsinnig werden. Unsere Charaktere aber werden durch ihre Obsessionen in Gang gehalten. Natürlich hilft es Mitgliedern des okkulten Untergrunds auch, dass sie sich stets abseits der Realität befinden.

Der Spielleiter sollte mit seinen Spielern zunächst Straßenlevel-Charaktere gemäß den Regeln entwerfen. Ihr aktueller Zustand der Körperlosigkeit sollte aber zunächst nicht Thema sein. Vielleicht will ein Spieler aber auch einen seiner alten Charaktere spielen. Der Spielleiter sollte ihn darauf hinweisen, dass es sich um einen One-Shot handelt und ansonsten gewähren lassen.

Dann kann der Spielleiter die Charakterbögen einsammeln. Alle Stärkewerte und wahrscheinlich ein Großteil der Schnelligkeitsfertigkeiten werden in diesem Szenario nicht genutzt werden können. Für jede so obsolet gewordene Fertigkeit, darf der Spieler für seinen Charaktere je einen Würfelwurf wiederholen.

Im weiteren bekommen alle Charaktere einen Stärkewert von 10 und die Seelenfertigkeit „*Mentale Kommunikation*“ auf Höhe der Hälfte ihres Seelenwertes.

Einfachhalt halber sind diesem One-Shot aber vier Charaktere beigelegt.

Neue Fertigkeit *Mentale Kommunikation* – Mittels dieser Fertigkeit ist es möglich die eigenen Worte im Kopf einer anderen Person klingen zu lassen. Das Ziel muss sich dabei in Rufweite befinden. Dies erfordert bei den anderen einen Wurf auf Übernatürliches (Stufe 3).

Bemerkung: In diesem Szenario können die Charaktere untereinander ohne Würfeln kommunizieren und auf den Stresswurf verzichten

Erster Akt : Das ist absurd!

Die Charakter erwachen. Sie sind eingelegte Köpfe und schwimmen in einem Glas. Der Zustand ist neu für sie, da sind sie sicher. Sie stehen gemeinsam auf einem Regal in einem düsteren und staubigen Abstellraum. Etwas Licht fällt aus einem Oberlicht in den Raum, doch es gibt nicht viel zu sehen aus einem Mopp und die anderen Charaktere.

Es ist Zeit für Rollenspiel und In-Character Gesprächen, denn irgendwie ist es möglich auf mentale Weise miteinander zu kommunizieren. Niemand erinnert sich daran, wie sie in das Glas gekommen sind oder wie sie ihre Körper verloren haben.

Schlagen die Charaktere ihre Köpfe gegen das Glas, fällt das Glas unbeschadet auf das staubige Parkett (sie befinden sich auf dem untersten Regalboden). Nichtsdestotrotz werden sie zunächst desorientiert sein (misslungene Schnelligkeitsprobe) und vielleicht steigt sogar Übelkeit in ihnen hoch (misslungene Schnelligkeitsprobe mit Pasch). In letzterem Fall ist das Gefühl sich mit demselben Zeug zu übergeben, in dem man schwimmt, absolut ekelhaft.

Die Tür ist angelehnt und kann mit einigem Geschick soweit aufgestoßen werden, dass man durchrollen kann.

Zweiter Akt: Kopf los!

Der Abstellraum gehört zu einem Steuerberaterbüro, das fast ebenso dreckig ist und sich in der 5. Etage eines Hochhauses befindet. Es gibt keinen Teppich, dafür rennen blonde Sekretärinnen kreischend davon, wenn sie die Charaktere bemerken. Die glatzköpfige Buchprüfer starren die Gläser nur verständnislos an. Es ist ziemlich schwierig zu erkennen, wohin man rollt, und den Charakteren fehlt die Übung gezielt zu navigieren.

Irgendwann hat das Rumrollen und Kreischen seinen Reiz verloren und die Charaktere können erkennen, dass eine weitere Person auf dieser Etage herumläuft, die irgendwie interessant wirkt.

Eine einzelne männliche Putzkraft fegt langsam und recht unproduktiv den Fußboden. Er hat den Charakteren den Rücken zugekehrt und kümmert sich nicht um das Tohuwabohu um ihn herum. Charaktere mit gelungenen Wahrnehmungswürfen erkennen die vielen Narben an seinen Armen und wer immer ihn von vorne sieht, wird seine Augenklappe bemerken. Gleichzeitig wird einen von ihnen das Gefühl haben, ihn irgendwo schon mal gesehen zu haben.

Die Köpfe können heimlich versuchen den Kerl zu verfolgen, der weiterhin unbeeindruckt von seiner Umgebung seine Runden zieht. Oder sie versuchen den Mistkerl anzugreifen, wobei sie aber voraussichtlich wenig Schaden anrichten können.

Ist er endlich auf sie aufmerksam geworden, so wird er sichtlich irritiert sein und sie kurzerhand, in Selbstgesprächen vertieft, wieder in den Abstellraum bringen. Wenn die Köpfe wieder dort stehen, von wo sie losgerollt sind, wird er ihnen eine kurze Standpauke halten, dass sie sich in Zukunft artig verhalten sollen und zurück zur Arbeit schlurven. Falls die Charaktere die Narben bemerkt haben und ihnen ein Wahrnehmungswurf gelingt, fällt ihnen nun eine am Boden stehende Pappkiste, die bis zum Rand mit Rasierklingen gefüllt ist, auf.

Filmtipps

- Donovans Hirn, 1953
- Der Kopf, der nicht sterben durfte, 1962
- Der Mann mit zwei Gehirnen, 1983
- Reanimator, 1985

Die beste Chance für ein Fortkommen aus der Situation ist ein Gespräch mit der Putzkraft. Die mentale Kommunikation mit ihm gelingt übrigens automatisch. Der Kerl ist nicht der Hellste und wird ihnen die Situation schnell erklären.

Sein Name ist Tom und er ist ein Epideromant (hier sollte eine Erklärung des Spielleiters folgen, schließlich handelt es sich um ein Straßenlevel-Szenario). Er hat mit einem der Charaktere (bevorzugt einem weiblichen) ein Hühnchen zu rupfen gehabt und sich deshalb ein Auge ausgerissen, um an eine mächtige Ladung zu gelangen. Damit hat er den Charakter als Strafe zu einem lebenden Kopf in einem Einmachglas werden lassen. Aber als er sie auf offener Straße erkannte und den Zauber wirkte, standen die übrigen Charaktere in ihrer Nähe und (Un-)Glückes Geschick fand er sich ohne Zeugen, aber mit mehreren Köpfen in Einmachgläsern beschenkt. Er packte sie in seinen Kofferraum und brachte sie so schnell es ging zu seinem Arbeitsplatz. Seither versucht er wieder Normalität in sein pathetisches Leben zu bringen und die Köpfe zu vergessen. Er hat keine wirklichen Pläne mit ihnen.

Tom Green

Tom ist ein verlebt aussehender etwa 50 Jahre alter Hillbilly der zu jener Schicht in den USA gehört, die White Trash genannt wird. Er hat sich sein ganzes Leben mit Gelegenheitsarbeiten über Wasser gehalten und jobbt jetzt als Putzhilfe/Hausmeister in einem Steuerbüro. Obwohl er nie besonders intelligent war -manche sagen, er sei sogar an der Grenze zur geistigen Behinderung- so hat ihn seine kindlich-naive Art dazu gebracht eine besondere Art der Epideromantie zu entwickeln, indem er sich für etwas bestraft, um dann dafür etwas Gutes zu bekommen. So schneidet er sich, im wahrsten Sinne des Wortes, immer wieder ins eigene Fleisch, um dann tolle Sachen zu vollbringen.

Persönlichkeit: Forest Gump

Obsession: Strafe

Wutimpuls: Feigheit. Tom hat gelernt, dass er für seine Taten einstehen muss. Leute, die das nicht tun, machen ihn wütend.

Furchtimpuls: Vögel (Hilflosigkeit). Tom hat eine ausgesprochene Ornithophobie. Die Biester sind überall, gucken komisch und sind volle Krankheitserreger. Insbesondere Tauben findet er gruselig.

Tugendimpuls: Gerechtigkeit. Tom hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und will, dass die Bösen bestraft werden.

Dies bringt Erinnerungen zurück. Der schuldige Charakter fuhr eines Nachts, recht spät, in eine baufällige Hütte am Straßenrand. Das Gerümpel fiel in sich zusammen, aber da war noch der alte Penner mit der Schirmmütze, der aus dem Dunkel auf den Wagen zu rannte und irgendwas schrie. Der Charakter gab Gas, um Ärger aus dem Wege zu gehen. Doch jetzt im Nachhin hat sie den Alten länger im Rückspiegel gesehen, als es eigentlich möglich gewesen wäre.

Tom kann sich auch an die Geschichte erinnern und bei der Erinnerung an seine Hütte treibt es ihn immer noch die Tränen in die Augen.

Tom Green (Fortsetzung...)

Körper (Faulpelz) 70

Abhauen (Sportlichkeit) 40; Prügeln (Handgemenge) 30

Schnelligkeit (behäbig) 50

Ausweichen 15; Fahren 15; Initiative 25; Schmiere stehen 30

Verstand (kindlich) 10

Fernsehtrivia (Allgemeinbildung) 10; Sich tot stellen (Verbergen) 10; Wahrnehmung 10

Seele (offen) 90

Ausstrahlung (Nur ein harmloser Depp) 45; Epideromantie* 60; Lügen 15

Gewalt 1/3

Isolation 2/0

Hilflosigkeit 0/0

Übernatürliches 4/1

Identität 0/0

Dritter Akt : Enden

Dieses Szenario kann auf mannigfaltige Weise zu Ende gehen.

1) Die Spielercharaktere entkommen erneut aus dem Regal und schaffen es auf kreative Weise Tom mit Gewalt dazu zubringen, sich das Auge herauszuschneiden, um ihre Köpfe wieder an einen Körper zu bringen. Am Besten, sie beschaffen sich vorher noch ein paar Ersatzkörper. Ein Happy-End mit B-Movie-Qualität.

2) Die Charaktere diskutieren mit Tom und reden ihm ins Gewissen, bis er weichgeklopft ist. Er generiert eine mächtige Ladung und bringt alle seine Opfer wieder an ihre Körper; mit Ausnahme des ursprünglichen Ziels, das im Glas bleiben muss. Strafe muss sein. Ein moralisches Happy-End.

3) Die Bullen erscheinen (oder die Charakter rufen sich jemand anders zu Hilfe) und diese bringen die Charaktere fort. Der Spielleiter sollte nicht aber erklären wohin, dies macht es nur noch seltsamer. Ein offenes Ende.

4) Tom wird so wütend, dass er versehentlich oder voller Absicht eins der Gläser zerschmettert. Der Spielleiter beschreibt in voller Detailtreue, wie der Kopf inmitten der Scherben mit einem letzten grausamen Aufheulen für immer röchelnd verstummt. Dann blickt Tom die anderen an. Das eklige üble Ende.

5) Oder das wirklich üble Ende: Nachdem die Charakter Tom ins Gewissen geredet haben, hat er Gewissensbissen, will sich aber nicht noch weiter verstümmeln. Stattdessen packt er die Köpfe in seinen Kofferraum und fährt los.

Der Spielleiter sollte nun beschreiben, wie jeder der Köpfe zurück zu ihren Familien gebracht wird. Das Spiel endet dann mit der glücklichen Mutter oder der geliebten Person, die den Kopf in Empfang nimmt und dabei verkündet: "Gott sei Dank, das du wieder da bist. Wir hatten schon gedacht, *Dir wäre etwas Schreckliches passiert.....*"

Jeanny Clayburgh

Jeanny ist eine erfolgreiche und egozentrische Anwältin, Ende Dreißig, die sich auf Strafrecht spezialisiert hat. Sie hat im Laufe ihrer Karriere erfolgreich ihre eigenen Methoden entwickelt hat, um ihre reichen Mandanten zu einem Freispruch zu verhelfen. Sie weiß, dass man bei einem Fall nie einfach auf das Vorgehen der Polizei abheben sollte, wenn ein kleines Psychodrama die Stimmung hebt. Dies funktioniert bei den gelangweilten Geschworenen im Allgemeinen eh viel besser. Ansonsten genießt sie ihr hartverdientes Geld und gibt es für Luxusartikel aller Art und insbesondere für schnelle Autos aus. Bemerkung: Jeanny darf während des Spiels 1-mal ihre Würfel drehen.

Persönlichkeit: Ally McBeals böse Zwillingsschwester
Obsession: Verbrechen und Strafe in Amerika

Wutimpuls: Sauerböse Moralapostel, die dir in die Quere kommen.
Furchtimpuls: Armut (Identität) Arme Leute sind unberechenbar und alle neiden Dir deinen finanziellen Erfolg.
Tugendimpuls: Liberalität. Du haust gern Leute raus, die sich des Verstoßes gegen unsinnige Gesetze schuldig gemacht haben, wenn es also um bestimmte Sexualpraktiken oder Drogen geht.

Körper (Kopf im Einmachglas) 10
Schnelligkeit (Zögerlich) 40 – Ausweichen 30; Fahren 25; Initiative 20; Joggen 25
Verstand (Kann sich gut ausdrücken) 60 – Allgemeinbildung 15;
Wahrnehmung 15; Strafgesetzgebung 40*
Seele (Ausgekocht) 70 – Ausstrahlung (Toughie Anwältin) 25; Lügen 25;
Menschenkenntnis 50; Mentale Kommunikation 35

Geisteszustand
Gewalt 2/0
Isolation 0/0
Hilflosigkeit 1/0
Übernatürliches 1/1
Identität 2/1

Edward „Eddie“ O’Leary

Edward „Eddie“ O’Leary ist ein Ex-Soldat, der im zweiten Golfkrieg 1990 gekämpft hatte, jedoch bereits zwei Monate später mental instabil zurückkehrte. 1970 im übelsten Viertel von New York, in Hell’s Kitchen, geboren, war er schon in seiner Jugend auffällig für gewalttätiges Verhalten gewesen. Doch nach seiner Armeezeit stellte er sich Konflikten gezielt in den Weg, anstatt ihnen auszuweichen, was in der Folgezeit zu verschiedenen Morden führte und ihn für den hiesigen Mob interessant machte. Sie brachten das Schlechteste in ihm zu Tage und innerhalb kürzester Zeit, war er ist der Beste in dem gnadenlosen Geschäft des Auftragsmord, äußerst präzise, ständig auf der Hut, aber niemals subtil: „Irish Eddie“ war geboren. Nun mit Ende Vierzig fühlt er sich manchmal sehr müde, aber er weiß, aus dem Mob kann man nicht einfach aussteigen. Bemerkung: Eddie darf während des Spiels 4-mal seine Würfel drehen.

Persönlichkeit: Krimineller Soziopath

Obsession: Einen Job zum Abschluss bringen.

Wutimpuls: Regierungsangestellte. Die haben dich genervt als du aus dem Krieg kamst. Die nerven heute dich, wenn du deine illegalen Wege gehst.
Scheiß auf die Regierung!
Furchtimpuls: Elektrizität (Gewalt). Du hast keine Ahnung wie sie funktioniert, du weißt nur, sie ist gefährlich. In deinem schlimmsten Alptraum haben sie dich auf „den Stuhl“ gesetzt.

Tugendimpuls: Spontanität. Kurzer Abstechen nach Vegas? Ey, Eddie schenkt Dir ‘nen DVD-Player. Mit Eddie ist es niemals langweilig.

Körper (Kopf im Einmachglas) 10
Schnelligkeit (unter Druck) 90 – Fahren 30; Initiative 50;
Leute wegballern* 70
Verstand (simpel gestrickt) 30 –
Kennt Einzelheiten, die das FBI interessieren 30
Seele (verböhrt) 70 – Bequatschen 30; Lügen 40;
Mentale Kommunikation 35

Geisteszustand
Gewalt 4/1
Isolation 0/0
Hilflosigkeit 2/0
Übernatürliches 1/0
Identität 2/1

Frank Willing

Beschreibung: Frank ist Endvierziger und Besitzer einer heruntergekommen wirkenden Tankstelle an einer der vielen staubigen Landstraßen abseits der Highways irgendwo in den USA. Er wirkt auf den ersten Blick ziemlich normal, ist so freundlich, wie die Kunden es auch zu ihm sind und repariert Fahrzeuge zügig und nicht allzu teuer. Er ist aber extrem neurotisch, nachdem er einem Wesen begegnet ist, das wie ein Mensch aussah, aber unter der Haut aus Metallteilen und Federn bestand. Seitdem befindet er sich auf der Flucht, da er weiß, dass diese Dinger hinter ihm her sind.

Bemerkung: Eddie darf während des Spiels 2-mal seine Würfel drehen.

Persönlichkeit: Mann auf der Flucht

Obsession: Hinter das Geheimnis der Maschinenmenschen kommen

Wutimpuls: Ehebrecher. Frank war mal verheiratet. Als er seine Frau mit 'nem anderen Typen sah, setzte was bei ihm aus. Das Gericht entschied auf Unzurechnungsfähigkeit, doch Frank weiß, dass er solche Typen immer wieder krankenhausreif schlagen würde.

Furchtimpuls: Mechanische Menschen (Hilflosigkeit). Er hat sie gesehen. Sie sehen so aus wie wir. Sie sind stärker, schneller, einfach besser als wir. Sie sind die nächste Stufe der Evolution. Und sie wollen uns vernichten!

Tugendimpuls: Kreativität. Nur mit der Abendschule allein wäre er nicht so erfolgreich geworden. Frank kombiniert aus Einzelteile Dinge zusammen, wie es sonst kein Anderer kann.

Körper (Kopf im Einmachglas) 10

Schnelligkeit (fingerfertig) 75 – Vorsichtig mit dem Hammer, Junge! (Ausweichen) 30; Initiative 37,5; Ich mach mal 'ne Probefahrt (Fahren) 30; Geschickt mit Werkzeugen* 45

Verstand (aufmerksam) 55 – Abendschule (Allgemeinbildung) 25;

Da könnte der Defekt liegen (Wahrnehmung) 30; Verbergen 15

Seele (heiteres Lächeln) 40 – Sie können mir vertrauen (Ausstrahlung) 25;

Ich denke, der Vergaser i (Lügen) 25; Mentale Kommunikation 20

Geisteszustand

Gewalt 1/1

Isolation 0/0

Hilflosigkeit 2/0

Übernatürliches 1/3

Identität 0/2

Arthur Greenbaum

Arthur lebt seit einiger Zeit bei der Familie seines Bruders Larry auf dem Sofa im Wohnzimmer. Man kann ihn für geistig zurückgeblieben oder genial halten, auf jeden Fall aber psychisch labil.

Was ihm genau passiert ist, weiß die Familie nicht so genau. Er ist eines Tages nicht mehr bei seiner Arbeit in der physikalischen Fakultät der Universität erschienen und schreibt, meist mitten in der Nacht, an einer Landkarte der universalen Wahrscheinlichkeit. Einem Buch handgeschriebene Seiten vollgekrizelt mit mathematischen Gleichungen und hebräischen Buchstaben.

In den letzten Wochen wurde Arthur bereits mehrmals von der Polizei aufgegriffen. Man warf ihm vor an illegalen Glücksspielen teilgenommen zu haben. Arthur beruhigte die Familie, dass er durch seine Landkarte in der Lage ist, jede Pokerparty zu gewinnen und verwies die Geldbeträge, die er unter seinem Sofa gehortet hatte. Er hat alles unter Kontrolle.

Bemerkung: Eddie darf während des Spiels 1-mal seine Würfel drehen.

Persönlichkeit: verklemmter Nerd

Obsession: Kabbalistische Physik

Wutimpuls: Brüder. Sein jüngerer Bruder Larry hat all das erreicht, was sich Arthur vorgenommen hat. Erfolgreich im Beruf, beliebtes Mitglied der Gemeinde und Familienvater. Er hasst ihn.

Furchtimpuls: Schlaf (Identität). Er hat große Angst im Schlaf zu sterben.

Seit einiger Zeit versucht Arthur seinen Schlaf möglichst kurz zu halten.

Tugendimpuls: Familie. Er liebt seine Familie. Seine Schwägerin, seine

Nichten und Neffen und eigentlich sogar seinen Bruder. Sie sind seine letzte Stütze in dieser verwirrenden Welt.

Körper (Kopf im Einmachglas) 10

Schnelligkeit (behäbig) 20 – Ausweichen 15; Familienauto fahren 20

Verstand (intellektuell) 90 – Kabbalistik* 55; Wahrnehmung 15;

Verbergen 15; Lehrkörper an einem College (Allgemeinbildung) 65

Seele (zweigespalten) 55 – Ausstrahlung 15; Lügen 15; Glück im Spiel 25;

Mentale Kommunikation 27

Geisteszustand

Gewalt 0/1

Isolation 4/0

Hilflosigkeit 2/0

Übernatürliches 0/1

Identität 0/2