

# KASSIBER

Neues aus dem Untergrund

- **Oliver Wintering, ein Macher auf 4 Pfoten** *S. 03*
- **Cinematisches Rollenspiel in UA** *S. 06*
- **John Carpenters Lesebrille** *S. 08*
- **Gangstas Royale, eine okkulte Gang in LA** *S. 10*
- **Graffitimantie, die Schule der Tagger** *S. 16*

# EDITORIAL

Liebe Spielerinnen,  
Liebe Spieler,

**Der okkulte Untergrund lebt!**

Lang hat es gedauert, still ist es um UNKNOWN ARMIES in Deutschland geworden. Aber die Ruhe trügt: Es brodelt gehörig zwischen München und Berlin, Köln und Leipzig. In dieser Ausgabe des Kassibers erwartet euch ein aufregender Einblick hinter die Kulissen des Alltags. Lasst euch mitreißen und inspirieren, sendet uns eure Ideen und Kommentare - und vor allem: spielt und habt Spaß.

Wir werden weiterhin in unabhängigen Abständen deutsches Material für Unknown Armies veröffentlichen. Mehr erfahrt ihr über die üblichen Quellen: unser Forum [www.okkult-er-untergrund.de](http://www.okkult-er-untergrund.de), die neue alte Website [unknown-armies.de](http://unknown-armies.de) mit dem Haus der Renunziation, dem UA Blog - und bald auch auf unserer Facebook-Seite.

Mit Grüßen aus dem Untergrund,

Tim Struck

## Impressum

Kassiber - Neues aus dem Untergrund

### Redaktion

Kaid Ramdani

### Layout

Kaid Ramdani

### Mitarbeiter dieser Ausgabe

Jan Christoph Bischko, Michael Keenan, Andreas Melhorn, Kaid Ramdani, Tim Struck, Robert Vancean

### Kontakt

[www.unknown-armies.de](http://www.unknown-armies.de)

[www.okkult-er-untergrund.de](http://www.okkult-er-untergrund.de)

© Das Haus der Renunziation 2010.

Vervielfältigung für private Zwecke gestattet

Unknown Armies © Atlas Games d/b/a Trident Inc.

Und ich sah, und siehe, ein fahles Pferd...

*Die Offenbarung des Johannes, Kapitel VI*

Eine Weisheit der Dakota-Indianer besagt: Wenn Du entdeckst, dass Du ein totes Pferd reitest, steig ab! Aber statt vom toten Pferd abzusteigen, wissen wir, dass selbst ein totes Pferd im okkulten Untergrund seine Berechtigung hat. Der Kassiber ist für uns so ein „fahles Pferd“.

Mit einer so kleinen Mitarbeiterschaft, wie sie UNKNOWN ARMIES hat, ist ein derartiges Projekt wie der Kassiber - ein nettes Organ, um Neuigkeiten „an den Mann“ zu bringen und Regel- und Hintergrundartikel für die Fans zu veröffentlichen - schon eine ziemlich große Sache. Man muss Texte bekommen oder schreiben, die die Fans lesen wollen, man muss sie lektorieren und korrigieren; man muss Bilder finden, die eingebaut werden können und schließlich muss das Ganze in ein Layout, das dann auch noch einmal überprüft wird. Es werden also vier bis acht Leute bei der Erstellung einer Kassiber-Ausgabe beschäftigt und jeder Einzelne hat ein eigenes Leben mit Aufgaben, Familie, Beruf - und viel zu wenig Zeit. Aus genau diesem Grund hat es auch nach der zweiten Ausgabe bis heute gedauert, eine dritte zu machen; andere Aufgaben standen an und waren wichtiger.

In diesem Zusammenhang jetzt schon der Aufruf an Euch. Wir brauchen euch!

Es gibt immer noch Leute, die nicht locker lassen, sie suchen nach möglichen Titelbildern (und bearbeiteten sie), schreiben Artikel, übersetzen „ganz nebenbei“ Texte aus dem Englischen und bringen ganz allgemein so viel Enthusiasmus auf den Plan, dass wir weiterhin ein System wie UNKNOWN ARMIES am Leben halten werden.

Wir hoffen, die neue Ausgabe des Kassibers gefällt euch. Wir finden sie jedenfalls riesig.

Andreas Melhorn und Kaid Ramdani

# ■ Oliver Wintering, Berliner Straßenköter

**Nicht alle Macher laufen auf zwei Beinen herum.**

## Hintergrund

Es hätte nie geschehen dürfen. Kein Ritual, keine bekannte Schule, kein Avatar kann einen Hund dazu bringen zu reden und zu denken. Ungeachtet dessen spricht und denkt Oliver – und ist zusätzlich auch noch ein äußerst begabter Urbanomant. Es gibt wilde Spekulationen über seinen Werdegang: Einige glauben, dass er beim Aufstieg eines Gottläufers (wahrscheinlich dem des Wilden) genug Mojo abbekommen hat, um ein denkendes Wesen zu werden; andere vermuten, dass er die kranke Ausgeburt eines Fleischkneters oder einfach ein Dämon im Körper eines deutschen Schäferhundes ist. Selbst er weiß nicht, wie er dazu wurde – er kann sich nur schwer an die Jahre kurz nach seiner Erweckung erinnern, so wie man sich auch nur sehr schwer an seine Säuglingszeit erinnern kann. Er weiß allerdings genau, dass er sich einst daran erinnern konnte, wie es geschah – und das macht ihn seinerseits fast wahnsinnig. Wie auch immer, als Hund hat er seinen Platz gefunden und lebt wie ein König im okkulten Untergrund von Berlin.

## Persönlichkeit

Zynisch und sarkastisch und doch ganz Hund. Oliver ist, trotz seines Zynismus, eigentlich freundlich und liebenswert, wenn man erstmal über die „Er ist ja kein Mensch“-Phase hinaus ist. Seinen Verbündeten steht er loyal zur Seite.

**Obsession:** Die Straßen von Berlin für ihn und das Rudel zu einer sicheren Zuflucht zu machen (Urbanomantie)

**Furcht:** (Hilflosigkeit) Gefangen und eingesperrt zu sein

**Wut:** Leute, die Tiere misshandeln. Dieses Gesocks hat nicht das Recht zu existieren.

**Tugend:** Adepten unterstützen. Das sind die Einzigsten, mit denen man wirklich reden kann, und die Meisten sind echt nett.

**Körper:** 55 (Großer Hund) Sportlichkeit 20%, Sprung an die Kehle (Handgemenge) 55%, Groß und schwer zu bewegen 20%

**Schnelligkeit:** 45 (etwas unbeholfen) Ausweichen 27%, Initiative 40%, Schnell wie ein Windhund 40%

**Verstand:** 50 (Schlauer als der Durchschnittshund) Raubtiersinne (Wahrnehmung) 50%, Verbergen 15%, Okkultes Wissen 30%, Unerklärliches Wissen (Allgemeinbildung) 20%

**Seele:** 90 (schweremütiger Blick)

Auras schnüffeln 25%, Ausstrahlung 15%, Lügen 15%, Urbanomantie 70%, Wuff Wuff 25%

**Raubtiersinne:** Diese Fertigkeit gleicht mehr oder weniger der Fertigkeit „Wahrnehmung“ mit folgender Ausnahme: Oliver hat einen Malus von -15% auf visuelle und einen Bonus von +15% auf alle olfaktorischen Sinne.

**Auras schnüffeln:** Dies wirkt wie die Fertigkeit Aurasicht, allerdings nimmt Oliver die Aura als Geruch wahr, anstatt sie zu sehen. Oliver kann damit Leute mit starker Aura aufspüren, also zumindest alle Adepten, Avatare oder Thaumaturgen mit passenden Fertigkeiten von über 25%.

**Wuff Wuff:** Oliver kann – mittels einer Kombination aus Bellen und Körpersprache – immer noch normal mit anderen Hunden kommunizieren. Dies hat allerdings Einschränkungen. So kann er weder anderen Hunde das Sprechen beibringen, noch komplizierte Ideen mit ihnen austauschen, aber ein „Bewache diese Kiste bis der Mann, der nach Fisch riecht, kommt“ ist in Ordnung.

Gewalt: 2/0

Isolation: 0/2

Hilflosigkeit: 1/2

Übernatürliches: 3/1

Identität: 0/1

## Magie

Urbomantie funktioniert bei Oliver, aufgrund seiner besonderen Art, ein wenig anders als gewöhnlich. Einer der signifikantesten Unterschiede liegt in seinem Tabu. Oliver hat keine Probleme mit dem Berühren der Erde unter dem Berliner Asphalt. Keiner weiß so genau weshalb, aber die meisten glauben, es hat was damit zu tun, dass Tiere näher am Busen der Natur leben und so – bla bla bla ... schmierige Hippies. Falls er aber jemals seine Freiheit verliert – an die Leine gelegt, in einem Käfig eingesperrt, von einer Bärenfalle gefangen – so bricht das sein Tabu (und im letzteren Fall wahrscheinlich auch ein Bein).

Außerdem funktionieren einige der Sprüche auf eine andere Art und Weise. Zunächst werden seine Angriffszauber durch die Tiere der Stadt ausgeführt und nicht wie gewöhnlich durch seltsame Autounfälle oder herabfallende Gebäudeteile. Wenn er den Urbanomantenspruch Tiersicht ausführt, kann er neben Tieren auch Menschen als Träger nutzen, allerdings nur, wenn der Mensch dafür sein Einverständnis gibt. Der Spruch Lumpenkrieger gibt ihm keine Macht über die Obdachlosen in der Stadt, sondern über die wilden Hunde. Diese haben dann, je nach Größe und Rasse, Körper- und Schnelligkeitswert zwischen 30 und 50 und Verstandeswerte zwischen 10 und 30.

Ladungen sind etwas mühseliger zu bekommen. Schwache Ladungen sind ziemlich einfach – er muss nur für einige Stunden durch die Stadt laufen

– aber starke Ladungen sind für einen Hund in der Stadt ein Problem. Glücklicherweise hat Oliver herausgefunden, dass Menschen, die er mittels Tiersicht nutzt und die eine Tat vollbringen, die einer starken Ladung würdig sind, diese Ladung an ihn transferieren (außer diese Person ist ebenfalls eine Straßenratte, dann hat sie den Vorrang). Auch in Verbindung mit dem Zauber „Napoleon von Notting Hill“ bekommt er im Laufe von ein, zwei Monaten die eine oder andere starke Ladung. Trifft man in der Stadt auf ihn, so hat er für gewöhnlich 4 bis 5 schwache und eine starke Ladung.

#### **Besitztümer**

Oliver hat nicht viel bei sich. An seinem Halsband hängt, neben einem Namensschildchen, das ihn als REX ausweist, eine gültige Hundemarke, die die Hundefänger auf Abstand hält, und ein Glücksbringer, der noch drei seiner ehemals vier Ladungen enthält. Irgendwo in den Hinterhöfen Berlins ist sein Unterschlupf, zusammengesuchte Fundstücke aus den städtischen Mülltonnen, in denen er einiges an Futter, etwa hundert Euro in kleinen Scheinen und einige Bücher und Zeitschriften lagert.

#### **Verbündete**

Olivers Hauptverbündete sind die Mitglieder seines Rudels – ein loser Haufen, den er anführt. Die meisten sind streunende Hunde, die ihn als Alphantier akzeptiert haben, aber auch einige Obdachlose – darunter auch der ein oder andere Adept – arbeiten für ihn. Das Rudel ist nicht groß, es hat kaum Macht und es lässt Mak Attax perfekt organisiert erscheinen, aber es ist halt Familie.

Oliver hat allerdings auch einige Freunde, die was auf dem Kasten haben, die etwas weniger verzweifelt sind als der Rest und bei denen er vor allem noch einige Gefallen gut hat. Der von wenigen Gewissensbissen geplagte Doktor Von Hohenheim, ein Avatar des Heilers, ist mit ihm befreundet und hat Oliver nach einigen Kämpfen wieder zusammengeflickt (für dessen Ausgaben geht auch

das meiste von Olivers Geld drauf). Das naive Entropomantenzwillingspaar Alexa und Elli hängen sich manchmal ans Rudel, auf der Suche nach dem besonderen Kick, was nicht nur Oliver manchmal bedenklich stimmt. Und schließlich gibt es da noch den Urbanomantenkollegen Karl Mortiz, der dem Straßenkötter schon mehr als einmal geholfen hat, indem er die Berliner Hundeverordnung schwammig hält oder ihm, wenn mal wieder Not am Hund war, die eine oder andere starke Ladung überlässt.

Oliver hat sogar schon mal den Grafen de Saint-Germain getroffen, als der erste und letzte Mann auf Tour in Deutschland war und das hat ihn den letzten Nerv gekostet. Nicht, dass er irgendwas gegen den Grafen hätte, aber irgendwas an ihm brachte seine Nackenhaare dazu sich aufzustellen. Der Graf seinerseits fand die Idee eines sprechenden Hundes mehr als amüsant und schien Gefallen an Oliver zu finden. Glückspilz.

#### **Die Seelenfrage**

Nach den Unknown-Armies-Regeln haben Tiere keine Seele. Inwiefern dieses auf Oliver zutrifft ist Sache des Spielleiters. Hier nun einige Optionen über die Natur dieser hündischen Seele.

# Eine eigene Seele: Als Oliver mit dem Denken angefangen hat, hatte er auch eine Seele – das Eine geht wohl nicht ohne das Andere. Nach seinem Tod wartet das Jenseits auf ihn und er könnte der erste hündische Dämon der Welt sein (viel Spaß für die Suffnase, die ihn als erster beschwört). Falls er sich dazu entschließt, könnte er sogar der erste Avatar eines neuen Archetyps werden, der des Hundes.

# Eine geborgte Seele: Oliver hat eine Seele, aber es ist nicht seine eigene. Vielleicht ist er ein Dämon, der in einen Hund fahren wollte und dabei sein Gedächtnis verloren hat, oder vielleicht hat einer der Macher des Okkulten Untergrundes seine

Es gibt da einen **Obdachlosen**, der auf einer Bank in einer der vielen Großstädten herumlungert und vor sich hinbrabbelt.

**Tag für Tag** wieder holt er den gleichen Satz. Doch wenn man genauerinhört, erkennt man dass es sich doch nicht wirklich um den identischen Satz handelt.

Jeden Tag ändert er ein Wort. In seinem **Gebrabbel** findet sich kein Sinn, der Sinn liegt in dem Wort, das sich ändert.

Er will Dir etwas Wichtiges sagen. **Ein. Wort. Am. Tag.**

Seele an Oliver gebunden, die Quelle seines Geistes und seiner Kräfte. Oliver kann alles machen, was man mit einer Seele so machen kann, aber irgendwann könnte der Moment kommen, in dem der Körper die geborgte Seele abstößt, die sich in Nichts auflöst.

# Keine Seele: Wie jeder andere Hund hat Oliver keine Seele. Was immer ihm ein Bewusstsein gab, machte ihn nicht zu einer vollständigen Person. Wenn er stirbt, dann war's das – keine Rückkehr als Dämon, kein Jenseits, nichts. Genauso wenig kann Oliver ein Avatar werden oder gar in den unsichtbaren Rat aufsteigen. (Robert Vance)

## Diamond Dogs

*The Halloween Jack is a real cool cat  
And he lives on top of Manhattan chase  
The elevators broke, so he slides down a rope  
Onto the street below, oh Tarzie, go man go.*  
- David Bowie

Oliver wendet sich an die Charaktere, da seit einer Woche jede Nacht ein Hund aus seinem Rudel verschwindet. Insbesondere stört ihn dabei, dass er jeweils keine fünf Minuten vorher mit dem jeweiligen Köter geredet hatte und keinerlei Geruchsspuren an den einsam gelegenen Tatorten zurückgeblieben sind. Oliver geht von einem Gegenspieler aus dem okkulten Untergrund aus.

Des Rätsels Lösung ist zwar okkultur Natur, allerdings verschwinden die Hunde auf eine recht profane Weise. Ein aus Amerika stammender Nekromant, der sich Halloween Jack nennt, hat auf den Dächern Berlins seinen Unterschlupf gefunden. Er ist mit dem Fluch belegt worden, dass wann immer er ebene Erde berührt, sich die Toten in seiner Nähe erheben und ihn unter die Erde ziehen werden (ob er nur an einer seltsamen Nekromantenphobie leidet oder dies wirklich Realität werden kann, bleibt dem Spielleiter überlassen). Er hat aus einer Abschrift der „Schriftrolle des Abydos“ erfahren, dass er von jeglichem nekromatischen Fluch befreit werden kann, wenn er im Schein des Sirius das noch schlagende Herz eines „Canis Aureus“ verschlingt.

Seitdem sucht der biologisch wenig gebildete Jack verzweifelt nach einem magischen „goldenen Hund“, den er aus einem der oberen Stockwerke angeln kann. Er bedient sich dazu zweier Mittel: Um herauszufinden, wer ein geeignetes magisches Opfer ist, wirft er seine acht – aus menschlichen Knochen geschnitzten – Runensteine; zum Einfangen bedient er sich eines dreizehn Meter langen, aus dem Haar toter Frauen geflochtenen Seils mit Schlinge. Wenn Jack jemand sagen würde, dass ein „Canis Aureus“ ein „Goldschakal“ und kein mystischer goldener Hund ist, könnte sich Jack viel Arbeit ersparen. Ein

einfacher Klick im Internet würde ausreichen, um es herauszufinden, doch auf die Idee ist Jack bisher nicht gekommen. Halbwissen ist im Okkulten Untergrund noch gefährlicher als sonst auf der Welt.

Bislang ist Oliver seinem Schicksal immer nur knapp entgangen, da die Runensteine - sie weisen auf den einzigen magischen Hund Berlins - seinen Aufenthaltsort zwar immer wieder präzise vorhergesagt hatten, Jack jedoch immer einige Minuten zu spät ankam und sich dann das falsche Hundchen angelte. Es ist somit nur noch eine Frage der Zeit, bis der nekromantische Hundefänger, der sich seither nur von Brot, Hundefleisch und Regenwasser ernährt hat, ein letztes Mal seinen Fang einfährt. (Kaid Ramdani)

## Halloween Jack

Obsession: Wahre Nekromantie erlernen, abseits von Totenschändungen und miternächtlichen Friedhofsbesuchen

Wut: Für einen Goth oder Horrorfilmfan gehalten zu werden

Furcht: Von den lebenden Toten in ein dunkles Grab gerissen werden (Übernatürliches)

Tugend: Asketisch. Jack lebt enthaltsam und auf sein Ziel gerichtet

**Körper**: 40 (feingliedrig) Sportlichkeit 30%, Fassadenklettern 40%

**Schnelligkeit**: 80 (spinnengleich) Ausweichen 25%, Opfer mit einer Schlinge fangen 70%, Initiative 35%, Schusswaffen 15%

**Verstand**: 70 (Blitzen in den Augen) Allgemeinbildung 35%, Nekromantische Rituale 60%, Tote Sprachen 10%, Verbergen 15%, Wahrnehmung 15%

**Seele**: 80 (düsterer Blick) Ausstrahlung 25%, Lügen 30%, Runensteine werfen 55%

**Nekromantische Rituale**: entspricht „Okkultes Geheimwissen“

**Tote Sprachen**: Jack hat genug „nekromatische“ Literatur gewälzt, dass er rudimentäres Wissen über Latein, Altgriechisch, Gothisch, Koptisch und Sumerisch hat

**Runensteine werfen**: Jack hat Gespür dafür entwickelt, Antworten auf einfache Fragen aus den Runen zu lesen. Dies ist eine Vorahnung (GRW S.7).

Gewalt: 3/1

Übernatürliches: 4/4

Hilflosigkeit: 2/0

Isolation: 2/0

Identität: 2/0

## ■ Tipps für das cineastische Rollenspiel

Es gibt zwei Extreme, wie man im Rollenspiel mit „Realismus“ umgehen kann. Manch ein Spielleiter versucht seinen Spielen einen besonderen Anstrich von Realität zu geben. Der andere Weg führt weg vom Realismus hin zu Hollywood-Filmen, deren Gesetze uns häufig so viel vertrauter sind, als die wirkliche Welt – zumindest wenn wir Geschichten erzählen. Dieser Artikel erklärt manche der Möglichkeiten, die man als Spielleiter hat, um aus seinem Rollenspiel stimmungsmäßig einen Film werden zu lassen.

### Titelmusik

Wir kennen es alle: Man hat sich (mehr oder minder) pünktlich zum Spielen getroffen, alles redet noch durcheinander und der Spielleiter liest noch ein letztes Mal seine hastig niedergekritzelteten Unterlagen durch. Dann ein Räuspern und vorsichtiges Nachfragen: „O.K., wollen wir dann mal anfangen?“ Die Gespräche verstummen nach und nach.

Warum nicht mit einer Titelmusik anfangen? Ein bombastischer Anfang wie das Thema von „Star Wars“ wird die Aufmerksamkeit sofort auf das Spiel richten. Die Zeit, in der die Musik läuft, gibt allen die Gelegenheit, Charakterblätter, Handouts und Würfel vorzubereiten, sich gegenseitig erwartungsvoll anzublicken und gemeinsam in die Welt des Szenarios einzusteigen. Quasi der Startschuss ins Spiel.

### Teaser

Der Teaser oder Anreißer ist eine kurze Szene, die Neugierde wecken soll und flotten Einstieg ins Spiel bietet. Dass dabei die später zu erzählende Geschichte nicht unbedingt vorhergenommen werden muss, zeigen einige Teaser aus der James-Bond-Reihe. Vielmehr geht es darum, das „Feeling“ des Spiels aufzuzeigen. Bei Action-lastigen Spielen kann man so aber auch in einer kurzen Kampfszene noch mal ein paar Regeln Revue passieren lassen, sodass bei späteren „wichtigen“ Momenten keine Zeit mit Regelfragen verloren geht.

Alternativ kann der Teaser auch ohne die Charaktere stattfinden und nur vom Spielleiter vorgetragen werden. So können Teile der Vorgeschichte den Spielern stimmungsvoll präsentiert werden, wobei die Spieler diese Informationen nicht nutzen dürfen. Jede Akte-X Folge beginnt auf eine solche Weise.

Ein besonderes Schmankerl wäre ein so genanntes „Foreshadowing“, in dem der Spielleiter der Gruppe eine dramatische Szene in der Zukunft vor Augen

führt und den Teaser mit den Worten beendet: „Doch wie konntet es dazu kommen?“

### Kulisse und Kamerafahrten

Bei einem cineastischen Ansatz sollte man sich als Spieler besondere Mühe bei der Beschreibung der Umgebung machen. Die Orte, an denen das Szenario stattfindet, sollen beeindrucken und in der Erinnerung der Spieler haften bleiben.

Der Spielleiter sollte eine Vorstellung haben, wie es an diesen Orten aussieht. Wie ist das Licht: warm, neonleuchtend kalt, flackernder Kerzenschein, sengende Mittagssonne? Ist eine Farbe vorherrschend? Gibt es Details, die die Stimmung unterstützen – umherhuschende Kakerlaken, schwere Samtvorhänge, Designermöbel aus poliertem Stahl?

Bei den Umgebungsbeschreibungen kann man ein Kinofeeling durch eine cineastische Wortwahl erschaffen. Begriffe wie Totale, Kameraschwenk, Nahaufnahme, Zeitlupe und Zoomen sind inzwischen in den normalen Sprachgebrauch übergegangen. So wird aus: „Ihr seid mit eurem Auto durch die Wüste von Nevada zu dem Ort ‚Dry Gulch‘ unterwegs“ folgendes:

„Man sieht in einer Totalen die Wüste von Nevada, eine langgestreckte Straße. Plötzlich die Nahaufnahme eines Skorpions, der sich auf der Straße sonnt. Man bemerkt, dass die Erde anfängt zu beben. Man hört das Motorengeräusch eines ankommenden roten Maseratis. Die Kamera schneidet frontal auf das Innere eines Wagens mit drei Männern. Schnitt zurück auf den Skorpion, der den Stachel anhebt und sich rückwärts zurückzieht. In dem Moment rast mit ohrenbetäubenden Krachen der Wagen vorbei und verfehlt den Skorpion nur um wenige Zentimeter. Schnitt zurück auf die Rückseite des Wagens, der sich schnell entfernt und an einem Ortsschild mit dem Namen „Dry Gulch“ vorbei fährt.“

### Kostüme und Maske

Natürlich sind die Charaktere die Hauptdarsteller des Films, also müssen sie im cinematischen Ansatz auch optisch hervorstechen.

Die Spieler sollten eine Vorstellung haben, wie ihre Charaktere aussehen. Manchmal hilft es, sich zu überlegen, welcher bekannte Schauspieler seine Rolle in einem solchen Film spielen könnte („Frank sieht aus wie der junge Robert DeNiro aus „Taxidriver“, aber mit langen blonden Haaren“). Kleidung und körperliche Merkmale spiegeln häufig die Persönlichkeit einer Figur wider, also sollte sich jeder Spieler auch dazu etwas überlegen und es mit regelmäßigem Abstand in seine Beschreibungen einfließen lassen („Frank versucht sein Gegenüber einzuschätzen, dabei blicken ihn



seine kalten Augen abschätzig an, während er aus seinem schwarzem Seidenhemd ein Kaugummi nimmt, aufreißt und sich lässig in den Mund schiebt“). In gleichem Maße stimmt das natürlich auch für die NSCs. Ben, der Besitzer des Gasthofs, bleibt den Spielern bestimmt in Erinnerung, wenn beschrieben wird als „Steve Buscemi in einer dunklen Lederkluft mit einer Klappe über dem linken Auge“.

Die Kostümierung geht auch in die Ausrüstung über. Es ist nicht nötig, dass der Spieler eine ausgearbeitete Ausrüstungsliste mit sich führt. Er hat alles, was zu seiner Rolle passt einfach dabei. Andererseits hat der Spielleiter auch die filmische Möglichkeit in passenden Momenten auf fehlende Ausrüstung hinzuweisen. („Ein Griff in deine Taschen sagt dir, dass Du nur noch ein Magazin für deine .45er übrig hast.“). Das erfordert natürlich eine vorherige Absprache und Vertrauen zwischen Spieler und Spielleiter.

Notfalls kann man bei widersprüchlichen Meinungen eine solche Entscheidung auch durch einen Würfelwurf (z.B. auf das Attribut Seele o.ä.) treffen. Es kommt dem Tempo einer Geschichte aber merklich zugute, wenn man nicht dauernd buchhalterisch tätig sein muss.

### Soundtrack

Neben einer eingängigen Titelmusik, sollte im Vorhinein ein Soundtrack zusammengestellt werden, aufgeteilt in ruhige, spannungsgeladene und actionreiche Hintergrundmusik. Dabei sollten möglichst lange Sequenzen, die man immer wieder einsetzen kann, ohne dass sie langweilig werden, bevorzugt werden. Zu ausgewählten Orten/Szenen können spezielle Stücke ausgesucht werden. Man sollte allerdings während des Spiels möglichst wenig an der Musik schrauben, da jeder Wechsel auch eine Unterbrechung der Geschichte bedeutet. Weiterhin ist zu empfehlen, relativ unbekannte Soundtracks zu nutzen, da die Spieler davon zu sehr abgelenkt werden („Woher kenn ich das bloß?“) oder im schlimmsten Fall beginnen, sich über den Film zu unterhalten.

### Tempo und Timing

In einem Film darf niemals Langeweile aufkommen, also auch nicht im cinematischen Spiel. Dabei muss man nicht unbedingt immer Raymond Chandler

folgen, der einst den Rat gab, „Im Zweifel lässt man zwei Typen mit Waffen durch die Tür kommen.“

Aber wenn sich die Spielrunde in Diskussionen über das weitere Vorgehen verstrickt und der Spielleiter merkt, dass es nicht vorangeht, kann er entweder die Geschichte voranschreiten lassen („Während ihr noch über das weitere Vorgehen diskutiert, hört ihr plötzlich ein Klopfen an der Tür.“) oder er wendet eine Filmtechnik an, den Schnitt. Dabei kann man eine beliebige Zeit vergehen lassen und die Spieler direkt an den Ort des Geschehens versetzen. Interessant wird es besonders dann, wenn man die Charaktere weiter hinten in der Geschichte ansetzen lässt, als sie es erwarten. Wenn die Spieler beispielsweise einen Banküberfall planen, fährt der Spielleiter am Ende der Planungsphase fort:

„O.k. damit ist klar, wie es läuft. Ihr rafft noch in der Nacht eure Sachen zusammen. Ihr trefft euch zum vorgesehen Zeitpunkt, knapp nachdem der Bankdirektor die Eingangstür aufschließt. Alles geht nach Plan, alle stehen an ihren Plätzen als Frank seine versilberte .45 zieht und auf die Kassiererin zielt.“

Einen Schritt weiter geht ein Spielleiter, der folgenden Schnitt macht:

„O.k. damit ist klar, wie es läuft. Als ihr 14 Stunden später das halbe Dutzend Bankkunden und die beiden Kassiererinnen als Geiseln um euch versammelt habt und Frank die Leiche des Bankdirektors mit einer heruntergerissenen Gardine bedeckt hat, klingelt das Telefon im Kassenraum. Die vor dem Gebäude zusammengerufenen Polizisten scheinen mit euch Kontakt aufnehmen zu wollen.“

Beide Ansätze sind deutlich dynamischer als das exakte Ausspielen des Plans, den man vorher schon mehrmals ausführlichst diskutiert hat. Allerdings könnten Spieler das Gefühl haben, Ihnen wird das Heft aus der Hand genommen.

Ich bevorzuge die Schnitttechnik besonders, die Charaktere größere Strecken überwinden müssen. Wenn man nicht gerade ein Reiseabenteuer anstrebt, kann man sich mit einem einfachen „der Flug nach Seattle verläuft ereignislos, eure Taxi

fährt bei Nieselregen die Auffahrt zum Hotel hoch“ uninteressante Beschreibungen von Flughäfen, Flügen und Mitpassagieren sparen.

### Showdown

Ein Szenario hat im Allgemeinen viele Höhepunkte, aber ein cineastisches Spiel sollte den „einen“ Höhepunkt, den „Showdown“ haben. Er kommt zeitlich natürlich kurz vor dem Ende des Szenarios und muss nicht der klassische „Endkampf“ sein. Es ist der Moment, bei dem es um etwas geht: Das Leben der Charakter oder eines nahen Angehörigen, die Zukunft der Menschheit, halt ein Wendepunkt im Leben des Charakters.

Ihr erinnert euch: „DU BIST SCHULD!“

Der Ort, an dem der Showdown stattfindet, sollte im Gedächtnis bleiben und im Voraus eindringlich geschildert werden. Die Musik ist dramatisch, schnelle Rhythmen und Herztönen. Der Druck, der auf den Charakteren liegt, sollte auf die Spieler übergehen. Keine Zeit mehr für strategisches Planen oder Regeldiskussionen. Auf ein kurzes „Was macht ihr?“, sollten die Spieler fast in Echtzeit reagieren. Beschreibungen beschränken sich auf das Wesentliche, fokussieren auf die Hauptpersonen. Jeder Würfelwurf, der nun benötigt wird, ist ein entscheidender.

Und jetzt ist der Moment gekommen, an dem jedem Spieler klar sein sollte, dass sein Charakter nicht unbeschadet aus dem Showdown gehen wird. Wenn die Spieler richtig unter Druck stehen, macht der Spielleiter seine Aufgabe richtig.

### Epilog

Schlussendlich muss den Spielern noch die Gelegenheit gegeben werden, mit den Ergebnissen des Showdowns fertig zu werden. Zeitlich begrenzt werden die letzten losen Fäden verknüpft, NSCs werden verabschiedet, der Lohn des Auftrags eingesammelt. Gespiegelt am Teaser, kann dies auch der Spielleiter übernehmen, wenn, nachdem alle Spielercharaktere ihren Hut genommen haben, aus den Ruinen des verbrannten Hauses sich die Hand des Antagonisten aus den Trümmern reckt.

Schlussendlich dann die Abblende und die Buchstaben „Ende“, „THE END“ oder „FIN“ erscheinen auf der imaginären Kinoleinwand.

Oder man setzt ein Fragezeichen dahinter und kündigt so die unvermeidliche Fortsetzung an.

(Kaid Ramdani)



## ■ John Carpenters Lesebrille

Wir halten einen roten Plastikschnellhefter in der Hand. In ihm befinden sich neben einigen mit Computer erstellten Seiten ein paar karierte Schreibblockblätter, auf denen handschriftliche Notizen gemacht wurden. Außerdem befinden sich darin eine Dokumenthülle mit einem kleinen, metallenen Brillenetui, in dem eine Halbmond-Lesebrille mit dünnem Metallrahmen steckt. Das Deckblatt der kleinen Akte weist die Brille als die Lesebrille des Filmregisseurs John Carpenter aus.

Aus der Akte sind folgende Informationen zu entnehmen: Als Carpenter den Film „Sie leben!“ („They Live“ von 1988) drehte, besaß er die Brille zwar noch nicht, aber sie scheint mit dem Film in Zusammenhang zu stehen. Der Streifen erzählt vom arbeitslosen Ölarbeiter Nada, der eine Sonnenbrille findet, durch die er die Welt anders sieht als andere Menschen. Werbeplakate, die ohne die Brille völlig normal wirken, verbreiten Befehle wie „Gehorche!“ oder „Konsumiere!“ und einige Menschen werden durch ihre Glubschaugen und maskenhaften Fratzen als Außerirdische enttarnt. Nada deckt mithilfe der Brille eine Verschwörung von Aliens auf, die die Gesellschaft unterwandert hat.

Wie John Carpenters Lesebrille mit magischer Energie aufgeladen wurde, ist der Akte nicht zu entnehmen, aber wie Nadas Sonnenbrille enttarnt auch sie unsichtbare Dinge. Mit ihrer Hilfe kann man Geister sehen, magische Barrieren erkennen und ausmachen, ob Dinge oder Menschen von Magie beeinflusst werden. Da es sich aber um eine Lesebrille handelt, liefert sie ab einer Entfernung von ein oder zwei Metern nur noch unscharfe Bilder. Auch die Form der Brille macht es nicht einfach ständig durch sie hindurchzusehen, denn sie ist schmal und sitzt normalerweise weit unten auf der Nase.

Nachdem wir die kurze Akte gelesen haben, legen wir den Hefter zurück in das staubige Metallregal in Shane Pitowskis Keller und verlassen sein Haus.

### Jüngste Geschichte der Brille

Woher Errol Petersen die Brille hat, könnte er selbst nicht sagen. Sie lag in einer missachteten Schublade seines Schreibtisches an dem Tag, an dem seine normale Lesebrille kaputtging. Er probierte sie und konnte mit ihr lediglich die letzte Mahnung von der Stromgesellschaft lesen.



Eine Woche später ging Petersen auf der Straße zur Arbeit als Verkäufer bei einem kleinen Elektro Einzelhändler und versuchte dabei die kleine Schrift einer Fernseher-Werbeanzeige in seiner Morgenzeitung zu erkennen. Er kramte die Lesebrille hervor und setzte sie, noch immer langsam gehend, auf die Nase. Eine schnelle Bewegung am Rande seines Gesichtsfeldes ließ seinen Kopf herumzucken. Aus Reflex warf er den Kopf in den Nacken, um durch die Brille zu sehen, was da auf der Straße geschah, und sah - völlig unscharf - wie eine Gestalt von einem Auto erfasst und davongeschleudert wurde. Petersen hörte kein Geräusch. Als er die Brille abnahm, war das Auto verschwunden. Er setzte sie wieder auf und sah es wieder, wie es mitten auf der Straße stand. Der Fahrer war ausgestiegen und obwohl Petersen ihn nur als verschwommene Gestalt wahrnahm, war er sich sicher, dass ihn der Fahrer fixierte und sich den Finger wie für einen Schnitt quer über die Kehle zog. Zwei Abende später fand Petersen seine Katze mit eingeschlagenem Schädel auf dem Teppich liegen.

Petersen erfasste schnell, was es mit der Brille auf sich hatte. Seine Frau war vor zwei Jahren gestorben und die Brille gab ihm nun vielleicht die Möglichkeit, noch einmal mit ihr zu sprechen. Er ging in ihre Krebsklinik, untersuchte das Sterbezimmer und brach sogar nachts in die Pathologie ein. Doch nirgends war der Geist seiner Frau. Dafür begegnet ihm immer wieder der Fahrer des Geisterautos. Er sieht die Gestalt immer in seiner Nähe, wie sie still dasteht und ihn beobachtet.



### Ein Geist mit Auto

Der geisterhafte Autofahrer klammert sich an die Existenz im Diesseits. Er hat Angst vor dem, was im Jenseits auf ihn wartet. Würde er noch sprechen, könnte er viele Geschichten von irgendwelchen Lichtern erzählen, die ihn zu sich locken wollten, aber er ist schließlich nicht blöd. Geister, Seele, vielleicht ein Paradies? Das ist was für leichtgläubige Vollidioten, die sich von Glitzerkram und einem freundlichen Lächeln hinter Licht führen lassen. So naiv ist er nicht!

Er starb bei einem Autounfall. Er ging über eine grüne Ampel und wurde von einem Sportwagen erfasst, der ihm jeden Knochen im Leib zerschmetterte und ihn für fünf Monate in ein Krankenhaus beförderte, wo er schließlich an einer Lungenentzündung starb. Fünf Monate Schmerzen und Streckverbände. Fünf Monate, in denen die Ärzte

ihn immer wieder aufschnitten. Sein Hass auf jeden, der jemals ein Auto gefahren hat, wuchs Tag für Tag.

Der Autofahrer hat mit seinem puren Willen ein Geisterauto erschaffen, mit dem er andere Geister überfährt, verletzt und quält. Jetzt hat er entdeckt, dass es Menschen gibt, die ihn sehen können. Er folgte Petersen zur Arbeit und von dort nach Hause, wo er entdeckte, dass er auf die Welt der Lebenden Einfluss nehmen kann. Die Katze war sein erster Erfolg.

Mak Attax wurde vor einigen Wochen auf den Autofahrer aufmerksam. Ein amoklaufender Geist: Was für eine unglaubliche Möglichkeit Chaos zu säen!

### Die Charaktere

Die Charaktere können auf verschiedene Weise in die Geschichte verwickelt werden.

# Einer der Charaktere wohnt an der Straße an der Petersen den Autounfall gesehen hat. Vielleicht beobachtet er zufällig wie der Elektrogeräteverkäufer ungläubig auf die Straße starrt und immer wieder seine Lesebrille auf- und wieder absetzt. In dieser Nacht erscheint dem Charakter ein Geist. Es ist das „Unfallopfer“ vom Autofahrer, das ihm mit flehender Mine in den beschlagenen Badezimmerspiegel die Adresse von Errol Petersen schreibt. Was will der Geist? Und warum hat er ein Interesse daran, dass sich jemand um Errol oder den Autofahrer kümmert? Will auch er Rache?

# Einer oder mehrere der Charaktere haben Kontakte zum Krankenhaus. Vielleicht liegt ein Verwandter dort oder ein kleiner Zirkel von Krankenschwestern und Pflegern sammelt dort Informationen über magische Krankheiten. Über diesen Weg erfahren die Charaktere von einem Mann, der in ein Krankenzimmer stürmte und mit einer Lesebrille auf der Nase Schränke durchsuchte, die Patienten aus den Betten scheuchte und sogar auf den Knien herumrutschte, um auch in die letzte Ecke zu blicken. Später wurde in die Pathologie eingebrochen und ein Zeuge beschrieb einen Mann, der dem Brillenträger bis aufs Haar glich. Es war klar, dass der Mann seine tote Frau suchte. Hat er Zugang zur Geisterwelt?

# Falls die Charaktere entweder Errol Petersen selbst kennen oder bekannt dafür sind, übernatürliche Probleme zu lösen, könnte sich Petersen zu guter letzt auch persönlich an sie wenden. Er wird von einem sadistischen Geist verfolgt und irgendjemand beobachtet ihn - jemand anderes als der Geist (es sind entweder Mitglieder von Mak Attax oder das Unfallopfer).

(Andreas Melhorn)

## ■ Gangstas Royale

*„It's enemy turf that I'm on  
So I'ma play it how it go  
Cock the hollow points  
And tote my black calico“  
-Enemy Turf, Lil Wayne*

Die verarmten Viertel von Los Angeles heißen Compton, Long Beach oder Inglewood. Ihre Bewohner sind zum allergrößten Teil Schwarze. MTV-Rapper wie 50Cent verkünden mantrahaft immer wieder, wie real und von der Straße sie sind, und so hängen Tausende von diesen Jugendlichen, ohne Geld und ohne Aussichten, in den Ghettos herum, erleuchtet durch den neuen amerikanischen Traum vom Erfolg durch Gangsta-Rap, der Stimme aus den Ghettos von New York oder Los Angeles, die den Realitäten eines Landes geschuldet sind, das weitgehend auf soziale Sicherungssysteme verzichtet. Diese Mischung aus fanatischem Glauben und frenetischer Gewalt zieht Wesen aus dem okkulten Untergrund an wie die aufgedunsene Leiche eines Crackdealers die Fliegen.

Dies ist die Geschichte von Arthur Washington und seiner Gang, den "Gangstas Royale,,: Arthurs Vater wurde als Drogendealer ermordet, seine Mutter starb an einer Überdosis. Dem 18-jährigen Arthur schien ein ähnliches Schicksal vorbestimmt zu sein, bis eines Tages ein ganz besonderer Mann in sein Leben trat. Merle Earl war ein bislang unbekannter Faktor in den illustren Gangsterkreisen Los Angeles gewesen. Man munkelte, dass er Russe war und so schnell wie er auf der Bildfläche erschienen war, so schnell war er auch wieder verschwunden. Doch in dem einen heißen Sommer schaffte er es, einiges Chaos in der Führungsstruktur der LA Verbrechersyndikate zu bringen.

In diesem Sommer wurde Chris "Sugercube, Carson gemeinsam mit zwei korrupten Polizisten von mehreren Schüssen aus einer Halbautomatik niedergemäht. Die Tatwaffe wurde wochenlang vergeblich gesucht und niemand ahnte, dass sie sich in den Händen eines kleinen Gangstas mit Ambitionen befand. Arthur war gerade im Begriff Merle Earls silberne Chevrolet Corvette Z06 aufzubrechen, als er sich plötzlich in einer dunklen Gasse, von einer kräftigen Hand an die Wand gepresst und den Lauf einer Waffe an seiner Stirn wiederfand. Er sah in zwei kalte Augen, und hörte die zischelnden Worte "Avalon, Herrentoilette, Spülkasten, nimm das Ding an Dich und lass es nie wieder los. Das ist die Chance deines Lebens, Junge! Und jetzt: Lauf!,,

Arthur rannte und kam erst im Hinterhof der Avalon Sports Bar, einem Fanclub der LA Lakers, wieder zu Atem. Er schlich sich durch die Hintertür in die

Herrentoilette, öffnete vorsichtig den Spülkasten und griff in das kalte Wasser. Seine Hände ertasteten einen sorgfältig in Plastikfolie verpackten Gegenstand, den er unter seine Jacke stopfte und erst in seinem Unterschlupf, einer ausgebrannten Videospiehhalle, in Augenschein nahm. Es war eine mattschwarze Calico M100P mit einem silbereingelegten X auf dem Griff. Arthur erkannte die Kraft, die von dieser Waffe ausging und er wusste, dass er den Weg der Macht einschlagen würde.

Er scharte zunächst eine Handvoll Leute aus seinem Turf, denen er vertraute, um sich und verkündete, dass sie ab sofort unter dem Namen "Gangstas Royale,, die Straßen beherrschen würden. Diese Getreuen blickten in seine Augen und wussten, er meinte es ernst. Dann sahen sie, wie er innerhalb einer halben Stunde die Anführer zweier benachbarter Gangs exekutierte und spürten, dass auch sie Teil dieser Macht wurden. Seither wuchs die Gang auf etwa zwei Dutzend Mitglieder. Ihr ständiges Hauptquartier ist die inzwischen hergerichtete Videospiehhalle, der Gameslot Arcade, wo sich der innerste Kreis um einen funktionstüchtigen Galaxian Deluxe Videotisch versammelt, um die Befehle Arthurs entgegenzunehmen.

### Die Gangstas Royale und der okkulte Untergrund

Wie bei Vielem im Okkulten Untergrund hat der Graf von St. Germain seine flinken Finger im Spiel. Es geht um ein Experiment, dass der Graf seit geraumer Zeit verfolgt. Was passiert, wenn man eine Gruppe verschiedener Avatare auf engsten Raum zusammenbringt? Werden sie sich zerfleischen oder sind sie zusammen mehr als die Summe der einzelnen Teile?

Der Versuch startete im Jahr 500, als ein keltischer Krieger den Weg des wahren Königs beschritt und ihm eine Handvoll Gottläufer zur Seite gestellt wurde. Die legendäre Tafelrunde war geboren und der Graf, der sich damals Myrddin nannte, konnte zunächst ein gegenseitiges Befruchten der involvierten Avatare konstatieren, doch irgendwann wurde die kritische Masse erreicht und nur zwei der Versuchsobjekte konnten in den Unsichtbaren Rat aufsteigen.

Im sechzehnten Jahrhundert wurden John Dee und Königin Elisabeth I. Kopf eines neuen Versuches seitens des ersten und letzten Mannes. Doch die Königin konnte sich nicht entscheiden, ob sie den Pfad des wahren Königs oder den der jungfräulichen Königin einschlagen sollte und so verlief dieses Experiment im Sande.

Nun setzt der Graf auf die aufstrebenden Afroamerikaner und stellt erneut fest, wie leicht

sich Geschichte wiederholen kann. Wieder bleibt er die Person im Hintergrund, um als Merle Earl die Gangstas Royales im Auge zu behalten und ihnen den einen oder anderen Auftrag zu geben. Er tritt dabei nie persönlich auf, sondern erscheint in geeigneten Momenten auf dem Bildschirm des Galaxian Videotisches, den die willigen Gangmitglieder nun fast kultisch verehren. Es kann nicht mehr lange dauern, bis auch andere Gruppen des okkulten Untergrundes auf die Gangstas aufmerksam werden.

### **Die Gangstas Royale als Mittel im Spiel**

Als okkultes Start-up Unternehmen gibt es einige Ansätze, die Spieler einzubinden. Als Avatare, bewusst oder nicht, könnten sie direkt von Mr. Earl an die Gruppe herangeführt werden, um sie zu ergänzen oder herauszufordern. Insbesondere Avatare des Kriegers könnten - auf Queste geschickt - um die Vorherrschaft in der Gruppe kämpfen. Sowohl Adepten als auch Normalos können mannigfaltige Gründe haben, mit der Gang in Kontakt zu treten. Vielleicht sind die Charaktere ja Polizisten (oder Mitglieder der Neuen Inquisition), die die Gang unter Beobachtung haben, oder Gangster, die den aufstrebenden Kriminellen möglichst brutal in den Arsch treten sollen. Möglicherweise hat Mr. Earl auch ein Artefakt im Gameslot Arcade zwischengelagert, wo die Charaktere es abholen oder stehlen wollen.

Immer wieder sollten die Gangstas als anachronistische Gruppe dargestellt werden, die irgendwo zwischen Gangbrutalität, Rittertum und Hiphop ihren Platz suchen.

## **Thug Life - Szenarien**

### **1. Der schwarze Ritter**

Ein Mann auf einem Motorrad streift durch den Turf der Gangstas. Sein Helm und seine Ledermontur lassen nicht erkennen, um wen es sich handelt. Manchmal durchstreift er ein Gelände oder beobachtet aus einiger Entfernung die Videospiehhalle. Meist wartet er einfach nur auf einen Herausforderer. Alles was man über ihn weiß, ist seine Vortrefflichkeit im Kampf, sein Wagemut und dass er gewaltig viel einstecken kann. Es kursieren Gerüchte: Seine Aura lässt Menschen und Tiere erschauern, Kugeln prallen einfach an ihm ab; wer sein Gesicht sieht, muss vor Schrecken sterben. Doch was ist er wirklich? Eine von einem Dämonen besessene Rüstung, ein Psychokiller mit einem Mittelalterfetisch, einer der vier Reiter der Apokalypse? Der Prez sucht Leute, die ihm Informationen über den Typen bringen.

### **2. Das Questentier**

Long Beach beherbergt eine seltsame Kreatur, die anscheinend lebt, um gejagt, nicht um gefangen zu

werden. Es beherrscht perfekt die Kunst des Verbergens und treibt die Gangsta Royales mit seinen Schreien fast in den Wahnsinn. Befindet sich unter den Charakteren ein Jäger, der das fangen kann, was niemand sieht? Handelt es sich um ...

- ein mächtiges übernatürliches Phänomen, das X-Calico ausgelöst hat,
- den magischen Angriff eines verfeindeten Kultes,
- ein Wesen, das von den vereinten Kräften der Gottläufer angezogen wird,
- den Archetyp des Folterknechts oder des Sadisten,

...oder will der Graf seine Schützlinge mit einem okkulten MacGuffin testen?

### **3. The Green Glas Grail**

(aus dem Szenarienband "Weep" von Atlas Games)

Die Gralssuche in einer Stadt mit sechs Arten von Problemen, wobei für jedes bereits eine Kugel als Lösung bereit steht. Das klingt doch verdammt nach Los Angeles.

## **Spielleitercharaktere**

### **Arthur "Prez" Washington (Der wahre König)**

Alter: 19



Das Leben im Armenviertel von Long Beach ist hart. Gewalt und Drogen brachten Arthurs Eltern um, bevor er acht war. Die Gangs versprachen Schutz. Das erste Mal verhaftet wurde er kurz nach Beendigung der Grundschule. Sie erwischten ihn wie er Koks an einen Mitschüler verhökerte. Weitere Verhaftungen folgten, bis er schließlich im Jugendknast landete, nur um irgendwann wieder freigelassen zu werden und weiter mit seinen Kumpels auf der Straße herumzuhängen, weiter zu dealen und Autos zu klauen. Dann traf er Merle Earle und nun ist er der Prez, der kommende Herrscher der Straßen L.A.'s, der wahre König der Streetgangs.

Persönlichkeit: König Artus (Artussage)

Obsession: Er will den Traum von Macht und Reichtum Wirklichkeit werden lassen. Dies ist erst der Anfang eines Imperiums.

Wut: Niederlagen. Arthur kann es überhaupt nicht leiden, wenn er verliert. Wer sich dann auch noch über ihn lustig macht, sollte sich in acht nehmen.

Furcht: (Isolation) Knast. Er weiß, dass der Jugendknast ein Zuckerschlecken war gegenüber den Gefängnissen, in denen er als Volljähriger landet, wenn er wieder geschnappt wird.

Tugend: Verantwortungsvoll. Arthur weiß, dass er mit seinem Weg auch Verantwortung auf sich geladen hat. Er wird einen Getreuen niemals fallen lassen.

**Körper:** 50 (Muscle-Shirt) Sportlichkeit 30%, Fresse hauen bis es blutet 40%

**Schnelligkeit:** 60 (trainiert) Ausweichen 25%, Auto kurzschließen und wegfahren 40%, Initiative 50%, Schusswaffen 20%

**Verstand:** 70 (wache Augen) Allgemeinbildung 15%, Den besseren Stoff erkennen 40%, Gang Colors 50%, Verbergen 15%, Wahrnehmung 15%

**Seele:** 90 (Führungspersönlichkeit) Avatar (Der wahre König)\* 75%, Ausstrahlung 30%, Lügen 35%

**Den besseren Stoff erkennen:** Beurteilen der Qualität von Fehlerware aller Art, insbesondere von Drogen

**Gang Colors:** Er hat ein profundes Wissen über die Straßengangs des Viertels, insbesondere über die Macken der wichtigsten Mitglieder.

Gewalt: 7/2

Übernatürliches: 4/2

Hilflosigkeit: 1/0

Isolation: 1/0

Identität: 1/2

### **Lil'Sis alias Jennifer Grace (Die fliegende Frau)**

Alter: 18



Nach der Scheidung ihrer Eltern wuchs Jennifer in einem Kinderheim auf.

Kurze Zeit später gehörte sie schon zu einer der zahllosen Gangs Los Angeles'. Mit vierzehn kam sie wegen Raubs, tätlichen Angriffs mit einer tödlichen Waffe und

Drogenbesitzes in ein Bootcamp, in dem sie sechs Monate Qualen erlitt, aber immerhin den sechszehnjährigen Lance Hudson kennenlernte. Dieser brachte sie nach ihrer Freilassung zu Arthur und bald wurde sie Arthurs "Honey Dip", sprich Freundin. Allerdings ist das Leben als einzige Frau in einer männerdominierten Gang nicht leicht. Sie fühlt sich, trotz ihrer Liebe zu ihm, von Arthur mehr und mehr eingeengt. Bis jetzt ist sie auf ihrem Weg zum Gottläufer nicht weit gekommen, weil sie immer wieder ihr Tabu bricht und sich beherrschen lässt.

Persönlichkeit: Guinevere (Artussage)

Obsession: Anerkennung. Nur weil sie eine Frau ist, darf sie noch lange niemand herumschubsen. Sie weiß, dass Sie ein wichtiger Teil in der Gang ist. Bald sollen es alle wissen.

Wut: Als Gangmitglied nicht ernst genommen zu werden und nur als die Freundin des Boss zu gelten.

Furcht: (Gewalt) Vergewaltigung. Das Leben auf der Straße ist hart und Gewalt gegen Frauen ist hier stets auch sexuelle Gewalt.

Tugend: Treue. Viele Mädels sind Flittchen. Sie aber ist immer nur einem Typen treu.

**Körper:** 70 (Straßenschönheit) Sportlichkeit 35%, Handgemenge 15%, Sexappeal 50%

**Schnelligkeit:** 60 (unter Strom) Ausweichen 15%, Fahren 15%, Initiative 30%, Rope Skipping 25%, Verborgenes Messer 35%

**Verstand:** 60 (beobachtend) Allgemeinbildung 15%, Ghetto fabulous 50%, Verbergen 15%, Wahrnehmung 25%

**Seele:** 60 (brodelnd) Avatar (Die fliegende Frau) 23%, Ausstrahlung 15%, Lügen 30%, R'n'B singen\* 40%

**Ghetto fabulous:** Lil'Sis weiß genau, wie eine Gang auszusehen hat, um Eindruck zu schinden. Gelingt ihr ein Wurf auf diese Fertigkeit, so haben alle sozialen Fertigkeiten der Gang zu Außenstehenden einen Bonus von +20%.

**R'n'B singen:** Als Wahrzeichen des schwarzen Selbstbewusstseins hat die Rythm and Blues Musik eine aufmunternde Wirkung auf die Zuhörer. Sie sind konzentrierter auf ihr Tun und erhalten einen Bonus von +10% auf ihre nächste Tätigkeit.

Gewalt: 3/1

Übernatürliches: 2/1

Hilflosigkeit: 1/1

Isolation: 1/0

Identität: 3/3

## Lance Hudson (Der Krieger)

Alter: 18

Lance war zusammen mit Arthur auf der Schule – zumindest die drei Jahre lang, die sie an der Locke High School verbrachten, bevor sie nicht wiederkamen. Er hatte schon als Kind eine Faszination für Waffen aller Art. Nach einer Messerstecherei musste er sich zweifach wegen illegalen Waffenbesitzes und Körperverletzung vor Gericht verantworten. Als er der Richterin innerhalb eines Monats zum dritten Mal vorgeführt wurde, verurteilte sie den damals Fünfzehnjährigen zu einem Bootcamp. Dort lernte er Lil'Sis kennen und verliebte sich in das attraktive Mädchen. Doch als sie in Freiheit waren und er ihr "seine,, Gang vorstellen wollte, wurden sie und Arthur ein Paar. Lance war nie ein Typ für viele Worte und der Respekt, den er vor Arthur hat, hinderte ihn, dem Gangboss auf der Stelle ein Messer in die Eingeweide zu jagen. So schluckte er seine Wut herunter, begann jedoch seine Gegner brutaler niederzukämpfen als je zuvor. Seine Lippen tragen seither einen sadistischen Zug.



Persönlichkeit: Lancelot (Artussage)

Obsession: Die Gang muss geschützt bleiben. Alles muss sicher sein. Das ist seine Aufgabe.

Wut: Üble Nachrede. Wenn man sich unbegründet über ihn oder einen aus der Gang das Maul zerreit oder Lügen erzhlt, geht er an die Decke. Deshalb verfolgt er nie ein Rap Battle.

Furcht: (Hilflosigkeit) Betrogen zu werden. Lance hat nicht viel an moralischen Werten, an denen er sich orientieren kann. Wenn ihm dieser letzte Rest auch verloren geht, wird er Amok laufen.

Tugend: Freundschaft. Die Gang ist nicht nur ein sicherer Platz zum Überleben, nein, auch Arthur ist ein prima Kumpel. Echte Freundschaft gibt es für ihn nur unter Männern.

Körper: 70 (Straßenkötter) Breakdance mit Capoeira vermischt 60%, Messer stechen 60%

Schnelligkeit: 60 (Messerstecher) Arthur mit seinem Körper schützen\* 60%, Aufgetunete Wagen

fahren 25%, Ausweichen 35%, Beidhändig schieen 40%, Initiative 50%

Verstand: 30 (lässt lieber andere denken) Allgemeinbildung 15%, Im Hintergrund bleiben 30%, Wahrnehmung 30%

Seele: 60 (Gefolgsmann) Avatar (Der Krieger) 50%, Ausstrahlung 20%, Lügen 20%

Gewalt: 7/0

Übernatürliches: 3/1

Hilflosigkeit: 1/0

Isolation: 0/0

Identität: 3/3

## Pro-C alias Percy Valentine (Der Narr)

Alter: 17

Percy wurde schon in der Schule klagemacht, dass er eigentlich nichts wert ist – dass er gerade einmal etwas zählt, wenn er sich eine Uniform anzieht und in den Irak geht, um sich abknallen zu lassen. Aber seine Unsportlichkeit und die rasche Gewichtszunahme haben ihm diesen Weg verbaut, und Percy erkannte, dass das einzig schnelle an seinem Körper das Mundwerk war. Mit seinen zynischen Sprechraps brachte er die Lacher auf seine Seite. Eines Tages lief er von seiner Familie weg. Er verspürte den Zwang in die Straßen der Stadt abzutauchen. Dort begegnete er Arthur, den er mit einigen flotten Sprüchen zum Lachen brachte. Seitdem ist er einer seiner engsten Vertrauten, der oft als Parlamentär zu anderen Gangs geschickt wird.



Persönlichkeit: Parcival (Artussage)

Obsession: Berühmtheit. Hier ist es ja ganz nett, von wegen Straßenauthentizität und so, wirklich lockt ihn aber nur die Bühne, wo Tausende von Menschen an seinen Lippen hängen werden.

**Wut:** Hinterhältigkeit. Zuviel wurde schon hinter seinem breiten Rücken über ihn geflüstert. Wenn man ihm was sagen will, dann soll man es ihm ins Gesicht sagen. Linke Typen sind das Letzte für ihn.

**Furcht:** (Isolation) Einsamkeit. Auch wenn er seine Familie verlassen hat, so denkt er manchmal dran, was seine Mom jetzt wohl macht. Ob er wieder zurückkehren kann, wenn das mit der Gang nicht mehr klappt, oder ob er dann niemanden mehr hat?

**Tugend:** Percy muntert die Gang mit seinen flotten Sprüchen immer wieder auf. Auch wenn nicht andauernd alles glatt geht, zeigt er ihnen, dass man mit etwas Optimismus stets weiter kommt.

**Körper:** 60 (fett) Fettpolster 40%, Sportlichkeit 15%, Tritt in die Weichteile 35%

**Schnelligkeit:** 40 (behäbig) Ausweichen 15%, Fahren 35%, Initiative 30%,

**Verstand:** 45 (zu flinke Zunge) Allgemeinbildung 15%, Gang Colors 40%, Verbergen 15%, Wahrnehmung 20%

**Seele:** 85 (Bühnenpräsenz) Avatar (Der Narr) 55%, Ausstrahlung\* 60%, Lügen 25%, Rap Battle 70%

**Fettpolster:** Bei Nahkampfangriffen nimmt Percy pro Treffer 3 Punkte weniger Schaden hin.

Gewalt: 4/3

Übernatürliches: 3/2

Hilflosigkeit: 1/1

Isolation: 2/0

Identität: 0/0



### MC Dread alias Rodney Morris (Der Demagoge)

Alter: 16

Rodney ist der zwei Jahre jüngere Cousin von Arthur. Er begleitete seine Mutter, die Schwester von Arthurs verstorbener Mutter, zu Arthur in den Jugendknast. Arthur wurde schnell Rodneys Vorbild und bereits mit zwölf Jahren gab er auf geklauten Turntables die ersten Gangsta-Raps über Arthur zum Besten. Kurze Zeit später folgte er Arthur dann auf Schritt und Tritt. Bei den Gangstas Royale misst er sich als MC Dread gemeinsam mit Percy alias Pro-C in aggressiven Rap

Battles. Gemeinsam ergänzen sich Rodneys intelligent aufgebauten Schmähungen mit Percys humorvoll schneidenden Beleidigungen. Es wird nicht mehr lange dauern und Rodney wird seine Rolle des ewig jüngsten und manchmal belächelten Mitglieds satt haben und die Führungsrolle bei den Royals übernehmen wollen.

**Persönlichkeit:** Mordred (Artussage)

**Obsession:** Zur Gang zu gehören ist das Größte. Und als Cousin des Prez ist er wirklich ein Mitglied der Familie.

**Wut:** Erziehungsberechtigte oder die, die sich dafür halten. Jetzt gibt es niemand außer dem Prez, der ihm was zu sagen hat.

**Furcht:** (Gewalt) Blut. Es klingt in einer brutalen Welt wie den der Gangs vielleicht albern, aber Rodney kann kein Blut sehen. Ihm wird übel und er muss den Blick abwenden.

**Tugend:** Familienzusammenhalt. Arthur ist nicht nur das Gangoberhaupt, sondern auch Rodneys Cousin. Blut ist dicker als Wasser.

**Körper:** 50 (pubertierend) Sportlichkeit 15%, Handgemenge 25%, In den Rücken fallen 40%

**Schnelligkeit:** 60 (ungelenk) Cops und Schlägen aus dem Weg gehen 35%, Fahren 15%, Initiative 30%, Schusswaffen 25%, Turntables 30%

**Verstand:** 60 (sieht, was andere nicht sehen) Allgemeinbildung 15%, Pfadfinder 30%, Verbergen 15%, Wahrnehmung 45%,

**Seele:** 70 (weiß langsam, was er wirklich will) Avatar (Der Demagoge) 45%, Ausstrahlung 15%, Graffiti 20%, Lügen\* 35%

**In den Rücken fallen:** Wartet Rodney eine Kampfrunde ab, so hat er einen geeigneten Angriffspunkt bei seinem Gegner gefunden und kann bei gelungenem Wurf auf diese Fertigkeit das Erwürfelte beim nächsten Angriff als Bonus nutzen.

**Pfadfinder:** Seine Mutter hat ihn zu den Boy Scouts geschickt, damit er von der Straße wekommt. Dort hat er immerhin rudimentäres Wissen über erste Hilfe und Orientierung erhalten, die er jetzt in den Straßen nutzen kann.

Gewalt: 5/2

Übernatürliches: 3/2

Hilflosigkeit: 1/0

Isolation: 2/2

Identität: 2/2



## Royale'n'Tourage

Die restlichen Bandenmitglieder sind typische Ghettokidz, Jugendliche zwischen zwölf und achtzehn Jahren. Täglich erleben sie die Gewalt und Ungerechtigkeit – auf der Straße, in der Schule, im Umgang mit den staatlichen Autoritäten. Die Gangstas Royale bieten Sicherheit, Familie, Schutz. Und sie zeigen ihnen, wohin sie hingehören und was Respekt ist. Sie sind dem Prez fast hündisch ergeben und töten für ihn, ohne mit der Wimper zu zucken.

**Körper:** 50 (zäh) Sportlichkeit 35%, Straßenkampf 45%

**Schnelligkeit:** 50 (flink) Ausweichen 25%, Autos aufbrechen 35%, Initiative 25%, Schusswaffen 30%

**Verstand:** 30 (fantasielos) Allgemeinbildung 15%, Befehle exakt ausführen 25%, Verbergen 20%, Wahrnehmung 15%

**Seele:** 40 (rastlos) Ausstrahlung 15%, Graffiti 30%, Lügen 25%

Gewalt: 5/2

Übernatürliches: 3/1

Hilflosigkeit: 2/1

Isolation: 1/0

Identität: 1/0

## Der schwarze Ritter

### (Nemesis des Wahren Königs)

Er stellt den noch nicht vollständig erfüllten Machtanspruch des Königs dar, einen Teil des Königreichs, der unbezungen ist. Er spricht nicht viele Worte, manchmal deutet er nur, aber es ist immer klar, was er will.

In der heutigen Zeit haben sich die Symbole des Schwarzen Ritters seiner Umgebung angepasst. Anstelle seiner Lanze trägt er ein Präzisionsgewehr, obgleich er weiterhin mit einer Lanze und auch mit einem Schwert umgehen kann. Anstelle eines schwarzen Rappens sitzt der schwarze Ritter auf einer schwarzlackierten Harley. Seine Rüstung hat er mit einer schwarzen Lederkluft und einem mattschwarzen Motorradhelm getauscht.

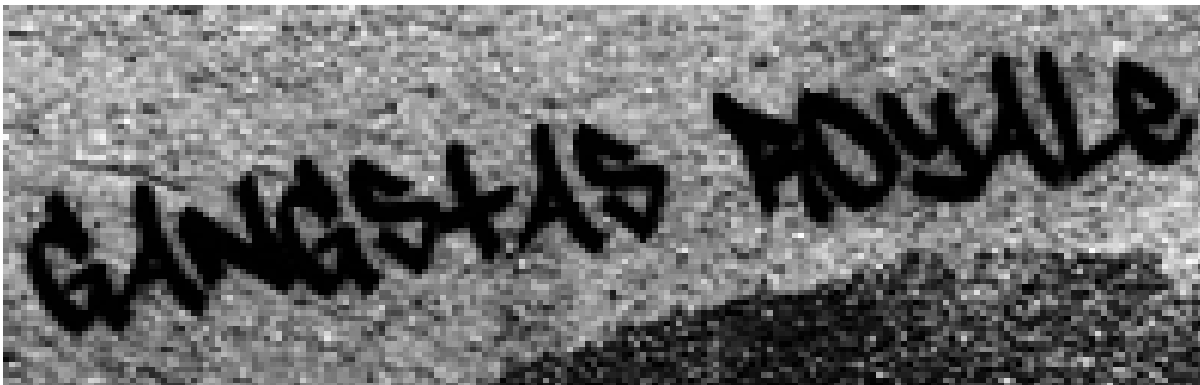
Körper: 120 (gestählt) Angriffe abprallen lassen 45%; Einen Kampf Mann gegen Mann mit jedweder Waffe gewinnen 60%, Sportlichkeit 45  
Schnelligkeit: 100 (blitzschnell) Ausweichen 35%;  
Motorrad fahren 50%; Schusswaffen 60%  
Verstand: 50 (zielgerichtet) Einschätzen 50%  
Seele: 0 (gesichtslos)

## Artefakt: X-Calico

Ein mächtiges Artefakt.

**Beschreibung:** Diese Version der Calico M100P ist eine mattschwarze .22LR Halbautomatik mit dem einzigartigen auf der Oberseite der Waffe angesetzten 100-Kugel-Magazin. Dieses Magazin ist fest auf der Waffe montiert, kann also nicht ausgewechselt werden. Das eingelegte X auf der rechten Seite des Griffs fühlt sich eiskalt an. Es wird behauptet, dass ein Schuss aus dieser Waffe immer tödlich ist, wenn der Schütze das Opfer nur gegen hasst.

**Effekt:** Dieses mächtige Artefakt wurde vom ersten und letzten Mann persönlich bei drei aufstrebenden Avataren des Kriegers in Auftrag gegeben, die sich nach getaner Arbeit gegenseitig töteten. Ihr Blut war Teil des Rituals, wie auch die Legierung aus Damaszener Stahl mit den Tränen eines spanischen Kriegers aus dem fünfzehnten Jahrhundert, die das Magazin an die Waffe bindet. Die Waffe liegt immer perfekt in der Hand und muss niemals nachgeladen werden. Die Kugeln sind bei der Obduktion eines Opfers niemals aufzufinden. Ist das Ziel ein hassenswertes Objekt für den Schützen, so wird die Waffe mit dessen Seelenwert abgefeuert, der maximale Schaden ist dabei ebenfalls gleich dem Seelenwert des Schützen. Fühlt der Träger keinen Hass auf sein Opfer, so wird seine normale Schusswaffenfertigkeit genutzt, wobei ein misslungener Wurf automatisch eine Ladehemmung nach sich zieht. Die Waffe hat dann einen Maximalschaden von 35. Der Träger der Waffe nimmt Schussverletzungen zudem immer nur wie Nahkampfschaden hin, wobei seine Wunden niemals bluten. Dies erfordert beim Träger einen Wurf auf Übernatürliches und Identität der Stufe 4.  
(Kaid Ramdani)





## Graffitimantie (Bildmagie)

### Mystisch-kunstvolle Sachbeschädigung

Es ist schwierig, die Geschichte der Graffitimantie in Worte zu fassen. Von Natur aus sind Verbreitung und Einfluss hintergründig, raffiniert und schwer auszumachen. Manche meinen, Graffitimantie hätte im Mittelalter ihre Anfänge genommen, wo die ersten öffentlichen Klos ihre Wände bekritzelt sahen. Andere sagen, schon Höhlenmenschen wären die grobschlächtigen Wegbereiter der heutigen Magieschule gewesen. Paranoiden Zeitgenossen zufolge erhob sie sich, wie alle Magieschulen auf Kunstbasis, aus einer uralten Fehde zwischen schattenhaften Eliten in England und Frankreich, die bis heute andauert. Am Wahrscheinlichsten nahm die moderne Schule der Graffitimantie ihren Ursprung, während der berühmten Gang-Kriege, parallel zur Entstehung des Hip-Hops. Graffitimantien sind auch bekannt als Tagger oder Sprühdosen.

### Angriffszauber der Graffitimantien

Graffitimantie hat keinen echten Angriffszauber, obwohl der Zauber "Schwarzer Fleck" (siehe unten) jemanden krank machen oder gar an ein Krankenhausbett fesseln kann.

### Fakten

Die heutigen Graffitimantien existieren im spannungsgeladenen Dreck der Straße; Manchmal kämpfen sie mit Urbanomantien oder untereinander, immer in der Hoffnung einen Kompromiss zwischen der Welt, die sie wollen, und der, die sie sehen, zu erringen.

Zentraler Konflikt: Deine künstlerische Vision ist engstirnig und weitsichtig zugleich - Zerstören und Schaffen. Sicher, du versuchst der Welt den Spiegel vorzuhalten, zeigst ihr ihre Stärken und Schwächen

mit ehrlicher Klarheit. Trotzdem beschmierst deine persönlichen Ansichten, Gefühle, Komplexe, Ziele und Fehler doch immer irgendwie das Bild. Du besudelst, was du rein halten möchtest. Als ob man seiner Angebeteten ranzige Pralinen zum Valentinstag schenkt.

### Wie man eine schwache Ladung bekommt:

Hinterlasse ein kleines Graffiti-Tag an einer Wand, auf dem Boden oder sonstwo (Nein, Papier und Leinwände zählen nicht). Das Tag muss ganz allein aus deiner Hand stammen. Wenn mindestens zehn Leute in 24 Stunden das Tag sehen und die "Nachricht" verstehen, bekommst du eine zusätzliche schwache Ladung. Daher sprühen so viele Tagger ihre Bildchen auf Autos, beschmierst vielbenutzte Straßenecken und das Innere von Gebäuden, statt ihrer eigenen vier Wände und Hinterhöfe. Du bekommst nur eine Extraladung pro Bild.

### Wie man eine starke Ladung bekommt:

Schaffe ein kunstvolles Wandgraffiti auf einer nennenswert großen Fläche (normalerweise mannshoch über mehrere Wände oder über die ganze Länge und Höhe einer Wand). Wenn mindestens 100 Menschen an einem einzigen Tag dein Graffiti betrachten und aufnehmen, bekommst du eine zusätzliche starke Ladung. Bemerkung: Die Extraladung kannst du dir jeden Tag verbuchen - solange bis dein Kunstwerk zerstört wird oder verschwindet.

### Wie man eine mächtige Ladung bekommt:

Lass eins deiner Graffiti so berühmt werden, wie die "Mona Lisa" oder "Der Schrei" oder... du verstehst schon.



**Tabu:** Graffitimantie hat ein zweiteiliges Tabu. Erstens verlierst du alle Ladungen, wenn du freiwillig die Chance ausschlägst deine Kunst auszudrücken. Das schließt Lügen in bestimmtem Kontext ebenso ein, wie deine Graffiti abzuwaschen (wenn es jemand anders ohne dein Wissen oder deine Erlaubnis tut, ist das okay), ein kreatives Projekt aufzugeben (nicht nur Graffiti, auch Schreiben, gewöhnliche Malerei, singen usw.) und nicht deine ehrliche Meinung sagen, wenn du danach gefragt wirst. Wenn du wirklich keine Meinung hast, ist es okay das auch zu sagen - schweig oder lüg' nur einfach nicht. Das heißt nicht, dass du jede Wand bekratzeln musst, wann immer du die Mittel dazu hast oder ein Kunstprojekt anfangen musst, immer wenn sich die Gelegenheit bietet - immerhin kannst du schlecht deine künstlerische Vision verwirklichen, wenn es nicht freiwillig ist. Aber wenn dir eine gute Idee kommt und du die Gelegenheit hast, musst du sie auch umsetzen. Zweitens: Wenn du Kunst oder Eigentum Anderer anders als mit Graffiti beschädigst oder zerstörst, brichst du dein Tabu. Das beinhaltet u.a. Einbruch, Bombenlegen und das Zertrümmern von Stühlen und Autos.

**Spontane Zauber:** Ausdruck, Kunst und Wahrnehmung von Kunst und Leben. Tagger lieben es ihre Gedanken auszusprechen und Dinge zu sehen, wie sie wirklich sind.

**Ladungen zu Spielbeginn:** Graffitimanten starten mit zwei schwachen Ladungen.

**Tipps zum Aufladen:** Wenn du die Mittel hast, kannst du für zehn Minuten Arbeit je eine schwache Ladung bekommen. Und das schon, wenn du den sicheren Weg wählst und nur abgelegene Wände besprühst. Gewagtere Unternehmungen können Schikanen oder Knast mit sich bringen (das bedeutet vielleicht Tabubruch); besonders, wenn du mehr als zwei Ladungen pro Stunde bekommen willst. Auf der anderen Seite hast du so natürlich die Chance deine Ladungen am Ende des Tages zu verdoppeln. Starke Ladungen bekommst du normalerweise eine pro vollem Tag Arbeit. Und das auch normalerweise nur, wenn du ein ungestörtes Plätzchen zum Arbeiten hast, wie beispielsweise deine Wohnung. Es braucht vielleicht eine Woche, wenn du noch andere Dinge zu tun hast. Öffentliche Wandbilder können dich leicht in den Knast bringen (Tabubruch), wenn du nicht gerade eine Genehmigung hast. Denk dran, dass öffentliche Graffiti meistens innerhalb von ein paar Stunden bis einer Woche abgewaschen werden. Das gilt besonders für sehr auffällige Graffiti.

## **Schwache Zauberformeln der Graffitimanten**

### **Nachfüllen**

**Kosten:** eine schwache Ladung.

**Wirkung:** Füllt sofort eine leere Sprühdose oder einen Farbtiegel mit einer Farbe deiner Wahl auf. Die Dose muss sich in deinem Besitz befinden. Für fünf weitere Ladungen, kann dieser Zauber auch andere leere Dinge auffüllen, die "Munition" oder "Sprit" brauchen. Eine Pistole hat wieder ein volles Magazin, ein Auto wieder einen vollen Tank und eine Taschenlampe frische Batterien.

### **Mitspracherecht**

**Kosten:** drei schwache Ladungen.

**Wirkung:** Frag das Ziel dieses Spruchs irgendwas ("Hey, Herr Kommissar, wie läuft die Morduntersuchung?") und es wird dir seine ehrliche Meinung sagen ("Ziemlich gut, ich glaube wir haben den Kerl bald."). **Bemerkung:** Das gibt dir nicht notwendigerweise Informationen über die Sache selbst, obwohl es vielleicht einen Hinweis darüber geben kann, was das Ziel über die Sache weiß und wie es diese Informationen deutet - ob richtig oder falsch. Ziele dieses Zaubers müssen evtl. einen Stufe-2-Test gegen Übernatürliches oder Stufe 1 gegen Hilflosigkeit fürs Ausplaudern machen, wenn es die Situation erfordert. Diesem Zauber kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Seele widerstanden werden, auch wenn das einen Stufe-3-Identitätswurf nötig macht.

### **Aufstehen**

**Kosten:** zwei schwache Ladungen.

**Wirkung:** Für einen einzelnen Wurf kannst du mit diesem Zauber deine Graffitimantie-Fähigkeit statt einer anderen künstlerischen Fähigkeit, wie Tanzen, Singen, Dichtung, Malen oder Zeichnen benutzen. Du darfst auch die Würfel tauschen.

### **Revier markieren**

**Kosten:** fünf schwache Ladungen

**Wirkung:** Zeichne, male, tätowiere oder markiere ein Objekt oder eine Person mit einem Symbol oder Bild und wirke diesen Zauber. Solange das Symbol erhalten bleibt, kannst du immer genau seine Position ermitteln, wenn du eine schwache Ladung aus gibst. Der einzige Nachteil ist, dass jeder Graffitimant, der diesen Zauber ebenfalls kennt, mit einer schwachen Ladung jedes so markierte Objekt in der Nähe erspüren kann (er wird nicht wissen von wem das Symbol stammt, nur dass es da ist).

## Starke Zauberformeln der Graffitimanten

### Tarnfarbe

Kosten: eine starke Ladung.

Wirkung: Wie der Bibliomanten-Spruch "Der Umschlag täuscht", lässt dieser Spruch für 15 Minuten ein lebloses Objekt aussehen, wie ein anderes. Wenn das so bezauberte Objekt nicht in seine Umgebung passt, können Betrachter einen Wurf mit -50% auf Wahrnehmung machen, um "etwas seltsames" daran zu bemerken.

### Schwarzer Fleck

Kosten: drei starke Ladungen.

Wirkung: Das Ziel dieses Zaubers wird innerhalb der nächsten sechs Stunden krank oder verletzt sich. Dieser Zauber ist nie von sich aus tödlich, obwohl es schwer ist, sich zu verteidigen, wenn man sich beide Beine gebrochen hat oder im Fieberdelirium liegt. Magische oder profane Heilung helfen normal. Der Effekt hält 24 Stunden an.

### Die Farbe der Wahrheit

Kosten: zwei starke Ladungen.

Wirkung: Für die nächsten 12 Stunden bekommst du die Fähigkeit "Aurasicht" in der Höhe deines Magiewurfs für diesen Zauber.

### Persönliche Note

Kosten: vier starke Ladungen.

Wirkung: Erlaubt es dem Graffitimanten eins seiner fertigen Kunstwerke (nichts was ihm schwache Ladungen gebracht hat, aber vielleicht ein Wandbild) in ein starkes Artefakt, das einmal nutzbar ist, zu verwandeln. Das Kunstwerk muss kein Graffiti sein; es kann eine Zeichnung, ein Gemälde, eine Skulptur oder sogar eine Aufnahme seiner Musik sein.

Der Effekt des Artefakts kann ein anderer starker Graffitimantie-Zauber sein (ohne Extrakosten). Ein anderer Adept kann aber auch einen seiner starken Zauber dem Artefakt geben. Dies kostet allerdings so viele starke Ladungen zusätzlich, wie der Effekt normalerweise kosten würde. Jeder von euch kann so viele der zusätzlichen Ladungen davon ausgeben, wie er möchte. Das Artefakt zu benutzen kostet eine Aktion.

Beispiel: Du hast sechs starke Ladungen und ein Gemälde von dir. "Persönliche Note" darauf zu sprechen, erlaubt dir dem Artefakt den Effekt eines starken Zaubers zu geben, den du kennst. Das kostet dich zusammen nur vier starke Ladungen. Wenn du einen Urbanomanten-Freund mit zwei starken Ladungen hast, kannst du "Persönliche Note" auf dein Gemälde sprechen. Das Artefakt kann dann z.B. den Zauber "Verkehrsunfall" der Urbanomanten wirken - vorausgesetzt der Urbanomant kennt ihn. Der Zauber kostet normalerweise drei starke Ladungen. Insgesamt also sieben starke Ladungen. Du musst davon die vier von "Persönliche Note" und mindestens eine weitere ausgeben (dann zahlt dein Urbanomanten-Freund seine kompletten zwei starke Ladungen). Du kannst aber auch sechs starke Ladungen ausgeben und er eine.

## Mächtige Effekte der Graffitimantie

Stelle dein eigenes magisches Bildnis her, das dann an deiner Stelle altert - analog zu Oscar Wildes "Das Bildnis des Dorian Gray". Erhöhe deinen Seele-Wert permanent auf 99. Belebe ein Kunstwerk magisch. Finde die Namen aller Archetypen des Unsichtbaren Rates heraus.

(Michael Keenan)

Es gibt Straßen und Stadtviertel,  
die haben mehr **Angst** vor dir,  
als du vor ihnen!