

KASSIBER

Neues aus dem Untergrund

Maulwurfsmenschen

Die, da unten...

Hungrige Häuser

Ein urbanes Szenario

Quisquilaemantie

Die Magie des Mülls

Eine Tonne voller

Rituale und Artefakte



**Liebe Spielerinnen,
liebe Spieler,**

Gerade noch kurz – sehr kurz – vor Halloween wird die neue Ausgabe des Kassibers fertig. Aber weshalb diesmal mit dem Thema „Die Stadt, der Müll und der Tod“?

Eine einfache Art und Weise einen auf Intellektueller zu machen, indem man auf ein Bühnenstück von Reiner Werner Fassbinder verweist?

Eine einfache Art und Weise zu provozieren, wenn das Stück auch schon aufgrund seiner Thematik zu seiner Zeit einen Theaterskandal verursachte?

Die Antwort ist „Nein“! Die drei Worte umfassen für mich nur eine Möglichkeit die Spielwelt der „Unknown Armies“ zu definieren: Als urbanes, dreckiges und morbides Horror-Setting.

Wir machten uns mal wieder auf die Suche nach neuen Artikeln über Abgründiges und Tiefgründiges im okkulten Untergrund.

Und tatsächlich fanden sich wieder einige altbekannte, aber auch neuere Autoren und Autorinnen, die mit diesem Setting etwas anzufangen wissen. Ihr dürft euch also freuen auf eine Menge neuen Lesestoff mit dreckverschmierten Müllmagiern, Verzweifelte, die Schmerzen durch Schmerzen generieren wollen, menschliche Kakerlaken, unmenschliche Engel, die in jedem von uns wohnen können und übermenschliche alte Frauen mit sehr vielen Katzen. Wie immer macht es die Mischung und falls ihr zu dieser Mischung etwas beitragen wollt, dann schreibt uns auf unserem Blog

www.unknown-armies.de

oder in unserem Forum

www.okkult-er-untergrund.de an.

Denn es bleibt dabei, wenn ihr mehr von Unknown Armies haben wollt:

„Ihr seid schuld!“

Kaid Ramdani

Impressum

Kassiber - Neues aus dem Untergrund

Redaktion und Layout

Kaid Ramdani

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Christian Brimo, Travis Jason, Christian Karr, Darren MacLennan, Andreas Melhorn, Sandra Palmer, Kaid Ramdani, Jade Hammons, Ralf Sandfuchs

Kontakt

www.unknown-armies.de

www.okkult-er-untergrund.de

© Das Haus der Renunziation 2011.

Vervielfältigung für private Zwecke gestattet

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

Maulwurfsmenschen

Beim Blick in Richtung Himmel entlang den glatten Fassaden New Yorks vergisst man schnell, wie tief sich die Metropole in die Erde erstreckt. Wie bei einem lebenden Organismus wird die Stadt durch ein verstecktes inneres System am Leben erhalten. Das Versorgungssystem unterhalb des New Yorker Straßenpflasters ist ein byzantinisches, in verschachtelten Etagen angelegtes Labyrinth, indem sich Minotaurus selbst wohl hoffnungslos verirrt hätte. Es gibt wohl kaum eine Stadt auf der Welt, deren Fundament derart zersiebt, durchkreuzt, perforiert ist. Unter einigen großen Gebäuden wie etwa der Grand Central Station liegen weitverzweigte Kellergeschosse, die schon lange niemand mehr betreten hat.

Einen Überblick über diese Höhlen, Tunnel und Kammern hat niemand. Kein Wunder: Manhattan ist seit dem 16. Jahrhundert vor allem durch Erdablagerungen, Aufschüttungen und Abfall um ein Drittel seiner ursprünglichen Höhe über dem Meeresspiegel gewachsen. Steine, Leitungen, Überreste von alten Kellern, morsche Bretter und Bauschutt, sogar Teile von Schiffen und Pieren finden sich beim Graben. Die meisten Bewohner der Oberstadt haben es nie die gesicherten Geheimkammern der Telefonvermittlungsanlagen, die schon vor dem 11. September in den Untergrund verlegt wurden mit eigenen Augen gesehen, wissen auch nichts von leer stehenden U-Bahn-Stadionen mit Kronleuchtern und Springbrunnen, von unterirdischen Wohnzimmern und Küchen. Sie wissen nichts von den geheimen Verbindungstunneln zwischen Gebäuden oder von Kanalinspektoren, die Jagd auf Alligatoren machen.

Und nur im Flüsterton wird über die Tausende von Obdachlosen geredet, die hier unter der Millionenmetropole ein warmes Zuhause gefunden. Man nennt sie sie Maulwurfsmenschen und die urbane Legende besagt, dass diese sich zu kleinen Stämmen von mehreren hundert Menschen zusammengeschlossen haben. Es wird weiter behauptet, dass sie ihre eigene Kultur entwickelt haben.

Diese Ausgestossenen ziehen sich aus den verschiedensten Gründen in den Untergrund zurück. Die Wohnungsknappheit und die unzureichende Finanzierung des amerikanischen Sozialhilfesystems sind zwei der Gründe. Manche gehen zu ihrer Sicherheit in die Tunnels um sich Dieben, Vergewaltigern und den alltäglichen Grausamkeiten zu entziehen. Viele steigen hinab um sich dem Gesetz zu entziehen und um Drogen und Alkohol zu konsumieren. Andere sind voller Scham und wollen

einfach nur dem eigenen Anblick in den reflektierenden Schaufensterscheiben entfliehen.

Als Schutz vor den vielfältigen Gefahren (Gewalt, Krankheiten oder auch nur die Gefahr sich zu verirren oder auf eine funktionierende Stromschiene zu treten) bilden sich neue organisierte Strukturen in der Dunkelheit und sichern so das Überleben. Solche Gemeinden sind klar strukturiert mit einer formellen Hierarchie, mit einem Bürgermeister, einem Sprecher und Boten. Jeder Bewohner hat seine Pflichten, wie beispielsweise Wasser holen oder Kochen, doch der Bürgermeister nimmt die wichtigste Rolle ein: er alleine kann entscheiden, ob ein Obdachloser aufgenommen wird oder nicht. Es gibt sogar Gemeinden mit einer Krankenschwester und einer Lehrerin, die die Kinder unterrichtet oder welche, die keine drogenabhängigen Obdachlosen aufnehmen.

Maulwurfsmenschen (schwache übernatürliche Wesenheiten)

„Tiefer, tiefer! Irgendwo in der Tiefe gibt es ein Licht.“
Das Leben in der Tiefe wird von manchen der Menschen so verinnerlicht, dass sie das Wesen des dunklen Tunnellabyrinths tief in sich aufnehmen und übernatürliche Fähigkeiten entwickeln. Es gibt Stimmen im okkulten Untergrund, die behaupten, dass die Zwerge aus der nordischen Mythologie, die ihre Heimat in den unterirdischen „dunklen Feldern“ (Nidawellir) hatten, sich einst genauso entwickelt hätten.

Körper (gedrungen) 70
Sich durchs Leben schlagen (Handgemenge) 30%;
Stundenlang durchs Dunkel laufen (Sportlichkeit) 40%
Schnelligkeit (vorsichtig) 50
Ausweichen 25%; Initiative 25%; Sicher durch unwegsames Gelände navigieren (Klettern) 40%
Verstand (durchschnittlich) 40
Die Tunnel unter Manhattan kennen 40%
Seele (gebrochen) 60
Im Dunkeln orientieren 40%

Fertigkeit: Im Dunkeln Orientieren – nachdem sich ein Mensch über einen Monat nur im Dunkeln unter der Stadt aufgehalten hat, bekommt er die Fertigkeit auf einem Niveau von 15%. Er ist von nun an in der Lage, sich im absolut Dunkeln nur mit Hilfe von Geräuschen, Gerüchen und seinem sechsten Sinn zu orientieren.

Albinoalligator (mächtige übernatürliche Wesenheit)

„See you later, alligator!“

Experten halten es durchaus für möglich, dass sich Alligatoren ihren Weg durch die New Yorker Kanalisation bahnen. Schließlich ist es dort unten warm genug für die Tiere, so dass es den Bedingungen im Sumpf sehr nahe kommt. In der Kanalisation könnten normale Reptilien allerdings nicht dauerhaft überleben, da sie dringend Sonnenlicht benötigen. Nicht so der Albinoalligator, der eine okkulte Wesenheit ist, die sich ausschließlich von der Angst und dem Schmerz der Bewohner des unterirdischen Metropole ernährt. Und so sind es immer zuerst die Furchtsamen, die Opfer dieses Monsters werden.

Körper (muskelpack): 90 – Tödlicher Biß 50%

Schnelligkeit (blitzschnell): 80 - Initiative 40%

Verstand (animalisch): 20

Seele (böswillig): 60 - Ruf ins Dunkle 60%

Ruf ins Dunkle - Opfer des Albinoalligatoren sind stets diejenigen in einer Gruppe, die in Summe die meisten Traumakerben bei Identität, Isolation oder Hilflosigkeit haben. Durch den Ruf ins Dunkle wird ein Opfer bei einem missglückten Wurf auf *Identität (Stufe 8)* gezwungen sich wortlos und alleine auf die Suche nach dem Wesen ins Dunkle zu machen und bei ihrem Zusammentreffen ergeben den ersten tödlichen Biss abzuwarten. Erst danach hat das Opfer die Möglichkeiten sich zu verteidigen oder einfach kopflos davon zu stürzen..

Sofern Strom vorhanden ist, wird er vom nächsten Stromnetz abgezackt und sorgt für ein wenig Licht in der Dunkelheit. Wasser liefern Feuerlöschrohre oder nahe gelegene Tankstellen. Eigentlich könnte man denken, dass das Beschaffen von Essen für die Obdachlosen schwierig sei. Essen gibt es jedoch auf den Abfallbergen New Yorks zur Genüge. Und wenn mal kein Essen vorhanden ist, wird einfach eine fette Ratte über dem Feuer gebraten. Eine wichtige Bedeutung für die Tunnelbewohner haben die Graffiti. Viele Wände sind mit Graffiti geschmückt und manch ein Maulwurfsmensch lebt mit dem Gedanken: „Wir haben hier unten Essen, etwas Wärme und wir haben Kunst. Was wollen wir mehr?“

Es gibt Maulwurfsmenschen, die sich täglich an die Oberfläche begeben, meist um Drogen zu beschaffen oder zu arbeiten. Irgendwo finden die Bewohner stets einen Eingang zu ihrem Zuhause, sei es durch Treppen und Notausgänge, oder sie klettern an den Haltestellen auf die Geleise und verschwinden in der Dunkelheit. Es gibt einige, die einen kleinen Job haben. Die einen schaffen es sogar geheim zu halten, dass sie im Untergrund leben. Es gibt aber auch solche, die monatelang im Untergrund bleiben ohne je Licht zu sehen und frische Luft zu riechen.

Der okkulte Untergrund im Untergrund

Nicht wenige der Bürgermeister einer Gemeinde haben einen recht hohen Wert als Avatar des wahren Königs. Diese Gemeinden sind oft gut geschützt gegen äußere Einflüsse und haben teilweise recht anachronistische Lebensweisen als pseudomittelalterliche Sippe mit archaischen Clanstrukturen. Natürlich finden auch Urbanomanten ihren Weg in den Bauch des Big Apples. Dies sind entweder noch größere Exzentriker als es Urbanomanten im Allgemeinen sind oder sie befinden sich auf der Flucht. Ihre Gemeinden sind meist seltsam ruhig, denn sie umgeben sich mit Lumpenkrieger und haben so keine Widerworte von diesen ihren Mitbewohnern zu erwarten. Von den großen Playern gibt es nur Gerüchte, dass der auserwählte Tempel Satans düstere Riten unterhalb des Dakota-Gebäudes am Central Park abhält. Weiterhin soll eine New Yorker Mak Attax Filliale angeblich alle Lebensmittel, die ansonsten täglich weggeworfen werden, direkt an eine bestimmte Gruppe von Maulwurfsmenschen verschenken. Diese haben im Laufe der letzten Monate nicht nur gewaltig an Leibesfülle zugenommen, sondern sind nun in der Lage mit den Ratten der Kanalisation telepatisch im Kontakt zu stehen. Ihr Anführer ist ein Albino namens Saul.



Szenarioideen

Der König der Fischer

Der wohl ältesten Bürgermeister der Maulwurfsmenschen ist ein Schwarzer, den alle nur als „Mr. Fisher“ kennen. Er wirkt hilflos, ist von Wunden gezeichnet und scheint schon seit Jahren nicht mehr an Oberfläche gekommen zu sein. Nichtsdestotrotz hören die anderen Mitglieder seiner Gemeinde auf jedes Wort von ihm, den er ist weise. Nun hat er sich zum Sterben zurückgezogen und zieht einsam durch die labyrinthischen Tunnel. Die anderen Tunnelmenschen sind natürlich in heller Aufregung und wollen ihn retten. Also wird eine Rettungsmannschaft, der auch die Charaktere angehören, gebildet, um ihn zu finden. Nach einigen Herumirren im Dunkeln, dem Verlust der Mitstreiter durch die Tücken des Untergrunds und dem Albinoalligator („Hm, Dungeoncrawl in UA.“) finden sie Mr. Fisher unter einem eingestürzten Heizungsrohr, schwer verletzt, aber noch schwach bei Bewusstsein. Die einzige Möglichkeit ihn zu erlösen, ist durch die Frage "Was fehlt dir, mein Freund?" Der Alte wird antworten, er habe Durst und brauche dringend Wasser, dann reicht Mr. Fisher ihm eine leere Colaflasche, die er mit Wasser aus einem naheliegenden gebrochenen Wasserrohr füllen möge. Trinkt Mr Fisher davon, heilen seine Wunde und seine Kräfte kehren zurück und er wird seinem Retter die grünlich farbene Flasche mit den Worten übergeben: "Du hast etwas gefunden, das die Tapfersten und Weisesten nicht fanden?", um daraufhin als neuer „wahrer König“ in den Unsichtbaren Rat aufzusteigen. Der Charakter ist nun im Besitz des grünen gläsernen Grals und 1W10 Punkten in Avatar (Narr). Glückwunsch!

Der Atem der Stadt

Die Wände des Riversidetunnels an der Westseite Manhattans unter dem Riverside Park sind nicht nur von zahlreichen Künstlern mit Malereien gestaltet, sondern gehören zu einer toten Bahnstrecke, die einmal die Lebensader New Yorks war. In den verlassenen Wartungskammern seitlich der Gleise finden viele Maulwurfsmenschen bis heute ihr sicheres Versteck. Einige der Grafittis wirken äußerst archaisch und ähneln den Malereien in den jungsteinzeitlichen Höhlen von Carnac. Alljährlich trifft sich eine Schar Wissenssuchender in diesem Tunnel, denn sie erhoffen sich Inspiration durch den „Atem der Stadt“, der wie ein heißer Hauch durch den Eingang einer Dolme hineinbläst und alle Geheimnisse New Yorks an diesem Tag verrät. Verdingen sich die Charaktere als Leibwächter für diese Gruppe oder haben sie gar auch eine Frage, die nur der „Big Apple“ beantworten kann?

Wie oben so unten

Die Charaktere wandern durch die Stadt als ihnen plötzlich ein Maulwurfsmensch von einem Häuserdach vor die Füße stürzt. Sie sehen eine junge Frau, die sich erschreckt über einen Giebel davon macht und können gerade noch den Brief aus den toten Finger des Sterbenden winden, bevor die Polizei kommt. Es handelt sich um einen Liebesbrief einer Prinzessin des Dachvolkes, einem Kult von Avatarinnen der fliegenden Frau, die ihr freies Leben in verwinkelten Behausungen verbunden durch schwankende Laufplanken und Strickleitern über den Abgründen der Stadt leben. Der Adressat des Briefes ist der Sohn eines wahren Königs aus dem Reich der Maulwurfsmenschen, und die fliegenden Frauen werden alles daran setzen, dass der Brief das Labyrinth unter Manhattan nicht erreichen wird. Willkommen in einer postmodernen Version von Romeo und Julia.

[Kaid Ramdani]

Im Hinterzimmer des örtlichen
Volkskundemuseums steht ein
elektrischer Stuhl für Kinder.

**Besser, du fragst den Kurator
niemals danach!**

■ Die Ungezieferkrone

Ein mächtiges Artefakt

Sie leben in jeder Stadt, ungesehen von den Menschen und doch sind sie da:

Maden, Kakerlaken, Fliegen und anderes Ungeziefer, das von unserem Müll lebt. Ihre Zahl ist schier endlos...DU! DU hast die Macht, sie zu befehlen! Einst fandest du die Ungezieferkrone und mit jedem Befehl wuchs deine Macht. Immer öfter gehorchten sie...Immer genauer konntest Du sie steuern...Doch dann wurdest du Teil deiner Untertanen...

Aussehen

Die Ungezieferkrone ist ein verschlissener, ehemals blassrosa Haarreif, an dem zwei "Antennen" mit einem kleinen Glühbirnchen an der Spitze befestigt sind. Im Reif ist ein Batteriefach und ein kleiner Schalter integriert, mit dem man die Lichter ein- und ausschalten kann.

Anwendung

Die Ungezieferkrone muss aufgesetzt und die Lichter eingeschaltet werden. Sofort besteht Kontakt zu allen Insekten in einem Umkreis von 500 Metern. Nun kann man ihnen jeden Befehl geben, der einem in den Sinn kommt. Hierzu muss die Seelenfertigkeit "Ungezieferkönig" eingesetzt werden, die man durch Aufsetzen und Einschalten der Krone automatisch mit einem Wert von 1% erhält. Welche Art von Fertigkeitwurf nötig ist, hängt von den Umständen ab und ist, anders als Zauberwürfe, nicht automatisch ein Ehrgeiziger Fertigkeitwurf.

Die Fertigkeit "Ungezieferkönig" kann weder mit Erfahrungspunkten, noch durch Pässe erhöht werden. Stattdessen erhöht sich die Fertigkeit für jeden Befehl, den man gibt, um 1%, egal ob der Fertigkeitwurf danach erfolgreich ist oder nicht. "Lenkt meine Gegner ab!" ist ein Befehl. "Lenkt den Dealer und seine Wachen ab!" sind zwei Befehle. Der SL darf hier durchaus großzügig sein.

Der Preis

Auf den ersten Blick erscheint dieses Artefakt übermächtig. Die Fertigkeit "Ungezieferkönig" kann innerhalb weniger Sitzungen in ungeahnte Höhen schnellen, vor allem, da diese Fertigkeit ausdrücklich NICHT durch das Seeleattribut begrenzt wird.

Warum sollte man so ein unfaires Artefakt also überhaupt einem Charakter geben? Warum sollte man einem Spieler die Möglichkeit geben, in kürzester Zeit gratis an eine Topfertigkeit zu kommen?

Macht und Konsequenzen ist hier das Stichwort. Je höher die Fertigkeit steigt, desto größer ist der Preis, den der Charakter zahlen muss.

Der Charakter wird anziehend für Ungeziefer. Pro Punkt in der Fertigkeit "Ungezieferkönig" lebt ein Tierchen in direkter Nähe des Charakters. In der Kleidung, auf dem Körper, vielleicht verfolgt ihn auch immer eine Fliege. Der Spielleiter wird dazu ermutigt, Mali bei sozialen Interaktionen zu verteilen, wenn ein Charakter beispielsweise einen ganzen Schwarm Fliegen um sich hat.

Für jeden Fertigkeitpunkt, den "Ungezieferkönig" das Attribut Seele übersteigt, bekommt der Charakter einen Malus von 1% auf soziale Interaktionen. Je mehr Kontrolle er über das Ungeziefer er hat, desto schwerer fällt ihm das Zusammenleben mit Menschen.(Dieser Malus ist additiv zum zuvor besprochenen Punkt.)

Pro vollen 10 Punkten in "Ungezieferkönig" erhält der Charakter einen kleinen Tick, der ihn seinen Untertanen ähnlicher macht. Vor Licht fliehen, wie Kakerlaken. Angst vor Zeitungen, Fliegenklatschen und ähnlichem, da der Charakter immer noch ein Mensch ist und assoziieren kann. Der Charakter könnte auch von Insektenködern angezogen werden oder sich sehr zuckerhaltig ernähren (vergleiche die Schabe im Film "Men in Black")

Sobald der Charakter einen Fertigkeitwert von 100% erreicht hat, wird sein Körper nach seinem nächsten Befehl (der ungeachtet der Umstände und ohne einen Würfelwurf funktioniert) in eine Flut von Insekten zerfallen, die diesen Befehl mit den anderen Untertanen ausführen. Der Charakter ist nun unwiederbringlich tot. Seine Seele wurde zerrissen, um die aus seiner Materie entstandenen Insekten zum Leben zu erwecken. Was auch immer einen Charakter in der Welt von *Unknown Armies* nach dem Tod erwartet, dem Ungezieferkönig bleibt es verwehrt.

Herkunft

Über die Herkunft der Ungezieferkrone ist wenig bekannt. Die einzige bekannte Sichtung des Artefaktes datiert sich auf das Jahr 1978. Ein Macher in Johannesburg, Südafrika hatte damals in den Slums der Stadt mehrere Bandenchefs in den Selbstmord getrieben, indem sie ständig von Fliegen umschwirrt und so vom Schlaf abgehalten wurden.

Man vermutet, dass sich die Krone inzwischen in New York, Rio de Janeiro oder Berlin befindet.

[Christian Karr]

■ Schmerzhaftes Rituale

Der französische Lyriker und Philosoph Paul Ambroise Valéry sagte eins: „Der Schmerz ist das, was wir als das uns Eigenste und als das Fremdeste empfinden.“ Und so basieren viele magische Rituale und sogar ganze Adeptenschulen auf emotionale und körperliche Schmerzen. Ein paar dieser Rituale wollen wir hier beschreiben.

Titaniens Rosen

Kosten: 3 starke Ladungen pro Woche

Methode: Pflanze einen Blumensamen in Erde, die von den nackten Füßen des Opfers des Rituals niedergetreten wurden. Pflege den Sprössling ausschließlich bei Mondschein und nutze dafür nur Werkzeuge aus unlegierten Metallen. Das Wasser muss aus einer natürlichen Quelle stammen, die das Opfer im letzten Mondmonat genutzt hat. Wenn die Pflanze blüht, sprich den Namen des Opfers über ihr aus und binde einen silbernen Faden um den Stengel zwischen Blüte und dem ersten Blätteransatz.

Effekt: Das Ritual bindet einen Impuls (Furcht, Wut, Tugend) des Opfers an die Pflanze. Wächst und gedeiht das Gewächs, so kräftigt sich der Impuls. Geht die Pflanze ein, so wird der Impuls so schwach, dass das Opfer einen erfolgreichen Wurf auf Seele machen muss, um ihn auszulösen. In allen Fällen hält der Effekt, solange der Faden verknotet bleibt, die Blüte verblüht oder die Pflanze stirbt.

Das geblendete Auge der Maschine

Kosten: so viele schwache Ladungen wie Augäpfel

Methode: Besorge Dir so viele Augäpfel von verschiedenen Tieren, wie du Buchstaben in deinem Familiennamen hast. Diese Tiere müssen auf natürliche Weise gestorben sein und ihre allgemein gebräuchliche Bezeichnung (Affe, Bär, Chamäleon,...) müssen den gleichen Anfangsbuchstabe haben wie dein erster Vorname. Fädle die Augen auf einen Faden, der in deinen Tränen getränkt war, mittels einer Nadel, die aus den Resten einer kaputten Kamera gewonnen wurde. Dabei müssen die Augen jeweils von der Pupille nach hinten ins Auge durchstochen werden. Flüstere die Worte *cephshozyst afkheny* bevor du diese Kette anlegst.

Effekt: Bis zum nächsten Vollmond wird du auf keinem photographischen Medium sichtbar sein, solange du diese Kette trägst. Einfache Alarmsystem wie Infrarot- oder Wärmedetektoren funktionieren normal. Auch nach dem Ablauf dieser Zeit, wird man nicht auf Kopien dieser Aufnahmen zu sehen sein.

Der Fluch der chinesischen Schneiderin

Kosten: 1 mächtige Ladungen

Methode: Nimm eigenhändig geschöpftes Papier und schreibe den Namen des Opfers neunundneunzig Mal mit Tinte darauf, ohne die Feder vom Papier zu nehmen. Falte das Papier neun Mal, sodass man die Schrift nicht mehr erkennen kann. Steck dir das Papier unter die Zunge. Dann nähe, ohne einen Ton von dir zu geben, deine Lippen mit einem Stück Garn in der gleichen Farbe wie die benutzte Tinte mit jeweils neun Stichen pro Lippe zu. Wiederhole den Vorgang nötigenfalls mit den Augen und den Ohren.

Effekt: Bis zu dem Zeitpunkt, an dem du den Faden löst, wird es der verfluchten Person unmöglich sein, ihre Vorhaben an ihre Umwelt zu kommunizieren. Anders gesagt, sie sind nicht in der Lage zu darüber zu sprechen, zu schreiben oder insbesondere Magie gegen andere zu wirken. Ihr Denken bleibt davon unbenommen, mit anderen Worten, sie erkennen ihre missliche Lage und können versuchen, etwas dagegen zu unternehmen, dürfen es aber nicht kommunizieren. Sie können beispielsweise auf ihre Tastatur einhämmern, aber nichts wird auf dem Bildschirm erscheinen, wenn sie an einem Hühnerknochen ersticken, werden ihre Gesten und das Gurren von ihrem Mitmenschen nicht verstanden werden. Stresswürfe auf Isolation und Hilflosigkeit sind dann natürlich angebracht.

Der Mund des Ritualnutzers muss während der gesamten Zauberdauer geschlossen bleiben, auch das Anschließen eines Schlauches zur Nahrungsaufnahme beendet das Ritual (Sich die Wangen aufzuschneiden und Nahrung darüber einzuführen, dagegen nicht). Beinhaltet das Ritual das Zünähen der Augen und/oder Ohren, geht der Effekt auch auf die Wahrnehmung des Opfers über; sie oder er können dann den Sinn von Symbole (Augen) oder Sprache (Ohren) nicht begreifen. Dies erfordert jeweils noch eine mächtige Ladung. Beispiel: Ron wird von der schweren Version des Fluchs getroffen. Nachdem es ihn plötzlich nicht mehr klar ist, wie er seinen Fernseher oder sein Handy benutzt, und auch sein Nachbar ihn nur verständnislos anstarrt, geht er die Treppen hinunter, da er den Aufzug nicht bedienen kann. Taxis halten auf seine Handzeichen nicht an und so rennt er zu einem alten Freund, der ihn und seine Konfusion zwar klar erkennt, aber nicht versteht, was er machen soll.

Knochen zeigen

Dieses Ritual der australischen Aborigines heißt auch Kurdaitcha und wurde vom okkulten Untergrund sanft modernisiert.

Kosten: 1 starke Ladung

Methode: Nimm einen mindestens 12 cm langen Knochen aus dem Körper eines Familienmitgliedes des Opfers. Schärfe es mittels eines schwarz farbigen Wetzsteines, wobei bei jedem Entlangfahren das Wort Tod in einer anderen Sprache oder Dialekt gesprochen werden muss ohne den Blick von dem Knochen zu nehmen. Man muss den Knochen dabei mindestens 50 Mal abziehen, bevor er bereit ist. Befestige einen Talisman, der den „Tod aus Entfernung“ symbolisiert (eine Gewehr-Kugel, ein Stück Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baums) daran. Deute mit den Knochen auf dein Ziel, wobei es höchstens zehn Schritt von dir entfernt steht, und sprich das erste und letzte Wort aus, das du während des Schleifens rezitiert hast. Du darfst dich nicht verkleiden und das Opfer muss dich deutlich sehen, um den Effekt zu erzielen.

Effekt: Beim nächsten Sonnenuntergang verliert das Opfer einen Schadenspunkt. Danach gehen ihm bei jedem Sonnenuntergang so viele Punkte verloren, wie Tage seit dem Fluch vergangen sind. Dieser Schaden ist auf nicht-magischem Wege nicht zu heilen. An dem Tag an dem der Effekt den Tod herbeiführen würde, muss das Opfer einen Wurf auf Körper machen. Jedes Ergebnis außer einem Pasch bedeutet, dass das Opfer mit der Genesung anhand der üblichen Heilungsregeln beginnen kann. Ein misslungener Pasch bedeutet den Tod, ein gelungener Pasch die körperliche Wiederherstellung innerhalb einer Stunde. Zerbricht man den Knochen irgendwann vorher, so entsteht der gleiche Effekt wie bei einem gelungenen Pasch.

Innerer Harnisch

Kosten: 1 schwache Ladung pro Patrone

Methode: Gib eine Patrone in einen 0,2 l Becher eines Gemischs aus deinen eigenen Blut, Schweiß und Tränen und schluck das Zeug runter. Umgib dich währenddessen mit Bildern und Information, die den Effekt, den Kugeln auf den menschlichen Körper haben, beschreiben (Action Filme, Autopsie-Videos oder Reportagen von Kriegsberichterstatter sind hierfür einige Beispiele) Effekt: Das Abzapfen des Bluts kostet einen zwar erst mal 4 Schadenspunkte, aber die nächste Kugel des gleichen Kalibers wie die, die man geschluckt hast, wird wie von einer unsichtbaren schutzsicheren Weste abgehalten. Man kann den Trick mit mehreren Kugeln -auch verschiedenen Kalibers- wiederholen, aber der Effekt lässt in dem Moment nach, in dem die erste einer solchen Kugeln den Körper verlässt (mit einer kumulativen Wahrscheinlichkeit von 10% pro Tag, wobei eine 00 einen schmerzhaften Darmdurchbruch bedeutet). Patronen mit einem Kaliber größer 9mm erfordern einen Wurf auf Körper um sie zu verschlucken. Bei einem erfolglosen Wurf erleidet man nicht nur Schaden in Höhe des Ergebnis der höheren der beiden Würfel, sondern beginnt zu ersticken, sodass in den kommenden Runden der Wurf mit einem Abzug von -10 wiederholt werden muss. Das Heimlichmanöver beendet diese Qual.

[Christian Brimo]



■ Der Mörderengel

Creeping Angels sind Wesenheiten, die in Träumen von Menschen leben. Sie waren Menschen, die aufgrund ihrer eigenen Begierden gestorben sind, Menschen, die wussten, dass ihr sehnlichster, ihr alles andere verschlingender Wunsch selbstmörderisch oder einfach dumm war.

Die Engel leben in Träumen und als solche außerhalb der Zeit und der Realität; sie leben in Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart gleichzeitig. Um ihre Ziele zu erreichen, müssen sie die Träume des von ihnen Besessenen so beeinflussen, dass er das tut, was sie wollen. Sie erreichen es am besten, indem sie ihr Wissen von der Zukunft und der Vergangenheit nutzen und es in Bilder umsetzen. So glaubt der Besessene, dass er Wahrträume hat (das sind es ja auch in gewissem Maße) und passt seine Handlungen an diese "Weissagungen" an. Mit geschickter Manipulation kann der Engel ihn zu fast allem bringen.

Die Träume eines Engels sind aber auch immer vampirischer Natur. Sie laugen den Besessenen aus, denn der Engel lebt von der Lebensenergie des Besessenen. Es mündet meist in Selbsterstörung und einem herrenlosen Engel, der sich dann einen neuen Wirt sucht. Der okkulten Untergrund hält diese Abart von Dämonen für gefährlicher als Astralparasiten, während behauptet wird, dass der Orden des Heiligen Caecilius diese Wesen in den Körpern von geistig Behinderten gefangen hält, um eine Armee von Engeln zu befehligen.

Creeping Angel

Starke übernatürliche Wesenheit

"Little angels hang above my head and read me like an open book, Suck my blood, break my nerve, offer me their arms"

—Counting Crows

Körper (körperlos): 0

Schnelligkeit (flüchtig wie ein Traum): 50

Verstand (taktierend): 40

Wissen, wie der Träger tickt 40

Seele (alptraumhaft): 80

Einflüsterung 60, Träume formen 60

Fertigkeit: *Wissen, wie der Träger tickt* - Pro Tag kann der Engel diese Fertigkeit nutzen, um etwas über die Obsessionen, Temperamente oder fixen Ideen des Trägers heraus zu bekommen. Mit diesem Wissen funktionieren darauf basierende Einflüsterungen automatisch.

Hintergrund

Der Engel dieser Geschichte ist das Überbleibsel von Danny H. Hausman. Seine selbstmörderische Begierde war die Liebe zu der Ehefrau eines mörderischen, rachsüchtigen und paranoiden Mafiabosses namens Donald Poole. Hausman wurde von Poole erwischt und als er zur Rede gestellt wurde, leugnete er alles aus Angst um sein Leben. Poole ließ ihn niederknien und um sein Leben betteln. Dann befahl er Mortimer Tarrow, seiner rechten Hand, ihn zu erschießen. Hausman wurde durch seinen Tod zu einem *Creeping Angel* und verschwand in den Träumen von Mortimer Tarrow.

Tarrow hat seitdem Visionen von einem missgestalteten Engel, der seinen Tod voraussagt. Dabei muss er eigentlich voll konzentriert sein, denn es tobt ein Drogenkrieg und er und sein Boss planen eine Serie von Angriffen, die große Löcher in das Gefolge der Gegner reißen soll.

Am falschen Ort zur falschen Zeit

Die Charaktere waren in der Nähe, als Tarrow einen Mordanschlag auf offener Straße durchführte. Vielleicht fielen sie ihm irgendwie auf, weil sie in den Vorgang verwickelt wurden, vielleicht erinnert er sich auch erst dann an sie, wenn sie in seinen Träumen auftauchen.

Dem Engel erscheinen Zeugen eines Mordes von Tarrow als gut geeignet, um Tarrow vorzugaukeln, er hätte Wahrträume, und so nutzt er sie als Fokus. Er gestaltet Tarrows Träume so, dass die Charaktere als wiederkehrendes Element darin auftauchen und benutzt sein Wissen von Vergangenheit und Zukunft, um Tarrow Wahrheitsgehalt und Dringlichkeit der Träume zu überzeugen. Glaubt Tarrow erst mal an die Wahrträume, gestaltet der Engel sie neu. Mafiaboss Donald Poole wird nun als jemand dargestellt, der Tarrows Tod verursachen wird.

Damit wird ein drohender Tod von Tarrow mit Poole und den Charakteren in Verbindung gebracht. Der Engel versucht es so zu deichseln, dass Poole am Ende tot ist, denn er hat den Mord an Hausman befohlen. Als nächstes wäre Tarrow selbst dran, da er den Abzug betätigt hat.

Schwierigkeiten für den Spielleiter

Eigentlich sollte der Spielleiter wenig Schwierigkeiten mit diesem Szenario haben: Die Charaktere werden in einen Mordkomplott und einen Mafiakrieg verwickelt, da sollte es genug Spannung für ein paar Spielabende geben. Außerdem haben sie es mit Wahrträumen zu tun, die die Zukunft verraten.

Einzig die Tatsache, dass ein Wesen dahintersteckt, der in den Träumen eines Mafiakillers wohnt, ist nicht einfach zu vermitteln (und irgendwann sollten die Charaktere ja darauf kommen können). Wenn die Charaktere Tarrow treffen, sehen sie ab und zu, wie sich durchscheinende Engelsflügel hinter seinem Rücken ausbreiten. Dies ist die Manifestation des Engels, wenn er "aktiv" ist, d. h. seine Emotionen angesprochen werden und er "aufgeregt" ist. Die Flügel sehen nur die Menschen, auf die die Aufmerksamkeit des Engels gerichtet ist.

Dieser Hinweis sollte ausreichen, um die Charaktere auf die richtige Spur zu bringen. Irgendjemand im okkulten Untergrund kennt die *Creeping Angels*. Doch wie besiegt man ein Wesen, das in einem Traum lebt? Man muss die Träume betreten. Die Charaktere müssen einen Oneiromanten (s. „Postmoderne Magie“) finden, der ihnen hilft in die Träume von Tarrow einzudringen. Dort müssen sie sich einer Wesenheit stellen, die die Traumwelt diese Mafiakillers stark beeinflusst. Kein leichtes Unterfangen.

[Andreas Melhorn]



Die Zurückgekehrten Mächtige übernatürliche Wesenheiten

Körper: 30-70
Schnelligkeit: 30-70
Verstand: 50-80
Seele: 60-90

Bemerkung: Ein Zurückgekehrter hat alle Fähigkeiten, die er auch in seinem ersten Leben besessen hat. Dazu kommt nun noch die Fertigkeit „*Seelen weben*“ in Höhe seines Seelenwertes hinzu. Diese wirkt als ein schwacher Angriffszauber gegen Menschen und als ein starker gegenüber Dämonen und Wiedergänger. Gleichzeitig kann man mit dieser Fähigkeit diese Wesen innerhalb eines 1-Meilen-Radius erschnüffeln.

Die Zurückgekehrten

Nahtoderfahrungen sind eine relativ bekanntes Phänomen. Die Zeugen erzählen von einem dunklen Tunnel, einem gleißenden Licht, das Gefühl von Extase und der Entkörperlichung, schließlich die Rückkehr in den Körper.

Das sind alles Lügen! Nicht von den Zeugen, sondern von den Erbarmungslosen, die die Grenzen zwischen dem Leben und dem unbekanntem Land bewachen. Sie präsentieren diese Illusion all jenen, die sich dieser Grenze nähern, aber nicht übertreten. Doch es gibt welche, die werden von der Illusion nicht getäuscht. Diese blicken hinter das helle Licht und sehen die bedeutende und schreckliche Wahrheit – bis sie *etwas* von hinten umfasst, ihnen einen Kuss auf die Lippen drückt und ihnen zuflüstert „Erzähl's keinem weiter“.

Wenn diese in ihren Körper zurückkehren, wissen sie zwei Dingen: Erstens, die Wahrheit über den Leben und dem Tod und zweitens, dass niemand je etwas davon erfahren darf.

Sie wenden ihrem alten Leben den Rücken zu, nicht im Stande ihre Freunde und Familie jemals wieder im gleichen Licht zu sehen und suchen nach Gleichgesinnten, von denen auf jedem Kontinent vielleicht ein halbes Dutzend leben. Gemeinsam suchen sie nach Möglichkeiten die Grenze zu manipulieren und die anderen, die dies ebenfalls versuchen, zu stoppen. Wie sie das machen, hängt von der jeweiligen Persönlichkeit ab: manche reden, manche ballern. In ihrem Fokus stehen dabei meistens Dämonen oder Dämonenbeschwörer, doch manchmal sind es auch einfach Forscher des Paranormalen, die sie sich vornehmen.

Die Reise an die Grenze hat ihnen aber auch zusätzliche Kräfte verliehen. Sie können die Verbindung zwischen Körper und Seele erkennen und sie einfach zerreißen oder wieder zusammen führen. Wesen wider die Natur sind ihre Leib- und Magenspeise. Sie können sie riechen und verschlingen. Entropomanten, Nekromanten, Kultisten, sie alle fürchten die Zurückgekehrten.

Sie haben allerdings zwei Schwächen. Zum Einen verloren sie ihren Atem bei ihrer Wiedergeburt. Wenn sie sich konzentrieren, können sie zwar ein Atmen vortäuschen, doch selbst das wirkt seltsam unnatürlich. Ein kalter Tag ist deshalb günstig, um sie zu erkennen. Zum Zweiten sind sie furchtbare Feiglinge, denn sie haben eine schrecklich, schreckliche Angst vor körperliche Gewalt und dem Sterben.

[Sandra Palmer]

■ Hungrige Häuser

Die Menschen, nicht die Häuser, machen die Stadt.
- altes englisches Sprichwort

Es beginnt mit einem Knall. Eines Tages bricht ein mehrstöckiges Verwaltungsgebäude der Stadt ohne Vorwarnung zusammen, wobei auch mehrere nebenstehende Gebäude in Mitleidenschaft gezogen werden. Neben den Dutzenden Toten dieser Katastrophe werden weitere Hunderte von den Trümmern eingeschlossen. Die gesamte Stadt hält den Atem an und kommt an den Rand des Kollaps, als sämtliche Energie der Einwohner auf die Befreiung der Menschen oder zu mindestens dem Fortschaffen ihrer Leichen gerichtet ist. Natürlich werden auch die Charaktere davon nicht verschont und befinden sich schon bald in einem chaotischen Katastrophengebiet. Die Nerven sind zum Zerreißen gespannt. Dichter Staub hängt in der Luft, die Sichtweite ist auf wenige Meter beschränkt. Eine dichte Staub- und Asbestwolke legt sich auf die Charaktere, die sich nur behelfsmäßig mit Tüchern oder dünnen Atemmasken davor schützen können. Die geborgenen Leichen werden an den Rand gebracht und notdürftig bedeckt, während die Sonne kaum sichtbar am Himmel entlang wandert. Alles ist erschreckend leise, bis auf die abrupt auftretenden Geräusche durch verbogenes Metall oder wenn die Retter mit vereinten Kräften das Geröll in Bewegung bringen.

Der Spielleiter sollte die Aktionen der Charaktere in kleinste Episoden aufteilen. Vielleicht finden sie einen Überlebenden, der unter den Trümmern liegt. Ziehen sie ihn einfach mit brutaler Kraft hervor, so wird er seinen Verletzungen erliegen. Vielleicht können Adepten- oder Avatarkräfte helfen, oder sie kommen mit originellen Ideen daher, wie man aus zerstörten Gebäuden und herumliegenden Bruchstücken etwas Hilfreiches improvisieren kann.

Alle amerikanischen

Serienkiller haben die gleichen neun Ziffern in ihrer Sozialversicherungsnummer - nur in unterschiedlichen Reihenfolgen.

Hier ein paar Ideen für Szenen:

-Durch lautes Knarren im Gebäck muss die ganze Zeit der Eindruck entstehen, dass das Gebäude bald noch weiter einstürzen wird. Das Gebäude ist nicht gesichert.

-Einige andere Helfer werden von herabstürzenden Trümmern überrascht.

-Ein aufgebrochener Tresor mit Bargeld liegt in einem Seitentrakt. Nehmen sich die Charaktere Zeit, sich die Taschen zu füllen, und was, wenn sie dabei beobachtet werden.

-Man hört die Schreie von einem Verletzten, kann sie aber nicht einer Richtung zuordnen. Nach einer Weile wird das Schreien zu einem Stöhnen, um dann schließlich ganz aufzuhören.

Die Szene kann beliebig lange gespielt werden, aber irgendwann ist klar, dass niemand mehr im Gebäude am Leben ist. Eine Sache, die den Charakteren aufgestoßen ist, sind die manchmal seltsamen Todesursachen der gefundenen Opfer. Mehrere Leichen wurden mit Holzsplittern gefunden, die exakt durch ihr Herz gingen. Einige Leute wurden durch Fenster enthauptet. Es scheint sogar, dass sie erst einige Zeit nach dem Zusammenbruch zu Tode kamen. Charaktere, die ein feines Gespür für das Übernatürliche haben, können auf die Idee kommen, dass das Gebäude selbst seine Bewohner attackierte. Vielleicht führt diese Ahnung sie vor die Leichen zweier Männer, einem Jugendlichen und einem älterem bärtigen Mann, die von herunterstürzenden Balken erschlagen wurden, aber immer noch, jeder für sich einen Talisman in der Hand festhielten, der aus einigen filigranen Metallstäben besteht, die in seltsamen Winkel voneinander abstecken. Ihre Führerscheine weisen sie als **James Morgan** und **Eric Curtis** aus, doch niemand hat sie jemals vorher gesehen, weiß, woher sie kommen, noch was sie in dem Verwaltungsgebäude zu tun hatten.

Das nächste Ereignis findet ungefähr eine Woche später statt. Das soll den Charakteren die Gelegenheit geben in der Zwischenzeit ein paar alte Kontakte zu pflegen oder sich sonst wie in Schwierigkeiten zu bringen. Oder sie stellen Nachforschungen bezüglich der Talismane an und finden heraus, dass sie einen ziemlich cleveren Versuch darstellen, einen Tesseract, also einen vierdimensionalen Hyperwürfel darzustellen ((Übernatürliches (Stufe 3) und zusätzlich Identität (Stufe 5) für einen Naturwissenschaftler). Es scheint eine Art optisches Mantra zu sein. um ein mehrdimensionales Ritual zu verinnerlichen.

Ein Lagerhauses in einem Gewerbegebiet stürzt ein und fordert diesmal keine Toten, da die Leute Gelegenheit hatten, die Flucht zu ergreifen, als die „seltsamen Geräusche“ begannen. Ein Befragen der Zeugen klärt, dass diese „seltsamen Geräusche“ aus dem Knirschen von Glas, Metall und Stein herrührten, als würde sich das Gebäude bewegen oder strecken. Solche hysterischen Wahrnehmungen werden von Psychologen als typisch in solchen verstörenden Situation festgestellt. Ein Talisman ist nirgendwo zu finden.

Auf dem Heimweg vom letzten Tatort – stimmungsmäßig des Nachts, wenn die leeren Straßen nur von wenigen funktionierenden Laternen beleuchtet sind – durchqueren die Charaktere eine Gasse mit hohen Häusern. Gerade als das Gefühl hochkommt inmitten eines Canyons zu stehen, beginnen die Häuser unter schrecklichem Getöse in langsamer Schrittgeschwindigkeit in die Straßenmitte zu gleiten. zuerst scheint es eine Täuschung der Augen zu sein oder eine magiebasierte Halluzination, doch bald wird die lebensbedrohlich Situation klar. Bevor sie von den steinernen Wänden zerdrückt werden, ist ein beherzter Sprung durch eine Tür oder ein Fenster ins Innere eines solchen Hauses nötig. Die Schreie der erwachenden Bewohner schrillt zusätzlich zum infernalischem Lärm in ihren Ohren, als die Charaktere sich im Inneren eines Elektromarkts oder eines Hotels wiederfinden, je nachdem in welche Richtung sie sich gerettet haben. Das Innere beider Gebäude ist für jeden einsichtig, da

sich ein Großteil der Außenmauern bereits in Geröll verwandelt hat.

Das Hotel besteht aus einer Reihe kleinerer Zimmer mit Betten und Minibars, die alle von Wasserrohrbrüchen aus den jeweiligen Nasszellen arg in Mitleidenschaft gezogen sind. Die Zwischenwände sind auf unnatürlichste Weise durch den Druck verbogen worden und bewegen sich teilweise noch. In diesem Gebäude herumzulaufen, ist ähnlich schwierig, als wenn man sich auf einem Schiff in schwerem Sturm befände (Malus von 25% bei Schnelligkeits- und Körperfertigkeiten).

Die Leute aus dem Hotel zu bekommen ist relativ einfach, denn alle sind äußerst motiviert, dem Inferno zu entkommen. Einzige Ausnahme bildet ein Entropomant namens **Doyle**, der auf der Durchreise in diesem Hotel untergekommen war und hier einen gute Methode sieht, durch irrwitzige Aktionen an starke Ladungen zu kommen, bevor. Er schnappt sich eine improvisierte Waffe und springt von den Resten eines Hotelfensters (oder besser noch durch das einzige unbeschädigt gebliebene) in den Elektromarkt.

Das Erdgeschoß des Elektromarkts steht voller umgestoßener Regale und Ausstellungsflächen voller Elektroschrott, in den beiden oberen Etagen befinden sich die Büroräume. Doch während man sich im Hotel vorkommt, als wäre man inmitten eines Erdbebens, fühlt man sich im Elektromarkt wie im Inneren eines Tieres. Die Wände bewegen

sich rhythmisch wie bei einem Herzschlag, die Türen und Durchgänge sind deutlich runder und irgendwie organischer geworden und der Elektroschrott wird von Balken und Rohrleitungen, die aus den Wänden ragen, Eindringlingen in den Weg geworfen, als ob sie sich vor ihnen verteidigen wollen. Doyle wird sich durchschlagen, als hätte er etwas entdeckt, was seinen Jagdinstinkt geweckt hätte. Folgen die Charaktere dem Chaosmagier, so finde sie ihn, respektive seinen fast schon kunstvoll von Jalusienlamellen durchbohrten Leiche in einem der Büroräume im ersten Stock. Und sie finden ebenso einen Mann, der ruhig in diesem Raum an einem Schreibtisch sitzt und von DoYLES Leiche zu den Charakteren blickt. Ein genauerer Blick zeigt, dass sein Körper über lange fleischige Appendixen mit der Wand in seinem Rücken in Verbindung steht, das wie ein Netz von Haut wirkt. Mit einem Blick wird ihm klar, dass er, nachdem er den Entropomanten erledigt hat, mit den Charakteren kein so leichtes Spiel haben wird und flieht. Er lässt sich von dem Netz nach hinten in die Wand saugen und ist innerhalb einer Runde verschwunden. Spieler mit der geeigneten Initiative können vielleicht noch ein paar Schüsse auf ihn abgeben.

Mr. Doyle

Persönlichkeit: Ra(s)tloser Revoluzzer

Obsession: Bewegung

Wutimpuls: Reiche Leute. Die Bonzen haben doch alle in der Gewalt und glauben mit ihrem Geld auch ihn kaufen zu können, aber da schneiden die sich.

Furchtimpuls: Neue Inquisition (Gewalt). Sie hatten ihn schon fast am Hacken. Hätte er nur damals seine Fingern von der Mechanomantin gelassen.

Tugendimpuls: Motivation. Doyle schafft es, die Leute in seiner Umgebung zu motivieren, ohne dass diese das Gefühl haben übervorteilt zu werden.

Körper (trainiert) 60

Parkour (Sportlichkeit) 50;

Immer nah am Mann (Handgemenge) 45

Schnelligkeit (zappelig) 90

Immer in Bewegung (Ausweichen) 40;

Immer auf dem Sprung (Initiative) 65;

Immer auf der Überholspur (Fahren) 35;

Immer eine Kugel im Lauf (Schusswaffe) 30

Verstand (instinktiv) 30

Allgemeinbildung 15; Verbergen 15;

In einer Stadt untertauchen 30; Wahrnehmung 15

Seele (verbissen) 40

Ausstrahlung 15; Lügen 15; Entropomantie* 35;

Zusammenreißen 30

Geisteszustand

Gewalt 2/5

Isolation 0/0

Hilflosigkeit 3/3

Übernatürliches 1/2

Identität 1/0

Mr. House

Körper (verweichlicht) 40

Schnelligkeit (erstaunlich sportlich) 50

Abhauen (Ausweichen) 40

Verstand (Intellektueller) 70

Theologiestudium (Allgemeinbildung) 70;

Wahrnehmung 15

Seele (gefestigt) 80

Rituale des Orden* 70

Mr. House besitzt 8 schwache und 5 starke Ladungen und benutzt folgende Rituale:

Der Mann im Haus: Die okkulte Möglichkeit des Kultes mit einem beliebigen Gebäude zu verschmelzen. Durch diese Symbiose entstehen im Haus Nachbildungen der menschlichen Organe, während der Nutzer nun in der Lage ist, das Gebäude wie seinen eigenen Körper zu bewegen. Er kann sich unerkannt in den Wänden bewegen, die ihm einen Schutz vergleichbar eine kugelsichere Weste verleihen.

Der Zauberer muss hierfür im Besitz der Originalbaupläne sein, etwas von seinem Blut vergießen und dann eine Handvoll des Gebäudes verschlucken (Die meisten nehmen Mörtel oder zerkauten Stücke von Tapeten). Dieses Ritual kostet pro Stunde eine schwache Ladung.

Haushaltsunfälle: Die meisten tödlichen Unfälle passieren im Haushalt. Ähnlich wie der starke Urbanomantenangriffszauber „Verkehrsunfall“ entsteht der Schaden durch herunterstürzende Balken, Explosionen von Heizungen oder defekte Stromleitungen. Der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt. Das Ritual kostet 3 starke Ladungen, wenn man „Der Mann im Haus“ ist, kostet es allerdings nur eine starke Ladung.

Dann beginnt ein wilder Ritt. Der Elektromarkt trennt sich ruckartig vom Hotel und beginnt Fahrt aufzunehmen. Von einem Gebäude zu stürzen, das mit etwa 50 Stundenkilometer durch die nächtliche Stadt braust, ist für die meisten Charaktere wahrscheinlich reiner Selbstmord, doch was tun?

• **Flucht**: Warum eigentlich nicht? Eigentlich bedarf es nur einem guten Timing, einer passenden Gelegenheit und Glück aus einem der höheren Stockwerke z.B. auf einen Balkon eines anderen immobilien Gebäudes zu springen. Bei einem Erfolg nimmt man nur Nahkampfschaden in Höhe des Wurfes, bei einem Misserfolg Schusswaffenschaden bevor das Gebäude je nach Stadtlage 20 Minuten später in den Hafen stürzt oder gegen einen Hügel kracht. Säumige Charaktere würfeln gegen ihren Körperwert und erleiden bei Erfolg den doppelten Nahkampfschaden, bei Misserfolg den doppelten Schusswaffenschaden. Mr. House hat sich natürlich kurz vorher aus dem Gebäude gelöst.

- Den Typen in der Wand suchen: Während der wilden Fahrt (die ebenfalls ein Malus von 25 auf alle Schnelligkeits- und Körperfertigkeiten bedeutet) kann man vielleicht irgendwo Ausbeulungen in Menschenform in den Wänden erkennen. Schießt oder prügelt man dagegen, kann Mr. House Schaden erleiden, wenn er auch durch das Gemäuer einen Schutz wie von einer kugelsicheren Weste erhält. Mr. House wird sich natürlich mit „Haushaltsunfälle“ verteidigen.

- Das Haus stoppen: Aufmerksamen Beobachtern wird aufgefallen sein, dass sich das Ambiente des Erdgeschoss verändert hat. Irgendwie sind die Elektrogeräte mit den Gebäudeteilen eine Symbiose eingegangen und bilden eine surreale Form von menschlichen Organen. Monitore und Fernseher blicken in Richtung der Charaktere (Augen), Klimaanlage setzen sich rhythmisch in Bewegung als würden sie atmen (Lunge), Waschmaschinen und Wasserrohre bilden eine Art Verdauungssystem, in dem sich die Reste von Mr. Doyle in Auflösung befinden, und die Computerabteilung hat sich in ein einziges gigantisches Netzwerk verwandelt, das mit den Stromleitungen verbunden ist und Funken schlägt (Gehirn). Gewalt gegen diese Organe gehen eins zu eins auf Mr. House über, wobei Schusswaffenschaden nur in Form von Nahkampfsschaden gewertet wird. Verliert Mr. House so seinen gesamten Gesundheitswert, so stoppt das Haus sofort und sein toter Leib fällt aus der Wand, die eine Hand um den geheimnisvollen Talisman, die andere um einen Bauplan dieses Gebäudekomplexes geschlossen. Das Gebäude selbst stürzt in den nächsten 30 Sekunden in sich zusammen.

Nachdem sich die Charaktere aus dieser lebensbedrohlichen Situation gerettet haben, sind sie wahrscheinlich verwirrter denn je. Sie wissen nun, was die Einstürze verursachte, doch um was für eine Form von Magie handelt es sich? Der Typ, der den Ursprung bildet, ist entweder tot oder verschwunden. Außerdem haben die Charaktere das Problem, dass durch die Ereignisse der Nacht der Tiger geweckt werden kann. Also besser so schnell wie möglich weg vom Tatort, bevor ein wahnsinniger Mob mögliche Sündenböcke in Stücke reißt. Die Stadt wird natürlich alles versuchen, um das Ereignis zu vertuschen und der okkulte Untergrund zittert vor dem Gedanken, dass die Schläfer die Sache in die Hand nehmen.

In der nächsten Nacht geht es wieder los – und diesmal sind es mehrere Häuser. Innerhalb von zehn Minuten bewegen sich rund drei Dutzend Häuser durch die Stadt. Der Tiger ist geweckt, Panik ist in den Straßen, Strom-, Gas- und Wasserleitungen werden auseinander gerissen, gewaltbereite Randalierer, opportunistische Plünderer, verzweifelte Ordnungshüter treten den Charakteren in den Weg. Die Spieler sollten den Eindruck bekommen, dass die

Normalität wie Butter in der Sonne schmilzt. Sollten die Charaktere irgendwann den Eindruck erwecken mit diesem Wahnsinn in Verbindung zu stehen, lassen sie sie den Tiger spüren (GRW 371).

Nach den ersten chaotischen Begegnungen fällt den Charakteren plötzlich ein Mädchen von etwa dreizehn Jahren auf, das von einem brutal aussehenden Trio Hooligans verfolgt wird, die ganz den Anschein machen, als würden sie das Mädchen totschiessen wollen. Vielleicht stellen sie sich den Typen in den Weg, um den Mädchen zu helfen, als sie erkennen müssen, dass die Kleine nach einem schwingvollen Absprung in einem der Häuser landet. Nicht etwa durch eine Tür, sondern auf die gleiche verquerte Weise wie Mr. House sich mit dem Gebäude verschmolzen hatte. Panische Schreie hallen durch die Straßen, als das Haus eine Art von Spinnenbeine ausbildet und zur Verfolgung der drei Typen ansetzt. Auf brutalstmögliche Weise rächt sie sich an den Schlägern mit schweren Holzbalken und messerscharfen Fenstersplitter.

Hooligan

Körper (viel Muskel, wenig Hirn) 60

Fresse hauen (Handgemenge) 45%;

Initiative 30%, Beine in die Hand nehmen 40%
(Mehr Werte sollten nicht benötigt werden.)

Nachdem sie diese erledigt hat, wendet sich das Haus den Charakteren zu, aber anstelle über sie herzufallen, bricht das Mädchen erschöpft aus diesem hervor und wendet sich mit einem hilfeschreitenden Blick an die Charaktere. Sie ist vollkommen erschöpft und bringt zunächst kein Wort hervor. Besser, das Mädchen irgendwo hinzubringen, bevor der Mob es in Stücke reißt.

Es dauert einige Zeit, um die Sache zu erklären, während draußen weiter die Hölle tobt, aber nach einiger Zeit werden die Charaktere den Hintergrund dieses Wahnsinns verstanden haben: Das Mädchen, mit dem schönen Namen **Minerva Waits**, gehört zu einem Kult namens **Ordo Servorum Barbarae** (übersetzt: Orden der Diener Barbaras). Dieser verehrt die christliche Heilige Barbara, die Ende des 3. Jahrhunderts in Heliopolis lebte, und die als Schutzheilige der Architekten, Steinhauer und Zimmerleute gilt.

Die Legende der heiligen Barbara beschreibt, wie ihr Vater versuchte, sie den christlichen Einflüssen zu entziehen und einen Turm bauen ließ, in den er sie einsperrte. Doch trotz ihrer Gefangennahme gelang es ihr einen Priester zu sich zu rufen, um sich taufen zu lassen. Als der Vater davon hört, kerkerte er sie ein, wo sie trotz Qualen und Folter dem christlichen Glauben treu blieb, so dass ihr Vater sie schließlich eigenhändig mit dem Schwert tötete. Daraufhin wurde er sofort darauf vom Blitz getroffen und getötet.

Schon frühzeitig wurde Barbara Mittelpunkt der Verehrung, ihr Kult hat seinen Ursprung im Osten Europas. Reliquien kamen um 1000 nach Venedig und von dort auf die nahegelegene Insel Torcello, wo der Kult noch heute seinen geheimen Sitz hat und bis heute verhindert, dass Venedig im Meer versinkt.

Die moderne Form des Kultes hat die alten Rituale bewahrt, die der Heiligung und Sicherung von Bauwerken dienen. Dazu gehören allerdings so archaische Riten wie das Weißen von Gebäuden mit Tierblut bis zum Einmauern von „Fundamentopfern“ am Fuße von Mauern oder unter Türschwelle, um ein Bauwerk vor bösen Geistern zu sichern, deren Wohnsitz man dort vermutete. Um den heiligen Gebäuden -und damit Gott- näher zu sein, schuf man pünktlich zur Jahrtausendwende ein Statthalterritual, das die perfekte Symbiose von Mensch und Gebäude als Ergebnis hatte.

Doch während die Fundamentalisten dieses Ritual nur dazu nutzen, um in speziell erbauten Basiliken (die Gebäude, nicht die mythischen Monstren) zu fahren, hat sich eine Gruppe moderner Kultisten, die sich „*Loci Domini*“ nennen, dazu entschlossen dem gottlosen Treiben dieser und anderer Städte Einhalt zu gebieten. Sie planen zentrale Gebäude einer Stadt zu „besetzen“ und damit lebende Städte zu Ehren Gottes zu schaffen. Ihr Anführer, ein hiesiger Architekt namens **Paul Carpenter**, hatte beschlossen, diese Stadt in Besitz zu nehmen und wollte im Katasteramt (das im Verwaltungsgebäude vom Anfang des Szenarios lag) so viele Originalpläne wie möglich in seine Hände bringen. Er wurde allerdings von Minervas Großmutter **Angelica Waits**, einer Stadtplanerin und Mitglied des ursprünglichen Kultes, aufgehalten, was zu dem Zusammensturz des Gebäudes führte. Minerva konnte sich glücklicherweise in ein benachbartes Gebäude zurückziehen, das nicht einstürzte, und überlebte.

Seither herrscht offener Krieg zwischen dem Dutzend Kultmitglieder beider Fraktionen in der Stadt, aber wieso jetzt so viele Häuser auf einmal in Bewegung geraten, weiß sie nicht. Aber sie kann sie zu ihrem Großvater, dem hiesigen Kultführer bringen.

Peter Waits ist Küster einer nahegelegenen Kirche, ein verzweifelter glatzköpfiger Mann Ende Siebzig, der weiß, dass er und seine drei übriggebliebenen Mitglieder die Stadt ohne Hilfe nicht retten können (ob er sich mehr Sorgen um die Einwohner oder die Gebäude macht, bleibt unbeantwortet). Er ist auf die Hilfe verständiger Menschen angewiesen, die ihn nicht ins Irrenhaus bringen, sondern tatkräftig helfen können. Er weiß, in welchen Gebäuden, die Mitglieder des „*Loci Domini*“ leben (die einzige Ausnahme ist die Adresse von Paul Carpenter). Irgendwo in diesen Gebäuden müssen die „beinernen Seelen“ der Bewohner liegen. Werden diese zerstört, so stirbt auch der Besitzer.

Beinerne Seele (ein schwaches Artefakt)

Wird ein Teil der Nabelschnur eines Menschen im Verlauf eines Stellvertreterrituals in eine knöcherne Miniaturversion eines Gebäudes verbacken und dieses nahe des Grundsteins eines Gebäudes platziert, dessen alleinige Besitzer sie sind, so gewinnt dieser Mensch einen okkulten Rüstungsschutz von 20 Punkten gegen jegliche Form von Schaden. Gleichzeitig wird jeder Schaden, den das Minaturgebäude nimmt, auch von diesem Menschen erlitten.

Die Liste der Namen und Adressen ist nicht lang. Die Artefakte in den Häusern zu finden ist nicht schwierig, meistens sind Kultmitglieder sowieso nicht zuhause, sondern versuchen, strategische Bauwerke in der Stadt zu besetzen. Aber einige der Häuser, die sie betreten sind seltsam ruhig, ausgestorben, alle Möbel sind an die Wand gezogen worden und teilweise von Tapeten „überwuchert“. Und dann erkennen sie die Bewohner, deren schreckensgeweitete Gesichter von den Wänden tot auf sie niederstaren. Man erkennt die verzweifelte Versuche, sich aus den Wänden zu lösen und die spiegelverkehrten (weil von innen geschriebenen) Worte, in denen um ihr Seelenheil gefleht wird.

Und mit Schrecken stellen die Charaktere fest, dass auch die paar Mitglieder des Hauptkultes Opfer ihrer übermäßigen Häuserspringerei geworden sind. Die Symbiose wurde so intensiv, dass es ihnen nicht mehr gelang, sich aus den Gebäuden zu trennen. Das jedenfalls können sie von der tränenüberströmten Minerva erfahren, die neben den toten Überresten ihres Großvaters sitzt, der sich durch das Verschlucken eines Säckchens Zimmermannsnägel selbst getötet hat, um diesen Grauen zu entgehen. Der Krieg ist beendet, die Straßen liegen ruhig da, der Tiger wird bald wieder schlafen. Paul Carpenter ist nirgendwo zu finden.

Als sie Minerva aufhelfen wollen, erkennen sie, dass ihre Füße bereits fest im Fußboden verankert sind. Vor den Augen der Charaktere wird sie mit dem Gebäude verschmelzen und für immer mit dem Haus des Küsters verbunden sein. Ihre Stimme ist vielleicht im Knarren der Dielen zu vernehmen oder im Rascheln der Gardinen. Die Charaktere sollten sich überlegen, ob sie die Stadt für eine Weile verlassen wollen, denn die Gefahr, dass die *Schläfer* oder die *Neue Inquisition* intensive Nachforschungen anstellen werden, ist recht hoch. Vielleicht entschließen sie sich auch zu bleiben, um das Haus vor dem Niederbrennen durch eine der okkulten Gruppen zu retten, denn irgendwo im Gemäuer steckt die Seele der kleinen Minerva.

[Darren MacLennan]

■ Die verrückte Alte mit den Katzen

*Das Leben und dazu eine Katze,
das gibt eine unglaubliche Summe.*

-Rainer Maria Rilke

Jeder kennt Geschichten von einer seltsamen alten Dame, die in ihrem Haus mit Hunderten von Katzen wohnt, und so ist es nicht unverständlich, dass es für sie auch einen Platz im Unsichtbaren Rat gibt. Diese Avatare leben dafür, sich um ihre kleinen Lieblinge zu kümmern und sorgen sich nicht um einen Job oder gar um Hygiene. Sie verlassen nur selten ihr Haus oder ihre Wohnung, außer um Katzenstreu und Futter zu kaufen. Ein paar kreative Alte lassen lebende Mäuse durch die Räume hopsen oder kochen ihren bepelzten Freunden laufend neues Gourmetfutter. Einige besonders religiöse Vertreter dieser Spezies huldigen sogar der Göttin Bast. Wirres Haar, Kleidung von der Wohlfahrt und der Geruch von altem Katzenstreu sind Ausdruck ihrer bewußten Abkehr von den Menschen. Diese Avatare sind fast ausschließlich alte Frauen und leben (abgesehen natürlich von den Katzen) alleine, obgleich es auch Geschwisterpaare gibt, die sich eine Wohnung und viele Katzen teilen. Die wenigen männlichen Ausnahmen sind durchgehend homosexuell.

Diese Frauen wirken sehr, sehr seltsam auf normale Menschen und so hat ein Avatar der Alten bei Nicht-Katzen-Freunden einen maximalen Wert auf soziale Fertigkeiten von Seelenwert minus Avatarwert; ausgenommen sind jene Fertigkeiten, die, wie Einschüchtern, auf Furcht vor einer Person beruhen. Ein Nicht-Katzen-Freund definiert sich dabei als ein Wesen ohne Katzen-spezifische Fertigkeiten, Impulse oder Obsessionen.

Die verrückte Alte mit den Katzen hat allerdings auch eine besondere Seelen-basierte Fertigkeit, die einer dämonischen Besessenheit ähnelt, dem Schaffen von einem Vertrauten. Eine Alte kann sich einen ihrer Lieblinge als Vertrauten auswählen und dann bei einem erfolgreichen Wurf auf ihre Fertigkeit alle Wahrnehmungen, die die Katze hat, ebenfalls antizipieren (während dieser Zeit hat die Alte auf all ihre anderen Fertigkeiten einen Malus von 20). Sie kann auf gleiche Weise einer Katze ihre Fertigkeiten übertragen (inklusive Sprechen oder Auf-zwei-Beinen-gehen).



Letzteres erfordert von einem Zeugen dieses unnatürlichen Verhaltens einen Wurf auf *Übernatürliches Stufe 3*. Wird der Vertraute getötet, so verliert eine verrückte Alte mit den Katzen sofort die Hälfte ihrer Gesundheitspunkte und muss einen Wurf auf Identität Stufe 5 machen, um den Verlust des Lieblings unbeschadet zu verkraften. Natürlich kann sich die Alte bald nach einem neuen Kätzchen umschauen, aber die neue Vertrauten-Fertigkeit beginnt nur noch auf dem halbierten Wert. Wenn wir übrigens von Katzen reden, so beziehen sich die Angaben auf Hauskatzen oder ausgewilderten Nachfahren von Hauskatzen. Um Tiger, Panther und Löwen würde sich eher der Avatar des Wilden kümmern (aber warte bis du die Gaben siehst).

Tabu: Weniger Katzen als die Höhe ihres Avatarwertes beträgt zu besitzen. Die kleinen Lieblinge mehr als zwölf Stunden alleine lassen, außer man hat sich um automatische Futtermaschinen oder besser einen Katzen-Sitter gekümmert. Schlussendlich, den Verlust einer Katze, die nicht auf den Tod derselben beruht oder der Besitz von einer anderen Form von Haustieren, insbesondere von Hunden. Selbst wenn man nur davon spricht, eine andere Form von Tieren (oder sogar Menschen) auch ganz „nett“ zu finden, schwächt die Verbindung zu diesem Archetypen.

Symbole: Katzenklo, Kratzbäume, Katzenspielzeug, Kleidung voller Katzenhaare, eine Büste von Bast, selbstgemachte Fotos und Zeichnungen von Katzen

Masken: Bast (Ägypten), Freya (Skandinavien), verschiedene mittelalterliche Hexen, die Knusperhaushexe aus Grimms „Hänsel und Gretel“, die „Crazy Cat Lady“ von den Simpsons.

Mögliche historische Avatare: Verrückte Alte mit Katzen werden selten berühmt, aber wahrscheinlich sind einige Züchterinnen oder Veterinäre Avatare. Und da ist immer noch **Brigitte Bardot**.

Gerüchte

Die Gottesläuferin der verrückten Alten ist gleichzeitig eine Adeptin, die mächtige Ladungen erhält, indem sie Säuglingen ihre Seele raubt (so wie Legenden es von Katzen erzählen).

Es gibt eine verrückte Alte mit Katzen im New Yorker Umland, die es schafft, mit nur einer Dose Katzenfutter pro Woche zu überleben.

[Travis Jason]

Gaben

1% - 50%: Du kannst mit Katzen kommunizieren und darfst deinen Avatarwert nach Belieben für eine beliebige soziale Fertigkeit nutzen, wenn es mit deinen Katzen zu tun hat. Es gibt einen Bonus von +5, falls du dabei anstelle mit deiner Muttersprache mittels Fauchen, Maunzen und Miauen kommunizierst. Betrachter dieses Verhaltens müssen einen Stresswurf auf *Übernatürliches Stufe 1* machen, wenn sie erkennen, dass du wirklich Informationen auf diese Weise beziehst.

51% - 70%: Du kannst eine große Gruppe von Katzen aus der nahen Umgebung (weniger als einen halben Kilometer Umkreis) oder eine bestimmte Katze, die du bereits mindestens einmal gestreichelt haben musst, aus einer beliebigen Entfernung zu dir rufen. Diese Katzen gehorchen Dir, solange es nicht ihr eigenes Leben bedroht. Man kann sie auch über die gleichen Entfernungen aussenden, um ein ungenaues Bild über ihre Umgebung zu bekommen. Für genauere Eindrücke braucht es einen Vertrauten (s. oben)

71 - 90%: Du kannst diese Gabe nutzen und dir für kurze Zeit die Eigenschaften und Fähigkeiten einer Katze in Höhe deiner Avatarfertigkeit geben. Das beinhaltet Dinge wie scharfe Klauen, besseres Seh- und Hörvermögen, die Fähigkeit unverletzt auf die Füße zu fallen oder sich durch enge Lücken zu quetschen, außergewöhnliche Kletterkenntnisse, Schleichen und Jagen oder ein sechster Sinn. Dabei handelt es sich immer nur um eine Fertigkeit zur gleichen Zeit, die verschwindet, sobald eine neue Form gewählt wird. Natürlich hat der Spielleiter dabei stets das letzte Wort.

91%+: Ab diesem Niveau bist du so mit der Welt der Katzen verbunden, dass alle Gaben nicht nur für Hauskatzen, sondern für Katzen im Allgemeinen gelten. Das bedeutet, dass du Löwen und Tiger dazu bringen kannst aus dem Zoo zu entkommen, um dir zu dienen oder gar dein Gefährte zu werden...

■ Quisquilaemantie

„Hey, seht euch den alten Sack an!“

Peter hatte nicht nur zu viel getrunken, sondern auch einige Pillen eingeworfen, und wie üblich brachte ihn das in eine üble Stimmung. Kevin wusste, dass es Peter eigentlich egal war, mit wem er sich jetzt anlegte, solange es nur jemand war, der sich nicht wehren konnte.

Der Obdachlose, der in einer stillen Seitenstraße lag, schien genau das Opfer zu sein, das der Siebzehnjährige gesucht hatte. Der alte Mann lag in einem Hauseingang, umgeben von Plastiktüten und Jutetaschen, die er nicht nur in einen alten Einkaufswagen gestopft, sondern auch wie die Mauern einer Festung um sich herum verteilt hatte.

Daniel – der Dritte in ihrer kleinen nächtlichen Runde – war sofort Feuer und Flamme für die Idee und taumelte kichernd auf den Mann am Boden zu. Er war der typische Nachläufer, immer von allem begeistert, was Peter vorschlug. Eigene Ideen hatte Kevin noch nie bei ihm erlebt.

Er selbst war angewidert von dem, was jetzt passieren würde. Er redete sich selbst ein, dass es der Ekel vor dem stinkenden Menschenwrack war, das sich vor ihm in seinem eigenen Dreck suhlte, doch tief in seinem Inneren wusste er, dass es eher die Abscheu vor sich selbst war, weil er immer noch nicht den Absprung geschafft hatte, weil er immer noch Nacht für Nacht mit den beiden anderen durch die Stadt zog, auf der Suche nach Stoff und nach Zoff.

Daniel trat an den Mann am Boden heran.

„Boah! Watt stinkt der Kerl!“ Er holte mit dem Fuß aus und trat den Penner in die Seite.

„Äih, du stinkendes Stück Dreck, geh mir aus dem Weg!“

Daniel drehte sich beifallheischend zu Peter um und zeigte dabei ein so debiles Grinsen, dass Kevin ihm am liebsten eine verpasst hätte. Doch bevor er irgendetwas sagen konnte, kam Leben in den Mann am Boden.

„Was willst du von mir, du kleiner Pisser?“

Die Stimme klang bemerkenswert fest für einen Mann, der schon seit Jahren auf der Straße lebte, doch Daniel achtete nicht auf solche Dinge. Siegesgewiss drehte er sich wieder um.

„Ich sag's nicht nochmal, Alter, du bist mir im Weg.“

Er holte ein weiteres Mal aus und wollte den Penner erneut treten, doch sein Fuß verding sich in einer der Plastiktüten.

Kevin hätte schwören können, dass die Tüte eine Sekunde vorher noch nicht dort gelegen hatte, aber wie konnte das sein?

Daniel stolperte nach vorne. Ohne sich halten zu können, knallte der stiernackige Jugendliche mit dem Kopf gegen die Hauswand. Besinnungslos sackte er zu Boden. Seine Stirn, die an der Wand herab rutschte, hinterließ eine blutige Schmierspür.

Peter, der bislang seinem Schläger den Platz in der ersten Reihe überlassen hatte, stieß einen wüsten Fluch aus. Er wirkte in diesem Moment völlig nüchtern, als hätte kein Schluck Alkohol seine Kehle passiert, doch der Hass in seinem Inneren war jetzt stärker als jede Droge, die er hätte einnehmen können.

Der Junge griff in die Innentasche seiner Jacke und riss das Butterfly-Messer hervor, mit dem er seit Wochen so angab.

Mit geübten Fingern ließ er die Klinge in die richtige Position schnellen, aber er kam nicht mehr dazu, sie einzusetzen.

Der alte Herumtreiber hatte sich innerhalb weniger Sekunden erhoben und machte eine umfassende Bewegung mit der Hand. Die Müllsäcke, die bislang um ihn herum gelegen hatten, erhoben sich plötzlich und vereinten sich zu einem riesigen Arm, der Peter wie eine Stoffpuppe beiseite wischte.

Kevin warf einen verblüfften Blick auf den verdrehten Körper seines Freundes, der am Boden aufgeschlagen war, viele Meter von seinem ursprünglichen Standort entfernt.

Im nächsten Moment stieg ein ekelhafter Gestank in seine Nase. Er zuckte zusammen. Der alte Mann stand nur wenige Zentimeter vor ihm. Kevin sah die glühenden Augen, die ihn abschätzig musterten, und roch den fauligen Atem des Clochards.

„Verpiss dich, du Punk! Du bekommst nur diese eine Chance!“

Der Alte stieß einen heftigen Atemzug aus. Ein unbeschreiblicher Geruch breitete sich aus, drang tief in Kevins Nase und Mund ein, schien sich regelrecht seinen Weg in seine Lunge zu brennen. Der Junge stolperte zur Seite, doch er konnte dem grässlichen Gestank nicht entkommen. Sein ganzer Leib rebellierte dagegen, und er übergab sich, noch bevor er in die Knie sinken konnte.

Er spürte den beißenden Geschmack der Magensäure in seinem Mund, roch das Erbrochene auf seiner Kleidung. Er drehte sich nicht mehr um, es war ihm egal, was mit seinen beiden Freunden geschah. Er wollte nur noch weg, fort von diesem Wahnsinnigen und von der Macht, die er repräsentierte...

Quisquilaemanten (Abfallzauberer) Müllmagier, Messies oder Ekelpakete

Obdachlose, Clochards, Penner, Herumtreiber, Tramps... sie haben viele Namen. Sie sind die Ausgestoßenen unserer modernen Wohlstandsgesellschaft, und wenn man nicht einfach über sie hinweg blickt, wird man sie meistens mit einem gewissen Ekel betrachten. Ihre Heimat sind die verdreckten Seitenstraßen, wo sie sich mit Müll und Abfällen bedecken, um sich ein wenig zu wärmen.

Sie sind die Fußabtreter der Arroganten, die Boxsäcke der Aggressiven, das Erschauern der Selbstgefälligen. Sie waren die leichten Opfer der Menschen und der Städte, für die niemand wirklich eintrat.

Doch es war wohl nur eine Frage der Zeit, bis einige unter ihnen erkannten, dass ihre Art zu leben ihnen auch Macht verleihen konnte. Der Abfall der Stadt wurde ihnen zum Gehilfen, das Leben in der Gosse wurde zur Macht.

Sie hatten nicht viel, doch wenn sie dieses wenige bei sich behielten, sammelten sie mehr und mehr Macht, bis es ihnen gelang, die Wirklichkeit zu beeinflussen. Sie konnten sich gegen die Unbill des Lebens verteidigen und sogar zurückschlagen. Nicht jeder Obdachlose ist ein Zauberer, und die Mächtigen von den Machtlosen zu unterscheiden ist für einen Unwissenden häufig schwer. Doch allein die Befürchtung, es könne sich bei dem verwehrten Mann auf der Straße um einen der im okkulten Untergrund gefürchteten Abfallzauberer handeln, hat vielen Obdachlosen etwas mehr Ruhe und Frieden verschafft.

Angriffszauber der Quisquilaemanten

Quisquilaemanten sind die Herrscher des Mülls, aber auch des Verfalls. Wenn sie kämpfen wollen, werden sie diese Macht nutzen.

Um jemanden anzugreifen, kann der Magier eine wahre Lawine aus Müll entfachen, wenn nur genug Abfälle in seiner Nähe sind. Wie sehr diese einen Gegner jedoch verletzen, hängt ganz davon ab, welcher Art der Müll ist. Zeretzter Metallschrott tut nun mal mehr weh als gesammelte Joghurtbecher.

Wenn ein Objekt dem Verfall unterliegt, kann der Quisquilaemant diesen beschleunigen oder überhaupt erst herbeiführen. Eine Pistolenkugel, deren Pulveranteil nass geworden ist, lässt sich nicht mehr abfeuern. Ledergürtel können reißen und ihren Träger zu Fall bringen. Mit starken Ladungen lässt sich sogar ein aus Holz oder korrodierbarem Metall gebautes Objekt in kurzer Zeit zerstören.

Gegen Lebewesen lässt sich die Macht eines Quisquilaemanten nicht einsetzen!

Fakten

Wie man eine schwache Ladung erhält: Der Magier muss ein beliebiges Stück Müll aufsammeln, das er gebrauchen kann. Der Spieler muss dies gegenüber dem Spielleiter glaubhaft erklären können.

Das Stück Müll kann auch für einen anderen Menschen eine besondere Bedeutung haben.

Alternativ kann der Magier sich auch einen Tag lang nur von weggeworfenen Nahrungsmitteln ernähren.

Wie man eine starke Ladung erhält: Der Müllmagier muss ein außergewöhnliches Stück Abfall sammeln. Dies kann entweder ein Objekt sein, das er nur mit erheblichen Mühen transportieren kann, oder es muss eine außergewöhnliche Bedeutung für den Magier oder eine andere Person haben.

Alternativ kann er sich auch mindestens eine Woche lang nur von weggeworfenen Nahrungsmitteln ernähren.

Wie man eine mächtige Ladung erhält: Der Magier findet ein einzigartiges Stück Müll und bringt es an sich.

Alternativ kann er sich auch mindestens ein Jahr lang nur von weggeworfenen Nahrungsmitteln ernähren.

Tabu: Ein Müllzauberer kann nichts wegwerfen. Er wird deshalb mit der Zeit immer mehr Dinge bei sich führen oder sie in einem geheimen Unterschlupf verbergen. Viele Quisquilaemanten sind darum immer mit vielen Rucksäcken, Taschen



und Plastiktüten unterwegs oder transportieren große Mengen weggeworfene Dinge in Einkaufswagen oder ähnlichen Gefährten.

Für niemanden außer dem Magier haben diese Dinge irgendeinen Wert, doch für ihn stellen sie die Grundlage seiner Persönlichkeit und seiner Macht dar. Verliert er Teile seiner persönlichen Abfallsammlung, geht mit jeder Tüte oder einer vergleichbaren Menge an Müll mindestens eine schwache Ladung verloren.

Spontane Zauber: Müll ist das Leben eines Quisquilaemanten, und mit ihm beschäftigt sich auch hauptsächlich seine Magie. Wann immer er Müll in seiner Nähe hat, kann er diesen benutzen.

Er kann einen Gegner zu Fall bringen, indem plötzlich ein Stück Abfall zwischen seine Beine gerät, das zuvor anderswo lag. Heranfliegende Objekte könnten in herumfliegenden Müllsäcken steckenbleiben oder zumindest von ihnen abgelenkt werden. Die Abfallzauberer haben zudem eine besondere Verbindung mit den Tieren, die im Müll leben: Ratten, Mäuse, Schaben, einige Vogelarten. Auch sie werden sich einem magischen Befehl des Zauberers unterwerfen, solange die angeforderte Handlung ihrer Natur und ihren Fähigkeiten entspricht.

Ladungen zu Spielbeginn: Quisquilaemanten beginnen das Spiel mit vier schwachen Ladungen.

Tipps zum Aufladen: Auch wenn es zunächst so klingt, ein Quisquilaemant hat es nicht unbedingt leichter als andere Magier, an seine Ladungen heran zu kommen.

Er kann nicht einfach ein Kaugummi-Papier vom Boden aufheben und verkünden, er habe jetzt eine schwache Ladung erhalten. Müll ist für ihn etwas Besonderes, und die Gegenstände, die er ansammelt, sollten dies auch repräsentieren. Sie müssen entweder für ihn oder für einen anderen Menschen eine Bedeutung haben (zumindest in diesem besonderen Moment).

Wann aber hat ein Stück Müll eine Bedeutung für einen normalen Menschen? Wie viele Leute sammeln abgerissene Eintrittskarten oder leere Getränkedosen, einfach nur, um sich an bestimmte Ereignisse zu erinnern. Diese Gegenstände haben keinen realen Wert, sie sind auch eigentlich nichts weiter als Abfall, und doch haben sie eine Bedeutung für den Sammler. Wenn der Müllmagier solche Objekte an sich bringen kann, sind sie sicherlich eine schwache, möglicherweise sogar eine starke Ladung wert.

Eine Sammlung solcher Objekte, für die sich vielleicht auch andere noch interessieren, die sie vielleicht sogar an sich bringen wollen, wäre dann möglicherweise sogar eine mächtige Ladung wert.

Dabei sollte man jedoch immer daran denken, dass ein Quisquilaemant nichts wegwerfen darf. Er wird mehrere Lagen Kleidung tragen, bis diese sich an seinem Leib auflösen, die Taschen voller leerer Burgerschachteln und zerquetschter Getränkedosen,

behangen mit kaputten Elektrogeräten, zertrümmerte Uhren an den Armen. Er sammelt zwar Macht, verliert dabei jedoch gleichzeitig an gesellschaftlicher Akzeptanz. Ein starker Quisquilaemant wird sich also kaum noch unter Menschen begeben können.

Was die Ernährung mit weggeworfenen Nahrungsmitteln angeht, so geht es nicht darum, zu hungern. Isst der Magier zu wenig, nur um seine Ziele zu erreichen, so bricht er damit den Bann, und die angestrebte Ladung ist *perdu*. Auch geschenkte Lebensmittel (zum Beispiel von karitativen Organisationen) sind in dieser Zeit nicht erlaubt, ebenso wenig solche, die verbilligt abgegeben werden. In dieser Zeit muss der Magier sich tatsächlich von Essen ernähren, das er aus dem Müll fischt: halbvoll zurückgelassene Getränke-Flaschen, Pommies- und Burger-Reste vor einem Fastfood-Restaurant, abgelaufene Lebensmittel aus dem Müllcontainer eines Supermarktes. Was immer ein anderer weggeworfen hat und was (noch) essbar ist, fällt unter die geschilderte Kategorie.

Anmerkung: Quisquilaemanten sind keine einfachen Partner. Sie sind ungepflegt und strömen einen widerlichen Geruch aus. Aus den meisten „normalen“ Umgebungen werden sie wieder verjagt, und ihre Art, sich magische Energie zu verschaffen, wird diesen Zustand mit der Zeit immer weiter verschärfen.

Man sollte sich als Spieler also genau überlegen, ob man wirklich einen solchen Charakter spielen möchte bzw. ob man ihn in seiner Gruppe aufnehmen will.

Quisquilaemanten eignen sich vor allem als Nicht-Spieler-Charaktere, zumindest, wenn man sie ihrem Hintergrund entsprechend ausspielt.

Der Ausdruck „Quisquilaemant“ ist übrigens unter den Müllmagiern selbst nicht gebräuchlich, sondern wird vor allem von denen benutzt, die sich auf akademische Art und Weise mit Magie befassen. Viele der Abfallzauberer sind nicht sonderlich gebildet, da sie ihre Jugend häufig eher auf der Straße als auf der Schulbank verbracht haben. Ihre besondere Macht beruht darum eher auf einem natürlichen Verständnis der Magie, weniger auf einer gezielten Vermittlung von Wissen.

**In China wandern
jährlich
vier Tonnen Gold
in den Müll.**

Schwache Zauberformeln der Quisquilaemanten

Des Einen Müll

Kosten: drei schwache Ladungen

Auswirkungen: Der Magier überzeugt das Opfer der Zauberformel, dass ein an sich wertvoller Gegenstand nur Abfall ist und dass er diesen ruhig wegwerfen kann.

Diese Formel kann auch in einem Kampf eingesetzt werden, um einen Gegner davon zu überzeugen, seine Waffe wegzuerwerfen, weil sie ja eh nicht mehr funktioniert.

Die Wirkung hält so lange an, bis ein Beobachter das Opfer des Zaubers auf seinen „Irrtum“ aufmerksam macht.

Des Anderen Schatz

Kosten: drei schwache Ladungen

Auswirkungen: Das Opfer der Zauberformel ist davon überzeugt, dass ein bestimmtes Stück Abfall in Wahrheit ein wertvoller Gegenstand ist.

Es muss sich dabei um ein Objekt handeln, das dem Stück Müll ähnelt und an dem das Opfer normalerweise Interesse hätte. Es kann beispielsweise ein Ring aus einem Kaugummi-Automaten sein, den das Opfer für einen wertvollen Goldring hält.

Die Wirkung hält so lange an, bis ein Beobachter das Opfer des Zaubers auf seinen „Irrtum“ aufmerksam macht.

Hasse man Euro?

Kosten: zwei schwache Ladungen

Auswirkungen: Der Magier kann sich nach Einsatz dieses Zaubers für einige Stunden darauf verlassen, dass er beim Betteln auf jeden Fall Geld bekommt.

Bei einem erfolgreichen Wurf auf seine Quisquilaemanten-Fertigkeit erbettelt er so viele Euro, wie sein Würfelwurf zeigt. Dabei kann er (wie bei seiner Obsessions-Fertigkeit) die Würfel tauschen, um ein besseres Ergebnis zu erzielen. Für je zehn Euro muss er etwa eine Stunde lang betteln.

Müllgeschichten

Kosten: eine oder mehrere schwache Ladungen

Auswirkungen: Der Magier kann ein Stück Müll berühren, um etwas über seine Geschichte zu erfahren. Dabei wird es sich bei Einsatz einer Ladung entweder um eine Information über seinen letzten Besitzer handeln oder um das bemerkenswerteste Ereignis im „Leben“ des Gegenstandes. Wenn der Zauberende mehr erfahren möchte, muss er weitere Ladungen einsetzen und erhält dann weitere Informationen. Gezielte Fragen kann er erst ab der dritten Ladung stellen, weil er sich dann auf das Objekt „eingestellt“ hat und es besser versteht.

Müllmannssinn

Kosten: eine schwache Ladung

Auswirkungen: Müllmänner sind viel in der Stadt unterwegs und wissen scheinbar immer, wo sie sich befinden. Mit dieser Zauberformel kann der Magier sich dieses Wissen zeitweise aneignen, so dass er zum einen genau weiß, wo er sich befindet, zum anderen aber auch den Weg von seiner aktuellen Position zu einem beliebigen anderen Ort in der Stadt findet.

Mundgeruch

Kosten: drei schwache Ladungen

Auswirkungen: Der Müllmagier kann eine Wolke extremen Gestanks aus seinem Mund ausstoßen, die gegen eine Person eingesetzt werden kann, die direkt vor dem Magier steht.

Verdorbene Essensreste, Schimmel, Reste verschiedenster Körperflüssigkeiten, all dies vereint sich zu einem unbeschreiblichen Gestank, der das Opfer mindestens eine Runde vollständig ausschaltet.

Danach muss dem Betroffenen ein Wurf gegen seinen Körper-Wert gelingen, um die Wirkung der Zauberformel abzuschütteln. Dieser Wurf muss so lange wiederholt werden, bis er irgendwann gelingt.

Wie es aussieht, wenn die Wirkung der Zauberformel den Charakter ausschaltet, können Spieler und/oder Spielleiter frei entscheiden. Es kann sich beispielsweise um heftiges Erbrechen, eine extreme allergische Reaktion oder einen durch den Gestank ausgelösten Krampfanfall handeln. Wichtig ist nur, dass das Opfer völlig hilflos ist und dass seine Reaktion etwas mit den körperlichen Folgen des Gestanks zu tun hat.

Oscar in der Mülltonne

Kosten: zwei schwache Ladungen

Auswirkungen: Ein Abfallmagier, der sich in einer Mülltonne oder zwischen anderen Müllbehältnissen versteckt, ist viel schwerer zu entdecken. Alle Personen, die nach dem Zauberdnen suchen, erleiden eine Modifikation von -30 auf die entsprechenden Würfelwürfe.

Dies gilt übrigens auch, wenn der Zauberende sich mit dem Versteck bewegt. Verbirgt der Magier sich beispielsweise unter einer Mülltonne, um sich an eine Wache anzuschleichen, so wird diese den versteckten Charakter auch dann nicht bemerken, wenn es ganz offensichtlich ist, dass sich die Tonne weiter bewegt hat, seit er das letzte Mal hingesehen hat.



Schimmelpilz

Kosten: eine schwache Ladung

Auswirkungen: Der Müllmagier berührt ein beliebiges verderbliches Lebensmittel, das daraufhin in wenigen Sekunden verschimmelt und in stinkende Fäulnis zerfällt.

Mit einer Anwendung der Zauberformel können maximal 1.000g Lebensmittel verderben.

Tierfreunde

Kosten: zwei schwache Ladungen

Auswirkungen: Ratten, Schaben und andere Tiere – sie leben zusammen mit den Quisquilaemanten im Abfall der Stadt. Und ein Müllmagier kann sich diesen Umstand zu Nutze machen, indem er sich die Sinneseindrücke aller Tiere im Müll in einem Umkreis von 30 Metern aneignet. Er sieht, was sie sehen, hört, was sie hören usw.

Bei einem missglückten Wurf auf Quisquilaemantie sieht allerdings kein Tier in die Richtung, die der Magier wünscht. Die Zauberformel beinhaltet keinen Zwang, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen oder sonst wie den Wünschen des Zaubersenden Folge zu leisten.

Starke Zauberformeln der Quisquilaemanten

Abfalltentakel

Kosten: zwei starke Ladungen

Auswirkungen: Der Müllmagier erschafft aus Müll, der in seiner Nähe ist, einen voll beweglichen Tentakel. Dieser kann mit einem Körper-Wert agieren, der dem Seele-Wert des Zaubersers entspricht, ist aber nicht in der Lage filigrane Aufgaben zu erledigen (er ist im Endeffekt ja nur aus Müll gemacht). Die Größe des Tentakels wird vor allem von der vorhandenen Menge an Abfall bestimmt, doch der Zaubersende kann ihn nur bis zu einer Entfernung von zehn Metern kontrollieren.

Der Tentakel bleibt so lange bestehen, wie der Magier sich auf seine Erhaltung konzentrieren kann. Er kann sich dabei nicht bewegen oder sprechen.

Mit einem weiteren Einsatz von zwei Ladungen kann der Magier einen zweiten Tentakel erschaffen; diese haben dann allerdings jeweils nur einen Körper-Wert, der der Hälfte des Seelen-Wertes des Zaubersers entspricht.

Es heißt, dass ein Müllmagier einen besonderen Pizzakarton in seinem Unterschlupf hat. Wann immer er diesen öffnet, liegt eine zwar kalte, aber durchaus genießbare Pizza darin.

Alles, was glitzert, ist Gold

Kosten: zwei starke Ladungen

Auswirkungen: Der Zaubernde greift in eine Mülltonne hinein und findet dort einen Gegenstand, der ihm in der aktuellen Situation weiterhilft. Welcher das sein könnte, entscheidet letztendlich der Spielleiter, obwohl der Magier durchaus Wünsche äußern darf.

Ausdünstung

Kosten: zwei starke Ladungen

Auswirkungen: Der Zaubernde ruft alles, was an Gestank in ihm ruht, auf einmal hervor und strahlt diesen Geruch in einem Umkreis von zehn Metern aus.

Jeder Charakter, der dieses Umfeld betritt, erleidet eine Modifikation von -30% auf alle Würfelwürfe.

Bring den Müll raus

Kosten: eine starke Ladung

Auswirkungen: Der Körper-Wert des Zaubernden steigt für eine Stunde um 20%, aber nur, wenn es darum geht, etwas anzuheben, zu tragen oder in der Luft zu halten.

Müllfestung

Kosten: zwei starke Ladungen

Auswirkungen: Der Magier umgibt sich mit einem geschlossenen Ring aus seinem Müll (Abstände bis zu etwa zwanzig Zentimetern sind erlaubt, müssen dann aber regelmäßig sein, um den Ring möglichst symmetrisch zu halten). Dieser dient als Abwehr gegen Angriffe. Viele Müllmagier nutzen diesen Zauber, um in Ruhe und Frieden schlafen zu können. Wenn ein Fremder den Ring unterbricht, spürt der Magier dies sofort und wird möglicherweise auch geweckt, sollte er schlafen.

Im Innern seiner „Festung“ ist der Zaubernde geschützt vor der Wirkung von Zauberformeln, die außerhalb des Rings ausgesprochen wurden (der Zauber zerstört aber sofort die schützende Wirkung des Rings). Ebenso erleidet jeder Angriff, der von außerhalb der Müllfestung durchgeführt wird, einen Abzug von 25% auf den Angriffswurf.

Alternativ kann auch eine Mauer oder ein anderes Objekt Teil der Müllfestung sein; in diesem Fall erstreckt sich die Wirkung des Schutzrings nicht auf diesen Bereich.

Nahrungsergänzung

Kosten: zwei starke Ladungen

Auswirkungen: Diese Zauberformel erfordert eine längere Anwendungsdauer, da der Magier zu seiner Durchführung Abfälle essen muss. Er muss wenigstens ein Kilo Abfälle essen, wobei es sich nicht um normalerweise verzehrbare Lebensmittel handeln darf (verschimmelte oder verdorbene Nahrungsmittel sind hingegen geeignet).

Bei einem erfolgreichen Wurf auf seine Quisquilaemanten-Fertigkeit kann er die Summe der Würfel auf seine aktuelle Gesundheit aufschlagen. Diese zusätzlichen Punkte bleiben 24 Stunden erhalten oder bis der Charakter sie auf irgendeine Weise verliert. Ein Quisquilaemant darf keine neue Nahrungsergänzung anwenden, solange die Wirkung der Zauberformel noch besteht.

Unnatürlicher Verschleiß

Kosten: eine oder mehrere starke Ladungen

Auswirkungen: Der Magier schleudert eine Handvoll Müll auf eine andere Person (ob er trifft oder nicht, wird anhand des Wurfs auf seine Quisquilaemanten-Fertigkeit festgelegt).

Bei Einsatz einer Ladung wird die komplette Kleidung des Betroffenen innerhalb von Sekunden aussehen und riechen, als habe er sich in Müll gewälzt. Die Kleidungsstücke sind jedoch normal zu reinigen.

Bei Einsatz von zwei Ladungen bilden sich zusätzlich Risse im Stoff, Knöpfe fallen haltlos herab, Reißverschlüsse verkanten sich unlösbar, und einige der entstandenen Flecken lassen sich nicht mehr auswaschen.

Bei Einsatz von drei Ladungen verwandelt sich die Kleidung des Opfers in stinkende Fetzen, denen kein Schneider oder Reiniger mehr helfen kann.



Mächtige Effekte der Quisquilaemanten

Abfallzauberer sammeln immer mehr Müll. Irgendwann steigt ihre magische Macht dadurch so sehr an, dass sie ganze Gebiete voller Abfall vollständig beherrschen.

Ihre Kraft durchdringt riesige Müllkippen und zwingt sie unter ihre Gewalt. Irgendwann haben sie möglicherweise sogar so viel Energie ansammelt, dass es ihnen gelingt, aus dem biologischen Material der Abfallberge magische Kreaturen zu erschaffen, Golems, die ihren Befehlen folgen. Einige andere „begnügen“ sich damit, sich mit Armeen von Ratten und Kakerlaken zu umgeben, die unter ihrem Einfluss stehen und ihnen alle Wünsche erfüllen.

Abenteueridee – Messie-Alarm

Einige Menschen, die ihr Leben auf der Straße verbracht haben, schaffen den Absprung in ein normales Leben, und auch einige Müllmagier gehören dazu. Doch die Wenigsten können sich wirklich von der Versuchung der Macht trennen. Sie stopfen ihre Wohnungen voll mit ihrem eigenen Unrat und dem Müll anderer, verwandeln die Zimmer in bizarre Labyrinth, in denen sich Schaben und Ratten tummeln. Und obwohl sie sich kaum noch vor die Tür wagen, sammeln sie doch enorme Macht in ihren begrenzten eigenen Welten voller Verfall und Zerstörung.

Die Charaktere werden von einem ihrer Kontakte auf das Haus eines kürzlich verstorbenen Mannes aufmerksam gemacht, das eher einer Müllhalde als einem bewohnbaren Gebäude ähnelt. Doch das Aufräum-Team, welche das Bauwerk danach wieder auf Vordermann bringen sollte, ergriff innerhalb weniger Minuten wieder die Flucht. Sie behaupteten steif und fest, sie seien von den Müllhaufen im Innern angegriffen worden, und Dutzende von Ratten hätten sich in ihnen verbissen.

**Normalerweise werden
OP-Abfälle
weggeschmissen.
Krebsgeschwüre
werden gesondert gelagert
und regelmäßig von LKWs mit
diplomatischen
Kennzeichen
abgeholt.**

Die Charaktere können das Gebäude problemlos betreten. Im Innern erwartet sie das typische Bild eines Messie-Unterschlupfs, mit endlos gestapelten Büchern, Zeitungen und Zeitschriften, verrotteten Kleidungsstücken und stinkenden Speiseresten in jedem Raum, das alles verteilt auf zerfallenen und zerbrochenen Möbeln, die unter dem Gewicht der Abfälle zusammengebrochen sind.

Doch schon bald spüren sie, dass hier tatsächlich eine größere Macht am Werk ist. Papierstapel neigen sich zu ihnen herüber und lassen sich kaum zurück drücken. Alle möglichen Arten von Ungeziefer scheinen sich in den Zimmern zu sammeln und stürzen sich auf die Eindringlinge. Schließlich erheben sich sogar belebte Mülltentakel, ohne dass ein Zauberer da ist, um sie zu animieren, und greifen die Charaktere an.

Man kann wohl davon ausgehen, dass der scheinbare Messie in Wirklichkeit ein Quisquilaemant war, der sich hier eine neue Machtbasis geschaffen hat. Jedes Stück Abfall in seinem Haus dürfte inzwischen mit magischer Energie geladen sein. Doch wie kommt es zu den seltsamen Vorkommnissen im Haus?

Hat sich der Geist des Toten in seinem einstigen Machtzentrum als Spukerscheinung manifestiert und will verhindern, dass Teile seiner „Persönlichkeit“ entfernt werden?

Oder ist aus der enormen Ansammlung magischer Energie eine künstliche Lebensform entstanden, ein Müll-Golem, der das Haus als sein eigenes betrachtet?

Doch vielleicht steckt auch etwas ganz anderes hinter den seltsamen Vorkommnissen, und ein neidischer Abfallzauberer versucht die Müllsammlung des toten Konkurrenten für seine eigenen Zwecke zu nutzen. Dies dürfte auch ein neues Licht auf den Tod des Mannes werfen; ging hier wirklich alles mit rechten Dingen zu?

Aber selbst wenn das Geheimnis um das Ableben(?) des Magiers gelöst ist, bleiben noch viele Fragen offen: welche Geheimnisse verbergen sich hier zwischen Häufchen mit verfaulendem Obst und Gemüse, Pizzakartons und Plastiktüten? Es kann wohl davon ausgegangen werden, dass hier nicht nur **ein** einmaliges Stück Müll liegt und darauf wartet, wiederentdeckt zu werden. Was genau hier zu finden ist, liegt natürlich vor allem am Spielleiter.

[Ralf Sandfuchs – nach einer Idee aus dem englischen Unknown-Armies-Forum]

■ Meine kleine Freundin

Dieser magische Spruchtext wurde in den kalten toten Händen eines Ex-Epideromanten aus Indiana namens Gary, genannt Red-Eye-Jones, gefunden. Er hatte sich selber ausbluten lassen, als er die Formel ausprobierte. Der Text war nicht in Garys Handschrift und ein wenig Recherche zeigt, dass Garys Konto am Tag zuvor um 4000 Dollar erleichtert wurde. Gary hatte seinen Spitznamen übrigens wegen seiner blutunterlaufenden Augen und man weiß, dass er sich gerne mal ein paar gesundheitsschädlichen Chemikalien durch die Nase zog, um sich aufzuladen. Vielleicht war das der Grund, weshalb er mit dem Messer so unachtsam war. Wer weiß?

Gefunden wurde er von seinem Bibliomanten-Kumpel „Paperback333“, wie er im Mak-Attax-Forum genannt wird. Wegem ihm fand die Formel auch den Weg in WorldWideWeb. Hoffentlich freut sich der, der Redeye den Spruch verkauft hat an seinem Geld, denn der Wiederverkaufswert ist seitdem natürlich ins Bodenlose gefallen.

Die Formel benötigt fünf mächtige Ladungen und fällt damit nicht gerade in die Kategorie „Leicht und locker“. Eine Ladung muss auf großflächigen Abschürfungen der Haut basieren, eine von Blutverlust, eine von einem Knochenbruch, eine durch Nervenschäden (der Formeltext schlägt hier hilfreich Verbrennungen vor) und schlussendlich eine durch innere Verletzungen herrühren, vielleicht durch einen Tritt in die Nieren oder durch das Einatmen eines chlorhaltigen Putzmittels. Und schließlich braucht man noch einen Behälter, am besten ein humanoid aussehendes Ding aus Plastik, irgendetwas, was niemand mehr braucht und was vorher nie im Besitz des Adepten war, wie zum Beispiel eine im Müll gefundene Puppe.

Schon wenn diese Ladungen generiert werden, beginnt sich ein kleines Wesen in dessen Inneren zu formen. Die abgeschürfte Haut umschließt den billigen Körper, das Blut pulsiert entlang der neuentstandenen dünnen Knochen und die beiden letzten Ladungen bringen den letzten Schliff für ein Atem und einen Herzschlag, wenn das Wesen die Augen öffnet. Doch es hat immer noch keinen Verstand und keine Seele. Sobald der Adept nun zwei starke Ladungen investiert, kann er seine Seele in das kleine Simulacrum transferieren. Es hat zwar nur einen *Körper* von 15 und eine *Schnelligkeit* von 20, aber es besitzt dann den *Verstand* und die *Seele* des Adepten. Dessen Körper liegt derweil komatös in der Ecke.

Die kleine Freundin ist damit der erweiterte Arm ihres Erschaffers, sie kann dessen Haare schneiden, erste Hilfe wirken oder ihn tätowieren ohne das Tabu eines Epideromanten zu brechen, kurz, der heilige Gral der Epideromantie.

Um das Simulacrum am Leben zu erhalten, wenn es gerade nicht von der fremden Seele besetzt ist, muss man pro Woche nur eine schwache Ladung spendieren, weil der kleine Körper sonst innerhalb kürzester Zeit stirbt und verweset. Zudem ist der Körper ziemlich zerbrechlich, also Vorsicht beim Transport! Und das Wesen braucht zwar weder Wasser noch Nahrung, aber Luft zum Atmen.



Doch was steckt wirklich hinter dem Geheimnis der kleinen Freundin? Der Spielleiter entscheidet:

1. Nix. Alles stimmt so, wie es beschrieben steht. So einfach ist das!

2. Nix, naja, fast. Red-Eye hat von seinem Fehler keine vollständige Formel erhalten oder Paperback333 hat entweder nicht den ganzen Text gefunden oder als Nicht-Epideromant einfach nicht kapiert, denn es fehlen ein paar nicht ganz unwichtige Details. Den einerseits kostet es eine mächtige Ladung, um wieder in seinen Körper zurück zu finden und zweitens sollte man diesen gut schützen, denn Dämonen finden so einen leeren Körper echt anziehend. Und auch die leere kleine Freundin bietet einen Reiz für die verlorenen Seelen. Das musste auch Red-Eye spüren, denn sein Tod wurde durch einen Dämonen verursacht, der die kleine Freundin besetzt hielt. Kaum hatte Red-Eye den Bastard erledigt, starb er ohne Ladungen stark geschwächt am Blutverlust. Ein Teil der fehlenden Formel besteht nämlich aus einem Schutzritual vor Dämonen.

3. Es ist eine Falle: Eine okkulte Gruppe aus Gary, Indiana, die sich „The Liar’s Club“ nennt, ist für den Spaß verantwortlich. Ursprünglich aus fünf, nun aus den vier Mitgliedern Paul "Red-Eye" Jones, Epideromant, Ulysses "Paperback333" Hinkle, Bibliomant, Johnny Mifune, Kliomant und Soloman King, Personomant bestehend, waren alle die Liebhaber von dem verstorbenen fünften Mitglied, Robin Leads, aufstrebender Avatar des mystischen Hermaphroditen, dem Mittelpunkt der Gruppe. Sie/er wurde vor zwei Monaten vom Monstrum umgebracht. So wurde ein Racheplan geschmiedet: Falls das Monstrum die Formel anwendet, so wird es sich nicht nur in einem Körper befinden, der nur 15 Gesundheitspunkte hat, sondern auch bald sein Tabu gebrochen haben, also machtlos sein. Denn nicht nur die Lüge über das Nicht-Tabu-brechen wurde durch Mifunes kliomantische Magie verheimlicht, sondern auch, dass man alle sechs Stunden eine schwache Ladung benötigt, um den Körper in Bewegung zu halten, der dadurch immer 3 Punkte Schaden erhält. Alle vier wissen, dass ihr Leben keinen Pfifferling wert ist, wenn der Plan misslingt, aber ohne Robin scheint ihnen ein Leben eh nicht lebenswert und schlussendlich werden sie das Monstrum auch nach ihrem Tod als Dämonen solange jagen, wie es ihnen möglich ist.

[Jade Hammons]

■ Urbane Schutzkreise

Du möchtest, dass niemand deine Waffenkammer betritt, ohne dass du es merkst? Oder dein Labor? Vielleicht auch den Raum, in dem der Götze deines Gottes steht? Vielleicht soll auch einfach nur dein Opfer nicht unbemerkt aus seiner Zelle ausbrechen können? Kein Problem! Bei diesen Ritualen schlägt das Herz des paranoiden und auf Privatsphäre bedachten Machers höher.

Der Ursprung der Schutzkreise liegt (angeblich) bei einem Dipsomanten, der sich zu viele Feinde gemacht hatte. Einen festen Schlafplatz hatte er schon lange nicht mehr, doch auch so war es ihm noch zu unsicher. Irgendwie hat er es dann geschafft, mit leeren Schnapsflaschen eine magische Alarmanlage zu bauen. Das muss so kurz vor dem Ersten Weltkrieg gewesen sein. In der DDR war das Ritual bei Machern beliebt, die in den Westen fliehen wollten und so die versteckten Eingänge von Tunneln oder geheimen Lagern sicherten. In den Reihen der StaSi wurde gleichzeitig die starke Version des Rituals entwickelt. Niemand gibt es zu, aber an manchen Stellen der Mauer wurden die Überwachungsanlagen durch dieses Ritual unterstützt.

Egal, welches der beiden Rituale man durchführt, bei einer Störung gehen einem alle bisher gezahlten Ladungen verloren.

Säuferglück (Schwache Version)

Kosten: 1 schwache Ladung plus je eine weitere für jede Flasche, die du verwendest

Komponenten: eine Taschenlampe, leere Schnapsflaschen

Durchführung: Reinige die Flaschen von allen Fingerabdrücken und eventuellen DNA-Spuren. Dann Sorge dafür, dass sie auch so sauber bleiben. Wirf die Schnapsflaschen auf den Boden, sodass sie kaputt gehen und gib bei jedem Bersten eine schwache Ladung aus. Die Scherben kannst du mit den Füßen noch ein wenig zurecht schieben, Anfassen ist jedoch verboten. Schalte nun die Taschenlampe ein und leuchte damit mindestens einmal auf jede Scherbe und betrachte sie auch kurz. Wenn du eine Scherbe auslässt, ist sie nicht an dein Alarmsystem angeschlossen. Entferne nun das Glühbirnchen aus der Lampe und iss es. Ordentlich Kauen nicht vergessen!

Die Taschenlampe legst du nun im eingeschalteten Zustand in das Scherbenfeld. Gib dabei eine weitere schwache Ladung aus und schon ist dein System einsatzbereit.

Beschreibung:

Sobald jemand auf eine der Scherben tritt, hörst du, wie die Scherbe bricht. Mach dazu einen Wurf auf Aufmerksamkeit. Solltest du Schlafen, bekommst du einen Malus von 10% auf deinen Fertigkeitswert. Du bekommst nur Alarm, wenn auch auf eine Scherbe getreten wird. Schwebt zum Beispiel jemand in dein Zimmer, wird dir der Schutzkreis nichts nützen. Außerdem erfährst du nicht, wo genau der Eindringling deinen Schutzkreis betreten hat. Das Ritual hält maximal 48 Stunden an, endet aber früher, wenn alle Scherben zertreten wurden.

Säuferglück (Starke Version)

Kosten: 1 starke Ladung plus je eine weitere für jede Flasche, die du verwendest.

Komponenten: eine Überwachungskamera in Einzelteilen, die Taschenlampe eines Wachmannes, leere Schnapsflaschen.

Durchführung:

Zerschlage die Schnapsflaschen mit der Taschenlampe und gib beim jeweils ersten Schlag eine starke Ladung aus. Danach kannst du die Scherben weiter zerkleinern, so wie du es magst oder brauchst. Hast du alle Flaschen zertrümmert, gibst du auf jede Scherbe und auf jeden Splitter ein wenig deines Blutes, wobei die Menge keine Rolle spielt. Viele Anwender dieses Rituals schneiden sich mit den Scherben, da sie es so gelernt haben, nötig ist es aber nicht. Die vorbereiteten Scherben verteilst du in dem Gebiet, das du überwachen möchtest. Zuletzt brauchst du die Überwachungskamera. Verteile ihre Einzelteile gleichmäßig in dem zu überwachenden Bereich. Als Einzelteile gelten die demontierten Bauteile. Eine Platine kannst du also in ihre einzelnen elektronischen Bauteile zerlegen, wohingegen ein Kabel nicht in einzelne Kupferfasern aufgeteilt werden darf.

Die Kamera kann schon vorher auseinander gebaut werden und darf auch zusammen mit dem Glas verteilt werden. Wenn du nun alles verteilt hast, gib eine weitere starke Ladung aus und sprich die Zauberformel:

"Alarmanlage scharf in 3...2...1...Scharf!"

Beschreibung:

Auch dieser Schutzkreis kann nur beim Treten auf eine Scherbe ausgelöst werden. Der Aufmerksamkeitswurf ist ebenfalls nötig, du bekommst aber einen Bonus von 10% auf deinen Fertigkeitswert, wenn du nicht gerade schläfst. Der wirkliche Vorteil dieser Version liegt aber in der Genauigkeit des Alarms. Du weißt, welche Scherben den Alarm ausgelöst haben und somit auch, wo der Eindringling zuletzt auf Glas getreten ist.

Die Dauer des Schutzes richtet sich nach dem ersten Alarm, der ausgelöst wurde. Sobald der Schutzkreis durchbrochen wird, bleibt die Verbindung zum Anwender für jede beim Wirken ausgegebene starke Ladung eine Stunde bestehen.

[Christian Karr]

■ Karl Konrad Larke

Als Karl Konrad eines Morgens aus unruhigen Träumen erwachte, fand er sich in seinem Bett zu einem ~~ungeheuren~~ Ungeziefer verwandelt.

Karl Konrad Larke war ein aufstrebender Macher in den späten 90er Jahren. Er war davon besessen, unsterblich zu werden, denn nur so könnte er alle Geheimnisse des Okkulten Untergrunds entdecken. Aus diesem Grund hatte er viel Kontakt mit (Narko-)Alchemisten, wahren Thaumaturgen und Avataren. Gerüchten nach zu folgen soll er sogar mit dem Monstrum per Du gewesen sein.

Der Okkulte Untergrund kennt viele Wege, unsterblich zu werden, doch keiner weiß, wie viele davon wirklich funktionieren und die Nebenwirkungen? Naja, es gibt für Magie eben keinen Beipackzettel.

**Ein Obdachloser in der Stadt trägt ein
altes Stück abgerissene Raufaser bei sich.
Auf diesem sollen angeblich in Braille die Namen
aller in der Stadt frei herumlaufenden Mörder
stehen.**

Karl Konrad suchte Jahre lang und fand dann endlich einen Adepten, der ihm helfen konnte. Die Geschichten gehen hier auseinander. Manche sprechen von einem Fleischkneiter, andere von einem Messie. Manchmal wird auch behauptet, es war gar kein Adept, sondern der Gottläufer eines nicht näher bekannten Archetyps. Letztendlich gibt es noch die wenigen, die von der Mitwirkung des Grafen von Saint Germain überzeugt sind. Wer es nun letztendlich war und welchen Preis Karl Konrad ihm dafür gezahlt hat, weiß niemand. Welchen Preis Karl Konrad jedoch darüber hinaus gezahlt hat, ist bekannt und in allen Erzählungen einheitlich.

Karl Konrad wurde Immunität gegen sämtliche Gifte, Strahlung und extremen Wetterbedingungen versprochen. Er sollte auch ohne Kopf leben können und wenn er ein Körperteil verlor, konnte er es regenerieren. Hätte er doch nur mehr gewusst...

Als Karl Konrad am nächsten Morgen erwachte, merkte er sehr schnell, dass etwas nicht stimmte. Alles um ihn herum war groß, das Licht schreckte ihn ab und die Dunkelheit zog ihn an. Die Erkenntnis traf ihn wie ein Schlag: Er hatte sich in eine Kakerlake verwandelt.

Die versprochenen Fertigkeiten waren all das, was er über Kakerlaken wusste. Zwar war er sich unsicher, ob es wirklich alles auf normale Kakerlaken zutraf, doch er hatte schon längst verstanden, dass das, was man glaubte, im Okkulten Untergrund oft mehr zählte als das, was als offiziell anerkannt galt.

Karl Konrad Larke

Obsession: Okkultes Wissen sammeln

Temperament

Wut: Unterschätzt werden - Ja, Karl Konrad mag zwar nur eine Küchenschabe sein, aber er ist definitiv kein primitives Insekt!

Furcht: (**Hilflosigkeit**)- Karl Konrad fürchtet sich davor, irgendwann vor dem ultimativen Geheimnis zu stehen und nicht in der Lage zu sein, es an sich zu bringen. Was, wenn er das Buch nicht öffnen kann, in dem die Formel des Universums steht?

Tugend: Wissen bewahren - Karl Konrad würde niemals die Zerstörung von okkulten Texten oder Gegenständen zulassen, wenn sie nicht gerade sein Leben bedrohen.

Geisteszustand

Gewalt 0/1 Übernatürliches 4/1
Hilflosigkeit 2/1 Isolation 0/0
Identität 3/2

Zunächst schockiert über seine Verwandlung, überwogen doch bald die Vorteile für Karl Konrad und er fand sich mit seiner neuen Erscheinung ab. Heute ist Karl Konrad auf der ganzen Welt unterwegs und auf der Suche nach okkultem Wissen.

Was unterscheidet Karl Konrad denn nun von einer gewöhnlichen Kakerlake? Allem voran ist er einer Küchenschabe natürlich in Intelligenz und Intellekt überlegen. Er versteht die menschliche Sprache und kann sie auch sprechen (lauter, als man einem so kleinen Geschöpf zutraut...Eine Podiumsdiskussion ohne Mikrofon ist unmöglich, es spricht jedoch nichts gegen eine normale Unterhaltung in kleiner Runde.) Darüber hinaus ist er auch unglaublich zäh. Kakerlaken an sich sind bereits sehr widerstandsfähig, aber selbst im Verhältnis dazu ist Karl Konrad eine "Superkakerlake". Die Magie, die ihn in diese Form gebracht hat, schützt ihn vor allen erdenklichen Gefahren. Es ist zwar möglich, ihn zu zertreten oder sonstwie vermeintlich unschädlich zu machen, doch eine unglaubliche Regenerationsfertigkeit macht ihn zum realen Ebenbild des "Highlanders". Der einzige Unterschied: Köpfen ist wirkungslos, da er auch dieses Körperteil in kürzester Zeit regeneriert.

Offensichtlich hat man es also mit einer intelligenten, unsterblichen Küchenschabe zu tun.

Es gibt für Karl Konrad jedoch ein großes Problem. Da er nun einmal den Körper einer Küchenschabe besitzt, stellen sich so gut wie alle praktischen Tätigkeiten, die bei seinen Studien anstehen, eine unmögliche Aufgabe dar. Karl Konrad nutzt deshalb oft die Hilfe von kleinen Lichtern im Okkulten Untergrund. Gerüchten nach zu urteilen hat Karl Konrad sich genug Wissen über Telekinese angeeignet, um Buchseiten umzublättern oder einen Computer zu bedienen. Als gesichert gilt dies aber keinesfalls.

[Christian Karr]

Körper: 0.1

Winzig: 50%

Schnelligkeit: 70

Ausweichen: 70%; Initiative: 60%

Verstand: 80

Allgemeinwissen: 50%; Nachforschung: 60%

Seele: 55

Empathie: 20%; Lügen: 35%

Karls Körper lässt sich nicht in menschlichen Maßstäben ausdrücken und besitzt hier deshalb keinen Wert. Trotzdem besitzt er 15 Gesundheitspunkte, von denen er jede Kampfrunde einen Punkt automatisch heilt. Sollte Karl Konrad "getötet" werden, muss überzähliger Schaden ebenfalls geheilt werden.