

Kinderspiele

Ein Kleine Ängste / Unknown Armies

Crossover

von Hervé Dubourg



Kinderspiele

von *Hervé Dubourg*

Der kleine Jimmy feiert am nächsten Samstag seine neunten Geburtstag und so lassen seine Eltern Jack und Mary, unter Mithilfe seiner Lehrerin, Frau David, eine Party steigen. Natürlich dürfen dann Jimmys allerbeste Freunde nicht fehlen, die Spielercharaktere.

Das Geburtstagskind

Jimmy Karius

Ein neunjähriger Junge, schüchtern und schweigsam, mit nur wenigen Freunden. Er war fünf, als sein Vater einen schweren Verkehrsunfall verursachte und Jimmys Zwillingsbruder Dorian starb. Seither ist er immer mehr in sich gekehrt und verkehrt nun meistens mit der Außenwelt über seine Teddy, Mr. Do, den er überallhin mitnimmt.

Beschreibung: Jimmy ist 1,20 m groß und wiegt 35 kg. Er ist ziemlich schwächling und wird durch körperliche Anstrengungen schnell erschöpft. Die Leute sagen, dass kommt, weil er krank ist. Sein blasser Gesichtsausdruck unterstützt diesen Eindruck.



Die Erwachsenen



Jack Karius:

Jimmys Vater ist ein netter Kerl, der auch scheinbar liebevoll mit seinem Sohn umgeht. Ein augenscheinlich guter Familienvater, der sich jedoch seit dem Autounfall und dem Tod von Dorian heimlich dem Alkohol ergeben hat. Seit fünf Jahren leidet er an einer Depression, in dessen alkoholgetränkten Abschweifern aus der Realität er oft seinem Sohn Dorian sieht. Sein Gesicht ist meist aschgrau und trotz der verzweifelten Bemühungen seiner Frau beginnt er mehr und mehr seine Familie zu vernachlässigen.

Beschreibung: Jack ist ein Mann Mitte Vierzig, 1,80 m groß bei rund 80 kg. Sein schlechtrasiertes Gesicht ist bereits vom Alkohol gezeichnet, seine leblosen grauen Augen schweifen oft in die Ferne.

Mary Karius

Jimmys Mutter versucht, trotz der Trauer um ihren Sohn Dorian, alles um ihren Mann die Schuldgefühle zu nehmen und ihren Sohn Jimmy zu schützen. Sie versucht vor dem Kind ihre gute Laune nicht zu verlieren um Jimmys Leben zu erleichtern. Im Geheimen denkt sie daran, sich von Jack, den sie aufgegeben hat, scheiden zu lassen, damit dessen schlechter Einfluss auf Jimmy aufhört. Bislang hat sie sich nur Jimmys Lehrerin, Frau David, anvertraut.

Beschreibung: Mary ist eine Frau Anfang Vierzig mit einer Größe von 1,60 m und einem Gewicht von 48 kg. An ihren Augenringen und ihren müden braunen Augen ist zu erkennen, dass sie in letzter Zeit wenig geschlafen hat. Trotz allem trägt sie immer ein tapferes Lächeln auf dem Gesicht.

Frau Anne Liz David

Liz ist Jimmys Lehrerin und damit auch die der Spielercharaktere. Sie hat ihrer Freundin Mary geholfen, Jimmy Geburtstagsfeier zu organisieren Sie versucht alles, um die Situation für die Familie erträglich zu gestalten und versucht Mary die Geschichte mit der Scheidung auszureden. Ihre Schüler mögen sie, weil sie nett und lustig ist. Allerdings scheut sie sich auch nicht davor, die Kinder zu bestrafen, wenn diese Unsinn gemacht haben...

Beschreibung:

Eine Frau Ende Zwanzig, 1,60 m groß und 66 kg schwer. Sie trägt fast immer dezente Blazer über ihren modischen Baumwollkleidern. Ihre blonden Haare fallen zu einem Zopf gebunden über ihren Rücken. Ihre grünen Augen schauen meist mild.

Was noch zu Jimmy zu sagen ist

Nach dem Tod von Dorian schnappte sich Jimmy dessen Lieblingsknuddelbären, Mr. Do. Seitdem spricht er mit Mr. Do, als ob er sich mit seinem Bruder unterhalten würde. Das hat seine Eltern zunächst nicht beunruhigt, da sie wussten, dass sich Kinder, die Schreckliches erlebt haben, oft imaginäre Freunde anvertrauen. Aber es ist nicht so, dass Jimmy sich Mr. Do anvertraut hat, nein, Mr. Do begann von sich aus mit Jimmy zu sprechen. Der Geist von Dorian ist in die Hände Lamashtu, der Königin des Zorns, gefallen und versucht nun als Dämon Jimmy dazu zu bringen sich und andere zu quälen. Dorian hasst Jimmy dafür, dass er anstelle seines Bruders gestorben ist.

Es bleibt zu erwähnen, dass Jimmy niemals von selbst von dem tragischen Unfall spricht. Nur wenn Dorian die Kontrolle über seinen Bruder bekommt, wird er zornig berichten, dass sein Bruder an seiner Stelle tot sein müsste. Was wahrscheinlich niemand verstehen kann.

Was noch zu Frau David zu sagen ist

In Wirklichkeit verbirgt sich hinter der freundlichen Oberfläche eine sadistische junge Frau, die es liebt, die Kinder ihrer Klasse auf subtile Weise zu manipulieren. Wann immer sich ihr ein Kind anvertraut, wird sie diese Information nutzen und weitergeben, um dem Kind möglichst zu schaden („Junger Mann, du sollst mich nicht anlügen, denn die Nicole hat mir erzählt, wie ihr übers Schuldach geklettert seid und wehe, du richtest deinen Zorn jetzt gegen sie!“)... Natürlich wird dies den Kindern kein Erwachsener glauben, denn dazu ist sie bei diesen zu beliebt. Es wird nicht lange dauern, da wird sie den Lockruf aus dem dunklen Reich Arkadia erhalten...

Teil 1 : Ein aufregender Spielenachmittag

Die Charaktere erscheinen treffen an einem grauen Samstagnachmittag vor Jimmys Haus ein und werden von seiner Mutter Mary und Frau David, nachdem sie ihre Übernachtungssachen und ihre Geschenke im Wohnzimmer abgelegt haben, direkt in den Garten hinter dem Haus geschickt. Hier sitzt Jimmy in seinem Sandkasten und spielt mit Mr. Do.

Der Nachmittag soll den Spielern die Gelegenheit geben sich in die seltsame Stimmung dieses Geburtstages einzufügen und das Haus der Karius zu erkunden. Man sollte auch erwähnen, dass sie gemeinsam im Haus übernachten werden.

Die Spielercharaktere sollen erkennen, dass hier im Haus etwas nicht stimmt und dass sich Jimmy seltsamer als sonst verhält, was sich insbesondere bei den Partyspielen (s.u.) zeigen wird. Sehr stimmungsvoll ist es, wenn diese Spiele – vielleicht sogar ab vom gewohnten Spieltisch – von den Spielern gespielt werden.

All diese Spiele bereiten Jimmy Probleme. Er hat Schwierigkeiten Balance zu halten, kann nicht lange schnell rennen und bricht oft in Schweiß aus und muss sich setzen.



Lustige Partyspiele

- **Umgucker:** Ein Spieler der Gruppe, der Umgucker, steht mit dem Rücken zu den anderen. Die Gruppe versucht, sich von hinten an ihn schrittweise heranzuschleichen. Der Umgucker darf sich aber in unregelmäßigen Abständen plötzlich umdrehen und jeden, der sich dann noch bewegt, scheidet aus. Wer es schafft, dem Umgucker auf die Schulter zu tippen, löst ihn ab.
- **Eine Runde Verstecken,** bei der den Charakteren ihre Phobien vor Augen geführt werden.
- **Dreibeinstaffel:** Die Innenbeine zweier Kinder werden zusammengebunden. Es muss bis zu einem bestimmten Punkt im Garten gehüpft oder gelaufen werden. Welches Paar ist am schnellsten?
- **Schokokußwettessen:** Kurz vor dem Abendbrot kann man sich noch den Appetit verderben. Es gilt 4 Negerküsse mit den Händen auf den Rücken, so schnell wie möglich zu essen.

Noch mehr Spielchen

Zwischen den klassischen Spiele will Jimmy auch mal Spiele spielen, die er sich selbst ausgedacht hat. In Wirklichkeit steckt Mr. Do hinter diesen Ideen, um die sadistische Seite von Jimmy heraus zu fordern.

- Jimmy hat im Garten einen verletzten Vogel gefunden, um den er sich die letzte Woche gekümmert hat. Er zeigt ihn seinen Spielkameraden in der Garage, wo er ihn in einem Schuhkarton seiner Mutter aufbewahrt. Das dazu gehörige Spiel geht so: Man verschließt den Schuhkarton und haut einmal kräftig mit einem Hammer aus Vaters Werkzeugkiste darauf. Wenn das Flattern des Vogels im Inneren noch zu hören ist, kommt der Nächste dran. Der den letzten Schlag setzt, ist der Sieger.

-Vor dem Abendessen wird Charlie, die Nachbarskatze Ziel der sadistischen Zerstörungswut vom kleinen Jimmy. Wer als Erster Charlie mit einem Stein aus dem Steingarten der Eltern trifft, bekommt Jimmys Nachtisch. Jimmy spielt natürlich mit.

Die Spieler sollten inzwischen eine Idee von Jimmys gespaltener Persönlichkeit bekommen haben. Wenn sie sich hilfeschend an Frau David wenden, wird sie versuchen jemand anderen aus der Gruppe die Schuld zu zuschieben (sie weiß genau, wem die Erwachsenen sowas zutrauen würden), da der arme Jimmy ja körperlich zu so etwas nicht fähig wäre. Und für Jimmys Mutter kommt überhaupt nicht in Frage, dass ihr unschuldiger Liebling so



was machen würde. Ihr steigen sogar die Tränen in die Augen und sie verlangt, dass die frechen Kinder nach Hause geschickt werden würden, doch da wird Jimmy ebenfalls mit Tränen in den Augen seine Mama bitten, davon abzusehen, da er sich so auf die gemeinsame Übernachtung gefreut hatte.

Teil 2: Eine unruhige Nacht

Mary ruft bei Einbruch der Dunkelheit die Kinder zum Essen, als im selben Moment Jimmys Vater Jack mit seinem Auto um die Ecke in die Garage biegt und möglicherweise einen der Charaktere beinahe umfährt. Jack selbst hat bereits eine leichte Alkoholfahne und wird nicht mit dem Rest der Familie und Gäste essen. Lieber setzt er sich mit einer Flasche ins Wohnzimmer und erwartet den Moment des Hinüberwechslens in einen unruhigen Dämmer Schlaf, um seinen Sohn Dorian wieder zusehen.

Alle anderen sind in der Küche, um Abend zu essen. Es gibt einen großen Topf Nudeln mit Hackfleischsoße, danach Schokomuffins und Schokoküsse. Vielleicht ergibt sich die Gelegenheit einen raschen Blick durch die geschlossene Glastür ins Wohnzimmer zu werfen, wo sich Jack mit Mr. Do, dem Plüschbären, unterhält (Jimmy hatte ihn - zum Essen gerufen - in der Diele zurück gelassen). Was er mit ihm spricht, ist unverständlich, aber die Spieler bekommen mit, dass Herr Karius von Zeit zu Zeit anfängt zu schluchzen. Dorian's ätherische Form, die den Teddy hält, können die Kinder nicht sehen, außer sie haben Vor- oder Nachteile oder Fähigkeiten, die sowas erlauben.

Nach dem Essen wird sich Mary zu ihrem Mann ins Wohnzimmer begeben, und die Kinder in Frau Davids Obhut entlassen. Kurze Zeit später wird sie unter Tränen in die Küche zurückkehren, den Abdruck seiner Hand noch im Gesicht und Frau David bitten, die Kinder nach oben in Jimmys Kinderzimmer zu bringen. Sie folgt der Bitte und verabschiedet sich dann direkt aus dem Haus.

Jimmy wird sich in seinem Zimmer sofort unter seine Bettdecke flüchten. Zeigen sich die Charaktere auch nur ein wenig mitfühlend, so wird Jimmy leise schluchzend seinen Vater beschuldigen, ein gewalttätiges Monster zu sein, das ihn

haut. Kurz, er wird sich egal was ausdenken, um die Charaktere zu überzeugen, dass sein Vater der Grund für das Unglück seiner Familie ist. Er erzählt auch, dass sein Vater im betrunkenen Zustand einen schrecklichen Autounfall gebaut hatte, als er mit im Wagen war. Er beendet sein Schluchzen mit den Worten, dass Mr. Do einen Plan weiß, wie man das zu einem Ende bringen kann... aber er verrät ihn nicht.

All dies kommt nicht aus Jimmys sondern aus Dorian's Munde, der versucht die Charaktere auf seine Seite zu ziehen. Jack war niemals gewalttätig gegenüber seinen Kindern und heute Abend erhob er das erste Mal in seinem Leben seine Hand gegen seine Frau. Und so wissen die Kinder auch nicht, dass Jack sich in diesem Moment in den Armen seiner Frau unter Tränen entschuldigt und beteuert, dass dies niemals wieder passieren wird.



Jimmy wird dann vorgeschlagen ein Brettspiel zu spielen und dabei Bonbons zu essen. Irgendwann schneit auch wieder Mary mit immer noch geröteten Augen hinein, um nachzuschauen, ob alles in Ordnung ist und darauf aufmerksam zu machen, dass Schlafenszeit ist.

Während der Nacht werden die Spieler vermutlich eine nächtliche Erkundungstour durch das Haus machen. Dies ist die Gelegenheit ihre Ängste und Nachteile ins Spiel zu bringen. Natürlich werden sie das Licht im Haus nicht anmachen, damit sie nicht erwischt und zurück ins Bett geschickt werden. Sie können Jack vor dem leise gestellten Fernseher beobachten, der, eine Flasche Whiskey im Arm, auf dem Sofa eingeschlafen ist oder sie begegnen unerwarteterweise Jimmy, oder eigentlich Dorian, der durchs Haus schleicht. Seltsamerweise ist er immer so weit entfernt, dass sie ihn nicht erreichen können und er reagiert auch nicht auf hastig zugeflüstertes Rufen der Spieler.

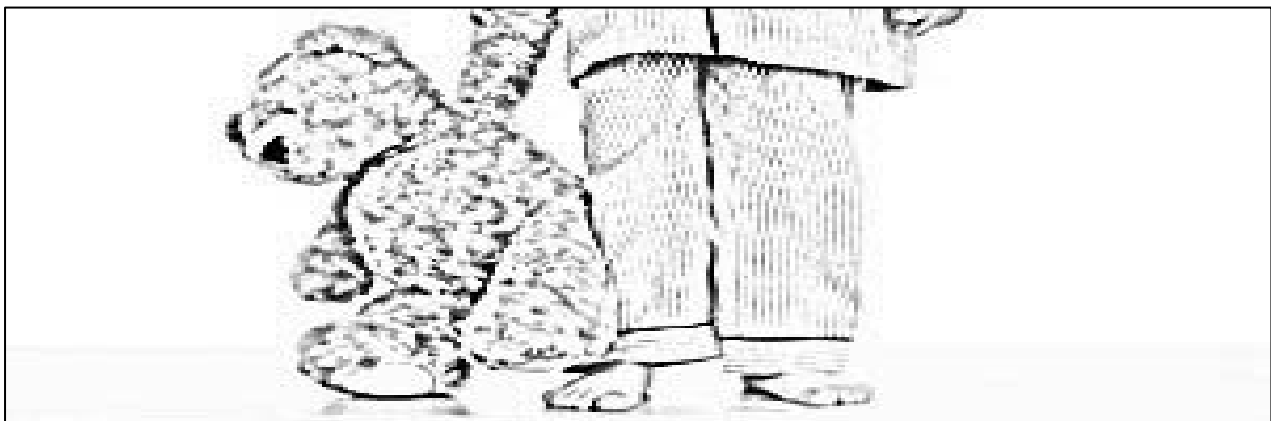
Bleiben die Spieler brav im Bett, so werden sie irgendwann durch Geräusche einer sich quietschend öffnenden Tür geweckt und sehen, wie Jimmy sich herausschleicht. Er ist von Dorian besessen und bewegt sich schlafwandlerisch in Richtung Küche. Es ist den Spielern nicht möglich Jimmy aus seiner „Trance“ zu wecken. In der Küche wird er sich das große Schlachtermesser aus dem Messerblock besorgen und dann leise ins Wohnzimmer zu seinem Vater schleichen.

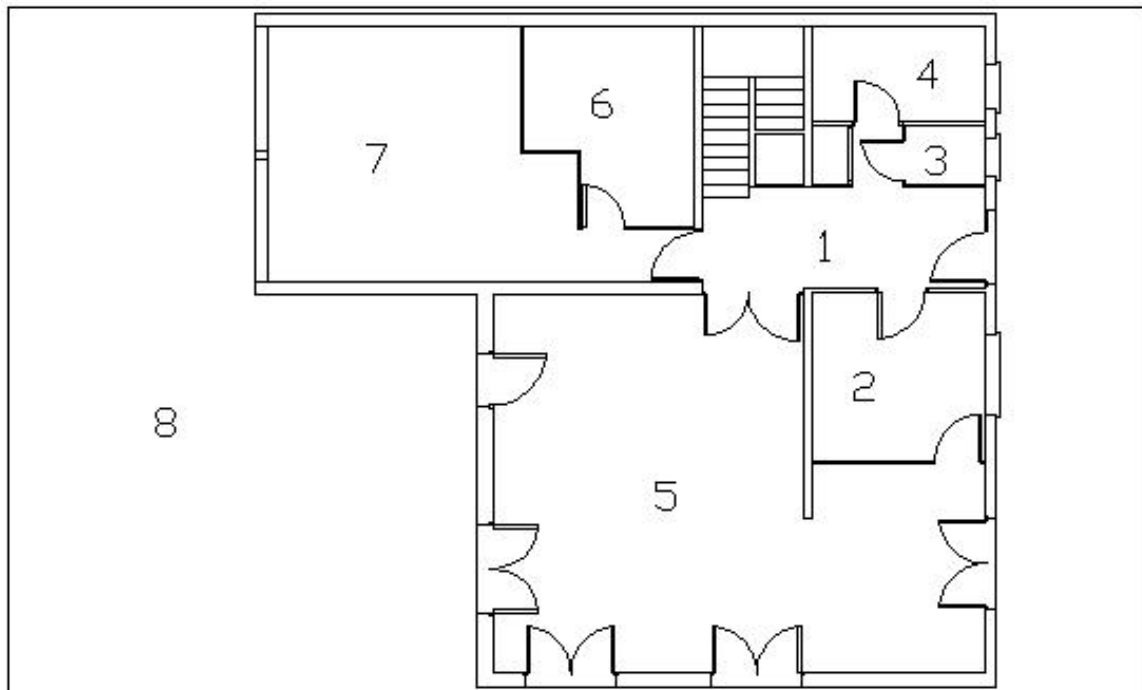
Nun ist spätestens der Moment gekommen, ihn mit allen Mitteln zu stoppen. Dies wird den Zorn von Dorian nach sich ziehen und die Spieler stehen einem mordlüsternden Neunjährigen gegenüber. Entwaffnen sie Jimmy oder ringen ihn zu Boden, so werden sie mit Schrecken feststellen, dass Mr. Do heimlich, still und leise das grausame Werk zu einem Ende bringen wird, während Jimmy scheinbar aus tiefem Schlaf erwacht und wissen will, was die Charaktere da machen.

Wenn sie ihn nicht aufhalten, wird er das Messer seinem Vater immer und immer wieder in den Hals rammen.

Die Lösung

Die Spieler sollten alles daran setzen Jimmy vom Einfluss seines toten Bruders zu befreien. Um das zu leisten, müssen sie ihn von seinem geliebten Plüschtier Mr. Do befreien. Die Familie ist gerettet, sein Vater ist seine Alpträume los und kann um seinen toten Sohn trauern. Doch bis zur letzten Szene wird Jimmy alles, wirklich alles, daran setzen, seinen geliebten Teddy zu behalten oder zurück zu erhalten.





Jimmys Haus

Eingang (1) – Klassischer Standard, Garderobe, Regenschirmständer, Kommode mit Telefon

Küche (2) - Alles was man in einer modernen Küche finden kann. Großer Kühlschrank, Herd, Mikrowelle und Geschirrspüler

Klo (3) – Hellgekachelter Raum mit Handwaschbecken und WC. Die Klobürstenhalterung hat die Form einer Kröte.

Abstellraum (4) – Hier lagern die nichtverderblichen Lebensmittel. In einer Kiste findet sich alte Kinderkleidung und Spielsachen von Dorian. Manchmal kommt er noch nachts her und spielt damit.

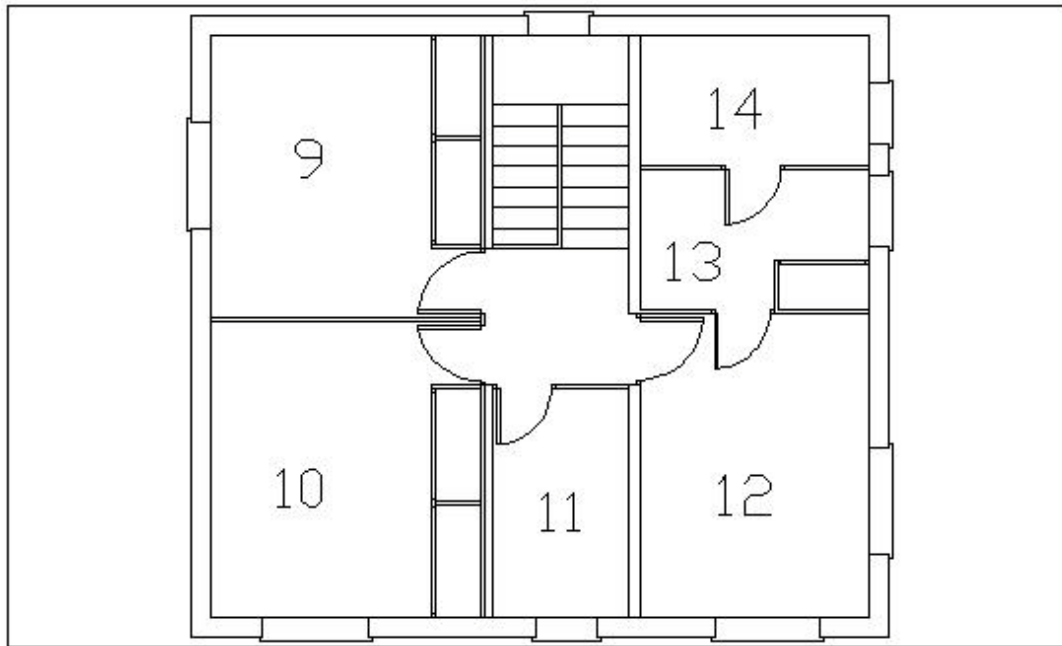
Wohnzimmer (5) – Hier verbringt Jack den größten Teil seiner Zeit, wenn er zuhause ist. Dann sitzt er auf der Ledercouch, die Füße auf dem niedrigen Tisch ausgestreckt und bedient sich aus der Bar, die in einem kleinen Schrank verborgen ist. Ab und an starrt er auf den kleinen Röhrenfernseher. Während Jimmys

Geburtstagsfete steht in diesem Raum die Geburtstagstorte und Mary und Mrs. David unterhalten sich hier, da man von hier aus auf die Kinder im Garten am besten aufpassen kann.

Keller (6) – Sechs Holzstufen führen in den gemauerten und weiß gekalkten Raum herab. Hier lagern die Werkzeuge und Gartengeräte von Jack. Ebenso eine kleine „Notfallreserve“ an Bier und härteren Getränken. Die Atmosphäre ist irgendwie unheimlich und es scheint immer ein kalter Hauch zu herrschen.

Garage (7) –Hier parkt das Familienauto, ein roter Honda Civic, und zwei Kinderfahräder, von denen das eine lange Zeit schon nicht benutzt wurde.

Garten (8) – Jimmy erwartet hier die Ankunft der Spielercharaktere. Es gibt einen kleinen Plastiksandkasten, einige Büsche, um sich zu verstecken, und eine Esche mit einer Schaukel. Ein kleiner Steingarten ist am Zaun zu den Nachbarn angelegt.



Erste Etage

Dorians Zimmer (9) – Dieser Raum steht leer, die Vorhänge sind geschlossen. Man kann noch erkennen, dass die größtenteils abgerissenen Tapeten mit Kinderzeichnung bedruckt sind. Der Raum ist abgeschlossen und der Schlüssel liegt in Jacks Schreibtisch. Nachts ist hier das leise Weinen eines Kindes zu hören.

Jimmys Zimmer (10) – Ein Kinderbett findet sich gegenüber der Tür, daran anschließend ein Schreibtisch mit seinen Schulsachen. Auf dem Boden liegen verstreut Spielsachen. Ein aufmerksamer Blick lässt einen größeren Blutfleck auf dem Teppich unweit des Bettes erahnen. Spricht man Jimmy darauf an, erzählt er, dass er des Öfteren Nasenbluten hat. Im Nachttisch versteckt liegen eine Schere mit getrocknetem Blut und ein kleines Gasfeuerzeug.

Würde man Jimmy genauer in Augenschein nehmen, erkennt man an verschiedenen Stellen seines Körpers Verbrennungen und frische Narben. Klappt man den Schreibtisch auf, finden sich Buntstiftzeichnungen von Jimmy, die eine Jungen traurig in einem Auto sitzen zeigen, während ein trauriger

Erwachsener und ein fröhliches Kind davor stehen. Darauf steht in Blut geschrieben : „Da bist du tot und nicht ich.“

Badezimmer (11) – in diesem hellen Raum finden sich eine Badewanne und zwei Waschbecken. Außerdem hängt hier ein Medikamentenkasten mit Erste-Hilfe-Pack.

Elternschlafzimmer (12) – Ein Ehebett, ein Kleiderschrank und eine Kommode sind die vorherrschenden Möbel in diesem Raum. Auf einem der Nachttische liegt eine Packung Schlaftabletten.

Bibliothek (13) – Der Raum ist voller Regale gefüllt mit Büchern, Romanen und Fachbücher über Architektur. Besonderes Interesse sollten die Spieler an einem Fotoalbum haben, das zwischen einigen Romanen herausragt. Hier findet man Fotos der 4-jährigen Zwillinge Jimmy und Dorian. Die übrigen Fotos scheinen nach einer längeren Pause innerhalb der letzten beiden Jahre entstanden zu sein. Während Jacks Gesichtsausdruck auf den aktuellsten Fotos immer düsterer wird, scheint auf denen, die Jimmy zeigen, immer ein Schemen hinter ihm zu stehen.

Jacks Arbeitszimmer (14) – In diesem kleinen Raum steht ein aufgeräumter Schreibtisch und ein Aktenschrank. In diesem finden sich die Unterlagen der Familie: Rechnungen, Einkommensnachweise, Steuerbescheide usw. In einer der Schreibtischschubladen findet sich ein Schlüssel (dieser passt zur Tür zu Dorians Zimmer (9)) und ein Unfallbericht.

Ein flüchtiges Durchlesen des Berichts bringt zum Vorschein, dass Jack wohl bei hoher Geschwindigkeit die Kontrolle über den Wagen verloren hat, sich dieser mehrfach drehte und schließlich gegen eine Baum raste. Jimmy wurde aus dem Wagen geschleudert, während man Jack erst nach vier Stunden aus dem Wagen befreien konnte. In dieser Zeit war er bei Bewusstsein und musste mit ansehen, wie das Leben aus dem zerquetschten Körper Dorians wich.

Die Aussage von Jack zu diesem Unfall sind höchst verwirrend: angeblich ist das Auto von selbst aus der Bahn gekommen. Das Rechtsgutachten kommt auch zu keinem Ergebnis, schließt allerdings Alkohol- oder Drogenmissbrauch des Fahrers aus.



Zeichnung aus Jimmys Schreibtisch

Diese **verlorene Seele** ist ein gewöhnliches Monster.
Die **verlorene Seele** ist furchterregend, wenn man die menschlichen Augen erkennt.
Die **verlorene Seele** will den Körper des Bruders übernehmen.

Werte:

Kämpfen: 3 000000
Verfolgen: 3 000000
Greifen: 1 000000
Angst machen: 3 000000

Tugenden:

Schrecken: 6
000000|000000

Gesundheit: 30

00000|00000
00000|00000
00000|00000

Eigenschaften:

Es ist die ruhelose Seele eines Jungen.
Es kann den Körper des Stoffbären „Mr. Do“ übernehmen.
Es kann sich nicht mehr als sechsundsechzig Meter von seinem Bruder entfernen.

Krimskrams:

- Reißzähne(1)
Schmerzhafter Biss (+1 Schaden)
- Gruselige Augen(3)
Bohrender Blick (-2 Köpfchen)
Tote Menschaugen (+1 Angst)
- Beherrschen (2)
Die Stimme in deinem Kopf (+1 Angst)
Sie kennt all deine Geheimnisse (-1 Seele)

Achillesfersen:

Kinderspiele als Unknown Armies Szenario

Obwohl das Szenario in erster Linie für „Kleine Ängste“ konzipiert ist, kann man es wunderbar als „Unknown Armies“ Abenteuer verwenden.

Zunächst erstellt man drei bis fünf Kindercharaktere, die die Klassenkameraden und Geburtstagsgäste darstellen sollen. Die erwachsenen Nichtspielercharaktere haben keine Attribute und Fertigkeiten, denn sie sind den Kindern auf jeden Fall körperlich überlegen. Der einzige Antagonist des Szenarios ist also Dorian.

Im Zusammenhang mit dem Unknown Armies Hintergrund ist Dorian einfach nur ein Dämon, der allerdings nicht nur seinen Bruder übernehmen kann (siehe Kapitel Dämonen im GRW), sondern auch ein unbelebtes Stück Plüsch wie „Mr. Do“. Spieltechnisch haben diese dann dieselben Werte.

Dorian / der besessene Jimmy / Mr. Do

Persönlichkeit: Eifersüchtiger Bruder

Obsession: Rache an Bruder und Vater

Attribute

Körper (Ektoplasma): 0 (Jimmy 30/„Mr. Do“ 20)

Schnelligkeit (unter Druck): 90 – Schnell ins Dunkle verschwinden(Ausweichen) 70%

Verstand (strickt teuflische Pläne): 60 – Verstecke im Haus (Verbergen) 30%

Seele (wütend): 70 – Unbelebte Gegenstände bewegen 70%

Jimmy

Persönlichkeit: Traumatisierter verwöhnter Bengel

Obsession: -

Temperament

Wutimpuls: Gerüchte. Jimmy mag es nicht, wenn hinter seinem Rücken geflüstert wird. Das sind alles gemeine Lügen.

Furchtimpuls: Schmerzen (Hilflosigkeit). Wenn man ihm wehtut, schlägt er einfach zurück.

Tugendimpuls: Kreativität. Jimmy malt gerne und denkt sich Geschichten und Spiele aus.

Attribute

Körper (schmächtig) 30 - Abhauen (Sportlichkeit) 30; Handgemenge 20

Schnelligkeit (Schwierigkeiten Balance zu halten) 20 -Aus Klammerung von Erwachsenen winden (Ausweichen) 20; Initiative 20; Radfahren 20

Verstand (grüblerisch) 50 - Allgemeinbildung 15; Buntstiftzeichnungen 30; Verstecken spielen (Verbergen) 20; Wache Augen (Wahrnehmung) 30

Seele (in sich gekehrt) 50 - Ausstrahlung (Armer Kerl) 40; Lügen erkennen 15, Unschuld 30

Geisteszustand (Trauma/Härte)

Gewalt 2/1

Isolation 2/0

Hilflosigkeit 4/0

Übernatürliches 2/2

Identität 3/0

UA Charaktererschaffung Kinder

Gebt den Kindern das Kommando, sie berechnen nicht, was sie tun.

- Herbert Grönemeyer

Mit diesen Regeln können Spieler einen Charakter in Gestalt eines Kindes von 6 bis 12 Jahren erschaffen. Wie üblich definieren den Charakter vier **Attributen**: Körper, Schnelligkeit, Verstand und Seele, wobei jedes Attribut einen Wert zwischen 1 und 100 hat, je höher desto besser. Zwischen 10 und 50 liegt das typische Spektrum, das Kindercharaktere haben; Sollte ein Charakter ein Attribut besitzen, welches höher oder niedriger ist, müßte es einen wirklich guten Grund geben, um den Spielleiter zu überzeugen. Maximal verteilt man 150 Punkte.

Die Anzahl der Punkte, die auf die **Fertigkeiten** verteilen werden, hängt wie im GRW vom Wert des Attributs ab, welches der jeweiligen Fertigkeiten übergeordnet ist. Dazu kommen 15 Zusatzpunkte, die unabhängig von den Attributen auf die Fertigkeiten verteilen werden dürfen.

Auch hier kann man sich von den Eigenschaften aus „Kleine Ängste“ inspirieren lassen: *...habe ein ausgezeichnetes Gedächtnis ...bin beliebt ...bin mehrsprachig ...habe Visionen ...Pechvogel.*

Eine besondere Seelen-Fertigkeit, die alle Kindercharaktere haben, ist die Unschuld:

Unschuld: Unschuld steht für die innere Reinheit des Charakters. Unschuld gibt an wie stark die Welt des Kindes sich von der Welt der Erwachsenen unterscheidet und wie stark der Glaube eines Kindes ist.

Ähnlich wie bei **Obsessionsfertigkeiten** der Erwachsenen, können Kinder ihre Würfel tauschen, allerdings nur, wenn deren ursprüngliches Ergebnis ihren Unschuldswert unterschreitet. (Sarah läuft vor einem Monster unter ihrem Bett davon und versteckt sich im Wandschrank mit ihrer Fertigkeit „Ich kann mich ganz klein machen“, der bei ihr den Wert 30 hat. Als sich die Tür öffnet, sieht sie die langfingrigen Hände des Unholds. Sarahs Spieler würfelt mit 42 einen Mißerfolg, aber da Sarah eine Unschuld von 50 besitzt, kann sie daraus eine 24 machen. Sarah schliesst die Augen, und da sie das Monster nicht sehen kann, sieht es sie auch nicht!)

Ausserdem wird der Unschuldswert genutzt, um zu entscheiden, ob ein kindliches Ritual funktioniert hat (s.u.)

Mit jedem Geburtstag verliert ein Kind 10 Punkte an Unschuld (und kann diese Punkte auf andere Fertigkeiten verteilen).

Charaktere mit einem Verstandattribut kleiner 10 dürfen bis zu 10 Punkte Unschuld als Fertigkeit behalten.

Kinder haben keine **Obsessionen** und sollten ihre **Temperamente** auch kindlich gestalten, Klassiker sind *Furcht vor Dunkelheit (Hilflosigkeit), Wut über Ungerechtigkeit* oder eine *Tugend wie Ehrlichkeit*.

Beispiele für kindliche **Rollenmodelle** findet man auch im „Kleine Ängste“-Regelbuch wie zum Beispiel *Angsthase, Bettnässer* oder *Kleiner Erwachsener*.

Die Magie von Kindern unterteilt sich in zwei Arten

1. **Beiläufige Glaubensmagie** – Kindliche Rituale – Diese Magie entspringt direkt dem Glauben der Kinder und ist somit an dessen Phantasien gebunden, so könnte das dreimalige Umrunden des Bettes ein Monster daran hindern das Zimmer zu betreten, oder die Röntgenbrille aus dem Yps-Heft könnte es einem wirklich erlauben durch Wände zu gucken. Um einen solchen Zauber zu starten, muß das Kind erfolgreich unter dem Wert seiner Unschuldswert würfeln. Um das Pendant einer Ladung zu bekommen, muß das Kind über eine längere Zeit ein obsessives Verhalten zeigen (z.B. einen Vormittag nicht auf die Ritzen zwischen den Gehsteigplatten treten oder mit seiner Röntgenbrille eine ganze Nacht den Mond anstarren).
2. **Materielle Glaubensmagie** – Kindliche Artefakte- Beispiele dafür wären Teddys, die wachsen, um gegen Monster kämpfen zu können oder Taschenlampen, die Monster dazu zwingen sich zu verstecken. Ein solches Artefakt wird dann von einem Kind erschaffen, wenn es in einer lebensbedrohlichen Situation einen Pasch würfelt und dabei unter seinem Unschuldswert bleibt. Diesen Pasch sollte man notieren, denn nur ein Kind, das einen Unschuldswert unter diesem Wert hat, kann dieses Artefakt nutzen. Solange ein solches Artefakt nicht zerstört ist, kann ein Kind kein neues Artefakt erschaffen. Liegt ein Artefakt für 333 Stunden unbeachtet herum, verliert es seinen Zauber.