

SZENARIO 002

EIN GESICHT IN DER MENGE

SYSTEM: UNKNOWN ARMIES

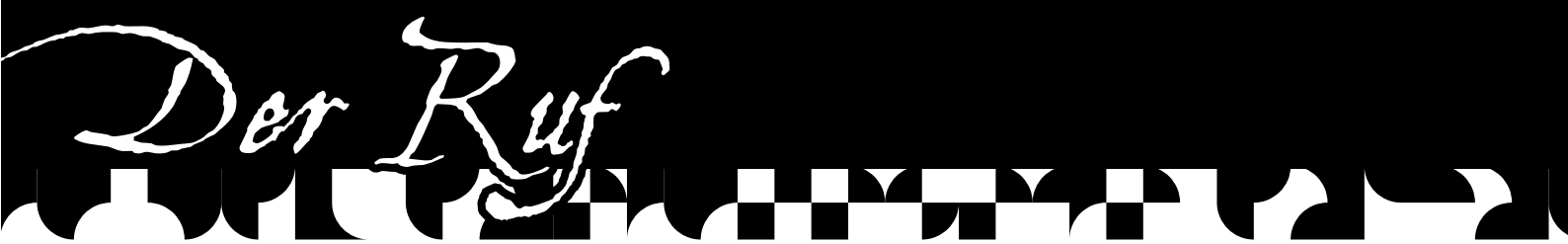
TYP: DETEKTIV

AUTOR: BEN HUDSON

BEARBEITET VON O.FEDTKE

Mit den Szenarien bieten wir eine Reihe von Ideen für verschiedene Spielsysteme, die zwar nicht zu kompletten Abenteuern ausgearbeitet wurden, aber genug Informationen für den Spielleiter enthalten, um relativ schnell eine eigene Geschichte daraus zu entwickeln.

Unsere Szenarien verstehen sich lediglich als Anregung und Inspiration für eigene Geschichten. Es wird ein möglicher Abenteuereinstig gegeben sowie die Rahmenhandlung grob skizziert. Der Hintergrund erläutert die Idee des Abenteuers und beschreibt, was hinter der Geschichte steckt. Alle Details und eventuellen Nebenplots muss der Spielleiter dann selber ausarbeiten, um aus dem hier vorgestellten Entwurf ein richtiges Abenteuer zu gestalten.



In einer **Metrostation**
Das Erscheinen dieser **Gesichter in der Menge:**
Blütenblätter auf einem nassen,
schwarzen **Zweig.**
(Ezra Pound)

Was letztes Jahr geschah

Fast auf den Tag genau vor einem Jahr begann **Cecily Wendt** ihren Tag wie jeden anderen um 6:00 Uhr morgens. Vor den Erlebnissen dieses Tages gab es wenig, das ihr Leben als einzigartig zu bezeichnen ließ: sie war ein Erstsemester an der lokalen Film- und Kunstakademie, sie finanzierte sich das Studium nebenbei als Aushilfskraft am Museum für Naturwissenschaften, nicht weit entfernt von der Universität, sie hatte Freunde und sie hatte eine schwere Zeit, als sie ohne Mutter aufwuchs. Dann eines Tages wachte sie auf, ging zur Arbeit, nahm ein hastiges Abendessen zu sich und ging zum abendlichen Unterricht, von dem sie niemals mehr heimkehrte.

Vierundzwanzig Stunden später erklärte man sie für vermisst, eine Woche später fand man ihr ausgeschlachtetes Auto außerhalb der Stadt. Ein kleiner Straßenräuber namens **Rico McDonald** wurde dabei erwischt, wie er versuchte, die gestohlenen Teile aus dem Fahrzeug zu verkaufen, aber er konnte mit dem Verschwinden nicht in Verbindung gebracht werden. McDonald behauptete, er habe bezüglich des Wagens einen Tipp bekommen, aber die Informationen, die er der Polizei gab, reichten nicht aus, um herauszubekommen, von wem. Außerdem war er kein Verräter.

Drei Tage später wurde der Fall zwar als offen, aber inaktiv deklariert. So wie es aussah, passierten derartige Vorfälle viel zu oft in der großen Stadt und manchmal wurden diese Verbrechen nie aufgeklärt.

Cecily's Vater, **Roger Wendt**, konnte mit dieser „Antwort“ nicht leben und heuerte einen Privatdetektiven an, der tiefer forschen sollte, als die Polizei dies tat. Als eine weitere Woche vergangen war, rief der Detektiv bei Roger an und erzählte ihm, dass seine Tochter weg sei, dass es sich nicht mehr lohne weiterzusehen und er sich damit abfinden solle. Danach verließ der Ermittler die Stadt und wurde nie wieder gesehen.

Auf Drängen seiner Familie begab sich Roger in Therapie und lernte zu akzeptieren, die Phasen des Trauerns und wie es ist, als Elternteil seine Kinder zu überleben.

Letzte Woche dann marschierte Cecily Wendt wie das sprühende Leben selbst in das Museum, in dem sie gearbeitet hatte, verschaffte sich mit ihrer alten ID, die nie gesperrt worden war, Zugang und nahm einige Dinge aus den Lagerräumen des Museums mit. Sie hinterließ ihre Fingerabdrücke auf den Dingen, die sie berührt hatte und ihr Konterfei auf den Videobildern der Sicherheitskameras, die sie gefilmt hatten. Die Gegenstände, die sie stahl, waren so unbedeutend, dass es zwei Tage dauerte, bis man herausgefunden hatte, was überhaupt entwendet worden war. Offenbar hatte sie ein paar Vasen und Urnen gestohlen, die alle in Zusammenhang mit alt-ägyptischen Mumifizierungsritualen standen. Alle hatten nur geringen oder gar keinen historischen oder materiellen Wert. Die zweite polizeiliche Untersuchung in bezug auf die junge Frau blieb allerdings genauso ergebnislos wie die Erste.

Bei genauerer Betrachtung

Eine anschließende Untersuchung wird folgendes zu Tage fördern:

Obwohl nicht gerade alarmierend, fielen Cecilies schulische Leistungen und ihre Aufmerksamkeit im Unterricht kurz vor ihrem Verschwinden etwas ab. Das ist besonders interessant, weil sie zu dieser Zeit mit großer Begeisterung an einem Projekt im Museum arbeitete, von dem sie jedem erzählte, der zuhören wollte und das sich um die Akquisition einer neuen Ausstellung über ägyptische Kultur drehte. Besonders interessant daran war, dass dieses Projekt weit über die sonst übliche, publikumswirksame „Mumienbegeisterung“ hinausging. Es betraf Geburts- und Kindererziehungsmethoden genauso wie zeremonielle Prak-



tiken. An der Universität begann sie gerade damit, Wahlfächer zu belegen und ihre erste Wahl war eine Vorlesung über Intimität und Erotik im Film – gegen den leichten Widerstand ihres Vaters. Dies war auch der letzte Kurs, den sie jemals besuchte...

Der ermittelnde Polizeibeamte in beiden Fällen ist **Detective Doug Conrad**. Zur Zeit von Cecilies Verschwinden war er gerade erst zum Detective befördert worden. Es war sein dritter Fall.

Der Privatdetektiv, den Mr. Wendt engagierte, ein **Tom Manning**, ist verschwunden, von ihm hat man nie wieder etwas gehört.

Was wirklich vor sich geht

Eine ziemlich einfache Verschwörung ist für das Verschwinden von Mrs. Wendt verantwortlich. Drei Männer, im okkulten Untergrund zusammengebracht durch gemeinsame Interessen und erschreckend gleiche Ansichten, gewannen das Vertrauen von Cecily, entführten sie, führten ein schändliches Ritual an ihr durch, das ihren Körper tot zurück ließ und ihre Seele gefangen nahm. Im Folgenden werden die Beteiligten und die Geschehnisse genauer beleuchtet.

1. **Dr. Rubin** lernt Cecily in seiner Vorlesung kennen und macht in ihr sofort das perfekte Opfer aus. Später entdeckt er dann noch, dass sie in einem Museum arbeitet und dort Zugang zu Gegenständen hat, die in den Ritualen aus **Simons** Buch Verwendung finden können. Es ist beschlossene Sache, dass sie es sein wird.

2. Drei Wochen vor ihrer Entführung stellt Rubin auch außerhalb der Vorlesungen Kontakt zu Cecily her und baut eine ungezwungene Beziehung zu ihr her. Nicht von sexueller Natur, dies wäre zu risikoreich gewesen, vielmehr in Bezug auf Studienmaterialien und gemeinsame Interessen. Dies bereitet die Bühne für Kontakte außerhalb des Lehrbetriebes.

3. Rubin lockt sie in sein Auto und damit ist alles besiegelt. Mit Hilfe ihrer Autoschlüssel, einem Detective und einem guten Plan geht alles glatt. Conrad gibt einem kleinen Straßenskriminellen einen anonymen Tipp wo sich Cecilies Auto befindet und im Morgengrauen ist es bereits ausgeschlachtet. Danach verhaftet Conrad ihn

und Rico McDonald wird zum Sündenbock.

4. Noch in der Nacht ihrer Entführung wird erfolgreich ein grauenhaftes Ritual an Cecily vollzogen, das wie folgt abläuft:

- a. Unter einem mondlosen Himmel...
- b. Rasierten drei Männer mit Masken, die krabbenartige Gesichtszüge darstellten, ihre Körper.
- c. Mit einem Skalpell wurden Runen und Sigel in die Haut des Mädchens geschnitten.
- d. Ein Ägyptischer Aschekäfer (ein sehr seltenes und hochgiftiges Exemplar) wurde in ihren Mund gelegt. Danach vernähten sie die Lippen und ritzten weitere Schriftzeichen in ihren vom Todeskampf geschüttelten Körper.
- e. Nach dem Tod wurde die Haut von Händen und Gesicht abgezogen und fast wie ein auszustopfendes Tier zu Handschuhen und einer Maske präpariert. Jeder, der diese Maske und Handschuhe nun trägt, wird physisch zu der Person, zu der sie gehörten, also Cecily: auch in Größe, Gewicht und allem, was dazu gehört.

5. Der Körper wurde zerkleinert und in ein flaches Grab in einem Aufforstungsgebiet, ganz in der Nähe ihres verlassenen Autos, gelegt. Dies sollte als Plan B fungieren, falls Conrad nicht in der Lage wäre, den Fall zum Abschluß zu bringen. Man hätte dann die Leiche zum Vorschein geholt und sie Rico in die Schuhe geschoben.

6. Ein Jahr später betrat Simon in der Hülle von Cecily das Museum und stahl ein paar Gegenstände, die er für ein weiteres nekromantisches Ritual benötigte.



Der Ruf

Professor Marc Rubin

Persönlichkeit

Nach außen hin ist er ein Professor der Filmwissenschaften, unter der Oberfläche steckt aber ein fanatischer Frauenhasser, voller Fetische und Perversionen auf der ständigen Suche danach, macht über Frauen auszuüben. Er fand seine Nische in der kranken Welt von Simon. Außerdem fand er Cecily, freundete sich mit ihr an und führte sie geradewegs in die Fänge des Pornoproduzenten.

Obsession

Macht über Frauen. Er ist besessen davon und versucht dies auf allen möglichen Wegen zu erreichen.

Körper 40	Gewalt 2/1
Schnelligkeit 25	Übernatürliches 2/2
Verstand 75	Hilflosigkeit 0/3
Seele 40	Isolation 0/1
Gesundheit 40	Identität 1/2

Schnelligkeit: Fahren 20%, Verstand: Allgemeinbildung 65%, Verstand: Filmwissenschaften 60%, Verstand: Verbergen 20%, Verstand: Wahrnehmung 30%, Seele: Ausstrahlung 30%, Seele: Lügen 35%, Seele: Anfreunden 40%

Wutimpuls

Gelingt es ihm nicht, in irgend einer Form Macht über eine von ihm begehrte Frau auszuüben, wird er wütend. Diese Wut drückt sich in schlechten Zensuren oder Gewalt gegen ihn selber aus.

Fluchtimpuls

Starke Frauen oder auch stärkere männliche Konkurrenten treiben ihn in die Flucht.

Tugendimpuls

Die Filmwissenschaften und besonders begabte, männliche Studenten, die in sexueller Hinsicht keine Konkurrenz zu ihm darstellen, fördert er gerne und mit vollem Engagement.

Detective Doug Conrad

Persönlichkeit

Auch er ist ein Frauenhasser und darüber hinaus ein grobschlächtiger Mann, der die Macht genießt, die ihm eine Polizeimarke verleihen kann. Er ließ ein paar Beweise verschwinden und trug vor allem durch seine Beschleunigung des Abschlusses im Fall Wendt zu der Verschwörung bei.

Obsession

Die Macht, die ihm seine Polizeimarke verleiht. Er genießt es, kleine Kriminelle zu erpressen, Verkehrtsünder zu maßregeln oder die ganz dicken Fische nach seiner Pfeife tanzen zu lassen.

Körper 80	Gewalt 4/3
Schnelligkeit 50	Übernatürliches 1/2
Verstand 55	Hilflosigkeit 1/2
Seele 40	Isolation 1/0
Gesundheit 80	Identität 1/2

Körper: Sportlichkeit 40%, Körper: Handgemenge 65%, Schnelligkeit: Fahren 60%, Schnelligkeit: Ausweichen 55%, Schnelligkeit: Initiative 70%, Verstand: Allgemeinbildung 35%, Schnelligkeit: Schußwaffen 65%, Verstand: Informationsbeschaffung 50%, Verstand: Einschüchtern 60%, Verstand: Verbergen 20%, Verstand: Wahrnehmung 50%, Seele: Ausstrahlung 20%, Seele: Lügen 40%

Bewaffnung

Glock M 17, Kapazität 17, Max. Schaden 50

Wutimpuls

Dinge, die schiefgehen. Sobald ein Plan droht zu mißlingen, wird er wütend und aggressiv und beschuldigt jeden außer sich selber oder direkte Vorgesetzte.

Fluchtimpuls

Die interne Ermittlungsabteilung. Sollte ihm jemand auf die Schliche kommen, wird er sich absetzen um dann aus dem Hinterhalt zurückzuschlagen.

Tugendimpuls

Footballspieler. Er verehrt sie über alles und war lauthals am Fluchen, als er die O.J. Simpson-Affäre am Fernsehschirm mitverfolgte. Wie die Menschen ein idol behandelten, stieß ihm sauer auf und er würde alles tun, einen Footballspieler vor dem Knast zu retten.



Simon

Persönlichkeit

Kleiner Pornoproduzent, Arschloch, Psychopath und „Wahrer Thaumaturge“. Er bekam vor etwa zwei Jahren ein Buch über Nektromantie in die Finger und ist seit dem Feuer und Flamme. Zwischen seinen Pornos und seinen magischen Studien hat er genug Zeit gefunden, eine kleine Gruppe Anhänger um sich zu scharen.

Obsession

Der Tod. Die Macht über den Tod, das Spiel mit den Toten, das Brechen dieses gesellschaftlichen Tabus sind seine wahre Obsession.

Körper 70	Gewalt 8/3
Schnelligkeit 45	Übernatürliches 7/2
Verstand 80	Hilfslosigkeit 2/0
Seele 45	Isolation 1/3
Gesundheit 70	Identität 0/0

Körper: Handgemenge 20%, Schnelligkeit: Fahren 25%, Schnelligkeit: Ausweichen 30%, Schnelligkeit: Initiative 35%, Verstand: Allgemeinbildung 70%, Verstand: Bibliophilie 50%, Verstand: Einschüchtern 70%, Verstand: Verbergen 40%, Verstand: Wahrnehmung 40%, Seele: Ausstrahlung 50%, Seele: Lügen 40%, Magie: Pornomantie 50%

Wutimpuls

Der Versuch, sein Buch mit den Ritualen zu stehlen versetzt ihn in blinde Wut.

Fluchtimpuls

Sobald er sich in der Unterzahl fühlt und seinen Einfluß schwinden sieht, wird er sich und das Buch in Sicherheit bringen.

Tugendimpuls

Bücher beinhalten Wissen und wer dieses nicht achtet, erregt seinen Zorn. Er liebt Bücher und ist ein leidenschaftlicher Sammler, der gutes Handwerk und gute Autoren achtet.

Der Ruf

Die Spieler involvieren

Während die Spieler an einem Abend etwas unternehmen: Abendessen, einen Trinken gehen, etc., tritt eine blonde Frau mittleren Alters auf sie zu, die sehr müde und leicht verzweifelt wirkt. Sie stellt sich selber als Deidre Wendt vor und erklärt ihnen, den in „Was letztes Jahr geschah“ beschriebenen Fall, ohne dabei auf ihre eigene Rolle einzugehen. Sie wird immer wieder „die Familie“ und den Namen „Roger“ erwähnen und erklären, dass sie Leute kennt, die wiederum die Spielercharaktere kennen und gesagt hätten, dass diese ihr eventuell weiterhelfen könnten.

Sie schreibt ihren Namen und ihre Telefonnummer auf einen Bierdeckel und erklärt, dass sie alles dafür geben würde, wenn das Geheimnis um ihre Tochter gelöst würde. Zunächst bietet sie die Familiensparnisse an, aber wenn dies den Charakteren nicht reicht, wird sie darüber hinaus vorschlagen, die Antwort auf eine Frage aus dem Jenseits zu beschaffen. Hastig und zeitlich leicht desorientiert wird sie die Gruppe verlassen. Jeder Versuch, Deidre mit Hilfe von Magie auszuloten oder zu finden, wird schwache aber klare Antworten geben. Alles ist so, wie sie gesagt hat oder wie es erscheint. Der einzige Zusatz ist, dass der Adept oder Avatar ein Gefühl der Leere und eine gewisse Melancholie für die nächsten Stunden verspüren wird.

Alle Versuche, die Telefonnummer zu benutzen, werden die Spieler mit dem Haus von Roger Wendt verbinden. Er ist Buchhalter und arbeitet außerhalb, ist abends aber erreichbar. Es gibt nur ein Problem: seine Frau Deidre starb, als Cecily 4 Jahre alt war in Folge eines Verkehrsunfalls mit Fahrerflucht, der niemals aufgeklärt wurde. Richtig ausgespielt wird dies für einige Verwirrung bei Roger sorgen und sofern die Charaktere nicht wirklich gut mit Menschen umgehen können, wird es erst einmal eine Zeit dauern, seine anfängliche Verwirrung zu überwinden.

Die Lösung des Falls

Kluge Spieler werden mit höchster Wahrscheinlichkeit an einer dieser Stellen mit den Recherchen beginnen: das Museum, die Vorlesung und Dr. Rubin, Detective Conrad, dem inhaftierten Rico oder der Stelle, an der das Auto gefunden wurde. Das Museum führt auf die Spur der Artefakte und kann vom Spielleiter erfolgreich dafür verwendet werden, ominöse Vorahnungen ins Spiel zu bringen. Rubin und Conrad führen die Ermittler zu Simon. Er ist der Drahtzieher

des Ganzen und sollte daher nicht direkt von Anfang an als solcher erkannt werden. Nur über seine Handlanger kommt man ihm auf die Spur.

Alle magischen Versuche, herauszufinden, was geschah, wo sich Cecily befindet oder gar mit ihr zu kommunizieren, führen zu dem selben Gefühl der Leere wie bei dem Versuch, Deidre zu finden. Hier gibt es keine Abkürzungen.

Charaktere, die besondere Fertigkeiten besitzen, z.B. „Vorahnungen“ oder „Totenmagie“, bekommen eine Ahnung davon, dass etwas Schreckliches passiert ist und dieser „Schrecken“ ist alles, was zu spüren noch übrig ist.

Das Museum

Falls die Spieler es nicht eh schon ahnen, können sie im Museum folgende Fakten bestätigen lassen:

- » Ja, es ist Cecily auf dem Videoband
- » Ja, es sind wirklich ihre Fingerabdrücke
- » Ja, es war ihre Zugangskarte, die benutzt wurde
- » Sie war eine vorbildliche Angestellte mit einer Ausnahme: die Woche vor ihrem Verschwinden
- » Dr. LeBeau, einer der Kuratoren war der Meinung, sie habe genug Talent gehabt, um selber einmal diesen Beruf zu ergreifen.
- » Die wenigen Leute, die mit ihr Kontakt hatten mochten sie.
- » Wenn man die Ausstellung, mit der sie befasst war, genauer betrachtet, fällt auf, dass der Tod stark präsent ist. Mumifizierungs-Rituale, mumifizierte Menschen und Tiere, Werkzeuge, die dafür benötigt werden, Grabbeigaben, Masken usw. Viele der Dinge, die „Cecily“ stahl, gehörten zu dieser Sammlung, allerdings waren sie nicht in den Vitrinen, weil die öffentliche Ausstellung sich eher auf die kulturellen Feierlichkeiten und den Lebenszyklus der Menschen konzentrierte.

Die Vorlesung von Rubin

- » Computer hacken bringt zu Tage, dass sie eine Studentin mit lauter Einsen war, die gerade auch eine Eins in dem Kurs bekommen hatte, bevor sie verschwand.
- » Dr. Rubin ist in einem gehobenen Lehrposten, hat einigen Besitz und wird von seinen Studenten gut bewertet

- » Er hat ein Buch zum Thema Erotik in den Filmwissenschaften mit dem Titel „Adult Audiences“ verfasst. Lesen des Buches bringt viele subtile Untertöne zum Vorschein, die den Missbrauch von Frauen bereffen. Erfolgreiche Proben auf Psychologie zeigen eine charakterliche Dreifaltigkeit von Scham und Wut gegenüber Frauen, Minderwertigkeitsgefühlen und Überkompensation durch Machtausübung über Frauen.
- » Kontaktiert man Rubin, so bekommt man nichts anderes zu Hören, als das, was er gegenüber der Polizei schon geäußert hat. Wenn es eng wird, versucht Rubin den Spielern das zu erzählen, was sie hören wollen, um möglichst wieder von dem Haken zu kommen, an dem sie ihn vielleicht haben. Sobald er sie losgeworden ist, wird er darüber nachdenken, ihnen vielleicht ein paar von Simons oder Conrads Schlägern auf den Hals zu hetzen.
- » Wenn physischer Druck oder Schlimmeres ins Spiel kommt, wird er wie ein Kartenhaus in sich zusammenfallen und den Charakteren erzählen, wo sie Simon finden. Sofern es nicht verhindert wird, wird er diesen aber direkt warnen und sich mit seinen Freunden in Verbindung setzen.

Detective Conrad

- » Detective Conrad ist ein schlimmer Finger. Gerissen, gemein und sehr clever.
- » Wenn die Spielercharaktere ihn konfrontieren, wird er mitbekommen, was los ist und wenn er sich bedroht fühlt, wird er es ihnen schon zeigen. „Schon zeigen“ kann dabei eine Menge Möglichkeiten einschließen: „Beweise“ platzieren und eine Polizeirazzia folgen lassen, sich alte Gefallen in der Welt des Verbrechens einlösen oder er könnte zusätzlich auch Simon und Rubin bescheid geben und dann stürzen sich alle drei aus allen Seiten auf die Charaktere. Her kann es nicht ertragen, sich hilflos zu fühlen und falls er in eine solche Situation gedrängt wird, tut er alles dafür, dort wieder hinauszugelangen.
- » Wenn man ihn hart ran nimmt, wird er dennoch nicht reden. Nichts kann diesen Mann brechen, das wäre die ultimative Aufgabe seiner Machtposition. Magische Befragung wird ein Bild davon heraufbeschwören, wo das Auto von Cecily gefunden wurde und ebenso, wo sich ihre Leiche befindet. Auch die Bilder eines großen, schwarzen Käfers und panischen Schreien sind präsent. Sie sind es, weil Conrad die Drecksarbeit übernom-

men hatte: den Mund zu vernähen und die Leiche zu beseitigen.

- » Eine Durchsuchung seines Appartements fördert einige üble Dinge zu Tage: Waffen, Drogen, Pornografie, aber erst in seinem Auto wird man fündig: eine braune Papiertüte, auf die jemand „The Firehouse“ gekritzelt hat.

Der Tatort

- » Der Platz, an dem das Auto zurückgelassen wurde ist der Parkplatz einer heruntergebrannten Fabrik.
- » Wenn die Spieler mit dem Plot zu schnell vorankommen oder gerne Kämpfen oder der Spielleiter ihnen ein wenig Ärger bereiten möchte, dann ist hier ein idealer Ort für einen Hinterhalt. Er liegt weitab vom Schuss und bietet eine Vielzahl guter Verstecke. Conrad könnte hier etwas geplant haben oder eine Gang auf ihrem Beutezug schaut vorbei...
- » Die Untersuchung des Parkplatzes wird nicht viel Neues zu Tage fördern, aber weitet man sie nur ein wenig aus, so kann man in einer kleinen Schonung, kurz hinter dem Zaun den Körper unter einem Haufen verrottenden Laubes finden. Die Leiche ist zu stark verwest, um irgendetwas zu erkennen, aber im Mund befindet sich immer noch der etwa 10x10 cm große Käfer! Stresswürfe gegen Gewalt sind angebracht.
- » Recherchiert man in Bezug auf den Käfer, so wird man eine historische Verbindung zum Totenkult der alten Ägypter finden.

Falsche Fährten

Wie immer sollte der Spielleiter sich die Möglichkeit offen halten, die Spieler in die Irre zu führen. Einige Aspekte dieses Szenarios haben keine direkte „Antwort“ parat, z.B. das Erscheinen von Deidre oder vielleicht die Gang, die zufällig vorbei kommt, um den Parkplatz aufzumischen, auf dem das Auto stand. David Lynch sagte einmal: „Je weniger über ein Geheimnis bekannt ist, desto schöner ist es.“ Etwas Unwissenheit schadet nie und öffnet Möglichkeiten für zukünftige Abenteuer.

Der Ruf

The Firehouse / Simon

Simon ist auch ein mieser Kerl. Nicht so offenkundig und durchschaubar wie Conrad, aber dafür um einiges gefährlicher aufgrund seiner Sammlung an Ritualen und seinen Anhängern, über die er gebietet. „The Firehouse“ ist eine Bar. Zu behaupten, sie läge in einem schäbigen Viertel wäre die Untertreibung des Jahres. Aber Simon hält sich hier kaum persönlich auf. Seine Anhänger nutzen den Schuppen, um neue Leute für seine Pornos, seinen kleinen Kult und neuerdings auch rituellen Praktiken anzuwerben.

- » Simon hält sich in einem Lagerhaus schräg gegenüber auf der anderen Straßenseite auf. Beide Gebäude sind durch einen erweiterten Kanaltunnel miteinander verbunden.
- » Wenn die Spieler sich im Firehouse zu aggressiv verhalten, werden sie Simons Aufmerksamkeit erregen, falls sie es nicht eh bereits getan haben. Die Spieler können Simons Aufenthaltsort erfahren, wenn sie die richtigen Fragen den richtigen Leuten stellen, z.B. der Kellnerin mit dem blauen Auge, der eine Karriere versprochen wurde, die dann aber in einem billigen Pornofilm landete und ein blaues Auge kassierte, als sie Zweifel anmeldete.

Das Lagerhaus

Hier findet das Finale statt. Hier lebt Simon, hier hat er sein Studio und seine Höhle des Grauens. Der Spielleiter kann es ausrüsten und verteidigen wie er es wünscht und wie es den Talenten seiner Spieler angemessen erscheint.

- » Wenn alles erledigt ist, finden sich die Maske und Handschuhe in einer Truhe irgendwo im Haus, ebenso ein Video des schrecklichen Rituals und ein altes Buch. Nicht unbedingt alles auf einem Haufen. Der Spielleiter kann andere Gegenstände nach Belieben hinzufügen, aber es sollte bedacht werden, dass dieses alte Buch durch seine Macht den Geist des Mannes zerstörte. Wenn die Spieler es mitnehmen, sollte sichergestellt werden, dass sie merken, dass ihnen das Gleiche widerfährt.
- » Simon wird ohne das Buch nicht fliehen. Er kann sich ein Leben ohne die Macht, die es verspricht, nicht mehr vorstellen. Er wird seine Partner verraten, das Lagerhaus und die Bar verlassen und sogar ohne Maske und Handschuhe verschwinden,

nur nicht ohne das Buch. Wenn die Spieler ihm folgen wollen, müssen sie nur herausfinden, wo sich das Buch befindet: auch er wird dort sein.

Das Ende

- » Die Zerstörung von Maske und Handschuhen wird ein schauriges Heulen nach sich ziehen und es sollte klar werden, dass sie durch diesen Akt aus ihrer Hölle befreit wurde.
- » Die Zerstörung des Buches führt zu einem unheimlichen Leuchten und einem moderigen Gestank.
- » Das Benutzen von Maske und Handschuhen führt zu Stresswürfen gegen Gewalt oder Übernatürliches. Je schwerer, je länger sie benutzt werden.
- » Das Buch zu nutzen wird die Charaktere stärker korrumpieren als dies mit Kreuzen auf dem Charakterbogen ausgedrückt werden kann. Es ist wirklich übles Zeug und das Ausführen selbst des einfachsten Rituals sollte in absolut schändlichen Handlungen seitens des Adepten resultieren.
- » Sollte Simon oder Conrad entkommen, werden sie erst einmal untertauchen, sich neu gruppieren und es den Charakteren dann heimzahlen.
- » Wenn Maske und Handschuhe zerstört werden, finden die Spieler eines Tages einen Brief ohne Absender im Briefkasten mit einer Antwort auf die Frage, die sie an die „andere Seite“ eventuell gestellt haben und unterzeichnet mit: „Vielen Dank, D. & C.“

Danksagung

Dieses Szenario erschien zuerst auf www.unknown-armies.com. Übersetzt wurde es von Oliver Fedtke mit freundlicher Unterstützung von Tim Struck, der einige der „Fachbegriffe“ des Spieles beisteuerte.