

Ω & α

(Omega et Alpha), ein Unknown Armies Szenario

von Kaid Ramdani

'It's the end of the world as we know it and I feel fine.'

-REM

This is the end, beautiful friend – Intro

Dieses Szenario hat das Ende der Welt zum Thema. Nun wird im Hintergrund zu „Unknown Armies“ das Ende der Welt recht explizit dargestellt. In unserem humanozentristischem Kosmos bewegt sich die Welt zur vollständigen Transzendenz bis sich der Unsichtbare Rat zu 332 Archetypen vervollständigt hat, und Saint-Germain, der erste und letzte Mann, als der 333ste aufsteigt und diese Welt endet. Der Rat bildet dann den Ursprung einer neuen Welt, in der Saint-Germain erneut als erster Mensch erscheint. Inkarnation folgt Inkarnation folgt Inkarnation. Zerstörung und **Aufbau** reihen sich zu einem unendlichen Tanz. Und die Charaktere haben die Gelegenheit bei so einem Urknall dabei zu sein, nein, sie werden diejenigen sein, die zulassen können, dass das derzeitige Universum zerstört wird oder **Widerstand** gegen die Unausweichlichkeit eines Münzwurfs leisten.

Denn so ist das Motto von „Unknown Armies“: Du bist Schuld!

Desperately in need of some stranger's hand – Die Charaktere

In einem Hotel in San Diego, Kalifornien, versammeln sich die Gottläufer bei einem Treffen, bei dem die Gottläufer des letzten Avatars um den Aufstieg kämpfen, und der Gewinner dieses **Konflikts** mit den anderen gemeinsam zum letzten Male in die Statosphäre aufsteigen wird. Die Anwesenheit von Saint-Germain verrät, dass es sich dabei um den endgültig letzten Glockenschlag des kosmischen Uhrwerks handelt.



Das Szenario ist weit offen gehalten. Es kann als One-Shot mit vorgegebenen Charakteren oder als Teil einer Kampagne gespielt werden. Ein Spielleiter sollte sich im Vorhinein gut in das Kapitel über „Avatare“ im Grundregelwerk hineingelesen haben. Hier ein paar Vorschläge, wie es in die klassischen drei Arten einer Kampagne eingearbeitet werden kann.

In einer Einsteigerkampagne werden die Charaktere durch eine Person des allgemeinen öffentlichen Interesses in die Begebenheiten hineingezogen. Vielleicht ist es der Gottläufer des Sportchampion, ein prominenter Olympionike, der, scheinbar unerkannt, in einem Hotel in der Stadt absteigt. Eine Zeitung oder ein Fernsehsender geben den Auftrag herauszufinden, was dahinter steckt,

natürlich erstmal unauffällig, damit die Konkurrenz nicht Wind von der Sache bekommt. Oder die Polizei oder eine Bundesbehörde kriegen den Tipp, dass ein vielgesuchter Mörder, ein Avatar des dunklen Verfolgers, dort abgetaucht sein soll. Was hat er vor, mit wem trifft er sich?

In einer Eingeweihtenkampagne haben die Charaktere bereits einiges an okkulten Wissen gesammelt und gehören wahrscheinlich einem Zirkel an. Egal ob es die Neue Inquisition, die Schläfer oder Mak Attax sind, irgendwer will wissen, weshalb in einem Hotel in San Diego seltsame Sachen vorgehen. Sind es nur Nachrichten von übernatürlichen Phänomenen, die sich hier häufen, oder erfahren die Obermacker eines Zirkels davon, dass ein gesuchter Feind hier abgestiegen ist. Die Möglichkeiten sind so zahlreich wie die Gruppierungen des okkulten Untergrundes.

In einer Erleuchtetenkampagne schließlich geht es ums Ganze und die Charaktere wissen es. Sie stehen wahrscheinlich bereits auf Seiten eines Gottläufers, sie sind vermutlich selbst welche. Die Zeit wird knapp, um die Perfektion der eigenen Idee zu erreichen, doch vielleicht kann man sich Zeit erkaufen, indem man die Gegnerschaft daran hindert, die Ziellinie zu überschreiten. Das Ende ist nah, könnt ihr zu den Göttern aufsteigen?

Ride the highway west, baby – San Diego und das Harbor View Hotel

Ein Blick auf den Ort des Geschehens: Das Ende der Welt wird in Kalifornien eingeläutet. San Diego, die siebtgrößte Stadt der USA, ist eher eine Aneinanderreihung einzelner Gemeinden als eine zusammenhängende Stadt, doch sie kann Dutzende von Kilometern Meeresstrand am Pazifischen Ozean, mehrere hochaufragende Bergketten, eine atemberaubenden Wüstenlandschaft und die Grenze zu Mexiko anbieten. Auf die viktorianisch anmutenden Gebäuden des Gaslamp Distrikts treffen gewaltige

architektonische Konstruktionen aus Glas und Stahl des Hafenviertels. 250 Kilometer von Los Angeles, 550 Kilometer von San Francisco und nur 145 Kilometer von Disneyland entfernt, liegt hier ein vom Rest der Welt fast ignoriertes unbekanntes Teil des amerikanischen Traums.

Das Radisson Hotel Harbor View ist ein dreiundzwanzigstöckiger Neubauzementklotz. Er liegt in Downtown und wird fast ausschließlich von Messegästen oder sonstigen Handlungsreisenden genutzt. Trotz einigem Komforts in Form von freiem Internet über WLAN und des großen Fernsehers, ist die Ausstattung eher zweckmäßig. Die dreihundertdreißig Hotelzimmer sind zwar geräumig mit Nasszelle und Minibar ausgestattet, aber heimisch fühlen wird man sich hier nicht. Im Erdgeschoss befindet sich die Rezeption und das Restaurant, welches man auch als Festsaal oder Tagungsraum buchen kann. Von hier aus geht es nach unten in die klaustrophobische Tiefgarage oder nach oben zu den Zimmern. Vom sechsten Stock gibt es einen prima Blick auf den Pool im rückwärtigen Garten, wenn man in die einundzwanzigste Etage, die oberste für Gäste zugängliche Etage, kommt, hat man einen atemberaubenden Blick auf die Skyline von San Diego. In den Etagen 22 und 23 befindet sich die Haustechnik, insbesondere die für die beiden Aufzüge.

Im Moment sind sämtliche Zimmer von Gästen für die im Hotel stattfindende Convention belegt, allerdings sind wohl einige Gäste überfällig, sodass der Concierge des Hauses, gegen einen angemessenen Obolus, sicher noch ein oder zwei Räume an die Charaktere abgeben könnte, wenn diese es wünschen.

Vor dem Hotel paradiert ein bärtiger jugendlicher Penner, der sich Pappschilder umgehängt hat. Vorne steht: DAS ENDE DER WELT IST NAHE! DIE ENGEL STEIGEN AUF! geschrieben, während die Rückseite die Aufschrift DIE APOKALYPSE NAHT! LOBET DEN

EINEN! trägt. Paul Michaels, so der Name dieses Obdachlosen, bekam urplötzlich am heutigen Tag die Eingebung die Schilder zu basteln und vor diesem Hotel hin- und her zu marschieren. Das Ganze gibt ihm ein gutes Gefühl und sein Lächeln ist ansteckend.



And all the children are insane – Avatare im Hotel

Das Hotel ist gefüllt mit Avataren jeglicher Form. Sie sind von den kommenden Ereignissen angezogen worden. Vielleicht wollen einige noch letzte Versuche unternehmen, die derzeitigen Interpretationen ihres Archetypen vom Thron zu stürzen, doch die meisten haben sich mit ihrer Lage abgefunden und feiern den Sieg ihrer kosmischen Idee. Alle sind nahe des Status Gottläufer, besitzen also Avatar-Fertigkeiten über 95%. Das Hotel wird voll sein von klischeebeladenen Avataren des herrenlosen Mannes (ein Cowboy), des Rebellen (ein weiblicher Punk), des Unterdrückers (ein Zuhälter), des Gelehrten (ein Mathematiker), der fliegende Frau usw. sein. Es folgen nun Ideen, wie diese Avatare den Spielern Probleme bereiten oder ihnen helfen können. Der Spielleiter sollte diesen Reigen mit eigenen Ideen seiner Lieblingsavatare füllen und insbesondere Avatare, die die Charaktere in früheren Abenteuern getroffen haben, nochmals auftreten lassen.

Der Olympiastar (Avatar der Sportchampions) – Michael Phelps: Ein Grund für eine Einsteigergruppe könnte das Beobachten dieses prominenten Olympioniken sein. Der achtmaligen Medallengewinner der Olympischen Spiele 2008 wird bis Höhepunkt der Convention im Pool des Hotels seine Bahnen ziehen. Eigenartig wird den Spielern vorkommen, dass Phelps dabei all seine Medallien der letzten Jahre um den Hals hängen hat. Je näher die Zeit des Weltendes kommt, umso schneller wird er sein und eine Rekordzeit nach der anderen übertreffen. Das Betrachten dieser übermenschlichen Aktionen Stresswurf auf Übernatürlichem der Stufe 2.

Der Psychokiller (Avatar des dunklen Verfolgers) – Ned Tybud: Ned ist ein vom FBI unter dem Namen „Helsing“ gesuchter Serienmörder. Opfer sind junge Frauen, die er auf verschiedene Arten und Weisen tötet und ihnen, post mortem, einen Eschenpfahl durchs Herz treibt. Er ist ein charismatischer Mann mittleren Alters mit leicht schwedischem Akzent. Nun, so kurz vor dem Ende der Welt, will er seiner Leidenschaft ein letztes Mal frönen, bevorzugt mit einem weiblichen Spielercharakter. Auf Vampire angesprochen wird er verständnislos lächeln. Der Eschenstab symbolisiert für ihn das männliche Prinzip mit dem er das weibliche penetriert.

Der König ohne Grenzen (Avatar des wahren Königs) – Jesus Hermanos: Jesus ist der König zwischen den Grenzen. Mit seinem golden lackierten Sportwagen pendelt er täglich zwischen San Diego und Tijuana, seinem Reich. Er schmuggelt Menschen, Drogen und Artefakte, wobei er dafür niemals Geld nimmt, sondern sich nur die Treue der Freunde erwünscht. Dass die Grenzer dabei zu seinen Untertanen gehören, macht die Sache erheblich leichter. Während der Convention achtet er darauf, dass sich die Ordnungsmächte der Stadt nicht in die Feierlichkeiten einmischen. Damit wird es den Charakteren unmöglich gemacht, die Polizei zu Hilfe zu rufen.

There's danger on the edge of town – Geschehnisse auf der Convention

Die Charaktere sind zunächst damit beschäftigt, sich um die Sachen zu kümmern, die sie im Hotel so machen wollten. Irgendwann sollte ihnen dieser Kongress namens „New World Exposure“ allerdings zu grübeln geben. Ein erste unschuldiger Gedanke könnte auf eine Versammlung von Finanzdienstleistern deuten, die finanzielle Risiken in der von der Finanzkrise erfassten Welt diskutieren wollen, aber die seltsame Mischung von Hotelgästen, die scheinbar alle daran teilnehmen wollen, lassen das Wort „Exposure“ bald mehr nach Enthüllung klingen. Ob einer der Charaktere den Schritt zum altgriechischen Ausdruck für Enthüllung, *apocalypsis*, wagt, bleibt dahingestellt oder einem geeigneten Fertigkeitswurf überlassen.

Darauf heißt es zunächst Informationen über den Kongress und die Mitglieder zu sammeln. Die angesprochenen Avatare lassen sich dabei mehr oder minder geheimnisvoll oder auch freimütig aus, ganz ihrer Symbolik und ihren Tabus entsprechend. Wichtig ist, dass die Charaktere die Besonderheiten der Archetypen zu verstehen und sie zu ihrem Vorteil nutzen. Ein Charakter könnte beispielsweise einen Avatar der Mutter dahingehend manipulieren, dass sie einem kindlichen Charakter Fragen beantwortet, damit er zu weinen aufhört.

Danach ist die Möglichkeit gegeben, sich als Kongressgäste zu tarnen oder unerkannt in den Festsaal zu gelangen. Auf diesem Weg werden die drei folgenden Archetypen für den Spielleiter nochmals hilfreich sein: während „der unbeteiligte Beobachter“ den Charakteren aus brenzligen Situationen heraushilft, sorgt „die Petze“ dafür, dass ihnen irgendwann mal jemand recht genau erklärt, was hier eigentlich vorgeht. „Der Türsteher“ soll als Bremse für allzu eifrige Spieler dienen, die sich einfach direkt am Ort des wahrscheinlichen Höhepunkts bereit-

machen und dient als letztes Hindernis vor dem Höhepunkt.

Der unbeteiligte Beobachter (Avatar des Märtyrers) - Mary Wong. Es wird irgendwann geschehen: die Charaktere haben sich mit dem Avatar des Henkers, des Kriegers oder des herrenlosen Mannes angelegt und es kommt zum Kampf. Erwartungsgemäß sind diese Gegner als Gottläufer möglicherweise eine Nummer zu groß. Prügeln sie als Spielleiter ruhig mal auf die Charaktere ein, beeindrucken sie sie mit den übermenschlichen Eigenschaften der Archetypen, dann werfen sie Mary dazwischen. Sie bietet das Klischeebild eines Opfers: klein, schwächlich, Brillenträgerin, Halbasiatin-Halbfrikanerin. Sie fängt die verirrte Kugel oder den verfehlten Hieb. Die erfahrenen Avatare werden ihr Respekt zollen und sich aus dem Staub machen, denn Marys Archetyp ist eine Gefahr für ihren Fortschritt. Die Gaben vieler Avatare müssen zur Erlangung eindeutiger Ziele genutzt werden, während Mary die zerstörerischen Gaben erratisch auf sich zieht und so möglicherweise einen Tabubruch darstellt. Mary selbst überlebt auch den größten Schaden, doch die Wunde, die sie erlitt ist stets als schwach sichtbares Stigmata auf ihrem zermergelten Körper zu erkennen. Sie will sich natürlich nicht helfen lassen, und wird sich entschuldigend von den Charakteren zurückziehen.

Die Petze (Avatar des Verräters) - Charlene Delafleur dürfte den Charakteren im Laufe der Zeit bereits mehrmals im Hotel begegnet sein. Sie stand neben ihnen beim Einchecken, sie saß an der Hotelbar, sonnte sich am Pool, kurz, sie tauchte immer in der Nähe der Charaktere auf, ohne sie anzusprechen, immer mit einem Lächeln auf den Lippen, immer aufmerksam im Hintergrund. Sprechen die Charaktere sie an, so stellt sie sich als Gesellschaftsreporterin der New York Vogue vor. Darauf angesprochen, ob sie wüsste, was hier im Hotel vorgeht, wird sie lächeln und sich mit einem, und nur einem,

der Charaktere auf ihrem Zimmer verabreden. Dort wird sie den Charakter bitten sich nackt auszuziehen und sich auf einen Stuhl in die Mitte des Zimmers zu setzen. Hier hat er Gelegenheit, die mit Promiklatsch tapezierten Wände zu betrachten, während im Hintergrund leise eine Kopie der Watergate-Bänder abgespielt wird. Dann wird Charlene ihm ein besonderes Angebot machen: „Verrat mir dein Geheimnis und ich verrat dir meins.“ Nun muss der Charakter entweder eins seiner tiefsten und/oder peinlichsten Geheimnisse über sich ausplaudern („Ich bin Mitglied der Neuen Inquisition“ oder „Ich fürchte mich vor Miezekatten“) oder eins über eine andere Person, die sich aber eindeutig auf ihn zurückführen lässt. Sie wird sich nicht mit Kleinigkeiten abspeisen lassen. Dieses Geheimnis wird dann im Laufe eines zukünftigen Szenarios, bevorzugt zu einem für den Charakter besonders kompromittierenden Zeitpunkt, einem Feind des Charaktere oder der Öffentlichkeit zukommen. Dafür erzählt Charlene, während sie um den auf den Stuhl sitzenden Charakter kreist, was genau auf dieser Convention geschehen soll, also alles über die Idee der Avatare, der Statosphäre, dem Aufstieg des letzten Archetypen, Saint-Germain und schließlich dem Ende dieser Welt. Danach sinkt sie erschöpft zusammen und gönnt sich eine Zigarette danach.

Der Türsteher (Avatar des Wächters) – Reginald ‚Reg‘ Charon: Dieser muskulöser schwarzer Türsteher hat sie alle abgewiesen und so aus seinem Beruf eine Berufung gemacht. Als Avatar ist seine Fähigkeit, Leute den Weg zu versperren, übernatürlich geworden. Er wird immer in Erscheinung treten, wenn die Charaktere den Festsaal des Hotels betreten wollen. Sein „Tut mir leid, nur für Teilnehmer des Kongress“ ist bindend, diese Gabe funktioniert wie die Plutomantenformel „Der veräußerte Willen“, wobei sich die Person nicht selbst verletzt, sondern für eine Anzahl von Minuten, die der Summe des Würfelresultates entspricht, von ihrem Vorhaben ablässt. Versuchen die

Charaktere an ihm vorbei zu schleichen, so wird er an den unmöglichsten Stellen wieder im Wege sein. Da er ähnliche Gabe wie der Avatar des Kriegers hat, kann er durch Leuten, denen er den Weg verstellt, nicht verletzt werden. Um offiziell an ihm vorbeizukommen, muss man ein besonderes Namensschildchen tragen und bei seiner Frage, ob man denn auch derjenige sei, erfolgreich auf „Lügen“ oder vergleichbaren Fertigkeiten würfeln. Beim Höhepunkt des Szenarios wird er zunächst alle „geladenen Gäste“ einlassen, um dann als Letzter den Saal zu betreten. Danach ist der Weg frei.

Dieses Vorgeplänkel kann solange dauern, wie der Spielleiter es für amüsant hält, doch irgendwann (in der Spielwelt können Tage oder auch nur Stunden vergangen sein) wird es Zeit, den Höhepunkt des Szenarios zu beginnen.



He is old and his skin is cold – Der Graf von Saint-Germain

Ein blauer Tourbus ohne Aufschrift hält vor dem Hotel, hinter den verdunkelten Scheiben sind, außer schemenhafter Bewegungen, nichts zu erkennen. Die Tür öffnet sich mit einem hydraulischen Zischen, bläuliche Zigarettenrauchschwaden quellen aus dem dunklen Wagen und ein ällicher Mann in einem schwarzen, etwas abgewrackten Anzug steigt aus, lässt seine Zigarette aus dem Mundwinkel auf die Strasse fallen, zerdrückt sie unter einem Schuh und geht gemächlich ins Hotel, während der Bus wieder abfährt. Es ist der Graf, der erste und letzte Mann, ein wissendes, unzerstörbares und unauffälliges Wesen. Der große Unbekannte beim Tanz am Ende

dieses Universums. Die Charaktere werden hoffentlich davon Abstand nehmen, ihn in irgendeiner Art und Weise anzugreifen, denn es ist kurz gesagt zwecklos. Nicht, dass ihn harter Stahl nicht umwerfen würde, seine perfekte Harmonie mit dem Kosmos lassen ihn nur nie an dem Ort erscheinen, an dem er Schaden nehmen würde. Und ist es ihm nicht mehr möglich, Angriffe zu ignorieren, so wehrt er sich mit einem Blick ins Wesen seines Gegners: ein Stresstest auf Isolation der Stufe 10 hat schon viele in die Knie gezwungen. Schlussendlich ist er der Einzige, der das Ziel aller hier anwesenden Avatare, den Aufstieg in die Statosphäre, ermöglichen kann. Diese werden ihn also mit all ihren Fähigkeiten, notfalls mit Zähnen und Klauen verteidigen. Und Gottläufer haben wirklich mächtige Fähigkeiten, und extrem scharfe Zähne und Klauen.

Der Graf wird ohne viel Aufhebens in den Festsaal des Hotels treten. Dort versammeln sich nach und nach die Gäste des Hotels, selbst die Türen der ungenutzten Räume öffnen sich, als ob sich unsichtbare Wesenheiten auf den Weg machen. Während der Rest des Saales im Dunkeln bleibt, ist die Mitte des Saals hell erleuchtet. Dort stehen sich Akram Farid und Martin Gale, Gottläufer des Glücksspielers und Anwärter auf den Platz im unsichtbaren Rat, gegenüber und ihr Status symbolisiert sich in ihrem exzentrischen Auftritt. Akram sieht aus wie ein menschgewordener Rich Uncle Penneybag, dem Monopoly-Spielmannchen, aus seinen Taschen quellen im Takt seiner Herzfrequenz wertlos gewordenen Aktien, in seinen Augen spiegelt sich der aktuelle Aktienindex. Martin ist nackt, seine Haut ist schwarzweiß gescheckt, es ist mühsam, ihn zu betrachten, da sein Körper stroboskopisch leuchtet. Saint-Germain tritt langsam aus dem Dunkeln zwischen die beiden und hebt seine Stimme:

„Wir werden nun Zeuge, wie eine von der Menschheit in Fleisch und Geist

geschaffene Idee ihren Weg in die Statosphäre aufnehmen wird. Damit wird der Weg geöffnet, die Zahl zu vervollständigen, die die Perfektion dieser Welt zelebriert. Die Wahl, welcher der Archetypen der Auserwählte ist, wird nicht durch geistige oder körperliche Überlegenheit entschieden, sondern im Einklang mit der Idee durch einen Münzwurf.

Also meine Herren, wenn diese frischgeprägte Dollarmünze Kopf zeigt wird Mr. Farid aufsteigen, bei Adler siegt Mr. Gale. Viel Glück!“



The end of laughter and soft lies – Der Münzwurf

Mit dem Ende dieser Worte tritt Saint-Germain einen Schritt zurück und wirft die Münze in die Luft. Den Charakteren bleibt nun wenig Zeit, das Ende dieser Welt abzuwenden. Der Spielleiter gibt jeden der Spielercharaktere drei Chancen, etwas zu tun: Während die Münze nach oben schwebt, wenn sie nach unten fällt und wenn sie aufgekommen ist, auf dem Boden aufkommt und kreiselt, bis sie umfällt. Da diese Szenen wie in Zeitlupe vonstatten gehen, sollten auch komplizierter Aktionen möglich sein. In der Welt selbst wird der Atem angehalten. Sportler halten inne. An den Börsen bleiben die Aktienindexe unbewegt. Kein Schuss fällt in den Kriegsgebieten. Mütter beachten ihre Kinder nicht, und auch diese schauen gebannt und schweigend in Richtung eines nichts sagenden Hotels in dem eine Münze scheppernd auf zerlaufenden Linoleum trifft. Ist die Münze schließlich endgültig auf einer ihrer Seiten gelandet, geht Saint Germain gemächlich darauf zu, kniet sich neben ihr hin und verkündet das Ergebnis.

In diesem Moment fällt der Verlierer des Wettstreits lautlos tot zu Boden, während der Sieger in einem goldenen Licht gebadet wird, ihn das Geräusch scheppernder Münzen umrahmt, während seine Haut einen deutlichen goldenen Glanz annimmt und er langsam im Saal aufsteigt. Der Graf setzt unter Applaus an zu sprechen: „Der dreihundert-zweihunddreißigste Avatar ist gefunden. Die Welt ist im totalen Einklang. Es ist Zeit die Tore zu schließen und dieses Kapitel zu beenden. Angehörige des unsichtbaren Rates. Steigt mit mir auf, um die kommende Welt in Perfektion zu formen. Es ist getan.“ Dann wird es dunkel...

Es gibt wahrscheinlich unzählige Arten, wie die Charaktere verhindern können, dass Saint-Germain das Ergebnis ablesen kann. Haben sie so verhindert, dass einer der Avatare des Glücksspielers in die Statosphäre aufsteigt, blicken alle Augen der Anwesenden sie an. Das sekundenlange Schweigen wird schließlich von dem einsamen langsamen Klatschen des Grafen beendet, der die beiden gescheiterten Avatare ins Dunkle entlässt und sich an die Charaktere wendet.

„Die Show ist vorbei. Die Welt bleibt in Bewegung. Wer weiß, wie viele Jahre, vielleicht Jahrhunderte es dauern wird, bis eine solche Chance wiederkehrt. Aber um Perfektion zu erreichen braucht es eben Zeit.“ Dann wird es dunkel...

Can you picture what will be – Outro

Das Leben wird weitergehen. Doch haben es die Charaktere nicht geschafft, das Ende dieser Welt zu verhindern, so ist eine neue Welt entstanden, ungeheuer ähnlich zu der vorherigen, bis auf kleine beunruhigende Unterschiede. Vielleicht ist es nur so, dass plötzlich Pepsi und nicht mehr Coke besser schmeckt, vielleicht sind die Farben der Blätter der Bäume seltsam verändert, oder einer der Charaktere ist plötzlich Linkshänder oder Einzelkind. Dies fordert von allen einen Wurf auf Identität der Stufe 7. Die Charaktere können weiter ihren Weg durch den okkulten Untergrund antreten, doch können sie niemals sicher sein, ob die Erinnerungen an ihre Vergangenheit mit der jetzigen Welt übereinstimmen. Aber konnten sie das je ?

Weird seems inside the gold mine - Anhang

Avatar des Glücksspielers

Im Reich der Banker, Broker und Großaktionäre, der Zocker und Spekulanten geht die Sonne nicht mehr unter. Rund um die Uhr und den Globus kann an irgendeiner Börse, am Roulettetisch, im Internet, am Telefon Geld verschoben, angelegt und abgezogen werden. Das internationale Monopoly ist aus den Fugen geraten, räumlich und zeitlich total globalisiert. Der gigantische Geldstrom, der ständig rund um die Erde gejagt wird, vermengt Spargroschen braver Bürger mit dem Kapital weltumspannender Konzerne und dem Schwarzgeld der Yakuza und lateinamerikanischen Drogenkartellen.

Der Avatar des gewissenlosen geldgierigen Spieler ist in seiner aktuellen Inkarnation als abgezockter Fondsmanager in den Mittelpunkt des Weltgeschehens gerückt. Nach dem Motto „nur mit hohem Risiko kommen hohe Gewinne“ und „alles nur Peanuts“ hat sich sein Bild im kollektiven Unterbewusstsein zu dem eines Egoisten entwickelt, der die Allgemeinheit bedenkenlos in die Mittellosigkeit stürzen wird.

Eine alternative Darstellung dieses Typus ist der vom Zufall mitgerissenen Mensch in einem Universum, an dem Nichts vorhersehbar oder gar berechenbar ist. Es heißt, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, dort die richtige Idee haben. Alles auf eine Karte setzen und dabei alles aus seinem Leben herausholen, ist das Gesetz dieses Glücksspielers. Auch er geht dabei egoistisch voran und manchmal sogar über Leichen. Er ist eine One-Man-Show. Nichts ist unmöglich, wenn der Zufall es nur will und manche Glücksstrahlen brechen nie ab.

Anwärter auf den Platz im Unsichtbaren Rat

Akram Farid, 47 Jahre

Wie so viele in Amerika fing er mit einem Fünf-Dollar-Job an, die Sprache kannte er kaum, und das Land wirkte auf ihn zunächst wie ein Hollywoodfilm mit Überlänge. Akram Farid war siebzehn, als ihn seine Eltern aus dem vom Bürgerkrieg zerstörten Libanon in die USA schickten. Er war auf sich allein gestellt, bewarb sich um ein Stipendium und begann ein Wirtschaftsstudium. An der Berkeley University und an der renommierten Wharton-School beschäftigt er sich mit hochverzinsten und riskanten Anleihen.

Das war vor dreißig Jahren. Inzwischen ist Akram Farid Miteigentümer einer der führenden Beratungsgesellschaften in der amerikanischen Hauptstadt, der Consulting & Investment Group. Doch in seinen privaten Investitionen fand er zu seinem wahren Ich. Mit Kreativität und einiger krimineller Energie entwickelte er neue Modelle, Anlageformen und komplizierte Finanzwetten, die schnelles Geld versprachen. Und er gewann, und er machte Millionen von Dollar und er verkörperte den Archetypen des abgezockten Finanzgenies in seiner dunklen Herrlichkeit. Seinen Gottläuferstatus errang er zu Anfang des neuen Jahrtausends, als sein Vermögen die Milliardendollargrenze durchbrach und dabei den Sturz verschiedener asiatischer Schwellenländer in eine schwere Rezession verursachte, ohne dass sein Name jemals an die Öffentlichkeit kam. Und nun, zu Zeiten einer der größten Finanzkrisen der Welt, profitiert er erneut. Denn seit drei Jahren setzte er auf den Zusammenbruch des weltweiten Marktes.

Aussehen: Kräftig gebaut mit einem feisten Gesicht, einem schwarzen von grauen Haaren durchzogenen dichten Schnurrbart und ebensolche Brauen über den dunklen Augen. Er trägt einen edlen blaugrauen Anzug und blankgeputzte Lederschuhe. Seine besonderen Markenzeichen sind sein Zylinder, sein Stock und sein Monokel.

Temperament

Furcht: Bären (Gewalt) Woher Akram seine Ursophobie bekam, ist nicht mal ihm bekannt. Jedenfalls können schon Teddybären Schweiß auf seine Stirn treten lassen

Wut: Demokraten. Diese liberalen Sozialisten im Senat sind ihm ein Greul. Werfen einem nur Knüppel zwischen die Beine.

Tugend: Vorurteilsfrei. Egal welches Geschlecht, welche Hautfarbe oder Religion. Akram ist es egal.



Attribute und Fertigkeiten

Körper: 55 (Schmerbauch)
Ausdauerndes Spazierengehen (Sportlichkeit) 30%, Handgemenge 15%,
Tödlicher Gehstock mit Klinge 40%

Schnelligkeit: 45 (Bürohengst)
Schwer zu fassen (Ausweichen) 35%, Fahren 15%, Behält die Übersicht
in jeder Lage (Initiative) 42%,

Verstand: 85 (strategisch)
Allgemeinbildung 15%, Finanzgenie 80%, Verbergen 15%,
Wahrnehmung 15%

Seele: 75 (distinguiert)
Der Boss (Ausstrahlung) 75%, Avatar des Glückspielers 99%, Lügen
30%

Geisteszustand

Gewalt: 2 Härte | 2 Trauma
Isolation: 1 Härte | 0 Trauma
Hilflosigkeit: 3 Härte | 0 Trauma
Übernatürliches: 4 Härte | 1 Trauma
Identität: 4 Härte | 0 Trauma

Martin Gale, 37 Jahre

Martin war ein erfolgreicher New Yorker Psychiater: verheiratet mit einer hübschen Frau, zwei Kinder, einem großen Freundeskreis. Seines biederen und planbaren Daseins überdrüssig, traf er eines Abends fast beiläufig die Entscheidung, die sein Leben veränderte. Besser gesagt, er überließ seit damals alle Entscheidungen einer Münze. Noch in derselben Nacht vergewaltigte er die Ehefrau eines Kollegen - die Münze wollte es so. Und zu seinem Erstaunen zog ihn niemand zur Verantwortung, die Frau schwieg aus Scham. Von diesem Zeitpunkt an befragt er die Münze in nahezu jeder Lebenslage und befolgt strikt deren immer skurrilere Anweisungen. Schlägereien mit Unbekannten, ein Banküberfall, sogar ein Mord. Die Konsequenzen blieben auf rätselhaft Art und Weise aus. Martin entfernte sich mit der Zeit immer weiter von allen gesellschaftlichen Maßstäben und war so fasziniert davon, dass er dabei den Weg in eine Art willkürlich erzeugter Schizophrenie beschritt und die Spaltung der eigenen Persönlichkeit sogar zu seinem erklärten Ziel machte – der Weg des Avatar des Glücksspielers war eingeschlagen.

Seine Karriere als Psychiater hing er an den Nagel, verließ Frau und Kinder und zog durch die USA. Die Münze sagte ihm, ob er die Bahn, ein Taxi, den Bus nehmen sollte, an Wegkreuzungen entschied die Münze über links oder rechts. Rasieren oder nicht, Gespräche mit Menschen, die Entscheidung sie zu küssen, zu bedrohen, zu töten. Ja oder nein. Die Erinnerung an die Zeit in Las Vegas waren undeutlich. Die Münze hat ihn nun bis zu diesem Hotel in San Diego gebracht und schlussendlich landete sie schwer auf dem Tresen der Rezeption.

Aussehen: Ein hagerer Mann mit intelligenten Augen. Er ist glattrasiert mit kurz geschnitten und leicht nach hinten gekämmten gelbten blonden Haaren. Er trägt eine zerschlissene Regenjacke, Jeans und Hawaiihemd. Sein Füße stecken in Motorradstiefeln. Er trägt meistens einen stabilen Hartschalen-Diplomatenkoffer bei sich.

Temperament

Furcht: Friedhöfe (Übernatürliches) Bis jetzt hat ihn seine Münze niemals auf einen Friedhof geführt. Und immer wenn er an einem vorbeikommt, läuft ihn ein Schauer über den Rücken.

Wut: Terminkalender. Festgeplante Termine, Monate oder gar Jahre im Voraus. Das sind Gedankengefängnisse, die die Menschen festsetzen

Tugend: Freigiebigkeit. Besitztümer bleiben nie lange in Martins Hand. Er lässt sie dort stehen, wo sie von Bedürftigen gefunden werden können. Außer die Münze sagt etwas anderes.



Attribute und Fertigkeiten

Körper: 60 (hager)

Ad hoc Waffen 40%; Sportlichkeit 35%, Handgemenge 35%

Schnelligkeit: 60 (geschmeidig)

Ausweichen 35%, Fahren 45%, Initiative 30%, Münzentricks 30%

Verstand: 60 (gebildet)

Allgemeinbildung 45%, Berufspsychologie 60%, Verbergen 15%, Wahrnehmung 45%

Seele: 80 (undurchsichtig)

Ausstrahlung 55%, Avatar des Glücksspielers 99%, Lügen 55%

Fertigkeiten: Ad hoc Waffen: Mittels dieser Fertigkeit werden aus herumliegenden Steinen, Werkzeugen und ähnlichem Nahkampfwaffen mit einem +3 Bonus.

Münzentricks: Münzen verschwinden lassen und sie dann an unerwarteter Stelle wieder auftauchen lassen.. Martin benutzt immer nur die eine Münze

Geisteszustand

Gewalt: 7 Härte | 4 Trauma

Isolation: 4 Härte | 0 Trauma

Hilflosigkeit: 2 Härte | 0 Trauma

Übernatürliches: 4 Härte | 1 Trauma

Identität: 5 Härte | 1 Trauma