DAN BAYN'S

WUSHU

BP4P
by players for players

WUSHU OPEN RELOADED

INHALT:

DIE EINFACHEN GRUNDREGELN
DUTZENDE OPTIONALREGELN
SIEBEN AUSSERGEWÖHNLICHE SZENARIOS
EINE UMFANGREICHE BEISPIELSZENE

EINLEITUNG 3

DIE GOLDENEN REGELN 3
Das Prinzip der erzählerischen Wahrheit 3
Sonderfälle des Prinzips der erzählerischen Wahrheit 4
Alles ist ein Detail... 5
... solange es das richtige Detail für das Spiel ist. 5
Was Wushu leistet 6
Was Wushu nicht leistet 6

GRUNDREGELN 7
1. Abschnitt: Die Schilderung 7
2. Abschnitt: Die Auflösung 8
Konfliktarten 10

CHARAKTERERSCHAFFUNG 13
Eigenschaften 13
Schwäche 15
Entwicklung 15
Ausrüstung 15

WUSHU SCHNELLSTART 16
Konfliktlösung 16

SZENARIO: STATIK 17
Schritt eins: Wähle dein Ziel 17
Schritt Zwei: Die Culture Jammer 18
Schritt drei: Offene Feindseligkeiten 19
Schritt vier: Das grosse K.O. 19
Statik generieren 20

SZENARIO: BAD MOJO 22
New Orleans nach dem Sturm 22
Die Friedhofsschicht 23
Rachsüchtige Geister 24
Ruhelose Tote 25
Hexenmeister 25
Merkwürdige Engel 25
Ausgangspunkte 26

SZENARIO: DATARCHIE 27
Von damals bis heute 27
Kulturelle Singularität 28
Hyperrealität 28
Karriere in der Cyberkriminalität 29
Ausgangspunkte 31

SZENARIO: ANATHEMA 32
Das Ende der Welt 32
Die Verfluchten 33
Anti-Superhelden 34
Ausgangspunkte 35

SZENARIO: RAINBOW-EFFEKT 36
Projekt "Rainbow" 36
Meister der Weisheit 38
Der Leuchtturm 38
Ausgangspunkte 39

SZENARIO: HIMMELSMEISTER 41
Das Imperium des Himmels 41
Nanotech der fünf Elemente 43
Ausgangssituationen 44

SZENARIO: DUSTBOWL WUXIA 46
Vor nicht langer Zeit… 47
Dust Bowl Xia 47
Saalfeger 48
Straßenschamanen 48
Ausgangspunkte 48

BEISPIELSZENE 49

HINWEIS ZUR LIZENZ

Wushu und die Szenarios wurden erdacht von Dan Bayn. Die englische Version der Wushu Open Reloaded stammt von Kiero, Lord Minx schrieb „Was Wushu leistet“ und „Was Wushu nicht leistet“. Bailywolf ist verantwortlich für Sekundärziele, Zeitbeschränkungen und Rückschläge. Aaron Smith und Julie Barman entwickelten die Beispielschilderungen. Das Cover ist von John Harper, Illustrationen von Storn.

Übersetzung von Peter Zickert, Stand 17.02.2010.

CC BY NC SA

EINLEITUNG

Wushu – die uralte Kunst des Action-Rollenspiels

Actionfilme haben sich noch nie gut mit der Realität vertragen. Dieser Konflikt kann glücklicherweise durch ein paar feste Tritte in die Magenkuhle des Realismus gelöst werden. Unmögliche Sprünge, geisteskranke Akrobatik und Sieg gegen überlegene Widersacher sind Grundlagen dieses Genres... und das Kernelement eines Action-Rollenspiels.

Traurigerweise sind traditionelle Rollenspiele seit langem eng mit der Realität verbunden. Sie bestrafen Spieler, die beispielsweise sieben Handlanger des Gegners mit einem Schlag ausschalten möchten, mit einem negativen Modifikator der Würfelprobe, so dass solche Aktionen seltener gelingen. So kommt es, dass vernünftige Spieler bei einfachen, langweiligen Aktionen bleiben und Kämpfe taktisch angehen. Wushu bricht mit dieser traditionellen Sichtweise, indem Spieler für lebendige Schilderungen und Filmstunts belohnt werden, da diese Aktionen einfacher gelingen.

Traditionelle Rollenspiele unterscheiden sich auch dadurch von Actionfilmen, dass sie Kämpfe in Abschnitte unterteilen, die jeweils nur ein paar Sekunden dauern. In Filmen werden ganze Attackenserien, Verteidigung und Gegenattacken gezeigt, bevor die Kameraeinstellung wechselt, wohingegen in Rollenspielen Spieler meist auf eine Aktion pro Runde beschränkt sind. Wushu bietet den Spielern die Möglichkeit, so viele Attacken, Paraden und Stunts am Stück zu beschreiben, wie sie möchten. Und diese Stunts gelingen, ohne dass gewürfelt werden muss.

Wushu Open ist ein Grundlagenbuch für eigene Spiele. Dass es auf Action fokussiert ist, liegt daran, dass Dan Bayn (den Autor von Wushu) Action am leichtesten zu beschreiben findet. Wird aber einmal an der Oberfläche gekratzt, findet sich viel mehr. Dies ist Wushu Open Reloaded, das in einem allgemeineren, weniger kampforientierten Stil gehalten ist und Optionalregeln anbietet.

DIE GOLDENEN REGELN

Freie Schilderung des Spielgeschehens ist der Kern von Wushu.

Es gibt zwei von ihnen, und ich nenne sie die goldenen Regeln, weil sie das einzige sind, was man wirklich behalten muss. Sie sind das Herzstück von Wushu. Wem sie nicht gefallen, für den ist Wushu nicht das richtige.

Sie sind der Grund dafür, dass sich Wushu fundamental von traditionellen Rollenspielen unterscheidet. Im Normalfall äußern die Spieler ihre Absichten. Diese werden vom Spielleiter akzeptiert, der daraus einen Spielmechanismus ableitet. Letztendlich bestimmt ein Würfelwurf das Resultat. Wushu führt direkt zum Resultat, was von der ersten Goldenen Regel ausgedrückt wird: Dem Prinzip der erzählerischen Wahrheit.

DAS PRINZIP DER ERZÄHLERISCHEN WAHRHEIT

Alles was ein Spieler schildert, geschieht genau so wie es geschildert wird, sobald es geschildert wird.

Das wichtigste an Wushu ist die Art, wie es Autorität an die Spieler verteilt. Spieler fragen nicht den Spielleiter, ob eine Aktion möglich ist und würfeln danach das Ergebnis aus, sondern sie schildern, was passiert, bevor gewürfelt wird. Der Wurf legt nicht fest, wie gut etwas gelingt, sondern in wie weit die gewählte Richtung zum Ende des Konflikts führt. Das ist der Schlüssel zu Wushu – es werden nicht einzelne Aufgaben gelöst, sondern der Konflikt einer Szene.

Aufgabenlösung wird den Spielern im Rahmen des Prinzips der erzählerischen Wahrheit überlassen. Insbesondere dass alles genauso geschieht, wie es geschildert wird, sobald es geschildert wird. Noch einmal: alles geschieht genauso, wie es geschildert wird, sobald es geschildert wird.

Es wird ebenfalls den Spielern überlassen, ob sie einen Erfolg oder eine Niederlage beschreiben – was Wushu anbelangt, macht dies keinen Unterschied. Wenn es zunächst aussieht, als würde der Charakter sich abmühen, sein Ziel zu erreichen, kann sich das Glück in der letzten Minute wenden. Es ist ein Hauptpunkt in Actionfilmen, dass manche Protagonisten zuerst von Schlägern vermöbelt werden, bevor sie sich aufrappeln und mit der Faust auf den Tisch hauen.

Der Spieler kann beschreiben, niemals zu „versagen“ oder niemals „erfolgreich“ zu sein. Dennoch kann sein Charakter weiterhin den Konflikt zu seinen Gunsten entscheiden. Falls sich dies zu sehr nach Wunschträumerei anhört, so gibt es doch Risiken. Mehr dazu später.

SONDERFÄLLE DES PRINZIPS DER ERZÄHLERISCHEN WAHRHEIT

Es gibt Ausnahmen von der erzählerischen Wahrheit.

Es geht allerdings nicht alles so, wie die Spieler es möchten. Das Problem mit einer ungebremsten erzählerischen Wahrheit ist der alte Knack-Knackpunkt, dass jemand ein „Kraftfeld“ bei Räuber und Gendarm verwendet. Wushu verlangt, dass alle Beteiligten mehr oder weniger dieselbe Vorstellung davon haben, was für das Spiel angemessen ist. Fast jedes Genre kann mit Wushu simuliert werden, solange jeder die Genrekonventionen kennt. Nichtsdestotrotz stellt es keinen Mechanismus zur Verfügung, um diese Konventionen geltend zu machen – außer dem Veto.

VETO

Wenn sich eine Beschreibung nicht richtig anfühlt, dann kann jeder ein Veto aussprechen.

Jeder am Tisch, nicht nur der Spielleiter, hat das Recht, ein Veto gegen die Schilderungen eines anderen auszusprechen. Dies beinhaltet die Möglichkeit, dass ein Spieler Einspruch gegen die Schilderungen des Spielleiters erhebt. In einer extremen Form kann es passieren, dass das Prinzip der erzählerischen Wahrheit vom Vetorecht ausgehebelt wird: Sobald jede Schilderung sich erst durch eine lange Verhandlung die Zustimmung aller Mitspieler verdienen muss, ist ein flüssiges Spiel nicht mehr möglich. In der Praxis ist dies jedoch nicht der Fall. Deshalb ist es so wichtig, dass jeder dieselbe Vorstellung von dem Spiel hat.

Vielmehr dient ein Veto dazu, aufzuzeigen, dass man nicht dieselbe Vorstellung vom Spiel hat. Es ist eine Möglichkeit, um unterschiedliche Vorstellungen anzugleichen. Es ist eine Gelegenheit, zu sagen „einen Moment bitte“ und zu überprüfen, ob noch dasselbe Spiel gespielt wird, denn mangels Telepathie weiß niemand, welche Vorstellungen die anderen Spieler haben.

Ein Veto muss nicht negativ sein. Wenn man eine Idee hat, wie man die Beschreibung eines anderen aufpeppen kann, dann kann ein Veto ein subtiles „Hey, wäre es nicht cooler, wenn...“ sein.

Wird ein Veto ausgesprochen, so wird die Beschreibung dem neuen Konsens entsprechend verändert.

DER GNADENSTOSS

Ein kompletter Sieg kann erst nach dem abschließenden Würfelwurf geschildert werden.

Es gibt eine andere Beschränkung des Prinzips der erzählerischen Wahrheit, welche weicher ist als das Veto. Die Gnadenstossregel besagt, dass nicht das Überwinden der gesamten Herausforderung in der ersten Schilderung beschrieben werden kann. Anders gesagt, wird das Ende eines Konflikts durch die Würfel und nicht durch die Spieler entschieden.

Bei einem Backwettbewerb kann nicht gleich zu Beginn geschildert werden, wie die eigene Kreation von der Jury geliebt wird und den ersten Preis erhält, wenn es in der Szene darum ging, den Backwettbewerb zu gewinnen. Anstelle dessen muss erst der mechanische Aspekt der Szene erledigt werden, und wenn dieser gewonnen wurde, dann darf danach der Sieg beschrieben werden.

Der Gnadenstoß ist eine zusätzliche Schilderung nach dem Würfelwurf, in der vom Gewinner einer Szene geschildert wird, wie die Szene aufgelöst wird. Dies ist der einzige Fall, in dem eine Schilderung nach dem Würfelwurf erfolgt. Häufig wird dies in Nemesiskämpfen genutzt, aber auch dann, wenn Schilderungen der Spieler noch Fragen offen lassen. Sollte nicht klar sein, wer den finalen Stoß

versetzt hat, so entscheidet der Spielleiter, welcher Spieler die beste Idee hat oder es am meisten verdient.

ALLES IST EIN DETAIL...

Alles und jede mögliche Beschreibung beinhaltet Details.

Die zweite goldene Regel in Wushu ist der Beschreibung gewidmet. Wushu belohnt ausdrucksstarke Schilderungen; jedes einzelne Element einer Beschreibung ist ein Detail, das einen Würfel verdient. Wushu basiert auf einem Würfelpool, dessen Größe davon abhängt, wie gut die Schilderung ausgearbeitet ist. Mehr zum Mechanismus später.

Es ist nicht entscheidend, was geschildert wird, solange geschildert wird, was der Charakter tut. Alles ist ein Detail: Dialog ist ein Detail, eine Aktion ist ein Detail, die Umgebung und deren Veränderung sind Details, die Kleidung des Charakters ist ein Detail, Rückblenden und innerer Monolog sind Details, (in kinematischen Spielen) Beschreibungen von Kamerawinkeln und –einstellungen sind Details, und so weiter – alles ist ein Detail.

Es kann einschüchternd sein, sich ein ganzes Spiel lang kreative Schilderungen ausdenken zu müssen. Aber man ist nicht immer unter Druck, schließlich spielt man nicht alleine. Nichts hält davon ab, auf Ideen der anderen Spieler aufzubauen, die Ideen mehrerer Spieler miteinander zu verweben. Eine Aktion zu schildern, diese dann an einen anderen Spieler für Verzierungen weiterzureichen, bevor sie wieder zurückgereicht wird, wird bei Wushu „Pass“ genannt. Unter der Bedingung, dass alle damit einverstanden sind, die Autorität zu teilen, sind Pässe bei Wushu ausgesprochen wünschenswert. Es ist nicht nur weniger ermüdend als alles alleine zu beschreiben; darüber hinaus wird das Gemeinschaftsgefühl intensiviert und ermöglicht oft coolere und facettenreichere Schilderungen.

... SOLANGE ES DAS RICHTIGE DETAIL FÜR DAS SPIEL IST.

Jeder muss dieselbe Vorstellung davon haben, welche Details angemessen sind.

Es gibt keine absolute Freiheit zu schildern, was man will. Je fremdartiger und unangemessener eine Schilderung ist, umso wahrscheinlicher wird ein Veto. An diesem Punkt kommen Fragen zum Genre und zur Angemessenheit zur Geltung. Es gibt keinen Mechanismus in Wushu, der festlegt, welches Detail erlaubt ist und welches nicht. Es ist den Spielern und dem Spielleiter überlassen, dies festzulegen, denn die „Realität“ des Spiels existiert nur insoweit als ein Konsens darüber vorherrscht, in welchem Genre gespielt wird und welche Genrekonventionen vorherrschen.

Beispiel: Zwei Spiele zum zweiten Weltkrieg. Das eine ist ein pulpiges Actionspiel in der Art von „Castle Wolfenstein“, das andere ein ultra-realistisches Spiel im Stil von „Band of Brothers“. In beiden Spielen kann es die folgende Situation geben: Als deutsches Maschinengewehrfeuer auf ihren Anmarsch eröffnet wird, haben die Charaktere Schutz in einem Krater gefunden, welchen sie als behelfsmäßiges Schützenloch benutzen.

Folgende Beschreibungen wären möglich:

Ungeachtet der Gefahr des Geschützfeuers hechtet BJ aus dem Schützenloch, mit einer aus dem Mund hängenden Granate, die er am Splint mit den Zähnen festhält. Einen auflodernden Colt 1911 ACP in jeder Hand rennt er direkt auf das deutsche Geschütz zu, wobei er im Laufschritt zwei deutsche Soldaten ausschaltet. Als er näher kommt, steckt er eine Pistole weg und schleudert die Granate von seinem Mund in die Richtung des Geschützes, um sich daraufhin auf den Boden zu werfen, kurz bevor die Explosion die Luft mit Lärm erfüllt.

Eine solche Beschreibung wäre komplett angemessen für die erstere Art von Spiel. Für das zweite Spiel würde eine solche Beschreibung ein Veto erhalten, denn blindes Vorantürmen in Geschützfeuer ist realistisch betrachtet Selbstmord.

Meinen Kopf unten haltend, führen wir den Plan aus. Jones und Mac bleiben un-

ten und geben Feuerschutz aus dem Krater, was die Deutschen zwingt, die Köpfe unten zu halten. Greasley und Weston halten sich geduckt und laufen im Schutz des Entwässerungsgrabens nach links. Die Deutschen sehen sie nicht, und sie können ihre .50 hinter dem Baum in Position bringen, um auf ein Zeichen von mir das Feuer zu eröffnen. Jock Morris und ich, wir wenden uns zwischen den Büschen nach rechts, so dass die Deutschen auf einen Pfiff von mir in die Zange genommen werden.

Für das erste Spiel wäre die Beschreibung zu bodenständig und vorsichtig: die Charaktere sind verdammte Kriegshelden. Aber es ist angemessen für die zweite Art von Spiel, da taktisch gehandelt wird, Teamwork und eine Befehlskette als Schlüssel zum Erfolg führen, denn jeder Mann ist verletzbar.

Beide Schilderungen sind voller Details, und beide führen zu einem Ende des Konflikts. Die einzige Messlatte dafür, welche Schilderungen besser sind, ist die Übereinstimmung mit den Konventionen des jeweiligen Genres. Ansonsten ist es nicht von Relevanz, ob die Befehle im zweiten Beispiel in der Realität funktionieren würden, es sei denn das Spiel soll absolut realistisch sein und gültige Taktiken erfordern.

WAS WUSHU LEISTET

Wushu, das ist freie Entfaltung der Spieler und Gruppenkonsens.

Zunächst sieht Wushu trügerisch einfach aus, wie andere Spiele mit wenig Regeln. Aber nach einer Weile des Ausprobierens wird klar, dass Wushu ein überraschend ausgeklügeltes System für schnelle, gemeinschaftliche Spiele ist, das atemberaubende Schilderungen und Genreemulation ermöglicht. Aber wie wird so etwas bewerkstelligt?

Wushu ist auf gegenläufigen Konzepten aufgebaut, die das Spiel vorantreiben und gleichzeitig Schutz vor möglicher Ausnutzung bieten. Eine solche Spannung herrscht zwischen der kompletten kreativen Freiheit, wie sie im Abschnitt „Alles ist ein Detail“ und dem „Prinzip der erzählerischen Wahrheit“ dargelegt wird, und der Notwendigkeit, einen gemeinsamen Konsens zu finden, wie es die „Veto“- und „Gnadenstoß“-Regeln ermöglichen. Diese gegenläufigen Konzepte sehen im Detail wie folgt aus:

Auf der einen Seite bietet Wushu den Spieler Anreize, kreativ zu werden und Details zu schildern. Spieler werden dafür nicht nur durch Würfel belohnt (und dadurch mit einer höheren Gewinnchance), sondern auch durch die Tatsache, dass ihre Schilderung genau so in der Spielwelt geschehen, wie sie es beschrieben haben. Auf diese Weise begünstigt Wushu ein freies und improvisiertes Spiel, da Spieler keine negativen Konsequenzen für die Aktionen ihrer Charaktere fürchten müssen.

Ein mächtiges Werkzeug, das jedoch missbraucht werden kann. Daher bietet Wushu eine entgegengesetzte Kraft, um die kreative Energie unter Kontrolle zu halten, damit nicht nur für den schildernden Spieler ein positives Spielerlebnis vorherrscht. Diese entgegengesetzte Kraft findet sich im Veto, und zu einem geringeren Teil in der Gnadenstoßregel. Die Vetoregel verhindert eines der üblichen Probleme bei freier Erzählung – den Konflikt zwischen verschiedenen Vorstellungen. Eine Gruppe von Freunden hat leicht unterschiedliche Vorstellungen davon, was Spaß macht und welche Schilderungen in einem gewissen Genre angemessen sind. In einer unbeschränkten kreativen Umgebung können diese Unterschiede zu einem Verlust an Fokus oder, im schlimmsten Fall, zu Streit führen. Die Vetoregel besagt, dass nur angemessene Schilderungen und Details, die auf einem Konsens in der Gruppe basieren, in das Spiel aufgenommen werden. So können Spieler Einspruch erheben, wenn Schilderungen nicht ihren Erwartungen entsprechen.

Zusammen halten diese beiden gegenläufigen Kräfte das Spiel im Gleichgewicht. Spieler können frei schildern, werden sogar belohnt für Schilderungen, aber sind gleichzeitig gezwungen, sich mit den anderen Spielern darüber auszutauschen, was für das jeweilige Spiel angemessen ist. Dies erhöht die Chancen für ein produktives, fokussiertes Spiel, ohne den zentralen Punkt Wushus, die schnelle und freie Schilderung, aus den Augen zu lassen.

WAS WUSHU NICHT LEISTET

Wushu bietet nur einen Katalysator für die Kreativität der Spieler.

Wushu bietet keine „harte“ Genreemulation durch Regeln, die klar festlegen, was möglich ist und was nicht. Nur die Gruppe kann dies festlegen, so dass eine Gruppe, die darüber keinen Konsens gefunden hat, Schwierigkeiten beim Spiel haben wird.

Außerdem legen die Regeln nicht fest, welche Aktionen „richtig“ oder „falsch“ sind. Der Spielleiter hat keine Modifikatoren zur Hand, mit denen er die Aktionen der Spieler lenken kann. Er kann nur, wie jeder andere Spieler, gegen eine genreuntypische Schilderung Einspruch erheben.

Letztlich liefert Wushu allein keine coolen Spielerlebnisse – es sind die Spieler, die hierfür verantwortlich sind. Es gibt keine Regeln, die aufregende Aktionen in die Schilderungen der Spieler einbauen, keine Fähigkeiten- oder Manöverlisten, die die Kreativität anregen, obwohl solche Listen aus anderen Quellen genutzt werden können. Wushu bietet keine Regeln, die die Kreativität unterstützten. Es bietet einzig einen Katalysator für die Ideen, die in jedem einzelnen Spieler stecken, indem es deren Kreativität freien Lauf lässt.

GRUNDREGELN

Jede Runde besteht aus zwei Abschnitten, Schilderung und Auflösung, die strikt von einander getrennt sind.

Kommen wir zum Kern der Regeln. Die Regeln von Wushu haben als einzigen Zweck, Konflikte zu regulieren. Wie zuvor spielt die Natur des Konflikts keine Rolle. Ob Kampf, physische, soziale und geistige Konflikte – Hauptsache, das Ergebnis hat genug Relevanz, um ihm Aufmerksamkeit zu widmen.

Wushu teilt Konflikte in eine Anzahl von Runden ein, die je nach Art des Konflikts eine beliebige Zeitspanne in der Spielwelt andauern. Eine Runde in einem Schusswechsel dauert wenige Sekunden, eine Runde in einer Wahlkampagne kann monatelanges Werben beinhalten, eine Runde in einer Gerichtsverhandlung kann gleichbedeutend sein mit wochenlangem Recherchieren und einigen Stunden im Kreuzverhör. Es gibt keine strikte Regel hierfür, verschiedene Runden in demselben Konflikt können unterschiedlich lange dauern.

Jede Runde ist in zwei Abschnitte eingeteilt, die jeweils von allen Spielern gleichzeitig beendet werden. Zuerst schildert die Gruppe die Szene; dies ist ein wichtiger Abschnitt, denn diese Schilderungen legen fest, was in der Spielwelt passiert. Danach werden die Würfel geworfen, um zu ermitteln, wie weit diese Runde die Szene zu ihrem Abschluss gebracht hat.

1. ABSCHNITT: DIE SCHILDERUNG

Die Schilderungen sind so unterschiedlich wie die Konflikte.

Wie bereits in dem Abschnitt „Alles ist ein Detail“ erwähnt, arbeitet Wushu mit einem Würfelpool (von gewöhnlichen sechsseitigen Würfeln) abhängig von der Schilderung. Wenn etwas getan wird, wird ein Würfel zum Pool hinzugefügt. Für jedes zusätzliche Detail, das die Handlung ausschmückt, erhält der Spieler einen weiteren Würfel. Ob die Schilderung eine lange ununterbrochene Abfolge von Aktionen ist oder sie Aktion für Aktion von allen Spielern zusammen aufgebaut wird, kann jede Gruppe für sich selbst entscheiden.

Beispiele für verschiedene Schilderungen in unterschiedlichen Genres:

Gesellschaftliche Beschreibung in einem Fantasyspiel:

Der Charakter schaut sich im Saal um (1), und, nachdem er einige Wachen ausmacht, geht mit strammen Schritten auf sie zu (2), mit einer Selbstsicherheit und dem graden Blick eines Gleichgesinnten (3). Er lächelt auf freundliche Art und Weise (4) und, als er einen Moment findet, um ins Gespräch einzusteigen, gibt seine eigenen Kriegsgeschichten zum Besten (5), um unauffällig die Wachen über die letzten Neuigkeiten auszuhorchen (6).

(Eigenschaft: „Führungspersönlichkeit“)

Körperliche Beschreibung in einem Mantel-und-Degen-Spiel:

Der Charakter führt seine Fingerspitzen über den Griff des Familiendegens (1), bevor er den Griff mit der Sicherheit jahrelanger Übung fest umfasst (2). Aus der Scheide zieht er mit einem schnellen metallischen Zischen die Klinge (3), in der sich die Sonne makellos spiegelt (4). Ein leichtes Lächeln zieht sich über das Gesicht des Charakters, als eine Schweißperle von der Stirn des Barons tropft und der Baron nervös schluckt (5). „Ihr erscheint zögerlich, Baron. Sollte ich an einem anderen Tag wiederkommen? Vielleicht dann, wenn Ihr gelernt habt, das richtige Ende Eurer Klinge zu halten?“ (6)

(Eigenschaft: „Italienische Fechtschule“)

Geistige Beschreibung in einem Western:

Der Charakter nimmt die alte Karte behutsam in die Hände (1) und sprenkelt sorgfältig eine chemische Mixtur über die Oberfläche, um verborgene Markierungen

und verblasste Notizen hervorzuheben (2). Seine Augen weiten sich, als er matte Spuren auf der Legende der alten Karte erkennt (3). Gewissenhaft notiert er den Breiten- und Längengrad (4) und nickt zu sich selbst: „Ja, selbstverständlich! Das hätte ich schon vorhin erkennen müssen.“ (5)

(Eigenschaft: „Ein Doktor der Wissenschaft“)

Mystische Beschreibung in einem Pulpspiel:

Der Charakter hält eine antike Taschenuhr vor das Opfer (1) und beginnt, diese langsam hin und her zu schwingen (2). „Schau mir tief in die Augen. Tiefer, tiefer.“ summt er monoton (3). Die Augen des Opfers werden glasig (4) und es murmelt „Was ist Euer Befehl, Meister?“ (5)

(Eigenschaft: „Orientalische Hypnose“)

Wenn, zu einem beliebigen Zeitpunkt, jemandem ein Detail nicht gefällt, kann er ein Veto aussprechen und die Schilderung wird überarbeitet.

OPTIONALREGEL: CTHULU SCHILDERN

In Horror-Rollenspielen im Stil von H.P. Lovecraft ist es sinnvoll, dass bei Konfrontationen mit unbegreiflichen Umständen nur drei Details frei gewählt werden können. Die restlichen Details müssen sich auf den Horror beziehen, den die Umstände beim Charakter hervorrufen.

Da es oft die Angst vor dem Unbekannten ist, die den Reiz des Spiels ausmachen, sollte bei Konfrontationen ein erster Konflikt sich darum drehen, was dieses Unbekannte ist. Schilderungen sind dabei auf Recherche, Experimente, diffuse Beobachtungen und obige Horrordetails beschränkt.

OBERGRENZEN FÜR WÜRFEL

Durch Obergrenzen wird Tempo eines Konflikts bestimmt.

Um das Tempo und den Ton einer Szene zu kontrollieren, kann der Spielleiter eine Obergrenze an Würfeln festlegen, die ein Spieler auf einmal rollen kann. Dies wird normalerweise zu Beginn eines Konflikts festgelegt. Drei oder vier Würfel pro Runde führen zu einer schnelleren, engmaschigeren Schilderung, geeignet für unwichtigere oder Aufwärmszenen. Am Höhepunkt eines Spiels sind Obergrenzen von sechs oder acht Würfeln angemessen.

Eine Möglichkeit, um ein fieberhaftes Hin-und-Her zwischen den Spielern zu fördern, besteht darin, eine hohe Obergrenze festzulegen, aber einen Spieler nur wenige Details erzählen zu lassen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Es muss nicht jede Runde bis zur Obergrenze geschildert werden; das krampfhafte Ausdenken weiterer Details ist erschöpfend. Ebenso muss nicht die Schilderung gestoppt werden, nur weil die Obergrenze erreicht wurde. Diese „Filibuster“ genannten Beschreibungen werden von einigen Gruppen gemocht, von anderen unterbunden.

OPTIONALREGEL: WÜRFELVORRAT

Normalerweise werden Würfel direkt im Konflikt angesammelt. Allerdings können auch Würfel auf Vorrat angesammelt werden, um sie für bestimmte spätere Aufgaben einzusetzen. Auf diese Weise wird bei Wushu Vorbereitung belohnt. Jedes Detail, das eine Vorbereitungsaktivität beschreibt, wird entweder dem persönlichen Vorrat oder dem Gemeinschaftsvorrat hinzugefügt. Eine Vorbereitungsszene, ein Flashback oder eine Montagesequenz bieten einige Möglichkeiten, um einen Würfelvorrat anzulegen.

2. ABSCHNITT: DIE AUFLÖSUNG

Die erzielten Erfolge spiegeln den Gang des Konflikts wieder.

Nachdem beschrieben wurde, was passiert, wird in der zweiten Phase einer Runde geklärt, wie effektiv diese Runde war, um zum Ende des Konflikts zu

gelangen. Zur Erinnerung: bereits in der ersten Phase wurde durch das Prinzip der erzählerischen Wahrheit festgelegt, was passiert ist. In der zweiten Phase wird dies im Kontext der Szene betrachtet.

Normalerweise würfeln die Spieler die angesammelten Würfel gleichzeitig. So bleibt das Spiel schnell und flüssig. Sind die Aktionen eher segmentiert, zum Beispiel weil die Spieler unterschiedlichen Bedrohungen gegenüberstehen, kann der Spielleiter verlangen, dass jeder Spieler nach seiner Beschreibung würfelt. Allerdings macht es Wushu dem Spielleiter leicht, zwischen verschiedenen Situationen zu wechseln, so dass ein gemeinsames Auflösen meist kein Problem darstellen müsste.

Die Schilderungsphase hat geregelt, wie viele Würfel im Pool sind. Wird gegen einen Widerstand gehandelt, müssen diese Würfel vor dem Wurf in Yin und Yang aufgeteilt werden.

YIN UND YANG

Yang ist offensiv, Yin ist defensiv.

Sehen sich die Charaktere einem Widerstand gegenüber, wird der Würfelpool aufgeteilt. Spieler machen gleichzeitig zweierlei – sie setzen sich dafür ein, den Konflikt zu beenden und sie verteidigen ihre Autorität, um weiterhin am Konflikt teilzunehmen. Hier tritt das Gefahrenmanagement von Wushu auf den Plan.

Je mehr die Autorität über die Schilderung des Konflikts hervorgehoben wird, umso schneller endet ein Konflikt und umso schneller ist die Gefährdung beseitigt. Gleichzeitig steigt jedoch die Gefahr, vom weiteren Verlauf des Konflikts ausgeschlossen zu werden. Verteidigt man die eigene Autorität hingegen mehr, dauert der Konflikt länger und die eigene Autorität wird nach und nach reduziert.

Yang-Würfel sind „offensive“ Würfel, die den Konflikt zu Ende bringen. Yin-Würfel sind „defensive“ Würfel, die die eigene Autorität über den Verlauf des Konflikts verteidigen. Es kann helfen, zwei verschiedene Würfelfarben zu verwenden. Im Wesentlichen hebt jeder erfolgreiche Yin-Würfel einen erfolgreichen Yang-Würfel auf.

ERFOLGE

Jeder Würfel, der weniger oder gleich der Eigenschaft ist, ist ein Erfolg.

Charaktere werden bei Wushu durch Eigenschaften definiert, deren Werte von 1 bis 5 reichen. Wird gewürfelt, so wird die Eigenschaft ausgewählt, die für die beschriebenen Aktionen am passendsten erscheint (Ohne passende Eigenschaft ist der Standardwert 2). Jeder Würfel, der höher als der Eigenschaftswert ist, ist ein Fehlschlag; die Würfel, die weniger oder gleich dem Eigenschaftswert sind, sind Erfolge. Jeder gegnerische Yang-Erfolg, der nicht durch einen eigenen Yin-Erfolg abgewehrt werden kann, reduziert das Chi des Charakters.

CHI

Solange der Charakter Chi hat, kann der Spieler den Konflikt beeinflussen.

Chi kann Gesundheit, Glück, Wohlstand, Glaube oder Entschlossenheit sein – es ist nicht festgelegt und kann je nach Situation und Charakter für verschiedene Dinge stehen. Es ist der Ursprung der Autorität eines Spielers über den Verlauf des Spiels. Solange ein Charakter Chi besitzt, hat der Spieler die Möglichkeit, die Szene zu beeinflussen. Sobald kein Chi mehr vorhanden ist, wird ein anderer dem Charakter einen Gnadenstoss versetzen und dessen Schicksal bestimmen.

Die meisten Charaktere haben drei Punkte Chi, wobei ein Punkt Chi dazu eingesetzt wird, einen unverteidigten Yang-Erfolg des Gegners zu absorbieren. Sobald das Chi auf null Punkte gefallen ist, steht die Autorität des Spielers auf Messers Schneide. Sobald das Chi unter null gesunken ist, ist der Charakter aus der Szene. Dies bedeutet nicht, dass der Charakter tot ist, sondern nur, dass der Spieler nicht mehr die Möglichkeit hat, direkt zur Szene beizutragen. Solange noch Chi vorhanden ist, kann der Spieler den Charakter vom Konflikt zurückziehen.

Es ist völlig optional, ob der Verlust von Chi geschildert wird. Jedoch kann es oft eine reiche Quelle von Details sein, Erschwerungen in die eigene Schilderung in der auf den Chi-Verlust folgenden Runde einzubauen. Auf ironische Weise wird so der Fehlgriff, der zum Verlust der Chi geführt hat, die Chancen für die Zukunft erhöhen.

Der Spielleiter entscheidet, wann sich das Chi auffüllt, gewöhnlich zwischen den Szenen. Für tödlichere oder härtere Spiele, oder für Spiele, in denen

die Spieler in die Defensive gedrängt werden sollen, kann das Chi auch langsamer auffüllen.

OPTIONALREGEL: RÜCKSCHLÄGE

Sollen die Konflikte etwas länger andauern und das Gefühl verbreiten, in einen Teufelskreis geraten zu sein, so kann erlaubt werden, einen Rückschritt hinzunehmen anstatt unter null Chi zu fallen. Ein Rückschritt ist eine Art von Behinderung, die den Charakter hindert, in einer Szene zu brillieren. Wenn der Charakter beispielsweise zu einer holden Maid spricht, kann ein Rückschlag sein, dass er in unkontrollierten Schweiß ausbricht.

Der mechanische Effekt eines Rückschlags ist wie folgt: es reduziert die persönliche Obergrenze an Würfeln für die Szene. Während die anderen Spieler zum Beispiel vier Würfel pro Runde erhalten können, beträgt die Obergrenze bei einem Rückschlag dann drei Würfel. Und so geht es weiter mit jedem weiteren Rückschlag, bis die Obergrenze auf null gefallen ist und der Charakter aus dem Spiel ist. Der Konflikt verlängert sich hierdurch, da auch die Nemeses genau wie die Spieler Rückschläge nutzen können. Rückschläge können in einigen Genres unangebracht sein.

Von Rückschlägen kann man sich auf zwei Weisen erholen. Entweder wird das normale Auffüllen der Chi-Punkte, das die Obergrenze auf den Ausgangswert zurücksetzt, abgewartet, oder ein gewürfelter Erfolg wird geopfert, um die aktuelle Obergrenze um einen Punkt anzuheben, maximal bis zum Ausgangswert. Wird letztere Methode gewählt, muss vor dem Würfelwurf angekündigt werden, wie viele Erfolge geopfert werden sollen.

KONFLIKTARTEN

Nicht die Art der Herausforderung, sondern ihre Wichtigkeit bestimmt die Konfliktart.

Es gibt drei Arten von Konflikten bei Wushu – Mook, Nemesis und Scabwürfe, wobei die letztere Art eine wirkliche Ausnahme darstellt.

In einem Konflikt ist es wahrscheinlich, dass Spieler verschiedene Aktionen beschreiben und von verschiedenen Eigenschaften Gebrauch machen. Kein Problem – es wird die relevanteste Eigenschaft ausgewählt. Deren Wert ist der Zielwert für Yin- und Yang-Würfe.

MOOKKONFLIKTE

Konflikte, in denen die Charaktere gut aussehen.

Umgebungsbedrohungen in einer Szene, die dazu da sind, die Charaktere gut aussehen zu lassen, werden Mooks genannt. Sie haben keine Eigenschaften, kein Chi und sie werden nie auch nur einen Würfel rollen. Sie sind nur eine Abstraktion.

In einer Kampfszene würden Mooks die gesichtslosen, namenlosen Schläger sein, die keine Herausforderung für die Charaktere darstellen. Den Spieler steht es frei, die Anzahl dieser Gegner zu beschreiben, ihre Kampfweise und ihre Aktionen, solange es im Rahmen des Genres bleibt. In einer Nachforschungsszene kann ein Mook ein Informationsschnipsel sein, bei dem es nur einige Zeit und keine besondere Suchtechnik braucht, um ihn aufzuspüren. Mooks müssen keine Menschen sein, sie sind schlicht Herausforderungen.

Ein Mookkonflikt hat einen Bedrohungswert als mechanisches Gegenstück der Schwierigkeit der Herausforderung. Der genaue Wert hängt davon ab, wie viele Spieler es gibt, welche Würfel-Obergrenze und wie lange die Szene andauern soll. Zunächst wird ermittelt, wie viele Yang-Erfolge die Spieler im Schnitt pro Runde würfeln (etwa Würfel-Obergrenze minus zwei) und dies mit der Anzahl der beabsichtigten Runden multipliziert.

Um es mathematisch auszudrücken: (Relevante Eigen-

schaft/6) * (Würfel-Obergrenze – Yin-Erfolge die die Mookbedrohung benötigt) * (Anzahl der Spieler) * (Anzahl der beabsichtigten Runden)

Jeder Yang-Erfolg der Spieler reduziert den Bedrohungswert eines Mookkonflikts um einen Punkt. Wenn er auf null gesunken ist, kann der Spieler, der den Wert soweit gesenkt hat, einen Gnadenstoss geben, um die Natur der Bedrohung zu beseitigen.

Da Mookkonflikte Umgebungsbedrohungen sind und der Spielleiter nicht würfelt, werden die Spieler nicht mit Yang-Erfolgen konfrontiert. Um die Gesamtheit der Bedrohung zu repräsentieren, ist jeder Spieler genötigt, pro Runde mindestens einen Yin-Erfolg vorzuweisen oder andernfalls einen Punkt Chi zu verlieren. Gefährlichere Mookkonflikte können zwei oder drei Yin-Erfolge pro Runde verlangen. Es ist wichtig, diesen Faktor bei der Berechnung des Bedrohungswertes einzubeziehen.

Der Spielleiter braucht in einem Mookkonflikt nicht beschreiben, denn er muss auch nicht würfeln. Es ist Geschmackssache, ob er sich zurücklehnt und die Schilderungen der Spieler genießt und nur am Ende einer Runde rekapituliert und die generelle Richtung vorgibt, oder ob er wie die Spieler aktiv schildert.

NEMESISKONFLIKTE

Nemesiskonflikte sind entscheidende Konflikte.

Die wichtigsten Szenen werden aktiver gehandhabt und heißen Nemesiskonflikte. Nemeses haben eigene Eigenschaften und Chi (meist von 1-5), genau wie die Charaktere, obwohl sie nicht zwangsläufig Menschen sein müssen.

Wie es sich für solche Schlüsselszenen geziemt, werden Nemeses im Zweikampf besiegt. Wenn zwei oder mehr Spieler unbedingt gegen dieselbe Nemesis vorgehen möchten, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder sie wechseln sich rundenweise mit der Bekämpfung der Nemesis ab, oder alle Spieler haben eine gemeinsame Würfel-Obergrenze in der Höhe der Obergrenze des Nemesis. Kann die Nemesis etwa maximal sechs Würfel ansammeln, könnten zwei Spieler jeweils drei oder drei Spieler jeweils zwei Würfel ansammeln. Die Nemesis teilt ihre Yang-Erfolge vor dem Wurf auf die Gegner aufteilen. Selbiges gilt auch für den Fall, dass mehrere Nemeses einen einzelnen Charakter bekämpfen.

Was die Nemesiskonflikte von Mookkonflikten abhebt, ist die Tatsache, dass die Nemesis auch Autorität über den Verlauf der Szene hat. An dieser Stelle kann ein hin und her der Schilderungen zwischen den Spielern und dem Spielleiter entstehen, bevor die Würfel fallen.

Die Gnadenstoßregel kommt weiterhin zur Geltung, so dass nur der Sieger das Ende der Szene beschreibt. Wenn der Spieler und die Nemesis in derselben Runde in den negativen Chi-Bereich abgleiten, so ist derjenige Gewinner, der einen geringeren Negativwert aufweist. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler.

KONFLIKTARTEN VERMISCHEN

Die Vermischung von Konfliktarten ermöglicht komplexe Konflikte.

Obwohl es zwei Konfliktarten gibt, können beide in einer Szene vermischt werden. Gibt es etwa eine Nemesis und viele Charaktere, wird etwas benötigt, um die anderen Spieler zu beschäftigen. Mookkonflikte geben den anderen Spielern eine Beschäftigung während ein Spieler die Nemesis bekämpft.

Das klassische Kampfbeispiel ist eine Szene, in der nicht nur der Erzschurke (als Nemesis), sondern auch noch dessen Handlanger (als Mooks) überwunden werden müssen. Während also ein Charakter dem Erzschurken entgegentritt, halten die anderen dessen Handlanger fern. In einem Gesellschaftsbeispiel presst ein Charakter Informationen aus dem Geschäftsleiter (als Nemesis) in dessen Büro heraus, während die anderen dafür sorgen, dass niemand hereinplatzt.

SCABWÜRFE

Konflikte, die die Spieler nicht schildern möchten.

Ab und zu kann gewürfelt werden, ohne großes Aufheben darum zu machen. Dann ist es Zeit für einen Scabwurf. Es wird eine Anzahl von Würfeln entsprechend der relevanten Eigenschaft eines Charakters gewürfelt. Der niedrigste Wert wird mit der folgenden Skala verglichen:

1 – Ein guter, professioneller Erfolg!

2 – Ein gewöhnlicher Erfolg.

3 – Ein Erfolg mit Hindernissen.

4 – Ein gewöhnlicher Fehlschlag.

5 – Ein schlimmer Fehlschlag.

6 – Eine Katastrophe!

Scabwürfe sind eine Ausnahme zur normalen Konfliktauflösung von Wushu, die dann genutzt wird, wenn die Spieler einen Konflikt wirklich nicht schildern möchten. Wenn etwas nicht wichtig genug wäre, zu schildern, ist es auch nicht wichtig genug, dass gewürfelt wird.

Aber für die Augenblicke, in denen ein Erfolg zufällig ermittelt werden muss, gibt es Scabwürfe.

OPTIONALREGEL: SEKUNDÄRZIELE

Selbst ein kombinierter Mook- und Nemesiskonflikt kann gelegentlich nicht ausreichen, alle Spieler zu beschäftigen. Insbesondere, wenn die Natur der Bedrohung mehr den Eigenschaften einzelner Charaktere entspricht als aller.

Sekundärziele sind Zusätze zu der Hauptherausforderung der Szene, die hinzugefügt werden, um die Sache interessanter zu gestalten. Im Allgemeinen funktionieren sie wie Mookkonflikte, obwohl sie nicht zwangsläufig eigene Yin-Erfolge verlangen. Der maßgebliche Mookkonflikt kann dennoch weiterhin Yin-Erfolge verlangen. Die genauen Umstände sind vom Spielleiter festzulegen.

Sekundärziele sind nützlich für Szenen, die Interessenkonflikte für die Charaktere beinhalten. Wenn die Szene hauptsächlich Nachforschungen und Verknüpfung der Indizien thematisiert, kann das Sekundärziel eines gesprächigen Charakters sein, einen Zeugen zu befragen.

Sekundärziele können ebenfalls dafür genutzt werden, die Spieler anzuspornen, eine wegweisende Entscheidung zu treffen. Yang-Würfel, die für Sekundärziele ausgegeben werden, anstatt für den Nemesiskonflikt oder andere Mookkonflikte, verlangen Entscheidungen der Spieler. Sie müssen das Streben nach einem Ziel den anderen Zielen überordnen.

Ein klassisches Sekundärziel in einer körperlichen Situation ist ein Feuer. Solange das Feuer brennt, ist die Anzahl der benötigten Yin-Erfolge um einen Punkt erhöht. Es können noch andere Bedingungen hieran geknüpft werden: brennt es zwei weitere Runden, wird noch ein zusätzlicher Yin-Erfolg benötigt.

OPTIONALREGEL: ZEITBESCHRÄNKUNGEN

Ein potentielles Problem an Wushu ist der Mangel an Dringlichkeit – solange die Spieler ausreichend Yin-Erfolge würfeln, verlieren sie nicht die Möglichkeit, die Szene weiterhin zu schildern. Da die Würfel in keiner Beziehung zu dem stehen, was in der Szene passiert, kann die Szene trotz interessanter Schilderungen ins Stocken geraten.

Eine Methode, um die Spieler zu zwingen, „Nägel mit Köpfen“ zu machen, besteht darin, Zeitbeschränkungen für Sekundärziele oder andere Konflikte festzusetzen. Zu Beginn wird erklärt, dass das Sekundärziel, oder die Szene, in X Runden aufgelöst sein muss, damit nicht Y eintritt. Y meint meist, dass der Spielleiter den Charakteren einen Gnadenstoss verpasst.

Wenn die Charaktere beispielsweise Informationen aus dem Gehilfen eines Diplomaten herausbekommen möchten, so kann der Spielleiter erklären, dass in drei Runden der Diplomat auftaucht und die Chance damit verloren ist.

In einer Szene in einem Schnellzug, der führerlos durch die schneebedeckte Gebirgslandschaft Österreichs rast, kann sich das Problem stellen, in vier Runden den Zug zum Stehen bringen zu müs-

sen, damit er nicht über eine noch nicht fertig gestellte Brücke rast.

In dieser Art von Szenen gibt es keinen Gegner oder Mook zu bekämpfen (obwohl ein Kampf auf dem Dach eines außer Kontrolle geratenen Zuges durchaus seinen Reiz hätte), sondern die Situation an sich ist die Bedrohung.

Der Spielleiter setzt das Ziel, die Bedrohung und die Zeitbechränkung entsprechend der Bedürfnisse der Situation, insbesondere wie schnell die Situation vorbei sein soll und unter wie viel Druck die Charaktere stehen sollen. Die Zugszene hat wahrscheinlich folgende Werte: Ziel 15, Bedrohung 1, Zeit 3.

Beispiel: Die Gruppe muss 15 Erfolge ansammeln, um den Zug unter ihrer Kontrolle zu bringen. Die Spieler müssen einen Yin-Erfolg pro Runde würfeln, um nicht von herumfliegendem Gepäck, schlingernden Waggons und panischen Pferden in dem Königlichen Perdewaggon Schaden zu erleiden. Und sie müssen diese 15 Erfolge in drei Runden ansammeln, um den Zug rechtzeitig zum Stehen zu bringen.

Ziel 15, Bedrohung 1, Zeit 3.

Beispiel: Der Winterball des Herzogs. Die Charaktere sind erschienen, um Informationen über ihre Nemesis Graf Rugan zu sammeln. Sie schwärmen aus, um einzeln in der Menge Möglichkeiten auszuloten. Jede Runde symbolisiert eine Stunde des Balls, und sie brauchen 20 Erfolge, um den Aufenthaltsort des Grafen zu ermitteln. Die Spieler wissen von der Zeitbeschränkung, aber nicht wie viele Runden genau sie Zeit haben. In der Szene gibt es keine wirkliche Bedrohung, also müssen die Würfel nicht in Yin und Yang aufgeteilt werden.

Ziel 20, Bedrohung 0, Zeit 4.

CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung bei Wushu ist einfach; es ist nur nötig, die verschiedenen Fähigkeiten des Charakters zu notieren, um eine kleine Anzahl von Eigenschaften zu haben.

EIGENSCHAFTEN

Charaktere werden durch frei wählbare Eigenschaften charakterisiert.

Eine Eigenschaft kann absolut alles sein, von einem Beruf (Detektiv, Jäger, Onkologe) bis zu Adjektiven (Charismatisch, Intelligent, Reich wie Krösus). In einem Spiel mit vielen Kampfszenen ist es üblicherweise gut, eine Kampfeigenschaft (Shaolin, Revolverheld, schmutzige Tricks) zu haben. In einem Spiel mit übernatürlichen oder anderen Kräften sollte eine Eigenschaft einer solchen Fähigkeit (Telekinese, Voodoo, Werwolf) gewidmet sein.

Jede Eigenschaft beginnt mit einem Standardwert von zwei. Der Spielleiter gewährt fünf bis acht zusätzliche Punkte, um einzelne Eigenschaften bis zu dem Maximum von fünf anzuheben. Ein Wert von drei kostet daher einen Punkt, ein Wert von vier zwei Punkte und eine fünf kostet drei. Gewöhnlich gewährt der Spielleiter sechs Punkte und Charaktere haben meist drei Eigenschaften mit den Werten fünf, vier und drei.

Es ist wichtig, dass sich die Gruppe einen gemeinsamen Standard dafür findet, wie konkret eine Eigenschaft sein muss. Andernfalls sind Charaktere mit spezialisierteren Eigenschaften genötigt, oft den Standardwert von zwei zu wählen.

OPTIONALREGEL: EIGENSCHAFTSKATEGORIEN

Absolute Freiheit bei der Eigenschaftswahl kann die Ursache von Lähmung seitens der Spieler und einer sehr unterschiedlichen Spezialisierung der Eigenschaften sein. Eine Möglichkeit, dies zu vermeiden, ist, je eine Eigenschaft für die unterschiedlichen Konfliktarten zu verlangen.

Charaktere haben meist drei Eigenschaften, und die angemessenste Aufteilung wäre, je eine Eigenschaft für Kampf, Gesellschaft und Profession zu verlangen.

Kampfeigenschaften umfassen sowohl gewalttätige als auch körperliche Konflikte. Passende Eigenschaften wären: Pistolero, War bei den Spezialkräften, Groß, Fies und Böse, Athlet, Gnadenlose Kampfmaschine, Veteran der Legionäre.

Gesellschaftliche Eigenschaften umfassen zwischenmenschliche und soziale Konflikte. Passende Eigenschaften wären: Nur ein stilles Wort, Eloquenter Betrüger, Jeder kennt mich und schuldet mir einen Gefallen, Wer würde mich verdächtigen, Geübte Höflichkeit, Verbindungen zum Untergrund, Einschüchternd, Aufrührer, Trickbetrüger.

Berufseigenschaften decken geistige Konflikte, Spezialkenntnisse und übernatürliche Fähigkeiten ab. Beispiele wären: Mann der Wissenschaft, Elektronisches Genie, Anwalt, Kräuterkundler, Arkane Künste, Einbrecher, Eidetisches Gedächtnis.

OPTIONALREGEL: EIGENSCHAFTEN IN KAMPFORIENTIERTEN SPIELEN

Dies ist eine Abwandlung der Eigenschaftskategorien für Spiele, in denen Kampf der Hauptbestandteil ist. Es gibt zwei potentielle Probleme, wenn der Eigenschaftswert der Kampfeigenschaften in solchen Spielen frei gewählt wir.

Erstens kann ihre Effektivität in den meisten Szenen direkt den Spaß am Spiel beeinflussen. Wenn die Charaktere mit höheren Kampfeigenschaften regelmäßig die Gnadenstöße austeilen, scheinen sie „mehr zu tun“, was die Spieler der anderen Charaktere frustrieren kann.

Zweitens ist es nicht förderlich, wenn jeder seine Kampfeigenschaft auf fünf hat, da dann andere Eigenschaften fast nicht genutzt werden. So wird der Kampf vorhersehbar und die anderen Facetten eines Charakters kommen nicht zur Geltung.

Die Lösung für das erste Problem ist, allen Kampfeigenschaften denselben Wert zu geben. Die Lösung für das zweite Problem ist, diesen Wert nicht auf fünf, sondern auf vier festzulegen. So wird gleiche Effektivität in Prügeleien gewährleistet, ohne dass nur auf diese Eigenschaft zurückgegriffen wird. Um die beste Eigenschaft, folglich keine primäre Kampfeigenschaft, einzusetzen, müssen die Spieler sich kreative Nutzungsmöglichkeiten ausdenken.

So kann der Spielleiter auch Kampfnemeses (also solche mit einer Kampfeigenschaft von fünf) auf die Spieler schleudern, für die eine solche Nemesis dann ein Problem darstellt.

OPTIONALREGEL: KONTROLLWÜRFEL

Mit dieser Optionalregel können in Raserei verfallende Werwölfe simuliert werden, sowie von Blutdurst beherrschte Vampire und allgemein Konzepte, die sowohl große Macht als auch großes Risiko verdeutlichen.

Die Spieler verlieren nicht die Kontrolle über ihren Charakter, sondern der Charakter verliert Kontrolle über sich selbst. Der Kontrollverlust ist somit eine Gelegenheit für Charakterdarstellung, nicht eine Übernahme des Charakters durch den Spielleiter.

Der Spielleiter erstellt einen Pool von Kontrollwürfeln für jeden Spieler. Die gewöhnliche Anfangsgröße beträgt fünf Würfel. Die Spieler müssen ihren Charakteren eine zusätzliche Eigenschaft mit dem Standardwert von zwei hinzufügen, der die Kontrolle über die angeborenen Fähigkeiten repräsentiert. Jederzeit kann ein Spieler Würfel aus dem Kontrollpool nehmen, wenn er die speziellen Fähigkeiten seines Charakters schildert.

Diese Würfel werden zusätzlich zu den normalen Würfeln auf Yin und Yang verteilt und gewürfelt. Allerdings werden nach dem Würfeln alle verbliebenen Würfel des Kontrollpools gegen die Kontrolleigenschaft gewürfelt. Gibt es keinen einzigen Erfolg, verliert der Charakter die Kontrolle über sich.

Der Kontrollpool sollte sich wesentlich langsamer auffüllen als das Chi, vielleicht alle zwei Episoden oder nach angemessenen Aktivitäten. Der Kontrollpool wird komplett aufgefüllt, nachdem die Kontrolle verloren wurde.

Diese Regel bietet eine großartige Möglichkeit zur Charakterdarstellung, besonders auch in Horrorspielen, wo Angst und Panik einen wesentlichen Teil des Spielvergnügens ausmachen.

OPTIONALREGEL: DAS GEWISSE ETWAS

Spieler lieben Spielzeug, und es hilft dabei, ihnen ein gewisses Etwas zu geben. Dieses gewisse Etwas ist ein Bonuswürfel, der zusätzlich zu den normalen Würfeln hinzugefügt wird, wenn die Schilderung das gewisse Etwas beinhaltet. Für einen Jedi kann es „die Macht“ sein, für einen Schmuggler „mein Schiff“, für einen Tüftler mag es „gut ausgerüstet“ sein. Wie auch immer: sobald ein Spieler das gewisse Etwas in seine Schilderungen einfließen lässt, erhält er einen Würfel zusätzlich. Der Spielleiter muss einem gewissen Etwas zustimmen.

Auf diese Weise lassen sich auch außergewöhnliche Ausrüstungsgegenstände darstellen. Beispielsweise würde ein Artus immer dann einen Bonuswürfel zu seinem Würfelpool erhalten, wenn er mit Excalibur kämpft.

SCHWÄCHE

Jeder Charakter hat eine Schwäche.

Schlussendlich, um die durchschnittliche Überqualifikation eines Charakters in Wushu auszugleichen, gibt es Schwächen. Schwächen sind Eigenschaften mit einem Wert von eins. Dies kann eine Verliebtheit sein, die den Charakter immer in Gefahr bringt, eine spezielle Art von Verletzbarkeit (Holzpflöcke und Sonnenlicht) oder eine tragische Schwäche (Säufer, Egoist, Kann keine Herausforderung abschlagen). Immer dann, wenn der Charakter gegen seine Schwäche handelt, sind nur Würfelergebnisse von eins Erfolge.

Schwächen kommen nicht häufig zum tragen. Es sind Dinge, von denen sich die Charaktere fernhalten oder Aktionen, die sie vermeiden, genau wie man Aktivitäten vermeidet, in denen man schlecht ist. Sie beeinflussen das Spiel vielmehr dadurch, dass die Charaktere eine andere Art von Aktion wählen.

ENTWICKLUNG

Was kann man tun, um bei Wushu eine Langzeitmotivation zu schaffen? Da gibt's nur eins: Einen Plot, der fesselt und der unbedingt danach verlangt, weiter erzählt zu werden. Charakterentwicklung nicht auf dem Papier, sondern in der Story. Die Charaktere müssen menschliche Bande haben. Sie müssen ungeklärte Fragen über sich selbst und ihr Leben haben.

Charaktere in Wushu beginnen kompetent und bleiben es auch. Sie verbessern sich weder auf mechanische Weise, noch erhalten sie Erfahrungspunkte, um Eigenschaften anzuheben.

Nichtsdestotrotz können sie sich verändern. Eigenschaftspunkte können nach Rücksprache mit dem Spielleiter umverteilt werden und Eigenschaften können durch neue ersetzt werden.

Beispiel: Marigold Plume

Freund mit Vrock dem Geisterdrachen 5
Neugieriges Kind, dass immer in Schwierigkeiten gerät 4
Schließt schnell Freundschaften 3

Spindeldürr 1

Erste Episode: Marigold und Vrock untersuchen Gerüchte, nach denen Kinder aus der Stadt geschnappt werden und per Schiff an einen unbekannten Platz gebracht werden. Sie bekämpfen die gefährlichen Männer aus Lumeria, die Drahtzieher des Kidnappings, die ihre Traummaschine mit den Seelen der Kinder betanken. Marigold sieht die dunkle Seite der Welt, und das verändert sie. Sie „Schließt" nicht mehr „schnell Freundschaften" sondern hat einen „Ungetrübten Einblick in die menschliche Natur" entwickelt. („Schließt schnell..." wird zu „Ungetrübter Einblick...")

Zweite Episode: Ein paar Jahre später ist Marigold auf dem Gymnasium und sie versucht ihr normales Leben mit ihren okkulten Forschungen in Einklang zu bringen. Sie ist gewachsen und ist nicht mehr „Spindeldürr", sondern „Zu hübsch, um ernst genommen zu werden". Sie bekämpft eine Geisterepidemie und wird nebenher Schönheitskönigin der Schule, aber sie hat auch Dinge über ihre Freunde gelernt, die sie lieber nicht wissen möchte. Das lähmt ihre Neugier, aber erweitert ihren Einblick in die menschliche Natur. (Ein Punkt von „Neugieriges Kind..." zu „Ungetrübter Einblick...")

Marigold kann mit ihrem „Ungetrübten Einblick in die menschliche Natur" nicht dieselben Schilderungen begründen wie mit „Schließt schnell Freundschaften". Treffende Aussagen darüber, was andere bewegt, wären vereinbar mit der erstgenannten Eigenschaft, aber unangemessen (und daher ein Veto nach sich ziehend) für letztere.

AUSRÜSTUNG

Charaktere brauchen sich nicht um Ausrüstung kümmern. Sie haben sie einfach.

Allgemein kann angenommen werden, dass die Charaktere alles bei sich führen, was genretypisch für einen Charakter ist. Einbrecher haben Dietriche, Schwertmeister haben Schwerter und Ninja haben beides. Vielmehr können sich Spieler Ausrüstungsgegenstände auch einfach ausdenken, indem sie diese in ihre Schilderungen einbauen. Werden Rückblenden in die Schilderung eingebaut, kann sogar der Besitz von untypischer Ausrüstung gerechtfertigt werden.

WUSHU SCHNELLSTART

Die Regeln im Überblick.

Jeder Charakter hat drei Eigenschaften mit den Werten 5, 4 und 3, wobei 5 die beste Eigenschaft und 4 die Kampfeigenschaft ist. Zusätzlich hat er eine Schwäche mit dem Wert 1. Jeder Spieler erhält drei Punkte Chi.

KONFLIKTLÖSUNG

Jede Runde des Konflikts besteht aus Schilderung und Auflösung.

SCHILDERUNG

In einem Konflikt schildert jeder Spieler, was sein Charakter tut. Diese Schilderung wird nur durch dadurch begrenzt, dass die anderen Spieler gegen unstimmige Schilderungen Einspruch erheben können. Der Ausgang des Konflikts darf erst am Ende des Konflikts geschildert werden.

AUFLÖSUNG

Für jedes Detail der Schilderung erhält der Spieler einen Würfel (bis zu einer festgelegten Obergrenze). Müssen die Spieler einen Widerstand überwinden, so werden die Würfel in Yang (offensiv) und Yin (defensiv) aufgeteilt. Danach wird gewürfelt. Jeder Würfel, der gleich oder weniger Augen als die betreffende Eigenschaft des Charakters aufweist, ist ein Erfolg.

Bei Mookkonflikten wird ein Gefahrenwert (GW) festgelegt. Die Spieler müssen Yang-Erfolge in der Höhe des GW ansammeln. Pro Runde benötigen sie mindestens einen Yin-Erfolg oder ihr Chi sinkt um einen Punkt.

Bei Nemesiskonflikten reduzieren Yang-Erfolge, die nicht durch gegnerische Yin-Erfolge kompensiert werden, Chi des Gegners.

Ein Konflikt ist gewonnen, wenn der GW auf 0 oder das gegnerische Chi in den Minusbereich gesunken ist. Der Gewinner eines Konflikts kann das Ende des Konflikts beschreiben.

SZENARIO: STATIK

Festliche Fetzen mexikanischer Volksmusik dringen durch den Haupteingang von KBBL TV, begleitet von zwei absolut bizarren Gestalten. Vielleicht ein Mann und eine Frau. Sie jonglieren ein halbes Dutzend VHS-Kassetten zwischen sich, mit schwindelerregenden, fast hypnotischen Mustern. Die Sicherheitsmänner wissen nicht, wie sie darauf reagieren sollen, also reagieren sie gar nicht. Die Empfangsdame verharrt ebenfalls in fassungsloser Stille.

Einer der androgynen Jongleure nimmt mehr und mehr Kassetten auf sich, so dass nur eine Kassette in den dreckverkrusteten Händen des anderen Jongleurs verbleibt. Letzterer zieht sich zurück, während ersterer die Angestellten beiderlei Geschlechts mit einem verführerischen Tanz hypnotisiert.

Ein Praktikant mit einem Tablett Kaffee blockiert ihm den Weg in der Nähe des Übertragungsraums. Der Praktikant wirft einen Blick auf die schmutzigen Lumpen des Jongleurs und entscheidet: "Sie dürften hier nicht sein." Der Aghori greift sich einen Kaffee vom Tablett und kippt ihn in seinen Lieblingsbecher, den er aus einem Menschenschädel gemacht hat. Er nimmt einen Schluck, fixiert den Praktikanten mit bodenlosen Augen und flüstert "Buh!". Das arme Kind verschwindet um die nächste Ecke bevor das Tablett auf dem Boden aufschlägt.

Kurz darauf schlängelt sich der Eindringling durch das Innere des Übertragungsraums wie ein Wurm in einem Leichnam. Er wählt einen Videorekorder, schiebt die Kassette hinein und wartet auf die planmäßige Werbeunterbrechung. Dann speist er eine Reihe satirischer Werbefilme ein, die dazu bestimmt sind, die Stellung eines Herstellers von Biochemikalien zu untergraben. Zweieinhalb Minuten später ist er auf dem Weg zum Hinterausgang. Wenn er herausgeht wird der Alarm losgehen.

LEXIKON: STATIK

Die Statik ist ein Teilgebiet der Mechanik, das sich mit dem Gleichgewicht von Kräften an Körpern befasst. Damit ein ruhender oder sich unbeschleunigt bewegender Körper weiterhin ruht (bzw. sich weiterhin unbeschleunigt bewegt) müssen die Summen aller Kräfte und Momente, die auf diesen Körper wirken, Null sein. Das ist die Gleichgewichtsbedingung der Statik.

Streiche spielen! Ausgefeilte Stunts zu machen, um eine politische Botschaft zu verbreiten ist eine großartiges Konzept für kurzweilige Rollenspiele. Wähl' dein Ziel, plan' den Streich und los geht's!

Zu diesem Zweck gibt es Statik: ein modernes, fast magisches Spiel, in dem die Spieler Protesttaktiken anwenden, um die monolithischen Organisationen zu stören, die die Gesellschaft dominieren. Danach werden diese Organisationen mit egal welchen Mitteln zum Einsturz gebracht. Es ist die faszinierende Welt der "direkten Aktion".

LEXIKON: DIREKTE AKTION

Direkte Aktion ist ein Begriff aus der Sozialgeschichte und beschreibt direktes Eingreifen in ökonomische und politische Zusammenhänge. Bei der Direkten Aktion wird keine Macht an Interessenvertreter, etwa Parlamentarier oder Gerichte delegiert. Die Betroffenen werden unmittelbar zur Durchsetzung ihrer Interessen tätig. Beispiele für direkte Aktionen sind Selbstorganisation, Boykotts, Streiks, Sabotage, Sitzblockaden, Betriebs- und Hausbesetzungen und Demonstrationen.

SCHRITT 1: WÄHLE DEIN ZIEL

Organisationen werden durch ihre Institutionen, ihre Machtstruktur definiert. Firmen haben finanzielle, materielle und rechtliche Vermögensgüter. Religionen haben den Klerus, Symbole und Rituale. Regierungen haben Bürokratie, Autorität und Gewalt (die Wurzel der Autorität).

Notiere eine zentrale Institution der Zielorganisation, umgib' sie dann mit einigen unterstützenden Strukturen. Diese werden separate Bedrohungen, die die Spieler ausschalten müssen, bevor sie die Organisation in die Knie zwingen können. Eine umweltschädliche Fabrik könnte wie folgt aussehen:

Hauptstruktur: Fabrik für Biochemie am Ohio River

Unterstützende Strukturen: Die Lokale Wirtschaft hängt von der Fabrik ab, die Fabrik hat eine versierte Sicherheitstruppe, Versorgungsleitungen (Rohmaterial, Endprodukte, Giftmüll) und Finanzposten, meist Grundeigentum und Aktien.

Oder eine politische Organisation:

Lokaler Fernsehsender/Propagandamaschine: Unterstützung durch politisch predigende Geistliche, der Eigentümer ist ein persönlicher Freund des

Bürgermeisters und exzellente Anwälte/Assassinen.

Der Spielleiter sollte den Strukturen einen Bedrohungswert wie bei einem Mookkonflikt zuordnen. Dies bedeutet meist viele Punkte für die Hauptstruktur und genug Punkte für die stützenden Strukturen, um einen Konflikt zu haben, der zwei Runden dauert. Eine andere Möglichkeit wäre, starke stützende Strukturen zu haben und die Hauptstruktur mit Nemeses und Sekundärzielen zu versehen.

SCHRITT 2: DIE CULTURE JAMMER

LEXIKON: CULTURE JAMMING

Culture Jamming ist eine Kunstform, die sich selbst als gegen die herkömmliche Werbung gerichtet versteht. Der Begriff selbst wurde maßgeblich durch den Autor Kalle Lasn geprägt. Beim Culture Jamming werden Strategien und Formen, aber auch konkrete Beispiele aus der herkömmlichen Produktwerbung übernommen, karikiert und teils ins Absurde geführt. Es werden aber auch bewusst Inhalte mit einbezogen, die in der eigentlichen Werbung nicht vorkommen oder sogar von ihr überdeckt werden sollen. Ziel ist dabei meist eine Kritik der durch Werbung erzeugten Bilder und Meinungen, aber auch grundsätzlich der manipulativen Seite von Werbung. So entstehen vermeintliche Werbespots und Plakate, die die Sprache der Werbeindustrie perfekt beherrschen, ihre Semantik jedoch komplett umkehren. Vertreter des Culture Jamming bezeichnen sich selbst auch als Adbusters.

Was die Charaktere bei Statik von den normalen Protestierenden abhebt ist ihre verrückte Mem-Magie.

LEXIKON: MEM

Das Konzept Mem ist eine Analogiebildung zum Gen im Rahmen einer darwinschen Theorie der natürlichen Selektion für den Bereich der Kultur. Grob gesagt wird das Mem als Replikator der kulturellen Evolution eingeführt, und zwar als hypothetisches Analogon zum Gen als der grundlegenden replikativen Struktur in der biologischen Evolution. Mit dieser Analogisierung geht die Annahme von Prozessen der kulturellen Replikation, Variation und Selektion einher: Als Mem verstanden wäre die monotheistische Festlegung auf einen Gott z. B. ein erfolgreicher kultureller Replikator (gemessen z. B. an seiner Verbreitung), während z. B. der Glaube an die Wirkung von Regentänzen sich nicht global durchsetzen konnte, irgendwann sogar einer „kultürlichen“ Auslese zum Opfer fiel und nun ein Nischendasein führt.

Indem sie Tabus brechen und sich in die soziale Wirklichkeit einhacken, verschaffen sie sich fast übernatürliche Macht über normale Menschen. Das ist eine mehr persönliche Art der Techniken, die sie gegen die Organisationen anwenden. Es ist in ihre Kleidung integriert, in ihre Sprache und ihr Angewohnheiten. Es ist eine komplette Persona, die darauf ausgerichtet ist, die Welt gewöhnlicher Menschen auf den Kopf zu stellen. Hier einige Beispiele:

DIE VERLETZTE LOLITA

Sie ist ein kleines, japanisches Mädchen, das Kleider mit Rüschen trägt und immer einen Sonnenschirm dabeihat. Neben dieser harmlosen Fassade findet sich immer eine vorgetäuschte Verletzung: ein blaues Auge, ein Arm in einer Schlinge, ein bandagierter Kopf oder ähnliches. Es sieht immer ein wenig zu blutig, schmerzhaft aus. Die Opfer der Lolita sind gefangen zwischen ihrem Altruismus und Ekel, und man kann sich daher leicht bei ihnen einschmeicheln, sie einschüchtern oder sie mit dem Sonnenschirm zusammenschlagen

DER SYZYGY

Er ist ein äußerst androgyner junger Mann, der so schnell zwischen weiblicher und männlicher Person wechselt, dass einem schwindelig wird. Die meisten Menschen haben sehr unterschiedliche Herangehensweisen an Frauen und Männer, so dass diese Doppeldeutigkeit sie erstarren lässt, wodurch Syzygy ungehindert durch leichte Sicherheitssperren kommt, High-Society-Partys stürmt und sich aus dem unausweichlichen Schwierigkeiten stiehlt.

DIE ANDERE

Sie ist eine Schimäre, ein archetypischer Außenseiter der sich dadurch hervorhebt, dass sie, egal wo sie ist, unpassend erscheint. Dies könnte bedeuten, wie eine Obdachlose gekleidet zu sein während sie ein Bürohochhaus auskundschaften und ihren besten Afro-Look frisiert, um ein Ku-Klux-Klan-Treffen zu stürmen. Was immer ihre Gegner fürchten - sie personifiziert es.

Andere mögliche Optionen wären Punks, Aghori oder Yes-Men.

LEXIKON: AGHORI

Die Aghoris sind eine radikale, religiöse Gemeinschaft des tantrischen Hinduismus in Südindien. Sie heben sich besonders durch ihre eminente Ablehnung der traditionell und soziologisch begründeten Konventionen (Werte) ab. Ihr Name bezieht sich auf Aghora (Sanskrit: nicht schrecklich), eine euphemistische Bezeichnung des Gottes Shiva. Um sich stets die Untrennbarkeit von Leben und Tod zu vergegenwärtigen, trinken die Aghori-Sadhus aus Schalen, die aus menschlichen Schädeln gefertigt wurden. Es werden ihnen viele andere grausige Ritualspraktiken nachgesagt, unter anderem Geschlechtsverkehr mit toten Frauen und Kannibalismus.

LEXIKON: THE YES-MEN

The Yes Men sind eine Netzkunst- und Aktivistengruppe, die Kommunikationsguerilla betreibt und mit einer Fälschung der Webseite der WTO bekannt wurde. Mitglieder der Gruppe geben sich als Repräsentanten internationaler Konzerne oder Institutionen aus und karikieren mit übertriebenen Forderungen auf Konferenzen deren Ziele (Überidentifikation). Sie selbst bezeichnen dies als "Identitätskorrektur" ("identity correction").

Charaktere haben üblicherweise drei Eigenschaften mit den Werten 3, 4 und 5. Die beste Eigenschaft sollte die bevorzugte Protesttaktik des Charakters sein, beispielsweise Internetkriminalität, Vandalismus oder taktische Frivolität. Die mittlere Eigenschaft sollte darauf ausgerichtet sein, der Obrigkeit zu entwischen, zum Beispiel Traceur, schwarzer Block oder Flash Mobber. Dies wird abgerundet mit einer nützlichen Eigenschaft wie Einbruch, Überredungskünstler oder Wohlstandskind.

LEXIKON: TRACEUR

Le Parkour ist eine von David Belle begründete Trendsportart – nach dem Selbstverständnis vieler Anhänger eine Kunst – bei welcher der Teilnehmer – der Traceur (französisch: „der den Weg ebnet“ oder „der eine Spur legt“) – unter Überwindung sämtlicher Hindernisse einen möglichst kurzen Weg von A zum selbstgewählten Ziel B nimmt. Der Traceur überwindet dabei alles, was ihm an Hindernissen in den Weg kommt. In einer urbanen Umgebung werden Pfützen, Papierkörbe, Bänke, Blumenbeete und Mülltonnen ebenso wie Bauzäune, Mauern, Litfaßsäulen, Garagen und unter Umständen Hochhäuser und Hochhausschluchten übersprungen und überklettert.

SCHRITT 3: OFFENE FEINDSELIGKEITEN

Zuerst die schlechte Nachricht: Niemand kann die Hauptstruktur einer Organisation angreifen, solange nicht mindestens eine stützende Struktur aus dem Weg geräumt wurde. Die gute Nachricht ist, dass die ersten Angriffsrunden auf keinen Widerstand von Nemeses stoßen; Spieler suchen sich ihre stützende Struktur aus und reduzieren durch ihre Streiche den Bedrohungswert auf null, ganz wie bei einem Mookkonflikt.

Wenn es darum geht, wer welche Struktur angreift, sind einige Dinge zu beachten. Erstens lässt der Spielleiter für jeden Angriff nach dem ersten eine neue Nemesis antanzen, bis so viele Nemeses wie Spieler vorhanden sind. Zweitens gibt jede unterstützende Struktur jeder Nemesis einen Vorratswürfel pro Runde, bis sie zusammenfällt. Jedoch ist es nicht notwendig, alle unterstützenden Strukturen auszuschalten, bevor die Hauptstruktur angegriffen wird. Bricht die Hauptstruktur zusammen, dann brechen auch alle stützenden Strukturen zusammen. Die Spieler haben die Wahl: Entweder sie verbringen Zeit, um die Nemeses von außen zu schwächen, oder sie stoßen in das Herz vor, sobald sich die Möglichkeit ergibt.

SCHRITT 4: DAS GROSSE K.O.

Sobald der erste Überraschungsangriff vorüber ist, treten die Autoritäten auf den Plan. Dies sind keine detailierten Charaktere mit Hintergrundgeschichten oder Motivationen; sie haben nicht einmal Eigenschaften. Ihr Eigenschaftswert ist fünf, wenn sie ihre Rolle ausfüllen und zwei, wenn nicht. Überflüssig zu sagen, sie sollten bei ihrer Masche bleiben.

DER ANZUG

Er steht für das große Geschäft. Er handhabt Gerichtsverfahren und Kreditkarten mit Leichtigkeit. Es kann ganz im Stil der Men in Black ein Kampfexperte sein oder sich subtiler Bestechung und Erpressung bedienen. Details sind Details.

DER AUSWEIS

Er ist hier, um die Reichen und Mächtigen zu beschützen. Sein namensgebender Ausweis ermöglicht, so ziemlich jedem Befehle zu erteilen. An dieser Stelle werden Waffen praktisch.

DAS BUCH

Es bekommt seine Autorität von höheren Mächten: Religion. Natürlich ist göttlicher Beistand schwer zu kriegen, so dass es sich meistens einer Horde tollwütiger Anhänger bedient.

DAS GESICHT

Es ist ein Star, klar und einfach. Seine Macht stammt von einem Pulk sabbernder Fans und von der Tatsache, dass die meisten Menschen sich verbiegen würden, um ihm zu geben, was es will... selbst den aufgespießten Kopf des Culture Jammers.

DIE STIMME

Sie ist ein Wesen der Medien, mit etwas weniger Berühmtheit: ein Journalist oder Kritiker, Lobbyist oder Pressesprecher. Sie ist ziemlich fähig, subversive Symbole und erschütterte soziale Institutionen zu reparieren, aber nutzlos außerhalb ihres Mediums.

Wie zuvor erklärt, kann der Spielleiter für jeden Angriff außer dem ersten eine neue Nemesis einführen, aber er kann auch Sekundärziele oder Mooks erschaffen. Spieler müssen sich damit nicht abgeben, denn sie gewinnen, sobald die Hauptstruktur ausgeschaltet ist. Ignorieren sie diese Elemente jedoch, kann dies Chi-Verlust und Kollateralschaden zur Folge haben.

Erreicht der Bedrohungswert der Hauptstruktur null, ist das Spiel vorüber.

STATIK GENERIEREN

Die Wundertüte der Culture Jammer ist voller Inspirationen: von klassischen Rollenspielelementen (Gewalt und Vandalismus) bis zu positiv kobold-haften Methoden (Frivole Gerichtsverfahren, Straßentheater, subversive Werbung). Im Folgenden findet sich eine kleine Übersicht in groben Zügen:

VANDALISMUS

Es scheint nur natürlich, Dinge durch Gewalt zu ändern. Hauptwasserrohre öffnen und Straßen mit brennenden Autos blockieren ist eine effektive Art, um die Versorgungsleitungen einer Organisation zu kappen oder die Einsatzzentrale der Stadt beschäftigt zu halten. Stromausfälle, zerbrochene Scheiben, Molotowcocktails... man muss niemanden verletzen, um vorzügliches Chaos zu verbreiten.

CYBERVANDALISMUS

Es ist nicht alles Spam im Internet. Klassischer Cybervandalismus umfasst die Änderung der Webseite des Gegners in etwas Satirisches, Beleidigendes oder Belastendes. Solche Streiche können ein Unternehmen schnell in Schwierigkeiten mit Geschäftspartnern bringen, so dass die finanziellen oder politischen Ressourcen schwinden.

PAPIERKRIEG

Sowohl Regierungsstellen als auch Unternehmen werden sich schwer tun, Angriffe abzuwehren, wenn sie bis zum Hals in missbräuchlich ausgefüllten Formularen und unseriösen Gerichtsverfahren stehen. Es ist auch eine großartige Weise, auf Geschäftsbücher hinzuweisen, die unsauber geführt wurden. Wenn die Massen überzeugt werden, dass bei den Unternehmen etwas zu holen ist, dann kann das Unternehmen in einer Flut von Briefen untergehen.

FIRMENIMAGE UMKREMPELN

Organisationen sind von ihren Symbolen abhängig. Reality Hacker wenden diese Symbole gegen ihre Macher, indem sie diese auf subversive Weise abändern und in die Medienlandschaft schicken. So strahlte am 17. Juni 2007 eine Hackergruppe eine gefälschte Atomexplosion im tschechischen Fernsehen aus. Nicht schlecht.

FLASH MOBS

Das Internet hat es möglich gemacht, gemeinsame Aktionen mit wenig zentraler Kontrolle zu organisieren. Flash Mobs sind Menschengruppen, die sich an zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort treffen, um ein scheinbar spontanes Verhalten an den Tag zu legen und danach in alle Richtungen zu verschwinden. In einem Einkaufsladen verhielten sich die Teilnehmer eines Flash Mobs zunächst wie Kunden, um kurz darauf wie willenlose Zombies umherzuschlurfen.

TAKTISCHE FRIVOLITÄT

Wer auch immer zuerst dachte: "Wäre es nicht cool, wenn die Polizisten vor Fernsehkameras Clowns in Handschellen abführen würden?" ist ein verrücktes Genie. Protestierende machen oft Straßentheater, tanzen und jonglieren, um Karnevalsstimmung aufkommen zu lassen. Dieselbe Technik kann von kleinen Gruppen dazu verwendet werden, Sicherheitsdienste zu verwirren oder Autoritäten von Gewalt abzuhalten.

GEGENORGANISATIONEN

Diese Taktik ist etwas esoterisch, aber sie hat Potential. Die Theorie besagt, dass man eine Institution schwächen kann, indem man eine alternative Institution schafft, die dieselben Zwecke verfolgt. Sobald die Allgemeinheit von einer neuen Art, etwas zu tun, überzeugt ist, ist die alte Art geschwächt. Warenhäuser, Unterhaltungsunternehmen und sogar Religionen können anfällig sein für diese Art der Subversion.

Statik kann auf niedrigem Level gespielt werden, auf dem die Tricks der Charaktere nur psychologisch sind, oder es kann sich derart hoch aufschwingen, dass die geheimen Mächte der westlichen Welt mit nichts weiterem als Photoshop und einem Modegespür ausgeschaltet werden. In einem Probespiel kämpfte eine Gruppe Anarcholiberaler gegen ein großes Biolebensmittel-Imperium und der Geist des Countrysängers Willie Nelson wurde im Kreuzfeuer erwischt. Daraus kann man schließen, was man will.

SZENARIO: BAD MOJO

Während sein Partner die Umgebung auf PKE hin untersuchte, rieb Kriminalkommissar Savoie seinen samtenen Mojobeutel und erfasste die Szene. Der Inhalt des Glücksbringers beinhaltete ein gegerbtes Fledermausohr, das gepuderte Auge eines Habichts, Knochenteile des Schädels eines Bluthundes und eine Spielzeuglupe aus seiner Kindheit. In seinen Augen erhellte die Magie den Dachboden wie eine Magnesiumfackel. Das dreckige Geschirr, das auf einem Stapel alter Magazine thronte, erzählte ihm, dass jemand die Flut hier aussitzen wollte, und der fade Geruch von Verwesung bestätigte, dass sie dabei gescheitert waren. Er sah die abgenutzten Decken, die leeren Pillendosen, der liebevoll eingepackte Beutel Rauchtabak...

"Die Pfeife. Wir sollten seine Pfeife benutzen."

"Hm, das Gerät schlägt ziemlich stark aus", antwortet sein Partner. "Ich denke, wir sollten..."

Ein unsichtbarer Truck traf Savoie auf die Brust, so dass er gegen die Dachsparren geworfen wurde und sich dort nicht mehr rühren konnte. "Bring... sie... hoch..." zwang er die Worte aus sich heraus. Sein Partner rannte wie besessen die Treppe hinunter. Savoie packte das, was seinen Hals umfasste und atmete gerade soviel Luft ein, um nicht ohnmächtig zu werden. Ein alter Mann flackerte neben ihm auf, eine Hand um den Hals des Kommissars. Er öffnete seinen Mund, als würde er schreien, aber Brackwasser goss in unglaublichen Mengen aus ihm heraus. Es stank nach Morast und scheuchte den Sauerstoff aus dem Raum. Die Sicht des Kommissars füllte sich mit Lichtpartikeln, in seinem Kopf hämmerte das Blut.

Jemand hinter ihm schrie und der Geist sprang herum, wobei er Savoie auf den Boden fallen ließ. Eine Frau stand bei der Leiter, ein Kleinkind auf den Armen. "Das ist Zurie und ihre Tochter, Olivie", keuchte Savoie "Das Rettungsteam, was an Ihnen vorbeikam, war auf dem Weg, sie zu retten. Sie war bereits schwanger."

"Jetzt müssen wir Ihre Pfeife an einer Kreuzung begraben, dann können Sie in Frieden ruhen.

LEXIKON: MOJO

Mojo bezeichnet eigentlich ein magisches Amulett. Im ausgehenden 20. Jahrhundert wurde der Begriff jedoch auch mit etlichen anderen Bedeutungen benutzt, so etwa als umgangssprachliche Umschreibung des männlichen Sexualorgans. Das Wort Mojo ist afrikanischen Ursprungs und kam mit den Sklaven nach Amerika. Gegen Ende des 19. oder Anfang des 20. Jahrhunderts ging das Wort in den englischen Sprachgebrauch über. Ein Mojo war üblicherweise ein Stoffbeutel, der unter der Kleidung versteckt getragen wurde. Gefüllt mit Kräutern und magischen Pulvern, gelegentlich einer Münze und anderen geeigneten Gegenständen, versehen mit einem Hoodoo-Zauber, sollte das Mojo vor bösen Einflüssen schützen oder in bestimmten Situationen Glück bringen.

Ich liebe Hoodoo. Ich liebe diese abgründige, schmutzige und einzigartig amerikanische Einstellung zu Magie. Ich liebe dessen Pragmatismus; Hoodoo befasst sich damit, übernatürliche Lösungen für gewöhnliche alltägliche Probleme zu finden. Traurigerweise waren die alltäglichen Probleme vieler Hoodoo-Praktizierer (genannt Hoodoo, Hoodoo Doktor, Beschwörer, Root Doktor, Rootworker) in den Monaten nach dem Hurricane Katrina die Suche nach Trinkwasser, die Abwehr von Plünderern und das Ausweichen von Söldnern. Rollenspiel in einem Katastrophengebiet mag makaber klingen, aber tragische Zeiten lassen Helden und Horror entstehen.

LEXIKON: HOODOO

Hoodoo ist eine Religion mit magischen Ritualen, der sich im ländlichen Süden der USA unter der afroamerikanischen Bevölkerung entwickelte. Hoodoo verbindet Elemente afrikanischer und indianischer Magie miteinander, nahm aber auch andere, etwa europäische Einflüsse auf. Hoodoo-Anhänger glauben, viele Situationen des täglichen Lebens mit Hilfe übernatürlicher Kräfte beeinflussen zu können. Zu den Hoodoo-Praktiken zählen z. B. Weissagungen, Verwünschungen, Behandlung von Krankheiten und Amulette bzw. Talismane, die gegen Unheil schützen oder Glück bringen.

NEW ORLEANS NACH DEM STURM

Sechs lange, verzweifelte Monate sind seit Katrina vergangen, und das Leben in the Big Easy ist alles andere als alltäglich. Weniger als die Hälfte der Stadtbevölkerung ist zurückgekehrt. Viele Gebiete sind weiterhin ohne fließend Wasser oder Elektrizität. Die Gemeinde von Sankt Bernard gleicht immer noch einem Kriegsschauplatz.

Trotz alledem ist Mardi Gras gesund und munter.

LEXIKON: MARDI GRAS

Mardi Gras (französisch, wörtlich Fetter Dienstag) ist der Tag vor Aschermittwoch und bezeichnet den Höhepunkt der mehrtägigen Karnevalsveranstaltungen, unter anderem in New Orleans, Louisiana, und Mobile, Alabama, die mit Umzügen an diesem Tag enden.

Die Touristen bevölkern die Stadt und eine Handvoll Restaurant- und Hotelbesitzer mühen sich ab, das Französische Viertel vorzeigbar zu machen. Es sicher zu machen ist eine ganz andere Sache. Sogar mit der Nationalgarde in der Stadt sind die lichtlosen Straßen New Orleans gesetzlos. Plünderer und andere Beobachter führen Krieg um Lebensmittel und Gebiete. Private Sicherheitsunternehmen schützen die Bollwerke der Reichen, aber einige von ihnen verüben mehr Verbrechen als sie verhindern. Meistens ist jeder auf sich allein gestellt.

Die Toten sind überall, und sie sind wütend. Rachsüchtige Geister spuken an den Orten, an denen sie ertranken oder verhungerten oder der Gewalt zum Opfer fielen; ihnen ewige Ruhe zu verschaffen bedeutet, Unrecht auszutilgen und die Schuldigen zur Rechenschaft zu bringen. Ruhelose Tote torkeln durch das Flutwasser, das sie aus den Gräbern gewaschen hat. Baron Samedi belebte ihre Körper, aber er gab ihnen nicht ihre Seelen zurück.

LEXIKON: BARON SAMEDI

Baron Samedi (frz. Samedi = dt. Samstag) ist der Name eines dunkeln Totengottes oder mysteriösen Übernatürlichen im westafrikanischen Wodu-Kult von Haiti. Baron Samedi gilt als einer der Loa, welche in den Ritualen des Voodoo eine zentrale Rolle spielen. Dieser Gott ist einer der Totenherrscher neben dem homosexuellen Guédé Nibo, dem unheilbringenden Guédé Zoreille. Deren Feste werden vom 30. Oktober bis zum 3. November gefeiert. Baron Samedis Frau ist Maman Brigitte.

Übernatürliche Bedrohungen schleichen auch um die Lebenden herum. Verruchte Bokor, christliche Magier und Hoodoo-Kriminelle sind wie Aasgeier über die Stadt gekommen. Zusammen mit den Plünderern und den Überlebenden legen sie deren Knochen frei. Als Antwort darauf hat das Polizeikommissariat eine Sondereinsatztruppe okkulter Fahnder gegründet...

LEXIKON: BOKOR

In der Religion des Voodoo sind Bokor Zauberer oder Houngan (Priester), die für Sold arbeiten und die "Loa (einem Voodoo-Geist) mit beiden Händen dienen". Dass heißt, sie können sowohl schwarze Magie als auch weiße Magie wirken. Ihre Schwarzmagie umfasst die Belebung von Zombies und die Erschaffung von Oungas (Ein Talisman, in dem ein Geist haust).

DIE FRIEDHOFSSCHICHT

Der okkulte Untergrund des Big Easy wird von Vodou ("Voodoo" für Uneingeweihte) dominiert, aber Vodou ist bei weitem nicht das einzige. Kommissare die in der Friedhofsschicht arbeiten müssen sich in vielen Gebieten auskennen: Hoodoo, Nekromantie, Wicca, Thelema, Henochisch und noch exotischere Künste. Jedoch ist ihr Wissen meist akademischer Natur, so wie das Wissen der Polizei über Kriminalität.

LEXIKON: TOTENBESCHWÖRUNG

Allgemein beruht die Totenbeschwörung auf der Annahme einer Existenz der Verstorbenen oder ihrer Seelen nach deren Tod. Durch bestimmte Rituale wird dann ein Kontakt zu den Toten hergestellt. Durch diese Kontaktaufnahme entwickelte sich die Nekromantie (oder Totenorakel), eine Art von Zauber, dessen Ziel es ist, entweder psychisch mit den Verstorbenen in Verbindung zu treten, oder diese auch physisch wiederzubeleben um sie über die Zukunft zu befragen (Mantik).

LEXIKON: WICCA

Wicca ist eine neureligiöse Bewegung und eine Mysterientradition, deren Mitglieder sich selbst als Hexen verstehen und Wicca als die Religion der Hexen bezeichnen. Der Begriff Wicca dient auch als Selbstbezeichnung von Angehörigen dieser Bewegung.

LEXIKON: THELEMA

Thelema (griechisch „Wollen“, „Wille“, „Gebot“, „Verlangen“, „Gelüst“ oder „Intention“) ist der Oberbegriff für eine lose zusammenhängende neureligiöse Bewegung. Diese bezieht sich in weiten Teilen auf Aleister Crowley und sein Liber AL vel Legis (von Crowley als Buch des Gesetzes bezeichnet), orientiert sich aber auch an okkulten und magischen Traditionen wie dem Rosenkreuzertum, der Kabbala, der Gnosis und anderen spirituellen und religiösen Lehren.

LEXIKON: HENOCHISCH

Henochisch, oder die henochische Sprache, wurde von John Dee (* 1527 - † 1608) entwickelt, dem Astrologen und Berater der englischen Königin Elisabeth I. Während mehrerer spiritistischen Sitzungen mit dem Medium Edward Kelley (* 1555 - † 1595) wurde das zugrundeliegende System angeblich durch Engel diktiert. Unter dem Namen Henoch existieren drei verschiedene apokryphe Bücher (d.h. Texte, die im Entstehungsprozess der Bibel nicht in deren Kanon aufgenommen wurden). Henoch ist nach biblischer Überlieferung von Gott in den Himmel entrückt worden. In den Henoch-Büchern malte man sich aus, was Henoch bei seinen Himmelsreisen wohl gesehen haben mag.

Ermittlung ist die wichtigste Eigenschaft eines Ermittlers: Rekonstruktion des Tathergangs, Täterprofil, Überwachung, Verhöre usw. Für die Charaktere der Spieler ist hier genug Raum, ihre Nische zu finden, bevor Magie überhaupt erwähnt wird. Selbiges gilt für Kampfeigenschaften. Technisch würden die Ermittler sowieso ein SEK-Team für schwere Gefechte hinzuziehen.

In der Tat können solche Aktionen über Charaktereigenschaften geregelt werden. Beispielsweise braucht ein Charakter mit der Eigenschaft "Forensik" nicht die ganze Arbeit alleine machen. Der Spieler könnte die Aktivitäten der Untergebenen im Labor beschreiben, und dann gegen die Charaktereigenschaft würfeln, um diese Aktivitäten aufzulösen. Ein Charakter mit der Eigenschaft "Häuserkampf" könnte selbiges mit einem SEK-Team tun. Die Charaktere brauchen nicht einmal anwesend zu sein.

Die Friedhofsschicht ist ein offenes Geheimnis. Polizisten haben Befehle, hundertprozentig mit den Ermittlern zu kooperieren, auch wenn sie nicht an Geister und Zombies glauben. Lokalreporter haben Gerüchte gehört, aber die Ermittler haben strikte Befehle, öffentliche Furcht zu vermeiden, weshalb keine Kameras an den Tatorten erlaubt sind. Die Bewohner der Unterwelt sind sich nur zu gut des Einsatzkommandos bewusst. Ehrlich gesagt brauchen die meisten von ihnen Gesetzeshüter genauso wie die Flüchtlinge und die Überlebenden, aber sie sind es nicht gewohnt, "den Leuten" zu trauen. (Es wäre gut, wenn zumindest einer der Charaktere Verbindungen zum okkulten Untergrund hätte.)

Abgesehen davon gehen die Ermittler ihrer normalen Arbeit nach. Die Friedhofsschicht untersucht Tatorte, befragt Zeugen und verfolgt Verdächtige. Natürlich sind die meisten Gerichte nicht dafür ausgelegt, die Täter zu inhaftieren; ein Geist kann nicht in Handschellen gelegt

werden, und ein Bokor wird nicht lange in einer Zelle sitzen. Deshalb haben die Ermittler einen weiten Ermessensspielraum, wenn es darum geht, Urteile umzusetzen.

RACHSÜCHTIGE GEISTER

Die Toten haben genug Gründe, wütend zu sein. Vielleicht haben Rettungshubschrauber sie nicht gerettet, weil andere Opfer eine höhere Überlebenschance hatten. Vielleicht haben Plünderer sie erschossen, als sie ihre Familien verteidigen wollten. Vielleicht haben Polizisten sie für Diebe gehalten und ihre Null-Toleranz-Politik in die Tat umgesetzt. Wie auch immer, ihre Wut hat die Flut und das Grab überdauert. Jetzt spuken sie in New Orleans wie Ratten umher und zernagen das wenige, was die Lebenden wieder aufgebaut haben.

Geister sind phantastische Stilmittel. Ihr Durst nach Rache kann die Ermittler zu fast jedem Tatort führen: Mord, Fahrerflucht, Überfall, Einbruch, Drogendeals, Erpressung, Entführung, was auch immer. Es kann subtil und gruselig gespielt werden, aber ich vorzuge, dass PKE - Messgerät (Zur Messung Psychokinetischer Energie) in den roten Bereich zu treiben. Opfer sollten in Wände geschmettert werden, an die Decke genagelt werden, mit Geschossen durchsiebt werden und wie Stoffpuppen hin-und-her geschleudert werden. Erscheinungen sollten solide sein und sich schnell bewegen wie ein aufge-

putschter Schlangenmensch.

Wenn die Spieler müde werden, von trügerischen Zehnjährigen den Hintern versohlt zu bekommen, ist es Zeit, mit der Polizeiarbeit zu beginnen. Die beste Möglichkeit, einen Geist verschwinden zu lassen, ist, diejenigen zur Strecke bringen, die dem Geist Unrecht getan haben. So fällt es leicht, normale Kriminelle aller Art in das Spiel einzubeziehen, trotz der metaphysischen Ausrichtung der Friedhofsschicht. Ich empfehle Plünderer, Söldner und verrückte Überlebenskünstler. Misslingt das, gibt es immer noch Nekromantie, Hoodoo und Exorzismus.

RUHELOSE TOTE

Geisterlogik kann stumpfsinnig sein, aber Baron Samedis Grund, die Toten zu beleben, scheint recht gradlinig zu sein: Er tat es, damit die Toten in ihre Gräber zurückgehen können. Auf dem Weg dorthin haben sich die Wege vieler Tote mit den Lebenden gekreuzt, und solche Begegnungen sind nie gut ausgegangen. Andere können ihre Gräber nicht finden, weil diese nicht mehr aufzufinden sind, und spuken nun an Orten, die sie noch aus Lebzeiten kennen.

Die Ruhelosen sind unterschiedlich. Einige sind grausame Schänder, verrottet und voller Maden. Andere sind nicht mehr als ein Knochenhaufen mit einigen Resten Fleisch. Sogar diejenigen, die erst kurz vor der Flut starben, sind zusehends verfault. Es dürstet sie nicht nach Gehirnen oder dergleichen, aber sie geraten schnell in Rage, sind zutiefst unmoralisch und schlechterdings unaufhaltbar. Sie zu Ruhe zu bringen bedeutet sie in ihre Gräber zu stecken oder sie zu Asche zu verbrennen.

Es gibt viele Arten, auf die die Ruhelosen gelenkt werden können. Vodou ist der direkte Weg, denn es ist die Macht Loas, die sie zum Leben erweckte. Nekromantie ist sicher anwendbar, obwohl sie den Leichnam vielmehr als Käfig der Seele ansieht. Hoodoo und Hac Tao haben auch den einen oder anderen Trick auf Lager. Das Resultat ist immer dasselbe: Ein starsinniger Schläger in den Händen eines intriganten Hexenmeisters.

LEXIKON: HAC TAO

Hac Tao (auch genannt minderwertiges Tao) bedeutet wörtlich "der schwarze Weg", "schwarze Magie", da dieses Gebiet der Folklore viele Gemeinsamkeiten mit der westlichen Magie aufweist. Hac Tao ist der Gattungsname einer ganzen Palette schmutziger Tricks des chinesischen Spiritualismus (Heilzauber, Flüche, Fruchtbarkeitsriten, Gifte).

HEXENMEISTER

Im Big Easy gab es immer übernatürliche Verbrechen und Kommissare die auf deren Bekämpfung spezialisiert waren. Die Geister und Zombies sind neuere Phänomene, genau wie die Friedhofsschicht, aber Menschen, die zum eigenen Vorteil Schamanismus betrieben haben, gab es schon immer. In der Tat haben die Ermittler öfter mit den üblichen Verdächtigen zu tun, was die Chance auf großartige Rivalen und Erzfeinde bietet.

Der typische Hexenmeister in New Orleans ist ein Vodou- Zauberer, der aufgehört hat, Loa zu dienen und seinen eigenen Mojobeutel voller Tricks hat. Sie werden Bokor genannt und ihre Herangehensweise an Magie ist ruchlos pragmatisch. Die meisten werden Experten in Vodou und Hoodoo sein, und Grundkenntnisse von Thelema und Nekromantie haben. Die Abgefahrenen und Verzweifelten wenden sich an sie, um Flüche, Weissagungen und Schutzamulette zu erhalten. Wenn du diesen Hexenmeistern begegnest, stehlen sie deine Seele und verkaufen deinen Körper als Zombiesklaven.

Anders als die Friedhofsschicht sehen viele Bokor das Auftreten der Untoten als natürliche Ressource. Sie verwandeln rachsüchtige Geister in unsichtbare Spione, Diebe und Saboteure. Die rastlosen Toten werden zu Handlangern und Mördern. Jeden Geist, dem die Friedhofsschicht ewige Ruhe verschafft, ist ein Fußsoldat weniger in der Privatarmee eines gierigen Bokor. Unnötig, zu erwähnen, dass dies die Bokor ankotzt.

MERKWÜRDIGE ENGEL

Die Erzdiözese New Orleans betrachtet den Ursulinenkonvent als ihr Kronjuwel. Lange vor dem Kauf Louisianas gebaut, ist es das älteste Gebäude der Stadt. Vor vielen Jahren wurde es in ein Museum umgewandelt und das Grundstück umfasst auch die Kathedrale der heiligen Maria. Den Konvent haben die Fluten verschont, aber dessen Tore bleiben dennoch verschlossen.

Momentan ist es unter dem Schutz einer Gruppe Nonnen die sich die Töchter Henochs nennen...

und der schrecklichen Engel, die ihren Befehlen gehorchen. Unglücklicherweise haben die Zerstörungen bei vielen Töchtern eine tiefe Glaubenskrise hervorgerufen, und seit kurzem beginnen sie, ihre Dienste auf dem freien Markt anzubieten. Engel bewachen jetzt Luxusapartments, begleiten ungesehen Konvois und halten Wache für die Mächtigen der Stadt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Diebstahl, Entführung und Mord auf ihrer Auftragsliste stehen.

Es sind keine typischen Engel aus dem Märchenbuch. Sie sind Kräfte der Natur, unbegreiflich fremdartig. Die Töchter kontrollieren sie auf henochisch, das sie die "Sprache Adams" nennen. Zwei Beispielsengel:

LEXIKON: URIEL

Uriel (hebr., deutsch: „Das Licht Gottes“ oder „Mein Licht" (uri) ist Gott (el)“) ist einer der vier Erzengel der klassischen jüdisch-christlichen Engellehre. Auf dem Schrobenhausener Gebetsbild, aus dem 19. Jahrhundert, wird St. Uriel mit dem Schwert sowie in der grüneren Albe und dem roten Diakons-Dalmatika gekleidet dargestellt. Gerne wird Uriel dargestellt und beschrieben als Wegweiser, Inspirator der Menschheit an Wendepunkten, Hüter des physischen Körpers, Hüter des Elementes Erde, Hüter von Umsetzung, Manifestation und Erfüllung, Hüter der Kreativität, Hüter von Solarplexus- und Wurzel-Chakra.

LEXIKON: SAMAEL

Samael (auch Sammael) ist ein Dämon aus dem jüdischen Talmud, der versucht, die Menschen zu schädigen. Sein Name bedeutet aramäisch „Gift Gottes“. Auch der Teufel wird manchmal Samael genannt. Er gilt talmudisch als Schutzengel Roms.

AUSGANGSPUNKTE

Nachdem eine Gruppe marodierender Überlebenskünstler Raubzüge in seiner Nachbarschaft durchgeführt haben, sendet ein Bokor die Toten, um sie zur Strecke zu bringen. Der Großteil der Metzelei geschieht unbemerkt, aber die Friedhofsschicht wird eingeschaltet, als eine Menschenmenge am Mardi Gras mehrere zersetzte Männer dabei beobachtet, wie sie ein hellhäutiges Kind zu Tode zu prügeln. Die Identifizierung des Kindes führt zum Versteck der Überlebenskünder, wo sie den Tatort eines Massenmordes erblicken. Um weitere Tötungen zu verhindern, müssen die Ermittler den Herkunftsort der gestohlenen Güter ermitteln, den Bokor identifizieren und inhaftieren bevor seine untoten Handlanger zu Hilfe schlurfen!

Die katholische Kirche nutzt das Chaos nach Katrina um eine okkulte Machtergreifung zu decken! Die Töchter Henochs sind die einflussreichen Persönlichkeiten, aber sie haben auch ein Terrorteam Exorzisten und andächtiger Katholischer Santeros (Anhänger des kubanischen Gegenstücks zu Vodou, Santeria) in die Stadt gebracht. Sie machen Okkultisten im ganzen Stadtgebiet platt, plündern deren Schreine und konfiszieren ihre Reliquien. Je nachdem ist die Friedhofsschicht ihr Verbündeter, Rivale oder Gegner.

Alle Verbrechen haben ein Motiv, aber nicht alle Motive sind verbrecherisch. Ein Hoodoo-Kreuzritter hat sich mit einem rachsüchtigen Geist zu Robin Hood aufgeschwungen. Gemeinsam rauben sie Banken, Geldtransporter und Versorgungslastwagen in der ganzen Stadt aus. Sie verteilen die Beute an die bedürftigsten Opfer des Wirbelsturms. Als die Friedhofsschicht die Raubzüge stoppen soll, wird die Loyalität der Ermittler auf eine schwere Probe gestellt. Auf wessen Seite sind sie?

Die Friedhofsschicht wird an den Schauplatz eines Ritualmords gerufen. War es ein missglückter Vodouritus? Die Hinweise (Patronenhülsen, Reifenspuren) führen zu einer privaten Sicherheitsfirma. Die Ermittlungen ergeben, dass Söldner einzeln ausgeschaltet wurden und eine unsichtbare Kraft sie danach in Fetzen riss. Immer verzweifelter, entschloss sich die Firma, an den lokalen Mambo (Bezeichnung weiblicher Vodou-Hochpriester.) Rache zu nehmen. Die Ermittler müssen also einen Haufen paranoider Söldner vor Gericht bringen und einen mordenden Geist erledigen.

SZENARIO: DATARCHIE

Sam drückt den Auslöser. Ein Schaltkreis schließt sich, wodurch ein Elektromagnet mit Strom versorgt wird, wodurch eine Ladung Schrott in den Raum gezogen wird. Treibstoff flutet den hinteren Teil des Raumes und .003 Sekunden später entlädt sich ein Kondensator über ein Paar Anschlusskabel, was den Treibstoff in einen mikroskopischen Höllensturm verwandelt. Der Schrott jagt durch den Zylinder und 3.14 Meter Atmosphäre, bevor er sich in fünf Schichten SmartCloth bohrt. Der Mann am anderen Ende dieses SmartCloth wird nach hinten geworfen und hechelt nach Luft während Wellen vielfarbiger Statik über seine Brust ziehen.

Ein anderer Schläger schlägt Sams Shotgun hoch und vom Ziel weg, so dass der nächste Schuss direkt durch einen antiken Kronleuchter geht. Scherben handgeblasenen Glases regnen von oben auf ihn herab. Sams EyeTap fängt das Bild ein und beamt es zu einer bestimmten KI (Künstliche Intelligenz) eines Quantencomputers zwei Kontinente entfernt. Diese berechnet den Marktwert des Kronleuchters und zeigt die Verbindlichkeiten auf Sams HUD in lesbarer sans-serif Schriftart.

"Verdammt!" Sam rammt sein Knie in die Leistengegend des Typen und knickt dessen Beine mit der Shotgun ein. "Du schuldest mir deinen Erstgeborenen, Arschloch."

LEXIKON: EYETAP

Ein EyeTap (engl. „Augenanzapfung“) ist ein dem Monokel ähnliches Gerät, das vor dem Auge getragen wird und die Funktionen einer Kamera und eines Displays vereint. Das EyeTap blendet computergenerierte Bilder in die vom Benutzer wahrgenommene Szene ein.

LEXIKON: HUD

Das Head-Up-Display (HUD) ist ein Anzeigesystem, bei dem die für den Nutzer wichtigen Informationen in sein Sichtfeld projiziert werden.

Cyberpunkautoren übertrieben die Gier der Unternehmen der 80er Jahre, indem sie sich eine Zukunft ausmalten, in der Kriminelle und Bilderstürmer einen nihilistischen Kampf gegen monolithische Organisationen führen. Zwei Jahrzehnte später lässt das Auftauchen des interaktiven Internets andere Schlüsse zu: Eine Globale Wirtschaft, die sich auf virtuelle Teams und Risikokapital stützt, von Aktivisten und ad hoc Interessengruppen dominierte Weltregierungen, die Ober- und Unterschicht verschmolzen zu einer cremigen Mitte.

Oder, um es anders zu formulieren: Was wäre, wenn die Cyberpunks gewonnen hätten?

LEXIKON: CYBERPUNK

Cyberpunk gilt als der Film Noir unter den Science-Fiction-Genres. Im Unterschied zu den klassischen Utopien vieler anderer Science-Fiction-Genres ist die Welt des Cyberpunk nicht glänzend und steril-sauber, sondern düster, und von Gewalt und Pessimismus geprägt. Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen oft mit Technologie, wie mit dem von William Gibson geprägten Begriffs des Cyberspaces. Vor diesem Hintergrund zeichnet Cyberpunk oft das Bild einer Subkultur, die gleichsam als Gegenpol zu einer neuen Weltordnung ohne soziale und persönliche Sicherheit entstand. Die Hauptfiguren sind meist die Verlierer dieser Entwicklung. Es sind Glücksritter und Abenteurer, die - oftmals unfreiwillig - ein Leben abseits der Großkonzerne „im Schatten“ der Gesellschaft führen. Viele Erzählungen setzen sie als Protagonisten der Macht und Skrupellosigkeit der entfesselten Konzerne entgegen.

VON DAMALS BIS HEUTE

Als das 21ste Jahrhundert ausklang, wurde die westliche Zivilisation von Umweltverschmutzung und knappen Erdölressourcen zu Boden gedrückt. Dem wirtschaftlichen Kollaps folgte eine Reihe erbitterter regionaler Konflikte um Frischwasser, fruchtbares Land und vor allem Energie. Diese "Blackout-Kriege" verzehrten schlichtweg Europa und den mittleren Osten, verwüsteten Afrika und Lateinamerika und verwandelten die USA in den ausgemergelten armen Mann der neuen Weltordnung.

Nach Jahrhunderten des Verfalls eröffnete die unerwartete Entwicklung einer einheitlichen Feldtheorie eine vollkommen neue Wissenschaft: Gravität. Es lieferte eine unbegrenzte Quelle sauberer Energie und erlaubte es Städten, in die Höhe zu wachsen, anstatt fruchtbare Ackerflächen zu verdrängen. Am wichtigsten war, dass es endlich das uralte Versprechen fliegender Autos erfüllte (Woohoo!).

LEXIKON: EINHEITLICHE FELDTHEORIE

Einheitliche Feldtheorien verfolgen das Ziel, alle Materie und Kraftfelder des Universums in einer Formel, dem "vereinheitlichten Feld" oder "einheitlichen Feld", zusammenzufassen. Eine einheitliche Feldtheorie, auch Weltformel genannt, sollte die Zusammenhänge zwischen allen Wechselwirkungen und die Eigenschaften (Spin, Masse, Ladung) der Elementarteilchen erklären.

Das plötzliche Auftreten dieser Technologie ermöglichte es Staaten mit minimaler herkömmlicher Infrastruktur, die traditionellen Machtblöcke in der Entwicklung hinter sich zu lassen. China und Indien wurden zu den neuen Supermächten, wohingegen Brasilien seine biochemischen Ressourcen in wirtschaftliche Dominanz über Südafrika und den Großteil des Pazifiks umsetzte. Der Westen wurde sodann zu einer Quelle von Altmetall und billigen Arbeitskräften.

Gravität war ebenfalls der Schlüssel zu Quantencomputern und KI. Jeder Quadratzentimeter des 22ten Jahrhunderts ist durchdrungen von einer Rechenleistung, die die schlampige menschliche Vorstellung übersteigt. Die ganze Welt ist verkabelt und, wie sich zeigt, verändert diese Art der Erreichbarkeit die Zivilisation auf merkwürdige Weise...

KULTURELLE SINGULARITÄT

Zuallererst ist es das sogenannte Ende der Geschichte. Da Telekommunikation schneller und omnipräsent ist, wird der kulturelle Wandel beschleunigt. Vorbei sind die Generationswechsel in Politik und Religion, die vorherige Epochen charakterisierten. Die Meme der Menschheit sind zu einer kritischen Masse geworden. Es brodelt und schäumt eine sich immer wechselnde Giftbrühe voller Ideen. Alles Alte ist wieder neu, an jedem verdammten Tag.

LEXIKON: MEM

Das Konzept Mem ist eine Analogiebildung zum Gen im Rahmen einer darwinschen Theorie der natürlichen Selektion für den Bereich der Kultur. Grob gesagt wird das Mem als Replikator der kulturellen Evolution eingeführt, und zwar als hypothetisches Analogon zum Gen als der grundlegenden replikativen Struktur in der biologischen Evolution.

Die Regierung wird von ad hoc Gruppen dominiert, die wegen eines momentanen Ereignisses aus dem Chaos auftauchen, um dann in Vergessenheit zu versinken, wenn die nächste Krise ansteht. Die Wirtschaft bewegt sich zu schnell um feste Kapitalgesellschaften zu beherbergen. Anstelle dessen bringen Risikokapital und Firmenholdings Kredite durch Berater, Freischaffende und virtuelle Teams Kredite an den Mann. Unternehmen machen gute Geschäfte, indem sie einfach die richtigen Partner zur richtigen Zeit zusammenbringen.

Kurz gesagt: Jeder ist auf sich gestellt.

Nicht, dass soziale Organisationen nicht existieren würden. Im Gegenteil: Subkulturen sind zahlreicher als jemals zuvor. Raver, Flapper, Viktorianische Gentlemen, Cowboys, Piraten, Ninja... was auch immer, irgendjemand identifiziert sich immer damit. Gruppen für religiöse oder politische Ziele gibt es wie Sand am Meer. Jedoch treten die Mitglieder aus solchen "Klicken" in Sekundenschnelle ein und aus. Es sind Smart Mobs, keine Religionen.

LEXIKON: SMART MOB

Smart Mob ist eine seit einigen Jahren unter anderem bei Globalisierungskritikern gängige Organisationsform von Protesten und bezeichnet einen kurzen, scheinbar spontanen Menschenauflauf auf öffentlichen oder halböffentlichen Plätzen, der sich vom Flash Mob in der Sinnhaftigkeit des Tuns unterscheidet.

HYPERREALITÄT

Informationstechnologie durchflutet die physische Welt. Es gibt keine Gehirnimplantate in dieser Zukunft; das Gehirn ist, wie es scheint, lächerlich komplex. Konsequenterweise gibt es keine virtuelle Realität, welche Cyberpunkfans so lieben. An deren Stelle gibt es die Erweiterte Realität.

LEXIKON: ERWEITERTE REALITÄT

Unter Erweiterter Realität (von engl. Augmented Reality) versteht man die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Diese Information kann alle menschlichen Sinnesmodalitäten ansprechen, häufig wird jedoch mit erweiterter Realität nur die visuelle Darstellung von Informationen gemeint.

Ein EyeTap ist Standardausrüstung im 22ten Jahrhundert. Diese Brillen, Monokel oder Kontaktlinsen legen ein digitales Bild über den Sichtbereich

des Nutzers und erschaffen so eine informationsreiche "Hyperrealität". Verbunden mit Ubicomp und VNS erlaubt es Menschen, mit Computern so zu kommunizieren, als seien sie Lebewesen oder Objekte. Es ist wie ein heller Überzug über die Realität.

LEXIKON: UBICOMP

Der englische Begriff Ubiquitous Computing (ubicomp) bezeichnet die Allgegenwärtigkeit (Ubiquität, engl. ubiquity) der rechnergestützten Informationsverarbeitung im Alltag von Menschen. Eine deutsche Übersetzung dieses Begriffes findet sich in „Rechnerallgegenwart“ oder „allgegenwärtiges Rechnen“.

LEXIKON: VNS

Der Begriff Verarbeitung Natürlicher Sprache (VNS; engl. natural language processing, NLP, daher oftmals falsch als Natürliche Sprachverarbeitung übersetzt) bezeichnet ein Forschungsgebiet, das Einsichten der Computerlinguistik zur Spracherkennung und Sprachsynthese einsetzt. VNS wird im Deutschen oft als Sprachverstehen bezeichnet.

Diese Infrastruktur hat die Möglichkeit intensiver Überwachung ermöglicht, aber das Panopticon entstand nie. Überwachung ist keine Einbahnstraße. Das globale Netz hat eine Graswurzelstruktur, in der die Überwacher genauso beobachtet werden können wie jeder andere. Diese "Unterwachung" erwuchs proportional zur Überwachung und verlangt jetzt ebenso viel Rechenschaft von den Reichen und Mächtigen wie von den gewöhnlichen Bürgern.

LEXIKON: PANOPTICON

Das Panopticon oder Panoptikum (von griech. „pan“ „alles“ und „optikós“ „zum Schauen gehörend“) ist ein vom britischen Philosophen Jeremy Bentham stammendes Konzept zum Bau von Fabriken, Gefängnissen und ähnlichen Anstalten. Allen Bauten des Panopticon-Prinzips ist gemeinsam, dass von einem zentralen Ort aus alle Fabrikarbeiter oder Gefängnisinsassen beaufsichtigt werden können. Im Mittelpunkt steht ein Beobachtungsturm, von welchem aus Zelltrakte abgehen (in sog. Strahlenbauweise). So kann der Wärter in der Mitte in die Zellen einsehen, ohne dass die Insassen wiederum den Wärter sehen können.

LEXIKON: UNTERWACHUNG

Sousveillance (franz. „Unterwachung“) bezeichnet die Umkehr des gewohnten Überwachungsweges. Während normalerweise staatliche oder anderweitig privilegierte Institutionen Personen ohne Sonderrechte überwachen, sind es bei Sousveillance die Überwachten, die höhergestellte Einrichtungen beobachten.

Anstelle eines Big Brothers existiert Big Everybody.

Jedoch hat diese beispiellose Überwachung nicht die Kriminalität ausgerottet. Wo Geheimhaltung unmöglich ist, bleibt Desinformation die einzige Gegenmaßnahme. Wenn du das Signal nicht abstellen kannst, dreh' die Lautstärke voll auf! Das ist der Kern der Cipher-Bewegung. Es ist auch die beste Umgebung für die nächste Generation der organisierten Kriminalität.

KARRIERE IN DER CYBERKRIMINALITÄT

Vielleicht wäre "unorganisierte" oder "selbstorganisierte" Kriminalität das bessere Wort. Gewinnbringende Verbrechen werden von einer dezentralisierten KI, genannt "Das System", orchestriert. Sie sammelt Informationen über die Zielobjekte, identifiziert Kandidaten mit entsprechenden Fähigkeiten und bringt beides durch Mittelsmänner in Verbindung. Die ganze Verschwörung vereinigt sich wie ein Smart Mob, um danach im Äther zu verdampfen.

Natürlich verüben die Leute auch alleine genug Unrecht. Ciphers und Celebs veranstalten öffentliche Spektakel aus Spaß und mit Profit. Cryptos stöbern nach den Geheimnissen wichtiger Persönlichkeiten. Cykos führen persönliche Kreuzzüge. Crasher treten die öffentliche Sicherheit mit Füßen, während Creeps versuchen, alles unter Kontrolle zu behalten.

Ihre einzige Gemeinsamkeit ist, dass sie alle Informationen leben und atmen. Deshalb sollten Charaktere keine Zeit auf Technik-Eigenschaften verschwenden. Jeder ist ein Hacker, andauernd. Daher sollten Eigenschaften auf Motivationen basieren (wie "Armut bekämpfen" oder "Alles für die Fans") oder allgemeine Neigungen (wie "Soziales Chamäleon", "Verbunden" oder "Erst schießen und niemals fragen"). Kümmere dich um das Was und Warum, nicht um das Wie.

CIPHER

Die Cipherbewegung entwickelte sich als Antwort auf die erste weitverbreitete Gesichtserkennungstechnologie. Liberale Bürgerrechtler trugen Masken in der Öffentlichkeit, um sich zu vermummen und um eine neue Gesellschaftsnorm zu etablieren: Masken sind nicht nur für die Schuldigen. Sie nutzten Soziologie um die Technologie zu untergraben.

Die Aktion war derart erfolgreich, dass eine neue Subkultur entstand. Cipher führen ununterbrochen Krieg gegen die Überwachungsgesellschaft. Sie planen ausgeklügelte Streiche, um die Medien zu irritieren und zu erschüttern. Sie übertragen wahllosen Lärm, um Signale von Bürgerrechtsbewegungen und Kriminellen zu decken. Sie entschlüsseln Informationen, waschen Geld, fälschen Identitäten, und verursachen allgemein Kopfschmerzen für Polizisten und Cryptos.

CRYPTOS

Sie durchsieben das Informationschaos um sinnvolle Fakten herauszufischen. Sie kämpfen sich durch Stürme nichtssagender Statistiken, um wirkliches Wissen anzuhäufen. Sie decken Geheimnisse auf und legen die Lügen der Cipher bloß. Sie sind die Alchimisten der Information, die Schnüffler und Kopfgeldjäger des digitalen Zeitalters.

Im Einsatz nutzen Cryptos ihre Beherrschung der Überwachung und Datenverarbeitung, um sprichwörtlich durch die Mauer zu sehen. Indem sie alles - von Kameras bis zu Thermostaten - benutzen, konstruieren sie ein zusammengesetztes Bild von allem, was sie umgibt und legen dieses Bild über ihr Sichtfeld. Falsche Farbgebung offenbart versteckte Waffen, mögliche Bedrohungszonen und jeden, der möglicherweise den Beobachter beobachtet.

CELEBS

Selbst der am meisten verteilte Smart Mob hat einen Fokus, sei es eine abstrakter Grund, ein gemeinsames Interesse oder ein ruhmsüchtiger Egomane. Celebs sind letzteres.

Filme und Musikvideos bringen's einfach nicht mehr; die einzige Art, einen Persönlichkeitskult um sich zu scharren, ist ein ununterbrochener Strom an Stunts, Skandalen und öffentlichen Spektakeln. Berühmtheit ist ein Vollzeitjob. Die, die nicht mithalten können, verschwinden schneller in der Vergessenheit als die Zeitung vom Vortag.

Um diesen Popularitätskrieg zu gewinnen, braucht man einen Strippenzieher, jemand der sowohl berechnend als auch charismatisch ist. Wenn das eigene Talent nur oberflächlich ist, kann ein Berater, meist ein Creep oder Cyko, engagiert werden. Meistens ist auch ein Cipher in der Truppe, denn nur wenige können auf der Medienwelle reiten, ohne gegen das Gesetz zu verstoßen. Cryptos und Crasher sind praktisch, wenn es darum geht, mit Paparazzi fertig zu werden.

CYKOS

Cykos sind Celebs mit einem Ethos: sie widmen sich einer höheren Sache und leben von der Wohltätigkeit Gleichgesinnter. Einige springen von einer höheren Sache zu nächsten, aber fanatische Loyalität wird als Gabe angesehen. Es wird eine Mission ausgewählt und dann stürzt man sich mit aller Kraft hinein.

Die meisten von ihnen betreiben Graswurzel-Journalismus, obwohl die berühmtesten unter ihnen sich nicht damit zufrieden geben, die Tatsachen zu berichten. Sie inszenieren verdeckte Operationen, um den Feind dazu zu bringen, seine Korruption, Ignoranz oder Schwäche offen zu legen. Andere gehen direkt an die Halsschlagader: sie sabotieren Karrieren, stehlen von den Reichen

und geben es den Armen. Was immer sie tun: wenn sie wollen, dass das Geld fließt, müssen sie es im großen Stil tun.

LEXIKON: GRASWURZEL-JOURNALISMUS

Graswurzel-Journalismus (von "grassroot", auch partizipativer Journalismus oder Bürger-Journalismus) ist eine Form des Journalismus, bei der Bürger durch eigene Medien am gesellschaftlichen Diskurs teilnehmen können. Die neuen Publikationsmöglichkeiten im Internet, besonders Weblogs, haben zur aktuellen Verbreitung des Graswurzel-Journalismus beigetragen.

CREEPS

Reiche Leute sind ein wenig wie Götter: sie leben zurückgezogen, sind mächtig und erfüllen manchmal die Wünsche ihrer Anhänger. In diesem Bild sind Creeps die Geistlichen. Anstelle von heiligen Symbolen haben sie Ausweise und Zugangscodes. Anstelle von Gebeten machen sie ein paar Telefonate. Ihre Wut ist dennoch entscheidend von der alten Schule.

Ihre Freunde in höheren Kreisen geben ihnen Zugang zu fast allem: zu Krediten, Autos, IDs, Informationen, Backstage-Pässen, und den besten Partys. Sie sind die Leute, die dann angeheuert werden, wenn man etwas nicht selbst machen kann. Sie sind die Saubermacher, die Problemlöser, die Gesichter der Gesichtslosen.

CRASHER

Niemand fährt mehr. Wie wäre das auch möglich? Da Autos fliegen können, wurden die Straßen durch ein Chaos von rasantem dreidimensionalen Verkehr ersetzt. KI ist notwendig, damit jeder dort heil ankommt, wo er hin will. Viel KI. Es ist sogar so, dass Aircars kein Lenkrad mehr besitzen.

Manchmal jedoch muss ein Transport abseits des gewöhnlichen Verkehrssystems ablaufen. Crash Keys sind handtellergroßer Geräte, die sich in das Kontrollsystem des Fahrzeugs einklinken; der Benutzer steuert, indem er das Gerät drückt, zieht, dreht und wendet. Es ist sehr intuitiv - und teuflisch gefährlich. Diese Leute werden nicht ohne Grund Crasher genannt.

AUSGANGSPUNKTE

"12:37. Am Fuß von Christus dem Erlöser." Ein Crasher, ein Cipher und ein Crypto treffen sich an Rio de Janeiros größter Sehenswürdigkeit, gerade rechtzeitig, um ein schickes, luxuriöses Aircar in die Slums der Stadt stürzen zu sehen. Plötzlichen werden ihre HUDs mit Informationen über ein entführtes Mädchen überschwemmt... und eine gigantische Belohnung für ihre Rettung erscheint. Sie im verknoteten Unterbau des weltgrößten Slums zu finden benötigt vereinigte Fähigkeiten, ein bisschen Glück und eine Menge ungerechtfertigten Vertrauens.

Das neue Bollywood findet sich am Fuße des Himalayas. Seine Bewohner schleudern ihre gelangweilten Gesten auf ganz Indien herab, zu besessen von ihrer eigenen Eitelkeit, um die Schönheit, die sie umgibt, zu würdigen. Darum sind du und dein Team da, um ein paar Nägel mit Köpfen zu machen. Deine Ziele sind alle in Position und die Kameras laufen. Narzisstische Celebs, gierige Risikokapitalisten und machtgeile Politiker... du wirst ihre innere Verkommenheit für alle sichtbar im Netz ausstellen.

Während der Blackout-Kriege überragte Russland ganz Eurasien. Seine Oligarchen kontrollierten jeden Ölbohrturm und alle natürlichen Gasreserven auf dem Kontinent, alle Pipelines die aus dem mittleren Osten führten. Jetzt sind diese Pipelines leer und Raffinerien sind nun Mahnmale des vergangenen Ruhms und der unbegrenzten Gier. Ein Celeb und sein Team verschaffen sich einen Namen, indem sie diese Mahnmale einzeln abbrennen und das Massaker live zu ihren heißhungrigen Fans übertragen.

SZENARIO: ANATHEMA

Eine wunderschöne Frau betritt die Bank, einen Sonnenschirm in der rechten Hand und drei Stangen Dynamit in der linken. Sie lächelt und streicht sich durchs Haar, wie aus Gewohnheit, aber niemand scheint es zu bemerken. Der in der Schlange stehenden Männer werfen ihr einen Blick zu, aber niemand scheint sich für sie zu interessieren. Sie könnte ebenso gut unsichtbar sein.

Ein Obdachloser versucht hinter ihr die Bank zu betreten, aber zwei Wachleute halten ihn ab. Er folgte ihr bereits seit fünf Blocks, schrie und warnte jeden in der Umgebung und flehte die Polizisten an, etwas zu unternehmen. Alle ignorierten ihn, genauso wie sie ignoriert wurde. Genauso wie die Risse im Bürgersteig und die Portiers in einem Hotel ignoriert werden.

Sie gleitet hinter den Schalter, nähert sich dem Tresor und presst eine Stange Dynamit in jedes der massiven Scharniere. Dann knotet sie die Lunten zusammen und zündet sie mit einem Streichholz an.

Auf ihrem Weg nach draußen läuft sie in einen Wachmann an der Tür. Er dreht sich auf dem Absatz um und scheint sie zum ersten Mal wahrzunehmen. "Verzeihen Sie, Miss. Ich habe Sie nicht bemerkt."

"Ich weiß," schluchzt sie.

LEXIKON: ANATHEMA

Das Anathema oder Anathem (griechisch; das Gottgeweihte, die Verfluchung) bezeichnet eine kirchenrechtliche Verurteilung und gilt als strengere Maßnahme, verglichen mit einer Exkommunikation. Der vollzogene Bann trennte nach der zu Grunde liegenden Überzeugung nicht nur von der Kirche, sondern von Gott.

In diesem Szenario ist die Herausforderung, "Super-Antihelden" zu erschaffen. Charaktere, die ihre besondere Gabe hassen. Du willst einen Muskelprotz spielen? Du musst mit einer Person beginnen, die solch eine Kraft als Fluch ansieht, vielleicht ein Pazifist oder ein reuiger Kriegstreiber, der weiß, dass er mit so einer Gabe kein Vertrauen genießt. Du willst einen unsichtbaren Dieb spielen? Du musst mit einem gesetzestreuen Bürger oder einem aufmerksamkeitssüchtigen Freak beginnen. Wirf sie zusammen mit einer böswilligen Kraft, die sie in Bewegung hält, und du hast alle Zutaten für ein wirklich bizarres Roadmovie.

DAS ENDE DER WELT

Während der goldenen Zwanziger war Ausschweifung ein Lebensstil. Prohibition und wirtschaftliche Expansion ergaben eine explosive Mischung, aber sie waren nicht nach jedermanns Geschmack. Als sich das Jahrzehnt dem Ende näherte, brachte eine Zigeunerin schreckliche Magie an Küsten der Vereinigten Staaten. Sie streifte jahrelang auf dem Kontinent umher, belegte die Aufgeblasenen, die Geizigen, die Selbstgerechten, die Korrupten und die Perversen mit Flüchen.

LEXIKON: PROHIBITION

Prohibition (lat. prohibere = verhindern) bezeichnet das Verbot bestimmter Drogen. In allen islamischen Gottesstaaten ist der Handel oder Konsum von Alkohol verboten. Als Alkoholprohibition wird auch die Zeit bezeichnet, während der in Finnland und in den USA (1919–1932) der Handel von Alkohol verboten war.

Unglücklicherweise waren die unheilvollen Mächte, die sie auf die Erde herabrief, alles andere als zahm. Die, die darunter zu leiden hatten, kannten es als das Anathema, und das beschränkte sich nicht nur auf die Opfer der alten Frau. Wenn die Verfluchten zu lange an einem Ort blieben, oder sich versammelten, wanderte sein unheilvolles Auge umher. Es pervertiert Dinge, kehrt die besten und stärksten Eigenschaften um, niemals zum Besseren. Gesunde Dinge werden kränklich und unschuldige Dinge werden gefährlich, gewalttätig. Normalität wird zu Terror.

Einige meinen, dass die alte Frau ein Vorbote der Endzeit war... und vielleicht haben sie Recht. Die goldenen Zwanziger sind vorbei und Amerika ist in einer Weltwirtschaftskrise. Der Börsencrash zwang die Weltwirtschaft in die Knie. Der Dustbowl hat Amerikas Kornkammern zu einer unfruchtbaren Mondlandschaft gemacht und ein neuer Großer Krieg zeichnet sich am Horizont ab.

Vielleicht steht die Endzeit wirklich bevor.

LEXIKON: WELTWIRTSCHAFTSKRISE

Als Weltwirtschaftskrise bezeichnet man den 1929 einsetzenden schweren volkswirtschaftlichen Einbruch in allen Industrienationen, der sich unter anderem in Unternehmenszusammenbrüchen, massiver Arbeitslosigkeit und Deflation äußerte.

LEXIKON: DUST BOWL

Dust Bowl (Staubschüssel) wurden in der Zeit der Weltwirtschaftskrise („Great Depression“) in den USA und Kanada Teile der Großen Ebenen („Great Plains“) genannt, die in den 1930er Jahren – besonders in den Jahren 1935 bis 1938 – von verheerenden Staubstürmen betroffen waren. Durch Trockenheit und Staubstürme wurden die Ernten vernichtet und die Menschen in ihren Häusern regelrecht eingeweht.

DIE VERFLUCHTEN

Das hier sind nicht Großmutters kleine Zaubereien; sie sind welterschütternde, die Natur herausfordernde Kräfte. Wenn du clever bist und bereit bist, Opfer zu bringen, kann jeder Fluch zu einem Vorteil werden.

DER UNBESIEGBARE PAZIFIST

Nachdem dieser Infanterist aus dem Großen Krieg zurück kam, sprach er der Gewalt ab und wurde zu einem Geistlichen. Als die Zeit verstrich, wurde seine Botschaft der Nächstenliebe und Vergebung zu einer unflexiblen moralischen Arroganz, dass der alten Frau gar nicht gefiel. Sie belegte ihn mit diesem Fluch: "Nur durch Gewalt sollst du jemals einen Konflikt lösen, und wenn es um Gewalt geht, sollst du unbesiegbar sein."

Zuerst widerstand er der Versuchung. Danach betete er um Vergebung. Jetzt wandert er durch die Geisterstädte des mittleren Westens, auf der Suche nach Erlösung. Er predigt die heilige Schrift zu denjenigen, die sie hören müssen und vermeidet so weit wie möglich persönliche Konflikte. Seien wahre Sünde ist, dass er es tief in sich selbst genießt, die Sünder ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Er läuft von seiner eigenen Verdammung davon.

DIE UNBEACHTETE SCHÖNHEIT

Ihre Mutter sagte immer, dass die Zuneigung eines Mannes in Gold aufgewogen werden kann, aber dieses atemberaubende Mädchen war nie an Geld interessiert. Das einzige, wonach sie sich sehnte, war Aufmerksamkeit. Die Filmindustrie liebte sie, aber es gibt nichts, was die alte Zigeunerin mehr verachtete als prahlerische Jugend. Ihr Fluch "Niemals soll jemand von Wichtigkeit dich beachten."

Mittlerweile ist das Mädchen so weit in der Beachtung gesunken, dass sie genauso unsichtbar sein könnte. Die einzigen Menschen, die sie bewusst wahrnehmen können, sind solche, die unwichtig sind: Fremde, Kellner, Landstreicher und andere Verfluchte. (Wachmänner und Polizisten sind nur dann von Wichtigkeit, wenn sie etwas in dieser Hinsicht tut.) Es ist, unnötig zu erwähnen, Folter... auch wenn möglicherweise profitable Folter. Sie läuft von dem schrecklichsten aller Schicksale davon: Vergessenheit.

DER VERDORBENE ARZT

Er wollte nur einer alten Frau helfen. Jemand oder etwas hatte sie angegriffen, als er sie bewusstlos und blutend fand. Er trug sie zurück in seine Praxis und behandelte ihre Wunden, gab ihr etwas gegen die Schmerzen. Als sie erwachte, beschuldigte sie ihn, sie vergiften zu wollen und fluchte: "Wie Gift sollst du sein, und jeden, den du mit deiner "Medizin" heilen wirst, wird welken und sterben."

Seine Praxis überlebte nicht einmal eine Woche. Als die dritte Person unter seinen Händen starb, nur unter der Berührung eines Zungendrückers, schloss er und bewarb sich um eine Arbeit im Leichenschauhaus. Als seine Gegenwart dort dazu führte, dass die Toten zu Untoten wurden, packte er seine Sachen und verließ die Stadt. Jetzt sucht er ein Heilmittel für sein Leiden.

DER BUSSFERTIGE SCHLÄGER

Eine launische, leicht senile alte Frau mit einer bösartigen, fremden Kraft ist nicht gerade ein Rezept für gute Dinge, aber manchmal bekam jemand doch gerechte Strafe für seine Vergehen.

Ein typisches Beispiel: Ein nervenaufreibender Schlägertyp im Chicago Outfit. Er erlangte Berühmtheit, indem er Spieler und Kleinganoven auspresste. Sein Fluch: "Du sollst fühlen, was deine Opfer fühlen."

LEXIKON: CHICAGO OUTFIT

Das Chicago Outfit bezeichnet die US-amerikanische Sektion der Mafia in Chicago und ist die einzige selbstständige Organisation außerhalb von New York City, die nicht von den dortigen fünf Familien (Bonanno, Colombo, Gambino, Genovese und Lucchese) kontrolliert wird, sondern mit diesen zusammen auf gleicher Augenhöhe im National Crime Syndicate gleichberechtigt agierte.

Sie hätte "Schmerz" hinzufügen sollen. Anstelle dessen baut der Schläger eine telepathische Verbindung zu jedem auf, den er verletzt. Solange sie spüren, was er ihnen antut, kann er direkt in ihre Gedanken blicken. Das schließt Schmerz natürlich ein, so dass seine Gabe nicht ohne Nachteil ist. Meistens ist es das Wert, um an die dunkelsten Geheimnisse von jemandem zu kommen, aber die andauernde Konfrontation mit dem Leid anderer Leute treibt ihn langsam in den Wahnsinn. Er läuft vor dem schleichenden Wahnsinn davon... und vor den Bundesbehörden.. und vor den vielen Leuten, die ihn tot sehen wollen.

DER TODLOSE MANN

Nachdem seine Frau ihn verlassen hatte und seine Farm vom trockenen Sommerwind davon geblasen wurde, sah der alte Farmer keinen Grund mehr, weiter zu leben. Wenn doch Selbstmord keine Sünde wäre! Alles, was er tun konnte, war, auf der Veranda zu sitzen und seine Gesundheit zu vernachlässigen, bis die Natur ihren Lauf nehmen würde. Genau das tat er, als die alte Frau vorbeikam. Er bot ihr Whiskey an und lud sie ein, sich zu setzen, aber sein Jammern über den Schmerz, am Leben zu sein, brachte sie in Rage. Sie verfluchte ihn, zu "leben, bis alle, die du jemals geliebt hast, begraben sind."

Es ist Jahre her, seit der Farmer eines seiner Kinder oder Enkel gesehen hat, aber er liebt sie immer noch. Verdammt sei sein Herz! Er war in Autounfälle verwickelt, sprang von der Brücke, wurde von einer Dampfwalze überfahren und versuchte selbst, sich mit einer abgesägten Schrotflinte zu erschießen. Irgendwie verschwor sich das Universum gegen ihn und erhielt ihn am Leben. Er sucht die, die er seit langer Zeit liebt und von denen er nicht weiß, wo sie sind; was er tun wird, wenn er sie findet... das behält er für sich.

ANTI-SUPERHELDEN

Das Anathema ist nicht das einzige, was die Verfluchten auf Trab hält. Es gibt andere, die über sie Bescheid wissen. Einige wollen sie zerstören, bevor sie die Welt zerstören, andere wollen sie benutzen, um das Ende der Welt herbeizurufen. Die verzerrten Kreaturen, die durch das Anathema erschaffen wurden, wollen ihnen einfach nur die Haut von den Knochen abziehen.

DIE SANTIAGO-FAMILIE

Die Verwandten der alten Zigeunerin waren ihr seit Jahren auf den Fersen und waren verzweifelt damit beschäftigt, hinter ihr aufzuräumen. Das bedeutet, jedem Anathemiten und Verfluchten das Messer, den sie erwischen, das Messer an die Kehle zu setzen. Es gibt viele Möglichkeiten, die Zigeuner-Assassinen zu spielen: Als Nachfahren des Thuggee Kults könnten sie fanatische Ninja sein, die mit Klaviersaiten töten. Als umherziehende Diebe und Abzocker könnten sie manipulative Strippenzieher sein, die ausgeklügelte Gaunereien durchführen. Als Meister der Halbwelt könnten sie zaubernde Nekromanten sein, deren Dämonen die Drecksarbeit erledigen.

LEXIKON: THUGGEE

Die Thuggee (auch Thugs; von Hindi thag bzw. Sanskrit sthaga: Gauner) waren in Gruppen organisierte Verbrecher in Indien. Ihre Masche war es, das Vertrauen Reisender zu erwerben, und diese dann hinterhältig zu ermorden und anschließend auszurauben. Die Tat wurde häufig religiös gerechtfertigt, als eine Huldigung der Göttin Kali.

DIE VERSAMMELTEN BEI MEGIDDO

Irgendwie wissen diese christlichen Fundamentalisten alles über die alte Frau und ihr Anathema. Sie glauben, sie sei ein Prophet der Endzeit, die die Samen des Armageddons säht. Sie sagen, dass die Offenbarung des Johannes erzählt, dass Gabriel sein Horn erklingen lässt, wenn sich die Verfluchten am Har Megiddo versammeln. Im Gegensatz zu den Verfluchten und der Santiago-Familie, sind die Versammelten reich und einflussreich. Die gute

Nachricht ist, dass die Versammelten sie lebendig brauchen. Vielleicht nicht unversehrt, aber lebendig.

LEXIKON: OFFENBARUNG DES JOHANNES

Die Offenbarung des Johannes (Offb 1,1: apokalypsis, wörtl. Enthüllung) ist das letzte und einzige durchgehend prophetische Buch des kanonischen christlichen Neuen Testaments.

LEXIKON: MEGIDDO

Megiddo, (Tell el-Mutesellim) war in der Antike eine Stadt in der Jesreelebene im nördlichen Palästina bzw. in Israel an der alten Handelsstraße Via Maris von Ägypten nach Syrien. Die militärische Bedeutung des Ortes und seine Rolle als militärisches Schlachtfeld spiegeln sich in der Apokalypse des Johannes im Neuen Testament. Armageddon, abgeleitet von „Har Megiddo“ (der Berg von Megiddo), erscheint dort als der Ort der biblischen Endschlacht zwischen Gut und Böse (Off. 16,16).

ANATHEMITEN

Sie sind die übernatürlichen Scheußlichkeiten, die aus dem Unterholz kommen, sobald die Verfluchten zur Ruhe kommen. Jeder ist einzigartig, aber hier sind ein paar Exemplare...

LEXIKON: ZERBERUS

Kerberos (griech.,latinisiert Cerberus, dt. auch Zerberus - „Dämon der Grube“) ist in der griechischen Mythologie der Höllenhund und Torhüter, der den Eingang zur Unterwelt bewacht. Kerberos wurde zunächst einköpfig, später dreiköpfig oder auch fünfzigköpfig dargestellt, wobei auch noch andere Zahlen genannt werden. Nebst einem Schlangenschwanz trug er noch Schlangenköpfe auf dem Rücken.

LEXIKON: STAUBTEUFEL

Eine Kleintrombe ist ein kleinräumiger Luftwirbel mit vertikaler Achse meist geringer Höhenerstreckung, der auf die atmosphärische Grenzschicht beschränkt ist. Im Unterschied zu Großtromben (Tornados) besteht kein direkter Zusammenhang mit konvektiver Bewölkung.

LEXIKON: GORGONEN

Die Gorgonen (Singular die Gorgone oder Gorgo) sind in der griechischen Mythologie drei geflügelte Schreckgestalten mit Schlangenhaaren, die jeden, der sie anblickt, zu Stein erstarren lassen.

LEXIKON: LAMIEN

Die Lamien sollen nach einem Ungeheuer der griechischen Mythologie namens Lamia benannt worden sein. Sie sind im griechischen Volksglauben selbst auch dämonische, vampirähnliche Bestien. Weitere Namen für sie sind Empusen, Mormolycien oder Striges. Sie sollen ständig begierig nach jungem menschlichem Blut sein. Bevorzugt sind dabei zumeist hübsche junge Männer, welche sie mit ihrer betörenden Schönheit blenden.

AUSGANGSPUNKTE

Die Versammelten haben einen Köder erschaffen. Ambrosia ist eine ländliche Stadt im mittleren Westen, in der der Kult jeden kontrolliert, vom Bürgermeister und Sheriff zum Metzger und Bäcker. Sie nutzen die Lokalpresse, um ein Gerücht von einem heiligen Mann zu streuen, der Flüche aufheben kann. Danach warten sie für Anzeichen des Anathemas und beobachten jeden, der neu in der Stadt ist. Das Problem ist: Jedes Mal, wenn die Falle zuschnappt, gibt es einen Kampf zwischen dem Kult, den Verfluchten und den Anathemiten.

Eine Gruppe Verfluchter hat sich zusammengeschlossen, um eine Bank auszurauben. Sie spähen die Lage aus, entwickeln einen Plan und jeder ist in Position... und dann kommt die Santiago-Familie daher! Der Plan funktioniert jetzt oder nie, aber eine Flucht wird schwer werden mit der Polizei und Zigeuner-Assassinen auf dem Pelz!

Für die Verfluchten bleibt Glück nie lange erhalten. Die alte Frau ist in ihre Hände gefallen und sie behauptet, sie könne den Fluch aufheben. Zunächst haben sie aber eine Santiago-Todesschwadron am Hals. Die Versammelten sind auch mit von der Partie, denn sie sehen die alte Frau als ihren Propheten an. Wenn noch ein paar Anathemiten hinzukommen, gibt es eine Vier-Seiten-Feuersbrunst.

SZENARIO: RAINBOW-EFFEKT

Bis zu diesem Zeitpunkt verlief die Infiltration wie geölt. Wir näherten uns dem Kult getrennt, etablierten uns als Kandidaten für die Rekrutierung und ertrugen sechs lange Wochen "Love Bombing". Als wir alle auf deren Gelände in der Wüste angekommen waren, führten wir den Abwurf aus und begannen, das Gelände mit Tillinghast Laternen zu fluten. Dann hatten sie ihr kleines Freudenfeuer. Man sagt ja: "Trink nicht Kool-Aid". Gut, hier kam man darum nicht herum.

Außerdem kann man erkennen, ob alle um einen herum abdrehen, und das war nicht der Fall. Nein, dieser Fall war etwas ganz anderes.

Die "Friedenspfeife" wurde herumgereicht, mit weiß Gott welchem Inhalt. Ich wünschte, ich könnte das alles als Halluzination abtun, aber ich war nicht high. Dann begann die Musik. Ich kann nicht sagen, wie lange es dauerte, bis die Lichter auftauchten, aber sie hatten genug Zeit, sich in höllische Extase zu bringen. Ich fühlte, als wäre ich wieder zurück in Haiti.

Zuerst sah es wie ein Schmetterling aus, aber es war zu groß, um real zu sein. Es erschien, so etwa wie wenn hinter einer verspiegelten Scheibe das Licht angemacht wird. Es hatte lange Bänder, die in alle Richtungen flatterten. Ganz gelassen, bis es anfing, die Leute zu greifen. Die Kultisten begrüßten das; sie boten sich selbst an und wurden ergriffen. Es schlang die Fäden um sie und saugte sie ein wie Wackelpudding durch einen Strohhalm, und ließ nur Haut und Knochen zurück.

- DTRA Agent Donald Jergens, Auszug aus der Auswertung des Mission

LEXIKON: LOVE BOMBING

„Love bombing“ nennen Sektenkritiker die Methode des Einschmeicheln, die v.a. in der Phase der Anwerbung neuer Mitglieder eingesetzt wird. Der Umworbene wird in ein vermeintlich tiefgründiges Gespräch verwickelt: Man hört zu, heuchelt Verständnis, gegebenenfalls nimmt man auch in den Arm und trocknet Tränen.

LEXIKON: KOOL-AID TRINKEN

Im englischsprachigen Raum wird der Ausdruck „drinking the Kool-Aid“ in Anspielung auf den Massentod des Peoples Temple Kultes (durch die Einnahme von als Kool-Aid Zyankali) in Jonestown meist als Metapher verwendet, die mit „blind auf eine Ideologie vertrauen“ übersetzt werden kann.

Dieses Szenario vermischt H.P. Lovecrafts "Vom Jenseits" mit den Verschwörungsmythen des Philadelphia Experiments.

LEXIKON: H.P. LOVECRAFT

Lovecraft ist der Begründer des Cthulhu-Mythos, dargelegt u. A. in dem Erzählband "Vom Jenseits". Wichtigster Bestandteil dieses Mythos ist das ebenfalls fiktive Buch Necronomicon, in dem die interstellaren Wesenheiten mit übernatürlichen Kräften genauestens beschrieben sind. Diese Wesen werden von Lovecraft als die „Alten“ oder die „Großen Alten“ bezeichnet. Sie stammen aus weit entfernten Teilen der Galaxie oder sogar des Universums und unterliegen keinen uns bekannten Naturgesetzen. Nach menschlichen Maßstäben verfügen sie über eine gottgleiche Macht und scheinen unsterblich zu sein.

LEXIKON: DAS PHILADELPHIA EXPERIMENT

Das Philadelphia-Experiment ist eine Legende um ein Experiment mit einer Tarntechnologie, das in den Vereinigten Staaten während des Zweiten Weltkriegs durchgeführt worden sein soll (Codename "Rainbow"). Demzufolge soll das Kriegsschiff USS Eldridge vollkommen unsichtbar geworden und sogar kurzzeitig plötzlich im 500 Kilometer entfernten Hafen von Norfolk, (Virginia) erschienen sein, bevor es wieder in Philadelphia rematerialisierte.

PROJEKT "RAINBOW"

Elektromagnetismus ist verantwortlich für die Mehrzahl unserer täglichen Interaktionen mit dem Universum. Es verhindert, dass Objekte überlappen, obwohl Materie in erster Linie aus leerem Raum besteht. Wegen ihm breiten sich Strahlen aus, die uns wärmen und die uns erlauben, zu sehen. Es produziert die chemischen Reaktionen, aus denen das Leben entsteht. Ben Franklins Drachen war nur die Spitze des Eisbergs.

Was würde passieren, wenn man dies hinweg nehmen könnte, das elektromagnetische Feld eines Objekts zerreißen? Die Suche nach der Antwort auf diese Frage war der Grund jahrzehntelanger Experimente des "Office of Naval Research".

Verschwörungstheoretiker sehen eine Verbindung zwischen dem ONR und der U.S.S. Eldridge, aber sie sind einen Steinwurf von der Wahrheit entfernt. Neben der Eldrige war 1943 die Ergstrom vertäut, ein Schiff, dass mit Magnetischem Eigenschutz ausgerüstet war, um magnetische Minen zu umgehen. Diese normale Praxis während des zweiten Weltkrieges führte schließlich zu weit merkwürdigeren Dingen.

LEXIKON: OFFICE OF NAVAL RESEARCH

Das Office of Naval Research (ONR) führt wissenschaftliche Forschung im Namen der United States Navy durch und hat den Hauptsitz in Arlington County (Virginia).

LEXIKON: MAGNETISCHER EIGENSCHUTZ

Magnetischer Eigenschutz (MES), auch „Mineneigenschutz“ ist eine aktive Maßnahme zur Verringerung der magnetischen Signatur eines Schiffes. Diese werden benötigt, damit elektromagnetische Zündmechanismen von Seeminen oder Torpedos nicht auslösen.

Sie nannten es 'Schlupffeld' und sollte Objekte unsichtbar machen. Der erste Test übertraf jedoch alle Erwartungen. Der Prototyp verschwand in einem Regenbogen-Blitz, um kurz darauf zwei Stockwerke tiefer in einer Mauer zu erscheinen. Die folgende Explosion zerstörte den Prototyp, aber das Experiment zeigte zweierlei: 1) Schlupffelder erzeugen Nichtgreifbarkeit und Unsichtbarkeit, und 2) Dinge in einem Schlupffeld sind weiterhin der Schwerkraft unterworfen. Niemand wusste, wie tiefgreifend diese Wahrheiten waren.

Während des Kalten Krieges hörte das ONR nicht auf, Projekt Rainbow zu finanzieren. Es wurden mehrere Feld-Waffen und ein bemanntes Fahrzeug gebaut.

Die Gauss-Kanone unterdrückt elektromagnetische Felder, was als Nebenwirkung dazu führt, dass der Schmelzpunkt der betroffenen Materie sinkt. (Die kinetische Energie der Hitze wird gewöhnlich durch elektromagnetische Energie ausgeglichen) Fleisch kocht, Metall wird zu Magma etc. Sie ist eine mächtige Waffe, benötigt allerdings einige Minuten, um aufgeladen zu werden.

Schlupfwaffen nutzen optische Distanzmessung und ein Schlupffeld, um die Kugeln immateriell werden zu lassen... bis sie sich im Zielobjekt befinden. Wenn das Schlupffeld zusammenbricht, rematerialisiert sich die Kugel. Atomfusion führt dann zu einem sehr großen Knall.

Der wirkliche Durchbruch hingegen war das Ätherschiff. Es mag zwar nur etwas mehr als eine Stahltrommel mit einer Schlupffeldummantellung und einigen Sauerstofftanks gewesen sein, aber es führte zu einer Entdeckung, die den Verlauf des Projektes dramatisch änderte. Das Ätherschiff war so konstruiert, dass es sich von externen Magnetfeldern abstoßen sollte, aber Textpiloten hatten Schwierigkeiten, es auf einer geraden Bahn zu halten. Es war, als würden sie mit 'Dingen' im Äther zusammenstoßen.

LEXIKON: ÄTHER (PHYSIK)

Der Äther (griech. für der (blaue) Himmel) ist eine Substanz, die im ausgehenden 17. Jahrhundert als Medium für die Ausbreitung von Licht postuliert wurde. Später wurde das Konzept aus der Optik auch auf die Elektrodynamik und Gravitation übertragen, vor allem um auf Fernwirkung basierende Annahmen zu vermeiden. Seit der speziellen Relativitätstheorie Albert Einsteins und der Quantenmechanik wird ein solcher Äther nicht mehr als physikalisches Konzept benötigt.

Diese Schlussfolgerung brachte die Forscher auf neue Wege. Sie entdeckten eine Reihe Patente, die von Crawford Tillinghast in den 1920ern beantragt wurden. Darauf basierend entwickelte Projekt Rainbow einen Apparat, der halb Wissenschaft halb Alchemie war, die Tillinghast Laterne. Niemand ist vollkommen sicher, wie sie funktioniert, aber nach der herrschenden Theorie führt sie dazu, dass gewöhnlich träge Form von Materie sichtbares Licht ausstrahlt. Diese träge Materie ist elektromagnetisch neutral, so dass sie keine Wechselwirkung mit gewöhnlicher Materie hat, trotz beträchtlicher Masse. Tatsächlich könnte es berüchtigte Dunkle Materie sein, von der die Astrophysiker träumen.

LEXIKON: DUNKLE MATERIE

In der physikalischen Kosmologie bezeichnet Dunkle Materie eine hypothetische Form von Materie, die so wenig optische oder andere elektromagnetische Strahlung aussendet oder reflektiert, dass sie nicht direkt beobachtbar ist.

Das violette Leuchten der Laterne erhellt eine fremde Welt, die seit dem Ursprung der Zeit neben unserer existierte. Diese Welt ist wie die Tiefen des Ozeans: flüssig, lichtlos, und voller Leben. Filigrane, quallenartige Kreaturen schweben durch den dünnen Äther nahe an der Erdoberfläche. Dutzende gleiten jeden Tag durch deinen Körper.

MEISTER DER WEISHEIT

LEXIKON: MEISTER DER WEISHEIT

Meister der Weisheit ist ein Begriff der modernen theosophischen Lehre (Theosophie (griechisch „Gottesweisheit“) bezeichnet allgemein religiöse Bestrebungen, Erkenntnisse über Gott oder das Göttliche auf einem Weg übersinnlicher Schauung zu suchen.). Er bezeichnet spirituell besonders hochentwickelte Menschen.

In den 70ern folgten einige Forscher Tillinghast in die okkulte Welt der Inneren Alchemie. Sie glaubten, einen Weg gefunden zu haben, die Unsterblichkeit zu erlangen, indem sie den Körper "transzendieren". Der Prozess beinhaltete Langzeitbestrahlung von Laternen und Verzehr des Gemischs, aus dem die Laternen bestehen.

LEXIKON: INNERE ALCHEMIE

Innere Alchemie ist ein Sammelbegriff für unterschiedliche Traditionen und Praktiken die sich zum Ziel gesetzt haben, das Lebenselixier im Körper zu „entwickeln“ und körperliche Substanzen zu „veredeln“.

Am Ende des Jahrzehnts hatten die meisten dieser Spinner ihren Job aufgegeben und sich in zurückgezogene Labore verkrochen. Obwohl sie innerhalb weniger Jahre verschwanden, hinterließen sie meist Kulte fanatischer Anhänger, die ihnen folgen wollten. Sie glauben, dass ihre 'Meister der Weisheit‘ sie jetzt von einer astralen Ebene beobachten.

Die Wahrheit ist ein wenig komplizierter. Die alchemistische Behandlung führt dazu, dass organisches Gewebe mit Dunkler Materie interagiert. Anlagerung dieser Materie führt nach einiger Zeit zu beträchtlicher Gewichtszunahme, ohne sichtbare Ursache. Schließlich bildet die Dunkle Materie einen Organismus, der symbiotisch mit dem Alchemisten verbunden ist. Weil sie die Bewegungen dieses Astralkörpers leiten können, dachten die Betroffenen, es sei eine Erweiterung ihres gewöhnlichen Körpers. Ein unglücklicher Fehlschluss.

Sobald der Alchemist teilweise ätherisch geworden ist, wird der Symbiont teilweise materiell. Seine langen, feingliedrigen Ranken können elektrischen Strom und Magnetfelder hervorrufen oder hemmen. Sie können sich um eine Person schlingen und gewaltsam Besitz ergreifen. Sobald sie genug Masse angesammelt haben, können sie materielle Objekte mit physischer Kraft treffen, ausreichend, um Türen einzuschlagen und Feinde durch die Gegend zu schleudern. Hat das Opfer beträchtliche Zeit im Laternenlicht verbracht, sind die Effekte noch ausgeprägter.

Symbionten können ihr Wachstum beschleunigen, in dem sie andere Ätherwesen' verschlingen. Je größer die Beute, desto schneller ist der Prozess.

Egal ob der Prozess Jahre oder Monate andauert, er endet immer auf einer von zwei Arten: Die Glücklichen werden Atom für Atom auseinandergerissen. Aus der Sicht eines Beobachters beginnen sie violett zu leuchten. Dann läuft es aus ihren Augen und explodiert an ihren Fingerspitzen. Ihre Haut zeigt Risse. Plötzlich verschwinden sie in einem gleißenden Licht. Der Symbiont ist nun von seinem materiellen Anker befreit und der Alchemist ist tot.

Die Unglücklichen werden von Kreaturen verschlungen, die weit erschreckender sind als sie selbst.

DER LEUCHTTURM

1980 - Die Air Force schließt Camp Hero auf Long Island, New York. Ein Boden-Radarteam arbeitet weiter an diesem Ort für vier Jahre, heißt es. Während dieser Zeit war Camp Hero in Wahrheit der Ort des größten Wahnwitzes des Projekt Rainbow: Der Leuchtturm.

LEXIKON: CAMP HERO

Camp Hero ist ein Radarstützpunkt der US Air Force bei Montauk, Long Island. Der Stützpunkt wurde in einem Bunker unterhalb der Montauk Air Force Station eingerichtet. Das Buch "The Montauk Project: Experiments in Time" beschreibt, wie in den 70er und 80er Jahren durch eine Radaranlage des ehemaligen US-Militärstützpunktes Camp Hero versucht worden wäre, die Gedanken von Millionen von Amerikanern zu beeinflussen.

Die umfangreichen Radaranlagen auf Camp Hero waren das Fundament einer Idee, die zur größten je errichteten Tillinghast Laterne führte. 1982 verursachte der Leuchtturm Irrlichter und UFO-Sichtungen entlang der Küste. 1984 wurde er verlassen. Der Großteil des Teams wurde in psychiatrische Anstalten eingewiesen. Einige wurden als vermisste Personen aufgelistet, obwohl ihre verstümmelten Leichen kurz vor der Schließung abtransportiert wurden.

Es war weithin bekannt, dass die sonst empfindungslosen Ätherwesen von Laternenlicht angelockt wurden. Je länger eine Laterne strahlte, umso dichter wurde ihr Schwarm. Vorherige Experimente wurden beendet, weil die Forscher nicht durch den trüben Nebel der Quallen blicken konnten.

Die immense Größe des Leuchtturms zog tausende Ätherwesen an, die jedoch lediglich Köder waren. Die Dinge, die sich von diesen Quallen ernährten, waren die Objekte der Untersuchung. Mit einer speziellen Paste, die aus Tillinghasts Aufzeichnungen stammte, konnten die Forscher diese Kreaturen in physische Behälter bannen, von denen noch einige in den Tunnel unter Camp Hero lagern. Es ist zweifelhaft, jedoch möglich, dass einige Ätherwesen diese Prozedur überlebten.

Die häufigste Spezies wurde "der Behemont" genannt. Mit ihren acht Füßen, Flossen, Stacheln und abartigen Zähnen ähneln sie den Tiefsee-Anglerfischen. Sie arbeiten in Teams von drei bis zwölf und treiben Ätherwesen mit Blitzangriffen in ihre Kiefer. Mitarbeiter, die zu viel Zeit im Licht verbrachten, klagten über Verfolgungswahn. Zwei von ihnen starben später unter mysteriösen Umständen.

Als zweites Wesen tauchte ein Schlangenmonster, genannt "Leviathan", auf. Sein gewundener Körper zieht sich etwa 150 Meter hin und sein augloser Kopf ist mit spitzen Reißzähnen übersät. Es verschlingt ganze Fischschwärme roh, so dass vermutet wird, dass die Zähne für größere Beute gebraucht werden.

Das letzte Biest in der Menagerie des Projekt Rainbow wurde nur einmal gesichtet, und nur teilweise, denn selbst der Leuchtturm konnte seine Dimensionen nicht ausleuchten. In hitzigen Interviews mit Regierungstherapeuten berichteten Zeugen von "dem Kraken". Ihre Beschreibungen lassen sich nur Tentakel, Zähne und sehr viel Angst entnehmen.

Nach der Begegnung mit dem Kraken wurden alle Beweise für die Operation Leuchtturm von der Air Force und dem ONR zerstört. Die Einrichtung wurde hastig an die Abwicklungsstelle der Regierung, die General Services Administration (GSA), übergeben und schließlich wegen "Umweltverseuchung" unter Quarantäne gestellt. Das war das Ende von Projekt Rainbow.

Fast.

AUSGANGSPUNKTE

1. Die GSA hat keine Ahnung, welches Chaos sie geerbt hat. Daher beauftragt sie einige Spezialisten damit, eine Inventur vorzunehmen. Bei der Durchsuchung der der verzweigten Gebäudekomplexe von Camp Hero stoßen sie auf Prototypen von Gauss-Kanonen, Schlupfwaffen, Tillinghast Laternen und große Sammlungen an Gipsabdrücken von Quallen. Diese Entdeckungen enden mit dem Fund eines Leviathanabdrucks oder der Aktivierung des Leuchtturms, was den Spielern die Haare zu Berge stehen lassen wird.

Dann taucht eine Wagenladung Kultisten auf, die sich als ONR Rowdys ausgeben und die Ausrüstung für sich beanspruchen. Letztendlich werden die Charaktere den Betrug durchschauen und Gewalt folgt. Danach nimmt deren Meister die Sache in die Hand: Er möchte den Leuchtturm nutzen, um zur Erleuchtung zu gelangen - indem er den Kraken verschlingt.

2. Während der letzten Tage des Kalten Krieges entwickelten die Russen ihr eigenes Ätherschiff. Die Alklha sollte durch amerikanische Großstädte wie ein Atom-U-Boot kreuzen und bereit sein, sich jederzeit zu materialisieren. Jedoch kam die Alklha nie von ihrer Jungfernfahrt zurück, so dass das Projekt eingestampft wurde. Jetzt ist die Defense

Threat Reduction Agency beauftragt worden, die Alklha zu finden und zu neutralisieren.

LEXIKON: DEFENSE THREAT REDUCTION AGENCY

Die DTRA (gesprochen diitra) ist eine dem Verteidigungsministerium der Vereinigten Staaten angegliederte Behörde. Die Hauptaufgabe der DTRA liegt in Verminderung der Bedrohung der USA und der restlichen Welt durch Massenvernichtungswaffen.

Irgendwo zwischen Phoenix und Salt Lake City kollidierten die Russen mit einem Meister der Weisheit. Er ermordete die Crew und behielt die Alklha für sich. Seine Anhänger bauten einen Gebäudekomplex um den Ort, an dem die Alklha festgemacht ist. Um sie an sich zu nehmen, müssen die Charaktere den Kult infiltrieren, Tillinghast Laternen aufstellen (Obwohl der Äther um das Schiff herum alles andere als friedlich ist) und mit Spezialausrüstung das Schlupffeld der Alklha stören. Einmal materialisiert, ist es ihre Aufgabe, einzudringen und alle Waffen an Bord unschädlich zu machen. Währenddessen drehen der Meister und seine Anhänger am Rad. Oh, wurde der Nuklearantrieb der Alklha erwähnt?

SZENARIO: HIMMELSMEISTER

Holographe tanzen über den geomantischen Kompass des Navigators. "Ein anderes Schiff bewegt sich auf unsere Flanke zu, General." Wei's Soldaten sind bereits damit beschäftigt, die Hauptflotte fern zu halten. Wenn dieser Hinterhalt die Blockade durchbricht, ist alles verloren.

"Kurs beibehalten, und wartet, bis ich zurück bin." Wei dreht sich auf dem Absatz um, greift sich seine Fernklinge von der Wand und schreitet vom Deck. Die Sterne rauschen wie ein Fluss vorbei, ruhig und gelassen im dunklen Leuchten des Sternennebels, den sie durchfliegen. Er schließt seine Augen und meditiert, erweitert seine Sinne über das Nanocomputer-Netzwerk, bis er das sich nähernde Rebellenschiff spürt. Dann fokussiert er sich erneut auf die Feuer-Naniten die seinen Körper durchströmen, geht leicht in die Hocke und springt in den Weltall!

Immense Kraftfelder ummanteln ihn, treiben ihn vorwärts. Das Rebellenschiff eröffnet sofort das Feuer, aber Wei's Fernklinge ist bereit. Seine Arme handeln sich so schnell, dass die Bewegungen verschwimmen. Er wehrt Hunderte von Energie-Salven ab, bevor er nahe genug am Schiff ist. Dann führt er einen perfekten Schlag mit seinem Schwert aus! Das zweidimensionale Kraftfeld schlitzt den Bug des Schiffes auf!

Kurz darauf landet Wei auf dem Vordeck und schwingt sein Schwert erneut, um das Schiff in zwei Hälften zu zerteilen. Matrosen und Soldaten hasten vorwärts, mit Mordlust in den Augen, aber der General ist bereits verschwunden. Er stößt sich vom Wrack ab und fliegt auf unsichtbaren Schwingen von dem kosmischen Schrott weg, der von den Rebellen übrig bleibt.

LEXIKON: GEOMANTIE

Geomantie oder Geomantik (altgriechisch: Weissagung aus der Erde) ist eine Methode des Hellsehens, wird aber auch für andere Methoden verwand, z.B. Feng Shui.

LEXIKON: NANITEN

Unter Nanobots oder Nanorobotern (auch: Naniten) versteht man (noch hypothetische) autonome Maschinen (Roboter) im Kleinstformat als eine der Entwicklungsrichtungen der Nanotechnologie.

Himmelsmeister ist ein weit in der Zukunft spielendes Science-Fantasy Setting, inspiriert von der Taoistischen Mythologie. Es entstand durch Eric Brennnan's "Mandat der Himmel" Projekt, dass im Sommer 2005 eine kurzlebige, aber sehr lebendige Community hervorrief. Das Konzept von Nanotechnologie, die den 5 Elementen entspricht, ging mir nicht mehr aus dem Kopf und verband sich mit dem Filmstart von "Samurai 7". Dies ist das Ergebnis...

LEXIKON: TAOISMUS

Der Taoismus (chin. „Lehre des Weges“), ist eine chinesische Philosophie und Religion und wird als Chinas eigene und authentisch chinesische Religion angesehen. Seine historisch gesicherten Ursprünge liegen im 4. Jahrhundert v. Chr., als das Daodejing des Laotse entstand.

LEXIKON: SAMURAI 7

Samurai 7 ist eine Anime-Fernsehserie. In einer fernen Zukunft wird auf einem Planeten ein langer Krieg zwischen mechanisierten Samurai ausgefochten. Als die Kämpfe endlich zugunsten eines unsicheren Friedens beendet werden, sehen sich viele dieser Samurai ihrer Lebensgrundlage beraubt und schließen sich daher zu Gruppen zusammen, die Dörfer überfallen und die Reisernte rauben.

DAS IMPERIUM DES HIMMELS

Tausende von Jahren in der Zukunft ist menschliche Technologie so miniaturisiert und allgegenwärtig, dass sie zu einem natürlichen Teil der Umwelt geworden ist. Menschen nutzen sie auf eine geradezu instinktive Weise. Der Erste Kaiser war die letzte Person, die diese Technologie bis zur Vollkommenheit begreifen konnte. Dadurch konnte er sogar die Sterne neu ordnen und ein interstellares Imperium schmieden, das für Jahrhunderte andauerte.

DIE DYNASTISCHEN WELTEN

Sein Meisterwerk ist die Verbotene Stadt, ein monumentaler Palast, dessen Räume über ein Dutzend Welten verstreut sind. Sie sind durch transdimensionale Portale verbunden, deren innere Funktionsweise nur ihm bekannt war. Für die Bewohner dieser Planeten ist interstellares Reisen so einfach, wie durch eine Tür zu gehen. Folglich wurden die Dynastischen Welten zum pochenden Herzen des Imperiums.

Ihre Herrscher sind die Unsterblichen, Nachfahren des Ersten Kaisers und Erben seines größten Schatzes: eine künstliche Pflanze, deren Früchte ewiges Leben gewähren. Die tagtäglichen Verwaltungsaufgaben des Imperiums werden von Computern (Künstlichen Intelligenzen, KIs) übernommen, so dass die Unsterblichen ihr isoliertes Leben mit Freizeit und Exzessen verbringen. Wenn sie in Angelegenheiten außerhalb der Mauern der Verbotenen Stadt involviert sind, dann nur zu ihrem eigenen Vergnügen. Das gemeine Volk hat gelernt, seinen Kopf zu senken und auf das Ende des Sturms zu warten.

Die wirkliche Macht liegt in den Händen der Himmlischen Bürokratie, eine virtuelle Welt von KIs, die aus dem Nanocomputer-Netzwerk entsteht, das das Imperium durchdringt. Der Jade-Kaiser, die höchste KI, wurde nach einem neuralen Abdruck des Gehirns des Ersten Kaisers geschaffen, kurz bevor dieser starb/auferstand/verschwand/was auch immer. Es kommt nicht darauf an, was genau – es ist ein und dasselbe.

LEXIKON: HIMMLISCHE BÜROKRATIE

Die Himmlische Bürokratie ist der Pantheon der Chinesischen Mythologie. Sie ist wie eine irdische Verwaltungsstelle aufgebaut, mit dem Jade-Kaiser als Leiter, dem die anderen Gottheiten Bericht erstatten.

Ähnliche neurale Abdrücke werden von jedem Bürger gemacht, der nach den vorgeschriebenen Beerdigungsriten bestattet wird. Durch die Himmlische Bürokratie können die eigenen virtuellen Vorfahren jederzeit konsultiert werden, Tag und Nacht. Natürlich ist kein System perfekt, und so entwickeln einige dieser Vorfahren-Programme ein Eigenleben. Diese "hungrigen Geister" erscheinen für gewöhnlich in ihren alten Wohnstätten und sind meist reichlich ungehalten, wenn ihre Nachfahren sie nicht gebührend behandeln.

Der Erste Kaiser lebt auch auf eine andere Weise fort: Der Korpus. Bürokraten mit einer poetischen Ader bevorzugen es, die imperiale Armee, Flotte und Verwaltung als Hände, Füße und Stimme des Kaisers zu charakterisieren. (Es gibt eine vierte Gruppe, eine Geheimpolizei als "Augen des Kaisers", aber man spricht nicht laut darüber.)

DIE HANDELSWELTEN

Fernab von den geheiligten Hallen der Verbotenen Stadt, benutzen die Menschen den Fluss der Sterne, um herumzukommen. Durch die vergessene Kunst des galaktischen Feng Shui erschuf der Erste Kaiser eine verzweigte Region von Raumzeit, in der Raumschiffe viel schneller reisen können als das Licht. Die florierenden Planeten entlang der Hauptrouten werden als Handelswelten bezeichnet.

Hier wird der Einfluss des Imperiums hauptsächlich durch den Prächtigen Karneval deutlich, eine von den Unsterblichen geschaffene reisende Stadt. Seine Hauptaufgabe besteht darin, Steuern einzutreiben, aber er ist auch von politischer Bedeutung: Zunächst ist er eine grandiose Darstellung des Wohlstands der Dynastischen Welten. Zudem ist er eine mobile Basis, von der aus der Korpus operieren kann. Letztlich können durch ihn die Unsterblichen ihre weit verstreuten Untertanen persönlich besuchen. (Sie wechseln sich ab, als wäre das Verlassen der Verbotenen Stadt eine lästige Pflicht.)

In der Abwesenheit des Karnevals wird das tägliche Leben von den vielen Handelsgesellschaften dominiert. Es gibt Hunderte von ihnen, und jede hat unterschiedliche Macht über verschiedene Sternensysteme. Da der Handel die Menschen weit von ihren Heimatplaneten entfernte, gewöhnlich, um Arbeit in

tren zu finden, wurden die Unternehmen zu Familienclans. So tragen ihre Mitglieder für gewöhnlich denselben Nachnamen. Einige sind Flotten und Handelsschiffe, andere sind Berufsinnungen und wenige sind Söldnerbanden. (Söldner, die einstmals zur Hand des Kaisers gehörten, aber desertierten oder ausgestoßen wurden, werden meist als "Dämonen" bezeichnet.)

Religion spielt eine große Rolle entlang des Sternenflusses. Auf den Dynastischen Welten ist das Leben durch eine Form des Legalismus geprägt, die das Imperium und seine Gesetze verehrt; Adelige werden an höheren Standards gemessen als das gemeine Volk, die ziemlich eindeutig ignoriert werden (bis sie dem falschen Adeligen begegnen). Auf Handelswelten wird der Erste Kaiser oft vergöttert und seine Nachfahren als höchste Autorität angesehen. Mitglieder der Mittelklasse befolgen strikte Verhaltensvorschriften, aus Angst, von ihrer Ersatzfamilie, dem Unternehmen, ausgestoßen zu werden.

Kulte schöpfen tief aus den sprichwörtlichen Wassern des Sternenflusses. Die "Rückgewinnung" folgt dem Ersten Kaiser und versucht, seine technologischen Geheimnisse zu lüften. Erleuchtung durch Technik. Die "Schlüsselträger" glauben, dass sie den Schlüssel zur vergessenen Technologie in sich tragen. Sie erwarten die Rückkehr des Ersten Kaisers, da er die Galaxie nach ihren Vorstellungen anordnen wird.

DIE RANDZONE

Das letzte Wunder des Ersten Kaisers war eine ausgedehnte Region aus unpassierbarer Raumzeit, eine kosmische Mauer gegen Feinde, die nur er kannte. Die Sternsysteme entlang des Saums dieser Leere werden Randwelten genannt. Sie sind die Rückzugshäfen von Kriminellen und Ausgestoßenen.

Die Unterwelt des himmlischen Imperiums wird von einem losen Bündnis von Gangs geführt, bekannt als Die Bruderschaft. Sie sind die Verstoßenen ruinierter Handelsunternehmen und gescheiterter Rebellengruppen. Junge Männer, weit von ihren Heimatplaneten fort und verzweifelt auf der Suche nach Bargeld, werden von der Bruderschaft gelockt, mit dem Versprechen von Wohlstand und Macht. Die meisten von ihnen finden einen frühen Tod.

Obwohl sie aufs Schärfste ihre Unabhängigkeit betonen und für ihre Rivalitäten berüchtigt sind, werden die Gangs durch einen Blutschwur gegenüber den Vätern verbunden. Diese Paten ziehen imperiale Strippen vom Rande des Weltraums, und wechseln Gefälligkeiten und Erpressung mit den Mächtigen des Sternenflusses und der Verbotenen Stadt. Die Randzone ist ihre Festung und ihr Lehensgut.

Andere Unterwelten werden von ausgestoßenen Rassen transformierter Tiere bevölkert. Durch machtgeile, sich selbst überschätzende Holz-Geomanten haben sie ein Bewusstsein erlangt und wurden als "Abscheulichkeiten" von allen Sternensystemen des Himmels verbannt. Die meisten sind humanoid mit animalischen Merkmalen, andere sind Tiere mit menschlichen Besonderheiten. Füchse und Affen sind am häufigsten, aber der gesamte Tierkreis ist vorhanden: Hähne, Schlangen, Ochsen, Tiger, Ratten, etc.

NANOTECH DER FÜNF ELEMENTE

Es gibt fünf anerkannte Arten von Nanotechnologie, jedes nach einem der taoistischen Elemente benannt. Seit dem Ersten Kaiser ist niemand Meister aller Elemente gewesen. Worin sich eine Person spezialisiert hat, hängt hauptsächlich von ihrer sozialen Stellung ab.

Jeder Himmelsmeister-Charakter hat fünf Eigenschaften: eine für jedes Element. Die werden von 1 bis 5 geordnet. Das war‘s! Unbedeutende Nemeses sollten 2 in den meisten Elementen und 3-4 in ihrem Hauptelement haben. Diese Eigenschaften decken viele Bereiche ab. Zunächst können sie damit Naniten dieses Elements verändern, was sich Geomantie nennt. Dazu beinhalten sie zumindest Grundwissen für die Beschäftigung, die dem Element entspricht, sowie die nötigen Umgangsformen. Außerdem hat jedes Element seine eigene Art von Kung-Fu. Es stimmt, jeder im Himmel kann kämpfen, sogar die Köche und Schreiber.

HOLZ-GEOMANTIE

Landwirte und Mediziner spezialisieren sich auf Holz. Diese Naniten binden sich an lebendes Gewebe; sie bekämpfen Krankheiten, heilen Wunden und verlängern das Leben. Indem sie lernen, die Naniten in anderen Organismen zu kontrollieren, können Holz-Geomanten den Wuchs von Pflanzen beschleunigen, Tiere kontrollieren, neue Spezies

erschaffen, Kranke heilen und ihre Feinde krank werden lassen. Meister dieses Stils des Kung-Fu können ihre Haut härter machen und ihre Stärke erhöhen. Sie verwandeln ihre Körper in lebendige Waffen. Ihre kennzeichnende Attacke wird die Hand des Giftes genannt; durch eine Berührung wird das Nervensystem des Gegners ausgeschaltet.

ERD-GEOMANTIE

Handwerker spezialisieren sich auf Erde. Die industriellen Naniten produzieren alles, von Teetassen bis zu Raumschiffen. Sie bleiben Teil aller Objekte, auch nach deren Herstellung, so dass Erd-Geomanten so ziemlich alles umformen, reparieren oder zerstören können. Diejenigen mit einem Hang zum Kampf lernen meist, gewöhnliche Objekte in tödliche Waffen zu verwandeln. Sie sind dafür bekannt, mit bloßen Händen Schwerter und Schilde zu brechen. Ihre kennzeichnende Waffe ist der Zahn des Drachen. Diese fein gezackten Schnüre können durch Stahl schneiden! Aber sie sind schwer zu kontrollieren und fast so gefährlich für den Angreifer wie für den Angegriffenen.

METALL-GEOMANTIE

Priester und Bürokraten spezialisieren sich auf Metall. Im Gegensatz zu anderen Elementen hat Metall nicht seine eigene Art von Naniten, sondern es repräsentiert das Computernetzwerk, das von allen Naniten gemeinsam geschaffen wird. Dies ist die Heimat der Himmlischen Bürokratie; Metall-Geomanten treten oft als Botschafter und Anwälte des Volkes auf. Die Meister des Kung-Fu benutzen das Netzwerk, um ihre Sinne zu erweitern und ihre Reflexe zu beschleunigen. Viele spezialisieren sich in einer Waffe, die das Schwert des Gelehrten genannt wird. Seine fast mikroskopische Klinge ist darauf ausgelegt, mit den blitzartigen Bewegungen der Kämpfer umgehen zu können.

FEUER-GEOMANTIE

Soldaten spezialisieren sich auf Feuer. Sie lernen es, die energieschaffenden Naniten als Schutzschilder von unvorstellbarer Stärke zu nutzen. Die offensiven Anwendungen sind offensichtlich, aber Feuer kann auch genutzt werden, um Gegenstände anzuheben, Projektile abzuwehren und über enorme Distanzen zu springen. Meister des Feuers werden nur durch ihre Vorstellungskraft eingeschränkt. Den Händen des Kaisers werden Fernklingen als Dienstwaffen zur Verfügung gestellt. Diese Geräte sehen wie gewöhnliche Übungsschwerter aus, aber sie sind vollgestopft mit Billionen Feuer-Naniten. In den Händen eines Meisters, geben sie Energie ab, die in der Lage ist, Raumschiffe zu spalten!

WASSER-GEOMANTIE

Matrosen und Diebe spezialisieren sich auf Wasser. Benannt nach dem Sternenfluss, ihre berühmteste Anwendung, können diese Naniten die Raumzeit selbst biegen und krümmen. Matrosen können durch sie künstliche Schwerkraft erzeugen und für einen Antrieb sorgen, der schneller als das Licht ist. Diebe können über Wände fliegen und an der Decke gehen. Die einzige kennzeichnende Waffe für Wasser-Kung-Fu ist eine Merkwürdigkeit mit dem Namen "das andere Ruder", wie in "geh' und hol' das andere Ruder". Es ist ein riesenhaftes Schwert, weit größer und schwerer als jedes reale Ruder. Meister beeinflussen die Wassernaniten so, dass die Waffe leicht zu führen ist, aber am Einschlagsort ihr ganzes Gewicht entfaltet.

AUSGANGSSITUATIONEN

Ein Eliteteam der Hand des Kaisers (und ihr Hilfspersonal: Matrosen und Bürokraten) reisen durch den gesamten Himmel, um Flüchtende zu schnappen und Revolten zu unterdrücken. Ihre Feinde sind rebellische transformierte Tiere, die Väter der Bruderschaft, mysteriöse Aliens von der anderen Seite der Großen Mauer, und ihre alten Vorgesetzten... die zu marodierenden Dämonen geworden sind.

Eine zwielichtige Gruppe von Darstellern bereist den Sternenfluss als Teil des Prächtigen Karneval. Sie sind in alle Arten von Einbrüchen, Romanzen und politische Intrigen verstrickt. Gelegentlich heuert die Stimme des Kaisers sie an, um verdeckte Aufträge zu erledigen... oder versucht sie als Sündenböcke darzustellen.

Transformierte Dorfbewohner versuchen, ihren isolierten Planeten von Bandenführern der Bruderschaft und vor mysteriösen Außerirdischen zu verteidigen. Hungrige Geister, angestachelt durch jahrelang wahrgenommene Vernachlässigung, sabotieren sie. Ein uraltes Relikt, genannt das "Auge des Drachens" (ein Laser in der Umlaufbahn?) könnte der Schlüssel für ihre Erlösung sein.

Entfremdete Verwandte treffen aufeinander, als das Familienoberhaupt im Sterben liegt. Um sein Leben zu retten, müssen sie die Verbotene Stadt

infiltrieren und eine Frucht vom Baum des ewigen Lebens stehlen. Ihre Reise beginnt beim Prächtigen Karneval und führt sie durch die Seitengassen und Elfenbeintürme der Dynastischen Welten. Sie müssen es mit den Augen des Kaisers und ausgeklügelten Sicherheitssystemen aufnehmen, die von dem Ersten Kaiser selbst erdacht wurden. Dann ist es ein Wettlauf gegen die Zeit, um rechtzeitig zu Hause anzukommen, mit dem gesamten Korpus an den Hacken!

SAGEN DES STERNENFLUSSES - TEIL I

Die Tochter des hohen Rates, Hsiao Yandong, ist auf der Flucht vor einer arrangierten Hochzeit mit dem Beamten He Lei. Sie beauftragte ein Schmuggelschiff, ‚Die Eule', sie von ihrem Palast auf der Dynastischen Welt Ilysium zu den entlegenen Gegenden eines in der Randzone gelegenen Trümmerfelds zu bringen, damit sie mit ihrem früheren Geliebten, dem Piratenkönig Wu Yang, zusammen sein kann.

Gerade bevor sie die Hälfte der Strecke bei der Handelswelt Haven erreichten, wurde die Eule verfolgt. Das Imperiale Schlachtschiff ‚Hand des Kummers' nahm die Besatzung gefangen, weil diese angeblich unter falscher Flagge fahren würde.

Jetzt sind Hsiao Yandong, ihre Leibwächterin und die Crew der Eule in einer Zelle des Schlachtschiffes inhaftiert, während dessen Kommandant, Captain Zheng, das Schmuggelschiff-Register überprüft. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie den Haftbefehl finden und erkennen, dass Die Eule von niemand geringerem als dem berüchtigten Freibeuter Ma Xenkuai geführt wird.

Wie werden Hsiao Yandong und die anderen vom Schlachtschiff entkommen? Welche Gefahren liegen auf dem Pfad? Werden sie den geheimen Unterschlupf des Piratenkönigs finden? Falls ja, wird er Hsiao zur Braut haben wollen? Wird Hsiao ihn dann noch wollen?

SZENARIO: DUSTBOWL WUXIA

Eine sechszylindrige Abrissbirne rauscht durch den Club und fegt Möbel und Mafia in einem Taifun aus Trümmern davon. Das Dach des Alfa Romeo öffnet sich und ein Fedora springt hervor, eine Chinesin, gefolgt von zwei schimmernden Pistolen. Sie schießt die ersten vier entgegenkommenden Kugeln aus der Luft und lässt die fünfte am Knauf derart abprallen, dass diese sich auf einem Balkon zwischen blonden Locken hindurch direkt in die Schädeldecke eines Geiselnehmers bohrt.

Ein Paar elegante Herrenschuhe steigen aus dem unverwüstlichen Wagen, gleiten an den Überresten der Bar vorbei und laufen an der Wand hoch auf den Balkon. Als zwei Schläger die Blondine in die Zange nehmen, überspringt der Mann in den Wildlederschuhen das Geländer, bleibt kopfüber und wischt einem Schläger die Beine weg. Bevor dieser auf dem Boden aufschlägt, hat sich der Mann schon gedreht und dem anderen Schläger in's Gesicht getreten.

Der Alfa Romeo dreht sich wie ein Kreisel, räumt dabei die übrigen Gangster aus dem Weg und bleibt unter dem Balkon stehen. Die Frau mit dem Fedora fängt den Mann und die Blondine mit Leichtigkeit auf und bevor sie in den Ledersitzen versinken, schießt der Wagen schon - wie eine Kugel aus dem Gewehrlauf - aus der Bar.

Kurz darauf verschlingt ein schwarzer Schneesturm den Himmel, die Stadt und jede Verfolgungsmöglichkeit.

Dieses Szenario kombiniert zwei kraftvolle Pulp-Genres, Wuxia und Noir, die wegen ihrer Besonderheit näher erläutert werden. Macht euch bereit für den Swing, die Stunts, Schmauchspuren und wun-der-volle Schießereien!

LEXIKON: WUXIA

Der Wuxia (chin. "Wu" Kampfkunst, "Xia" Held)-Roman und der Wuxia-Film beschreiben chinesische Schwertkämpfer, Schlachten, Soldaten- und Reiterkämpfe, die überwiegend an historischen oder pseudohistorischen Schauplätzen spielen.
Fantasy ist ein wichtiges Thema in Wuxia: die Helden dieser Filme oder Romane meistern die Kampfkunst in einem Ausmaß, dass sie de facto übernatürliche Kräfte beherrschen. Sie beherrschen u. a. folgende Fähigkeiten:
- Sie können mit blitzartiger Geschwindigkeit kämpfen, indem sie eine festgelegte Sequenz von Bewegungen durchlaufen.
- Sie können die unwahrscheinlichsten Objekte als tödliche Waffen benutzen, z. B. Pinsel, Regenschirme oder Musikinstrumente.
- Sie können Waffen mit unwahrscheinlicher Präzision benutzen.
- Sie können mittels Qinggong an Wänden hochlaufen oder fliegen.
- Sie erlangen durch den Gebrauch von Neili die Fähigkeit, die mystische innere Energie zu kontrollieren, um damit Gegner nach innen zu saugen oder Gift aus dem eigenen Körper auszuscheiden.
- Sie sind in der Lage, einen Gegner durch Druck auf dessen Akupressurpunkte mit einem Finger oder einer Waffe zu lähmen oder zu töten.
Diese außergewöhnlichen Fähigkeiten werden nicht durch die Anwendung von Magie erklärt, sondern erfordern lange Jahre des Studiums und der Meditation.

LEXIKON: NOIR

Der Begriff Film noir (frz. für „schwarzer Film“) bezeichnet ein Filmgenre.. Er ist gekennzeichnet durch eine pessimistische Weltsicht, düstere Bildgestaltung und entfremdete, verbitterte Charaktere.
Films noirs drehen sich tendenziell um Helden (eigentlich Antihelden), die ungewöhnlich lasterhaft und moralisch fragwürdig sind, „erfüllt von existenzieller Verbitterung“. Unter den archetypischen Charakteren des Film noir finden sich hartgesottene („hardboiled“) Detektive, Femmes fatales, korrupte Polizisten, eifersüchtige Ehemänner, unerschrockene Versicherungsangestellte sowie heruntergekommene Schriftsteller.
Bars, Nachtclubs und Spielhöllen, heruntergekommene Fabrikhallen und einsame Straßenschluchten sind die üblichen Schauplätze der Handlung. Es ist nach weitläufiger Meinung so, dass Films noirs quasi immer bei Nacht und im Regen spielen.
Die Erzählweise durch Rückblenden, Vorausblenden und andere verzerrende Techniken wurden angewandt. In einigen Filmen wird eine Voice-over-Erzählung – meistens durch die Hauptfigur, eher selten durch einen allwissenden Erzähler – als strukturierendes Mittel verwendet.
Die Filme beschreiben eine Welt, der die Korruption innewohnt. Anstatt sich auf einfache Gut-und-Böse-Konstruktionen zu beschränken, baut der Film noir moralische Zwickmühlen auf, die ungewöhnlich uneindeutig sind.

„Das Kennzeichen des Film noir ist sein Sinn für in einer Falle sitzende Menschen – gefangen in einem Netz von Paranoia und Angst, unfähig, Schuld von Unschuld zu unterscheiden, echte Identität von falscher. Die Bösen sind anziehend und sympathisch [...]. Seine Helden und Heldinnen sind schwach, verstört. Die Umwelt ist düster und verschlossen, die Schauplätze andeutungsweise bedrückend. Am Ende wird das Böse aufgedeckt, aber das Überleben der Guten bleibt unklar und zwiespältig.“

VOR NICHT LANGER ZEIT...

Sie wurde als Tochter chinesischer Immigranten mit westlichen Schundromanen und dem Kung-Fu der Shaolin großgezogen. Das erste Mal hielt sie eine Waffe in der Hand, um ihr Zuhause nach dem Großen Erdbeben von 1906 vor Plünderern zu schützen, ohne Erfolg. Sie verließ San Francisco und schwor sich, nie wieder machtlos zu sein.

Er war ein Schiffer und ein Kleinganove und pendelte jahrzehntelang zwischen Sao Paolo und New Orleans. Zwischendurch erblühte seine tiefe Liebe zur Musik und sein Talent für Capoeira. In den Geburtsjahren des Jazz wurde er zurück in die Staaten gelockt, wo er sich von der Hohen See befreien wollte.

LEXIKON: CAPOEIRA

Capoeira ist ein brasilianischer Kampftanz. Capoeira wurde während der Kolonialzeit in Brasilien von aus Afrika eingeschifften Sklaven praktiziert und weiterentwickelt. Inhaltlich ist Capoeira von drei Ebenen geprägt: dem Kampf, der Musik und der „Roda“ (portugiesisch „Kreis“) als gesellschaftlichem Rahmen, in dem der Kampf stattfindet. Die Kampftechniken selbst zeichnen sich durch extreme Flexibilität aus; es gibt viele Drehtritte, eingesprungene Tritte und Akrobatik. Traditionell wird zu den Kämpfen Musik gespielt, diese folgt einem Endlos-Rhythmus in Variationen.

Beide wurden von einem Straßenschamanen vereint, der ihnen mitteilte, ihre Schicksale seien miteinander verwoben. Zusammen ziehen sie durch Amerika, lehren ihre Kampf-, Musik- und mystischen Künste jedem, der es wagt, sie zu lernen.

Mittlerweile hat sich der mittlere Westen in eine Staubschüssel verwandelt, die Goldenen Zwanziger sind vorbei. Einige ihrer Schüler sind vom rechten Pfad abgewichen und zu Söldnern und korrupten Beamten geworden, die sich an den Schwächeren vergehen. Die meisten von ihnen ziehen jedoch allein durch die weiten verstaubten Ebenen, nur von ihrem eigenen Ehrenkodex getragen.

LEXIKON: STAUBSCHÜSSEL

Dust Bowl (Staubschüssel) wurden in der Zeit der Weltwirtschaftskrise in den USA und Kanada Teile der Großen Ebenen („Great Plains“) genannt, die in den 1930er Jahren von verheerenden Staubstürmen betroffen waren. Nach Rodung des Präriegrases zur Urbarmachung für landwirtschaftliche Nutzung hatten jahrelange Dürren fatale Auswirkungen. Durch Trockenheit und Staubstürme wurden die Ernten vernichtet und die Menschen in ihren Häusern regelrecht eingeweht.

DUST BOWL XIA

Die Waffe ist eine Verlängerung deiner Hand. Schwing sie, als würdest du einen Hieb ausführen. Bündel dein Chi in jede Kugel und du kannst Unvorstellbares erreichen.

Nimm den fliegenden Schwertmeister aus chinesischen Wuxia-Filmen und ersetze "Schwert" mit "Pistole". Und ab geht's. Sie fliegen durch die Luft, eine Pistole in jeder Hand, eine hört auf den Namen Smith, die andere auf Weston. Mächtige Techniken, kopiert vom Kung-Fu der Shaolin er-

möglicht es ihnen, um Ecken zu schießen, und Kugeln aus der Luft zu schießen... mit Kugeln.

Noch etwas: Xia fliegen nicht. Solange sie genug Chi haben, können sie ein Kliff hinabrutschen oder über Hausdächer gleiten. Wenn sie aber ihren Fokus verlieren (etwa durch einen Griff an ihr Bein), fallen sie wie ein Stein.

SAALFEGER

Jazz ist das Leben. Er bewegt meinen Körper und stimuliert meinen Geist. Wenn ich kämpfe, führt er meine Hand. Wenn ich flüchte, hebt er mich über Hindernisse.

Die Mischung aus Capioera, parkour und Swing-Tanz führt zu einer verrückten, freiförmigen Bewegungsart, dem Saalfeger. Während sich die Xia auf inneren Fokus stützen, sind diese Draufgänger Meister der Improvisation. Sie passen sich instinktiv jedem Widerstand an, indem sie sich ducken, ausweichen, hindurchgleiten, hinüberschwingen oder die Kraft umlenken.

Musik ist lebensnotwendig für sie, so dass nicht wenige von ihnen nebenher Sänger oder Musiker sind. (Posaunen sind mondäne improvisierte Waffen.) Etwas schneller Jazz, Swing oder Big Band sollte auch am Spieltisch nicht fehlen. Die Soundtracks von "Cowboy Bebop" und "Read or Die" passen ebenso.

STRASSENSCHAMANEN

Mein Wagen ist meine Seele. Er trägt mich entlang der Ley-Linien dieses großartigen Kontinents. Er ist Freiheit. Weißt du, eines Tages wird jeder einen Wagen besitzen.

LEXIKON: LEY-LINIE

Als Ley-Linien werden die Anordnungen von Landmarken, wie beispielsweise Megalithen, prähistorische Kultstätten und Kirchen bezeichnet. Sie leiten sich von angeblichen oder tatsächlichen Aufreihungen englischer Ortschaften mit der Endung "-leigh", "-ley" (altenglisch für Lichtung, Rodung) ab. Ihre Erklärungen sind umstritten und werden von der Wissenschaft üblicherweise abgelehnt. Ein Erklärungsversuch lautet, diese Linien wiesen auf ein prähistorisches System der Landvermessung hin, das auf astronomischen und religiösen Grundlagen beruhe. Auch gibt es Theorien, die auf angeblichen Kraftfeldern oder Erdstrahlungen beruhen.

Ihre Religion ist eine Vermischung von schamanischem Totemglaube und gutem, alten amerikanischen Technik-Fetischismus. Straßenschamanen glauben, ihr Fahrzeug sei wie das mongolische Windpferd eine Personifikation der menschlichen Seele. Genau wie eine Seele durch gute Taten perfektioniert wird, werden es auch die Reifen eines Straßenschamanen. Sie glauben auch, die Straßen seien die Adern, durch die die Lebenskraft der Erde fließt. Indem sie entlang der Ley-Linien reisen, bringen sie sich in Einklang mit der Welt. Alles Gute komme zu denen, die fahren.

Sie sind damit umherziehende Gutmenschen, die Probleme der Menschen lösen möchten... solange sie für diese Lösung mit ihrem Ford Model A durch ein zweigeschossiges Fenster rasen können, oder das Auto auf zwei Reifen lenkend eine Gebäudewand hochfahren dürfen. Sie sind keine Stuntmen, sie sind verdammte Medizinmänner!

AUSGANGSPUNKTE

Rivalisierende Gangs haben sich in einer kleinen Stadt eingerichtet. Der Sheriff schaut weg, solange keine Stadtbewohner ins Kreuzfeuer geraten. Als ein Sandsturm die Helden in diesem Vipernnest einkesselt, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis beide Seiten versuchen, sie durch Bestechung, Drohung oder Tricks dazu zu bringen, die anderen fertig zu machen. Oh, der Sheriff ist ein fähiger Novize des Gun-Fu...

Während des Großen Krieges lernte der Sohn eines Großgrundbesitzers ein wenig chinesische Schwarze Magie. Indem er die Ley-Linien der staubigen Ebenen manipulierte, konnte er einen beträchtlichen Einfluss auf viele kleine Städte ausüben und sogar die Seele eines Straßenschamanen vergiften. Das Windpferd von diesem armen Kerl ist nunmehr ein Koloss von Leviathan, bedeckt von Eisenplatten und rostigen Stacheln. Er lungert im Staub umher wie ein rostbrauner Alptraum auf einem Wüstenplaneten.

Die "Trompete Gabriels" ist für eine Nacht in der Stadt, aber es wird eine verdammt geile Show! Die Musiker dieses teuflischen Jazzensembles können mit ihren Instrumenten Gebäude zum Einsturz bringen, Menschen in der Mitte durchtrennen und Kugeln in der Luft anhalten. Das Problem ist: Sie halten es für ihre Staatsbürgerpflicht, die korruptesten und verwahrlosesten Städte dieses modernen Babylons zu zerstören... heute Nacht, hautnah hier in deiner Stadt!

BEISPIELSZENE

Dies ist eine typische Szene, wie sie in einem Spiel vorkommen kann.

Vorbemerkung: Wenn etwas in Anführungszeichen steht, ist es Teil des Spiels, wenn nicht, dann ist es eine Bemerkung am Spieltisch.

CHARAKTERE:

Es gibt den Spielleiter (SL), und als Spieler Andrea, Bernd und Christian (A, B und C). Sie spielen in einer typischen Fantasywelt

Andrea spielt Thorgan Herzstein, einen männlichen Priester. Seine Eigenschaften sind:
Gesegnete Worte 5 - Inspirierende Reden, Göttlicher Beistand.
Soldat des Tempels 4 - Kampf in schwerer Rüstung,
Baumeister 3 - Kenntnisse über Materialien und Konstruktionen,
Gelübde und Askese - Kann keine Klingenwaffen benutzen und betet täglich.

Bob spielt Althea, eine weibliche Magierin. Ihre Eigenschaften sind:
Meisterin der Mysterien 5 - Indirekte Magie wie Beschwörung und Verzauberung,
Tritt den Geistern in den Hintern 4 - Direkte Kampfmagie,
Aus adligem Hause 3 - Gibt Befehle und erwartet, dass diese befolgt werden,
Machtlos ohne Wort und Tat 1 - Sie muss sprechen und Gesten machen, um zu zaubern.

Chris spielt Schattenläufer, einen männlichen Waldläufer. Seine Eigenschaften sind:
Geheimnisse der Wildnis 5 - Fährtenlesen, Tarnung, Überleben in der Wildnis,
Scharmützel 4 - Sich schnell bewegender Kampf,
Unheimliche Einsichten 3 - Er sieht und nimmt Dinge wahr, die andere nicht bemerken,
Tabus 1 - Dinge die er nicht tut, beispielsweise Schwertkampf oder Nichtkämpfer töten.

Die Charaktere sind eine Abenteuergruppe, die Dorfbewohner retten sollen, die von einem Kult entführt wurden. Die Charaktere haben den Kult auf gespürt und dies ist der Endkampf.

VORBEREITUNG

SL: "Ihr verfolgt den Kult zu einer tief im Wald gelegenen Lichtung. Sie sind alle zu einer Art Messe versammelt, in Roben und mit roten Kapuzen. Nur ihr Anführer, der die Messe leitet, hat seine Kapuze vom Kopf gestreift. Die fünf Dorfbewohner sind an Pfähle gefesselt, ihr Flehen und ihre Bitte um Gnade ist dringt bis an euer Ohr. Die Versammlung beginnt zu singen und etwas blitzt in der Hand des Anführers auf - ein Opferdolch!"
A: Hört sich an wie das Ende aus Pakt der Wölfe an.
C: Daran dachte ich auch.
B: Was ist das Ziel der Szene?
SL: OK, es gibt den Anführer, der eine Nemesis ist. Er hat die Eigenschaften Charismatischer Redner 5 und Dämonenbeschwörer 4, und er hat 4 Chi.
B: Der Hexer gehört mir!
SL: Der Kult ist ein Mook mit einem Bedrohungswert von 4 und benötigt einen Yin-Erfolg pro Runde. Es gibt ein Sekundärziel: die Rettung der Dorfbewohner hat einen Wert von 6 und benötigt ebenfalls einen Yin-Erfolg, um zu verhindern, dass ihnen etwas geschieht. Es könnte im Laufe der Szene noch mehr dazu kommen.
C: Los geht's mit Gebrüll.
SL: Einen Augenblick: Die Obergrenze für die Beschreibungswürfel ist 6. Und Action!

RUNDE 1 - BESCHREIBUNG

A: "Während ich auf die Lichtung trete, atme ich tief ein und verkünde: Diese faulen Machenschaften enden hier und jetzt."
B: Sehr priesterlich! "Während Thorgan die Aufmerksamkeit des Kults auf sich zieht, schleicht Schattenläufer zur Seite hinter die Bäume und bewegt sich an eine Position an der Flanke der Gruppe.
SL: "Von Kapuzen verdeckte Köpfe wenden sich zu Thorgan und der Anführer schaut von den Gefangenen auf."
B: "Althea tritt zu Thorgan, einen Schritt hinter seiner rechten Schulter, während eine Energiewolke ihre Hand umspielt."
SL: "Der Anführer kreischt auf: Tötet sie, tötet sie beide! Seine Anhänger greifen zu den Waffen unter ihren Roben und bewegen sich auf Thorgan und Althea zu."
C: "Der Waldläufer legt einen Pfeil an und schießt auf den linken Wächter der Gefangenen. Er schaltet einen von ihnen aus und schießt einen Pfeil durch die Hand des Anderen, der nach seiner Waffe greifen wollte."
B: "Althea gestikuliert und ein Blitz zischt auf den Anführer zu und tötet ihn."

A: Veto! Du kannst den Anführer nicht töten, wenn er noch Chi hat!
SL: Sie hat Recht, du musst die Beschreibung umändern.
B: In Ordnung. "Althea gestikuliert und ein Blitz zischt auf den Anführer zu."
SL: "Ein aufgebrachter Anhänger wirft sich in die Schussbahn des Blitzes. Seht die Macht unseres Glauben!, ruft der Anführer, als er anfängt, seine Magie zu wirken."
A: "Ich mache mich auf die erste Angriffswelle gefasst, das Schild vorne und den Hammer erhoben und ruhig. Als der erste auf mich zukommt, pariere ich seinen Schlag mit meinem Schild, trete mit meinem Knie in seine Weichteile und zerschmettere seinen Kopf mit meinem Hammer."
B: "Halte sie mir vom Leibe!, ruft Althea zu Thorgan und sie macht sich bereit für einen Gegenzauber."
A: "'Ich werde mein Bestes geben!' sage ich zu Althea, bevor ich einem Anhänger, der mich packen wollte, eine Kopfnuss verpasse."
C: Cooles Bild, ein einsamer Kämpfer hält die Wogen zurück während der Magier den Anführer ausschaltet.
A: "'Schauen wir mal, was dieser jämmerliche Möchtegernmagier auf Lager hat.' fügt Althea hinzu."

SL: Netter Pass noch dazu, durch Dialog werden auch Würfel gesammelt. "Es gibt nur zwei von ihnen, schlachtet sie ab!, sagt der Anführer des Kultes, während er weiter seine Magie heraufbeschwört." Ich glaube, wir haben genug beschrieben für eine Runde. Es wird Zeit, zur Auflösung zu kommen. Jeder hat sechs Details geschildert, wenn nicht mehr.

RUNDE 1 - AUFLÖSUNG

SL: Was sind eure Ziele, welche Eigenschaften nutzt ihr und wie teilt ihr die Würfel auf?
C: Ich denke, bei mir war es hauptsächlich Scharmützel 4. Ich wende mich dem Sekundärziel zu, die Befreiung der Gefangenen. Ich teile auf in 4 Yang und 2 Yin.
A: Ich habe mit viel Rede angefangen, aber ansonsten war es meist kämpfen, also Soldat des Tempels 4, 5 Yang und 1 Yin gegen den Mook.
B: Tritt den Geistern in den Hintern 4 gegen den Nemesis. Ich verteile gleichmäßig auf Yang und Yin. Was macht der Anführer?
SL: Es war ein bisschen Magie dabei, aber hauptsächlich Befehle und Anstachelungen, also Charismatischer Redner 5. 4 Yang und 2 Yin als Aufteilung.
A: Würfeln wir.
Würfeln
B: Ich habe 3, 3 und 5 als Yang und 5, 1, 4 als Yin. Das heißt, jeweils zwei Erfolge.
SL: Ich habe 1, 3, 6, 5 für Yang und 3, 6 für Yin. Also 3 Yang-Erfolge und 1 Yin - also verlieren sowohl Althea als auch der Anführer einen Punkt Chi.
A: Ich habe 1, 6, 2, 5, 1 für Yang und 1 für Yin. Da-

mit habe ich den notwendigen Chi-Erfolg für den Mook und senke den Bedrohungswert um 3 Punkte.
C: Ich habe 1, 3, 4, 3 bei Yang und 1, 6 bei Yin. Das heißt, keine Schwierigkeiten wegen dem Yin-Erfolg und das Sekundärziel hat nur noch einen Wert von 2. Nicht schlecht.
SL: OK, zur nächsten Runde. Nur als Zusammenfassung: Der Bedrohungswert des Mook ist jetzt 15/1, das Sekundärziel mit den Gefangenen ist bei 2/1 und der Anführer und Althea haben einen Punkt Chi verloren.

RUNDE 2 - BESCHREIBUNG

SL: "Mehr Anhänger des Kults wenden sich gegen den immer stärker bedrohten Thorgan, während einige in den hinteren Reihen sich der schwer auszumachenden Bedrohung durch Schattenläufer widmen."
B: Ich möchte meinen Chi-Verlust einarbeiten. Unterstütz mich, SL. "Einer der Anhänger gleitet durch Thorgans sorgsame Verteidigung und steht Althea, in seinen Augen den leichteren Gegner, gegenüber. 'Ich dachte, du würdest sie aufhalten!' sagt sie zu Thorgan."
A: "'Ich gebe mein bestes!' brülle ich zurück, während ich einen Schlag in die Brust eines Gegners einbrenne."
B: "Als der Gegner seine Waffe hebt, friert Althea ihn in dieser Position ein."
SL: "In dem Augenblick, in dem Althea nicht den Anführer beachtet, schlägt dieser zu. Auf seinen Befehl hin erheben sich Tentakel aus dem Boden und greifen nach der Zauberin. Ihre Berührungen brennen."
B: "Sie brennen durch Altheas äußere magische Rüstung, aber bevor sie ihre Haut erreichen, stößt sie den Gegenzauber hervor, so dass die Tentakel verschwinden."
A: Ich bin dran! "Zwei Anhänger des Kultes ergreifen den Rand meines Schildes und versuchen, diesen von mir loszuzerren. Ich bitte um göttlichen Beistand, werde ich mit einer heiligen Macht erfüllt. Meine Rüstung, mein Schild und der Hammer glühen hell. Kurzzeitig vor Schreck erstarrt, weichen die Anhänger des Kultes zurück. 'Der Zorn der Gerechten hat sich gegen euch gerichtet' rufe ich aus und schlage einen von ihnen mit meinem Hammer nieder."
C: "Schattenläufer feuert im Laufschritt einen Pfeil ab und tötet eine andere Wache und lässt seinen Bogen danach fallen. Mit zwei Beilen in den Händen läuft er auf die Lichtung stürmt er kopfüber in die, die sich ihm entgegen stellen."
SL: Cool! "'Lasst ihn nicht die Gefangenen erreichen' schreit der Anführer und deutet in seine Richtung. Die Waffen wenden sich gegen Schattenläufer."
C: "Ohne seinen Sturmangriff zu unterbrechen taucht der Waldläufer unter dem Schlag hindurch und durchtrennt mit einem Hieb die Wirbelsäule des Widersachers."
SL: "Der Anführer beginnt zu singen, was Althea als Beschwörung ausmacht."
B: "Althea ruft: 'Schattenläufer, lass ihn nicht den Spruch vollenden!'"
SL: Genug beschrieben, lasst uns die Runde auflösen.

RUNDE 2 - AUFLÖSUNG

SL: Wie zuvor.
A: Ich nutzte dieses Mal meine Gesegneten Worte 5, wegen der Anrufung meines Gottes. Auf die Bedrohung durch den Mook, 5 Yang und 1 Yin dieses Mal.
C: Scharmützel 4, 3 Yang auf das Sekundärziel, 2 auf den Mook und 1 Yin für das Sekundärziel.
B: Tritt Geistern in den Hintern 4 auf die Nemesis, 4 Yang 2 Yin.
SL: Die Nemesis nutzt Dämonenbeschwörer 4, gleichmäßig aufgeteilt. Würfeln!
Würfeln
SL: Ich habe 1, 4 , 6 als Yang und 4, 6, 6 als Yin, also zwei Yang- und einen Yin-Erfolg.
B: Ha! Ich ahben 5, 2, 4, 2 als Yang und 2, 2 als Yin, 3 Yang-Erfolge und 2 Yin. Ich verliere nichts, aber der Anführer verliert 2 Chi!
SL: Das heißt, er hat nur noch 1 Chi.
A: Ich habe 2, 6, 4, 3, 3 und 3, also 4 Yang und 1 Yin. Wieder sicher und ordentlich den Mook dezimiert.
C: Ich habe 5, 3, 2 auf das Sekundärziel, 1, 4 für den Mook und 5 als Yin. Ich verliere also einen Punkt Chi, aber die Gefangenen sind in Sicherheit und 2 Punkte gehen vom Bedrohungswert des Mook herunter.
SL: Richtig, der Mook ist damit bei 9/1, C beschreibt den Gnadenstoss auf das Sekundärziel und der Anführer des Kults hat nur noch einen Punkt Chi. Sobald er im negativen Bereich ist, kann jemand den Gnadenstoss beschreiben. Jetzt haben Althea und Schattenläufer einen Punkt Chi verloren. Weiter!

RUNDE 3 - BESCHREIBUNG

C: Ich beschreibe den Gnadenstoss für das Sekundärziel. "Eine Wache fällt tot auf einen der Gefangenen, sein Messer in Reichweite einer Frau. Sie nutzt das aus, um die Stricke durchzutrennen, die ihre Hände fesseln, dann werden auch in Sekundenschnelle die anderen befreit. Der Kult ist damit beschäftigt, die Charaktere in Schach zu halten und achten nicht auf die Gefangenen."
A: "Ich nutze die momentane Unsicherheit und stoße den nahesten Anhänger mit dem Schild zu Boden. Sein Kamerad wird von meinem Hammer pulverisiert. 'Jetzt, Althea, das ist die Gelegenheit!' rufe ich."
B: "Althea vergeudet keine Zeit und gestikuliere in Richtung des kauernden Anführers. Schillernde Partikel glitzern kurz in der Luft, dann fällt ein halbes Dutzend Anhänger des Kultes bewusstlos zu Boden."
A: "'Was, kein Feuerball?' stichele ich Althea."
B: "'Ich kann auch subtil zaubern, Priester.' gibt Althea zurück 'Und vielleicht können wir sie nachher noch ausfragen.'"
C: "Der Waldläufer pariert den Ausfall eines Spehrträgers mit einer Axt und schlägt ihm mit der anderen den Kopf ab. Er arbeitet sich so schnell wie möglich zum Anführer durch."
SL: "Es gibt ein schreckliches scharfes Geräusch aus dem Erdreich nahe des Anführers. Als würde die Realität schmerzhaft geteilt. Ein Pentagram erscheint auf dem Boden, Luft flimmert darüber."
C: "Schattenläufer schätzt, dass er sich in diesem Tempo nie rechtzeitig zum Anführer durchkämpft. Er hebt seinen Arm und schleudert eine Axt auf den Kopf des Anführers zu."
SL: "Die Axt fliegt direkt darauf zu, aber eine unsichtbare Barriere hält sie nur Zentimeter vor dem Kopf des Anführers auf und sie fällt wirkungslos zu Boden." Das reicht vorerst."

RUNDE 3 - AUFLÖSUNG

SL: Also?
B: Diesmal nutze ich Meisterin der Mysterien 5 wegen der Verzauberung auf die Mooks. 5/1 Aufteilung.
A: Mehr direkter Kampf, daher Soldat des Tempels 4 auf die Mooks, 5/1 Aufteilung.
C: Scharmützel 4 erneut für mich, auf den Anführer 4/2.
SL: Der Anführer macht Dämonenbeschwörung 4, 3/3. Auf geht's!
Würfeln
SL: Ich habe 3, 2, 3 als Yang und 2, 1, 2 als Yin, also jeweils drei Erfolge.
C: Bei mir 4, 2, 3, 2 Yang, also vier, und 5,2, also einen. Jeweils also einen Chi, er ist auf 0, ich auf 1.
SL: Das heisst, er ist immer noch... gerade so auf den Beinen. Deine Entscheidung, ob du den Chi-Verlust in der nächsten Runde begründen möchtest, wäre ein leichtes Detail.
A: Ich habe 4, 1, 3, 3, 5 als Yang, also alles Erfolge, aber eine 6 als Yin. Ich verliere also einen Punkt Chi, aber haue den Mook um 5 Punkte runter.
B: Ich habe 2, 6, 4, 4, 5 als Yang und 1 als Yin. Also keinen Chi-Verlust, und 3 Punkte vom

Mook herunter.
SL: Zusammenfassung, der Mook ist bei käglichen 1/1, der Anführer bei 0 Chi und Althea und Schattenläufer sind auf 1 Chi.

RUNDE 4 - BESCHREIBUNG

SL: "Der Anführer des Kults beendet seine Anrufung und der Boden bebt und Donner rollen am Himmel. Ein... Ding materialisiert sich innerhalb des Kreises. Schwarz wie die Nacht mit drei gelb leuchtenden Auge hat es in etwa die Form einer riesigen Katze mit Reihen voller Stacheln auf dem Rücken." Eine neue Nemesis, falls das unklar war.
A: "'Bei allem, was mir heilig ist!' rufe ich aus und trete der neuen Bedrohung entgegen. Das Schild mit meinem heiligen Symbol in der Luft schwenkend bitte ich meinen Gott, dieses Unwesen in die Sphären zurück zu bannen, aus denen es gekommen ist."
SL: "Das gerufene Wesen brüllt vor Schmerzen und richtet seine Stacheln aus. Mit einem stotternden Hustgeräusch fliegt eine Salve Stacheln auf Thorgan zu."
A: "Ich mache mein Schild bereit, halte es fest als die Stacheln auf es einprasseln. Andere schlagen auf meine Rüstung ein, dringen jedoch nicht durch. Einer jedoch dringt direkt durch das Schild und Armschine durch in meinen Unterarm. Ich ziehe den Stachel heraus und flüstere ein Heilgebet, so dass sich die Wunde augenblicklich schließt."
B: "'Schattenläufer, halte den Beschwörer auf.' ruft Althea dem Waldläufer zu."
C: "'Man könnte fast denken, sie sei hier die Verantwortliche.' murmelt er, als er den letzten der Anhänger des Kultes aus dem Weg räumt. Er zieht sein Messer, um die geworfene Axt zu ersetzen und stürmt auf den Anführer zu."
SL: "Der Mund des Anführers weitet sich und ein Schwarm schwarzer Fliegen strömt heraus. Sie streben auf Schattenläufer zu, so dass die beissende und stechende Wolke ihn umhüllt."
C: "Schattenläufer schließt Augen und Mund und versucht, den Schmerz weitmöglichst zu ignorieren. Mit zusammengebissenen Zähnen kämpft er sich vorwärts, Schritt für Schritt, dem Anführer entgegen."
B: "Althea fokussiert und schickt einen Windstoss zum Waldläufer, durchwirbelt die verbliebenen Anhänger und bläst den Schwarm von Schattenläufer weg. Sie lässt eine Feuerlanze folgen, welche den Schwarm einäschert."
C: Nicht schlecht. "Schattenläufer, von blauen Flecken übersäht, kämpft gegen die brennenden Schmerzen auf seiner Haut an und rennt auf den Anführer zu und trifft ihn im Flug an der rechten Schulter, ehe dieser einen weiteren Zauber sprechen ann."
B: Weiter zu der anderen Aufgabe - dem Dämonen.
SL: Wenn du auch auf den Dämon gehst, werde ich seine Würfel-Obergrenze erhöhen.
B: "Althea mobilisiert ihre Reserven, um die Kräfte, die den Dämon noch in dieser Welt halten, zu brechen."
SL: "Es brüllt aus Verwirrung und bewegt sich alamierend schnell auf Althea zu."
B: "Mit einer Handbwegung schickt Althea herbeigezauberte Energiebolzen entgegen, so dass das Biest aufgehalten wird. Thorgan nutzt dies aus, um in die Flanke des Monsters zu schlagen." Geht das klar, A?
A: Kein Problem, mach weiter!
SL: "Der Dämon schlägt mit seinen Klauen nach dem Priester und hinterlässt Kratzspuren auf dessen Schild." Auflösung!

RUNDE 4 - AUFLÖSUNG

SL: Der Dämon hat 3 Chi und die Eigenschaft Jäger aus einer anderen Welt 5. Ich teile die 12 Details gleichmäßig zwischen Thorgan und Althea auf, 4/2 jeweils.
A: Ich gehe auch auf Konfrontation 5/1, wieder Gesegnete Worte 5.
B: Ein Punkt von mir geht gegen den mook, der Rest 3/2 auf den Dämon, Tritt Geister in den Hintern 4.
C: Scharmützel 4, 4/2 auf den Anführer.
SL: Er benutzt Dämonenbeschwörung 4 mit 3/3. Würfeln!
Würfeln
B: 4 auf den Mook, um ihn fertig zu machen, 1, 6, 3 für zwei Yang und 6, 2 für 1 Yin. Oh man.
A. 5, 2, 2, 6, 6 für 3 Yang und 3 für 1 Yin.
SL: Ich beginne mit dem Dämonen, dann den Anführer. Gegen Althea 5, 2, 5, 5 für vier Yang und 2, 5 für 2 Yin. Kein Chi-Verlust für ihn und sie ist bei -2! Das bedeutet Gnadenstoss. Auf Thorgan 6, 4, 3, 2 für 3 Yang und 6, 5 für 1 Yin. Beide sind also auf 1 Chi.
C: Für Schattenläufer 2, 4, 6, 2 für 3 Yang und 3, 2 für 2 Yin.
SL: Er würfelt 1, 3, 5, also 2 Yang und 5, 3, 2, also 2 Yin. Kein Schaden für Schattenläufer und der Anführer ist bei -1, also Gnadenstoss von dir.
C: Mein zweiter in diesem Kampf!

B: Obwohl ich die ganze Arbeit geleistet habe.
SL: Zusammenfassung: Althea und der Anführer sind draußen und erhalten ihre Gnadenstöße. thorgan hat 2 Chi, Schattenläufer 1 und der Dämon 2.

RUNDE 5 - BESCHREIBUNG

SL: "Mit einem stotternden Husten füllt sich die Luft zwischen dem Dämonen und Althea mit Stacheln. Selbst ihr hastig errichtetes Schutzfeld kann alle aufhalten, und ein Stachel sticht in ihren Bauch. Sie fällt zu Boden, zusammengekauert und den Stachel fest umklammert. Ihre Lippen bewegen sich, sprechen aber kein Wort."
C: "Geschlagen, aber nicht besiegt, bewegt sich Schattenläufer zum gefallenen Anführer. Der Mann versucht, auf die Beine zu kommen, seine Hände formen Machtzeichen. Die Axt des Waldläufers schlägt dumpf in seinen Unterarm, unterbricht den Zauber und der Anführer schreit vor Schmerzen auf. 'Habt Gnade!' ruft er. 'So wie ihr es mit diesen Unschuldigen gehabt hättet?' sagt Schattenläufer, als er näher tritt. 'Ich glaube nicht.' fügt er hinzu, während der Anführer aufstöhnt und das Messer in seiner Brust bemerkt."
A: Dann werde ich meinen Gnadenstoss auch einmal beschreiben. "Als sie ihren Anführer besiegt sehen, verlässt die Anhänger der Mut. Die Waffen werden fallen gelassen und sie gehen auf die Knie. Sie verschränken ihre Arme in einer demütigen Haltung vor der Brust und senken ihre Köpfe, um ihr Schicksal zu erwarten. Sie machen keine Bewegung mehr."
SL: "Der Dämon wendet sich zu Thorgan, stößt mit voller Kraft gegen ihn und wirft ihn zu Boden."
A: "Ich halte mein Schild fest umklammert und schütze mein Gesicht und Torso, während ich versuche, meinen Hammer in Position zu bringen."
C: "Schattenläufer greift sich ein fallen gelassenes Speer und schleudert es mit aller Kraft auf das Untier."
SL: "Der Speer trifft den Dämonen in den Rücken, was einen markerschütternden Schmerzensschrei verursacht. Kurzzeitig von der Beute unter sich abgelenkt, wendet er sich der neuen Bedrohung zu und speit Stacheln."
A: "Ich nutze diese Ablenkung zu meinem Vorteil und schwinge meinen hammer in seine Schulter und zerbreche dabei Knochen."
C: "Sich auf den Boden fallen lassend landet der Waldläufer neben der Leiche eines Anhängers, der einen seiner Pfeile in der Brust hat. Er rollt den Mann über sich, damit dieser die schlimmsten Stacheln absorbiert."
SL: "Vor Wut brüllend schlägt der Dämon nach Thorgan und wirft ihn zu Boden."

RUNDE 5 - AUFLÖSUNG

SL: Gleichmäßige Aufteilung der Details auf euch zwei, wie zuvor. Jäger von einer anderen Welt 5, 4/2 jeweils.
C: Frontalangriff: 6/0. Ich kann mir die Wunden nachher lecken, erstmal Scharmützel 4.
A: Jemand muss das Gemetzel hier für den Gnadenstoss überleben. 4/2 mit Soldat des Tempels 4. *Würfeln*
SL: Auf Schattenläufer 5, 4, 1, 2, also 4 Yang und 2, 3, daher 2 Yang. Auf Thorgan 6, 1, 4, 3 für 3 Yang und 3, 6 für 1 Yin.
C: Ich habe 3, 1, 3, 2, 4, 2, wow, 6 Yang! Aber da das Biest nur auf -2 ist und ich auf -3, kann es meinen Abgang schildern.
A: Ich habe 2, 4, 4, 3 für 4 Yang und 2, 6 für 1 Yin. Daher bin ich auf 0 und der Dämon ist auf -6.
SL: Also nur gerecht, dass Thorgan den Gnadenstoss schildert.

RUNDE 6 - ENDE

SL: "Schattenläufer spürt einen scharfen Schmerz in seinem linken Bein, und als er sich aufrichten will, kann er es nicht bewegen. Mehrere Stacheln sind durch seinen Unterschenkel gedrungen und heften ihn an den Boden. Es dreht sich um ihn und er übergibt sich fast bei dem Versuch, einen Stachel heraus zu ziehen, so dass er auf den Boden zurück fällt, nur noch Schmerzen fühlend."
A: "Ich komme wieder auf die Beine und mache mich bereit, dem Dämonen entgegenzutreten. Im letzten möglichen Moment trete ich zur Seite und schlage mit schwindenden Kräften auf dessen Kopf. Erschlagen fällt der Dämon zur Seite und löst sich in Staub auf, der fortweht."
SL: "Die Dorfbewohner kommen aus ihren Verstecken und betrachten nervös ihre Retter, welche schlecht aussehen."
A: "'Ihr seid jetzt in Sicherheit, wir bringen euch zurück zu euren Häusern. Aber zuerst muss ich mich um meine Gefährten kümmern' sage ich."

Ende