



WYSIWYG:

What you see is what you get

Ein Abenteuer für Unknown Armies von Dylan Craig
Übersetzt von Martin Jung

UNKNOWN
ARMIES



ABENTEUER

WYSIWYG



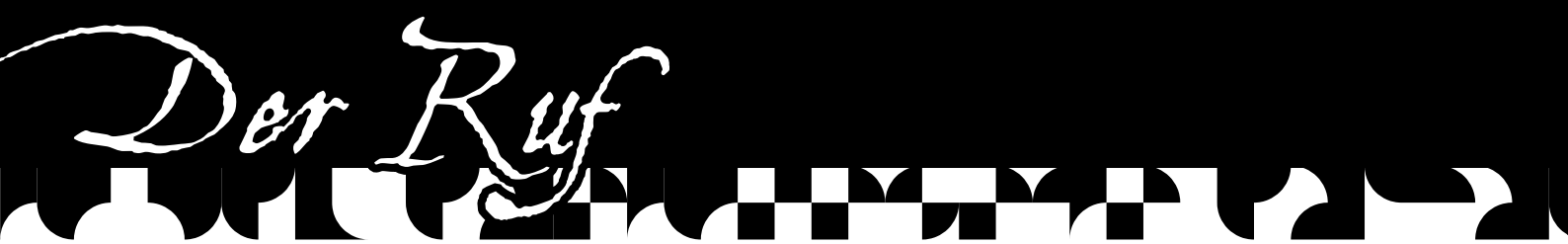
„Mit jedem Menschen ist etwas Neues in die Welt gesetzt,
was es noch nicht gegeben hat, etwas Erstes und Einziges.“

- Martin Buber -



THE PALACE





■ ÜBERBLICK

Ein besessener Macher nutzt Magie um an seine Ex-Frau heranzukommen. Die Charaktere müssen herausfinden, wie er das tut, so dass sie oder jemand anderes ihn aufhalten können.

■ DIE BETEILIGTEN



Max Henry

a.k.a Henry MacDonald, Max Withers, Mark David Hex; der Ex-Mann

Körper: 45 (Hager)

Unfares Gezanke 25%, Nicht kotzen nach saufen 15%, Sportlichkeit 15%, Adrenalin-Reserven 20%

Verstand: 65 (Durchtrieben)

Allgemeinbildung 15%, Arkane Recherche 20%, Wahrnehmung 45%, Okkultes Untergrund-Getratsche 15%

Seele: 60 (Eindringlich)

Rituale und Artefakte nutzen 35%, Charme 15%, Lügen 15%, Deine Hoffnungen und Ängste erkennen und ausnutzen 25%

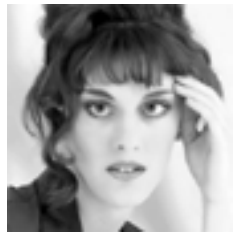
Schnelligkeit: 50 (Nervös)

Aus Griffen herauswinden 25%, Ausweichen 35%, Fahren 15%, Knarren 5%

Obsession:

Empfängnis und Geburt. Die Idee, dass jedes menschliche Wesen die Kraft hat, Seelen zu erschaffen - nicht nur andere Menschen sondern Seelen - begeistert ihn.

Max ist Anfangs 30, hat ein dünnes, hartes Gesicht und langes, schwarzes, nach hinten gekämmtes Haar. Er spricht mit einem schadenfreudigen Grinsen, das einen abgebrochenen Vorderzahn zum Vorschein bringt. Er trägt eine Brille, Jeans und eine weiße Jeansjacke, überzogen mit okkulten Kritzeleien und Symbolen, die natürlich nur für das geschulte Auge zu erkennen sind.



Claudette Henry

Immobilienmaklerin; die Ex-Frau

Körper: 55 (Fit)

Handgemenge 20%, Sportlichkeit 25%, Tolles Immunsystem 25%, Beruhigende Körpersprache 15%

Verstand: 45 (Schwunglos)

Allgemeinbildung 20%, Job 35%, Wahrnehmung 20%

Seele: 60 (Haltlos)

Lässt dich entspannen 40%, Lügen 30%, Kinder grobziehen 20%

Schnelligkeit: 60 (Beweglich)

Ausweichen 30%, Fahren 35%, Zwei Dinge zugleich tun 25%

Obsession:

Erfolg haben um für die Familie zu sorgen

Claudette ist Ende 30. Sie hat braunes Haar, das sie sich in einem rotbraunen Kastanienton gefärbt hat. Sie trägt Hosenanzüge in leuchtenden Farben und zwei verschiedene Gesichter: ein festlich-freundliches zur Arbeit und ein ruhiges, nachdenkliches, wenn sie sie selbst sein kann. Sie trägt getönte Kontaktlinsen.



■ WAS GESCHEHEN IST.

Max und Claudette trafen sich vor knapp über zwei Jahren, in der Selbsthilfe-Abteilung einer Bücherladenkette. Sie suchte, damals im dritten Monat schwanger, nach Büchern für alleinerziehende Mütter; er las das dritte Wort auf jeder dritten Seite von David Icke's *Das größte Geheimnis* und fragte sich, wie er diesen Monat seine Miete bezahlen sollte. Sie kamen ins Gespräch. Innerlich sehnte Max sich nach jemandem, mit dem er sich den Herausforderungen von Geburt und elterlichen Gefühlen stellen konnte. In Claudette sah er eine Gelegenheit und warf seinen ganzen Charme in die Waagschale. Schließlich hätte er die nächsten paar Monate sowieso nichts Besseres zu tun und es könnte magisch interessant sein eine Schwangerschaft so aus nächster Nähe mitzuerleben.

Die nächsten Monate waren für beide eine ziemlich idyllische Zeit. Nach der Hochzeit sorgte Claudette dafür, dass es Max nicht an Komfort und Zuneigung fehlte. Max spielte mit, borgte sich Geld, wenn er es nötig hatte und begann mit einer kleinen Recherche über Geburtenmagie und mittelalterliche Geburtshilfe-Techniken, wobei er nach einer okkulten Betrachtungsweise suchte. Aber das änderte sich alles mit der Geburt.

Vielleicht fühlte er sich dadurch plötzlich ganz klein, vielleicht kamen ihm dagegen all seine mühsam angesammelten magischen Tricks wie Scherzartikel vor; vielleicht kamen die okkulten Schaltkreise in seinem Hirn in Schwung, als sie den Hauch von etwas wirklich Mächtigem erhaschten. Wie auch immer, Max war besessen von den Zwillingen, die Claudette geboren hatte; er verbrachte Stunden damit, mit nicht zu deutender Miene in ihre Bettchen zu starren oder er sah zu, wie sie ihre kleinen Glieder reckten und streckten. Auch sein Benehmen Claudette gegenüber änderte sich; plötzlich konnte er der Versuchung, sie bei jeder Gelegenheit herabzusetzen und niederzumachen, nicht mehr widerstehen.

Claudette hätte die Schmähungen weggesteckt, doch das seltsame Verhalten von Max den Kindern gegenüber ängstigte sie. Nach einem Jahr voller Versuche, die Dinge wieder ins Lot zu bringen, schmiss sie ihn raus und erwirkte die Scheidung sowie einen Gerichtsbeschluss, um ihn fernzuhalten. Einige Wochen später begann sie mit Carlos Murray, einem Arbeitskollegen, auszugehen. Alles schien in Ordnung zu sein. Sie kehrte an ihren Arbeitsplatz zurück, stellte eine Haushaltshilfe ein, die tagsüber nach den Kindern sah und versuchte Max zu vergessen. Bis zu der Nacht

drei Monate später als sie sich im Bett drehte und das Gesicht von Max ihr vom Kopf ihres Geliebten entgegenstarrte...

Die Halluzinationen dauerten an. Ein oder zwei mal am Tag hob sie ihren Blick und sah die Gesichtszüge von Max an Carlos. Dann blinzelte sie und sie verschwanden wieder. Als es im Bett und in Anwesenheit der Kinder vorzukommen begann, konnte Claudette nicht mehr. Sie brach ihre Beziehung zu Carlos ab und begann Medikamente zu schlucken.

Dann, eines Tages zur Badezeit, erschien das Gesicht von Max an ihren Kindern.

■ LOS GEHT'S!

Wie du die Charaktere ins Spiel bringst:

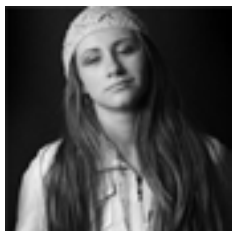
Von Carlos angeheuert: Claudette hat Carlos gebeten, nicht mehr in die Nähe ihres Hauses zu kommen, und er macht sich Sorgen um sie. Sie hat sich auf der Arbeit krank gemeldet; er ist bereit, für die Nachforschungen selbst aufzukommen. Es gibt etwa \$150 pro Tag und ein Budget für Ausgaben von etwa \$1000. Er weiß, dass Claudettes Panikattacken etwas mit ihrem Ex-Ehemann zu tun haben und dass Max auf seltsames Satanismuszeugs abfuhr. Carlos hat vielleicht auch Kontakt zur Gemeindekirche aufgenommen; was ein guter Punkt wäre, um den Orden des heiligen Caecilius als möglichen Gegenspieler zu gewinnen - finden sie oder die Charaktere Max zuerst?

Besorgte Familie/Freunde: Claudette ist eine Verwandte oder Freundin eines Charakters. Sie könnte sogar die Immobilienmaklerin sein, die das Grundstück verwaltet, das einer von ihnen kaufen wollte. Solange sie aber der Arbeit fernbleibt, kann das Geschäft nicht abgeschlossen werden.

Max aufspüren: Die Charaktere wurden geschickt, um einen Teil von Max' offenen weltlichen oder magischen Schulden einzutreiben. Seit einem halben Jahr hat keiner mehr ein Sterbenswörtchen von ihm gehört; Claudettes Haus ist sein letzter bekannter Wohnsitz.

■ CLAUDETTES HAUS

Ein gemütliches Doppelhaus, mit zwei Schlafzimmern, in einem unauffälligen Mittelklasse-Vorort. Eine Videokamera hängt außer Reichweite über der Tür und im Erdgeschoss wurden schwere Gitter über den Fenstern befestigt. Germina Burns, Claudettes Haushaltshilfe, öffnet die Tür.



Germina Burns

Dumpfbäckige Ausreißerin und willige Komplizin

Körper: 60 (Gesund)

Handgemenge 35%, Sport 45%, Hübsch 15%

Verstand: 35 (Ausdruckslos)

Allgemeinbildung 10%, Wahrnehmung 20%, Hollywood Trivia 35%

Seele: 50 (Gierig)

Lügen 20%, Doppeldenk 40%, Charme 20%

Schnelligkeit: 75 (Flinke Finger)

Ausweichen 30%, Fahren 15%, Schleichen 30%, Dinge unauffällig einstecken 15%

Gemina ist ein schlankes, albern aussehendes, 17-jähriges Großstadtmädchen, obwohl sie für 18 oder sogar 25 durchgehen könnte, solange sie den Mund nicht aufmacht. Ihr freundliches und wenig bedrohliches Äusseres lässt die meisten Leute ihre unangenehme Seite übersehen. Erst nach ausgedehnten Gesprächen wird klar, dass Gemina komplett, unumstösslich und schamlos selbstsüchtig ist: Ihr Weltbild ist durch ihren beschränkten Blickwinkel praktisch solipsistisch.

Claudette sitzt nervös und ausgezehrt in ihrem Zimmer und wacht per Kamera am Fernseher über die Kinder. Falls sie die Charaktere erwartet, hat sie versucht gewöhnliche Kleider anzuziehen und sich zu schminken; wenn nicht, trägt sie einen Trainingsanzug, sieht wirklich sehr durch den Wind aus und hat von Tränen gerötete Augen und total zerzauste Haare.

Was Claudette weiß:

Claudette wird den Charakteren kein Wort erzählen, bis sie davon überzeugt ist, dass diese (a) sie nicht für eine Spinnerin halten werden und (b) wirklich helfen können. Wenn diese anfängliche Hürde einmal genommen ist, wird die ganze Geschichte (wie oben beschrieben) aus ihr hervorsprudeln.

Claudette hat keine Idee, wo Max sein könnte, trotzdem hat sie, seit der gerichtlichen Verfügung, bewusst ihre „Max-Files“ angelegt, für den Fall, dass sie nochmals vor Gericht muss. Dieser Aktenordner enthält unter anderem alle Post, die seit er weg ist für ihn ankam, und alle Informationen, die sie über seine Vorgeschichte und Verbindungen hat. Sie wird die Charaktere gerne die Informationen durchgehen lassen; der Inhalt der „Max-Files“ ist weiter unten beschrieben. Sie weiss von seinen okkulten Interessen, aber nichts vom okkulten Untergrund.

Was die Charaktere bemerken könnten:

Jeder Raum ist mit Kamera und Mikrofon ausgestattet. Die Kabel laufen in einer Anschlussstelle auf der Dachstube zusammen und werden in den Fernseher und Recorder in Claudettes Schlafzimmer eingespeist. Gänge und Treppenhaus sind mit PIR-Sensoren (passiv-infrarot) beschlagen; alle Fenster sind mit Erschütterungssensoren ausgerüstet. Im Kinderzimmer stehen nicht nur eine, sondern zwei Baby-Gegensprechanlagen.

Claudette zeigt außer dem offensichtlichen Stress schwere Anzeichen von Schlafentzug. In beiden Badezimmer und auf ihrem Nachttisch stehen offene Dosen mit Koffeintabletten.

Die „Max Files“

- » Ein Bündel letzter Mahnungen von verschiedenen Kreditanstalten. An allen sind Post-It-Nachrichten in Claudettes Handschrift angebracht, die darauf hinweisen, dass sie die meisten davon abbezahlt hat. Die meisten Kredite wurden nach der Scheidung aufgenommen; die Beträge reichen von \$400 bis \$1500 und summieren sich auf etwa \$15 000.
- » Ein Stück Papier mit der Überschrift „Anrufe von Max“. Obwohl das Blatt bis unten tabellarisch eingeteilt ist, enthält es nur einen Eintrag - „AW: Habseligkeiten abholen“, daneben eine Nummer (Claudette hat Anrufidentifizierung).
- » Eine große Menge an Fotos von Max und Claudette, vor und während ihrer Ehe. Die Bilder zeigen, dass Claudette damals eine Brille getragen hat und ihr Haar zu einem Knoten geflochten trug; ihr neuer Look (Haarfarbe und Kontaktlinsen) hat sich anscheinend erst seit der Scheidung entwickelt.
- » Claudettes Kopie des Scheidungsvertrags, auf welchem sich Max' eigenhändige Unterschrift findet.
- » Ein Zeitungsschnipsel, der den Mord an Richter Abraham Stone vor drei Monaten beschreibt. Es geschah in seinem Haus. Der Fall wurde nie gelöst; die Polizei vermutete Diebstahl als Motiv, da mehrere persönliche Gegenstände und Geld verschwunden waren, als der Körper entdeckt wurde. Stone war der Richter, der das Scheidungsverfahren der Henrys geleitet hat.

Recherche mit den „Max Files“

Die Kreditinstitute haben keinen Schimmer, wo Max sich aufhält. Einige (die, die mehr als \$1000 ausgezahlt haben) haben versucht, ihn aufzuspüren, nachdem er nach der Scheidung verschwand, hatten aber keinen Erfolg. Doch sie wären mehr als erfreut, den Charakteren 15% Finderlohn zu überlassen, sollte es ihnen gelingen.

Der Anruf kam von einer Telefonzelle in einem Vorort auf der anderen Seite der Stadt. Obwohl die Charaktere das nicht wissen können, befindet sich diese Telefonzelle in der Straße, in der Max' alter Kumpel, Daisy Chain, einen Bungalow besitzt, in dem Max sich momentan aufhält.

Einige Fotos zeigen einen Mann, offensichtlich einen Freund von Max. Claudette weiß, dass es sich dabei um Daisy Chain, ein alter Bekannter aus Max' Jugend, handelt. Sie wird die Charaktere auch darüber informieren, dass es Daisy war, der vorbeikam, und Max nach der Scheidung half, seine Besitztümer abzutransportieren; trotzdem weiss sie nicht, wo er jetzt ist oder ob er noch in Kontakt mit Max steht. Daisy war Claudette zufolge ein harter Kerl, der einiges auf dem Kerbholz hatte und auch schon im Knast war. Eines oder zwei der Fotos tragen Daisys Handschrift in der Form kurzer Kommentare wie „Miami, Aug '00“.

Nur Charaktere mit Beziehungen zu den Gerichten werden mehr über den Mord herausfinden können. Es wurde den Gerichtsmedizinern zufolge nicht ein einziger Hinweis gefunden: kein Fingerabdruck und nicht einmal ein Bruchstück eines Haares, aber eine vollständige Liste der fehlenden Gegenstände verrät, dass ausser dem Geld Stones Richterrobe und ein Mahagoni-Hammer, ein Geschenk der Richtergesellschaft, gestohlen wurden.

■ MAX NACHSPÜREN

Max zu verfolgen ist knifflig - schließlich haben Macher, die nicht gefunden werden wollen, Wege und Mittel, dies zu erreichen. Unter anderem hat Max folgende magischen Gegenmaßnahmen angebracht:

- » Ein *Schloss an der Tür des Gesetzes*, das aussieht wie ein schweres Vorhängeschloss, nur dass das Schlüsselloch vergrößert, und mit scharfen Zähnen versehen wurde. Um das Schloss nutzen zu können, muss Max es rund um die Uhr um sich haben und sich einmal täglich an einem der Zähne schneiden, um das Schloss mit seinem Blut zu füttern (einen Punkt Schaden, nur magisch, oder durch Zeit heilbar). Tut er das, so hält ihm das Schloss die Bullen vom Hals (50% Chance, dass Polizeipatrouillen, die ihm in die Quere kommen könnten abgelenkt werden, 50% Chance, dass er wegen Formfehlern oder ähnlichem nicht verurteilt wird). (Genauer im amerikanischen Quellenband "Lawyers, Guns, and Money", S.44)
- » Einen *Verkrüppelungsstrang* (siehe Anhang A)
- » Den verrückten Geist eines holländischen Kannibalen des 17ten Jahrhunderts, der sich Jan van Hoorn nennt, gebunden in einem Streifen *Dämon Strations Band*, einem gelb-schwarzen "Police Line - Do Not Cross"-Absperrband. Eine Beschreibung weiterer Varianten dieses Gegenstandes findest du im amerikanischen Quellenband "Postmodern Magick", S.142, hier steht, wie diese Spezialanfertigung wirkt. Jeder, der versucht Max' Aufenthaltsort durch Magie auszumachen, oder ihn durch zielsuchende Magie zu belangen, kriegt es mit Jan zu tun, der versucht, sich (im übertragenen Sinne) einen Weg in seinen Kopf zu fressen. Ein Wurf gegen Seele verhindert die Bessenheit, 45 (Jans Seele-Wert) ist der Mindestwurf. Während Jan in einem Kopf ist, ist er natürlich nicht auf dem Band, so dass damit wahrgesagt werden kann; wenn er herausgeworfen wird, kehrt er automatisch auf das Band zurück.

Max war sehr darauf bedacht, nicht in der Nähe von Claudettes Haus gesehen zu werden; ohne eine stadtweite Suchaktion werden die Charaktere ihn nicht finden.

■ DAISY NACHSPÜREN

Daisy Chain ist dagegen viel einfacher zu finden; und ist er erst einmal gefunden, ist der wahrscheinlich einfachste Weg, Max aufzuspüren, Daisy zu folgen.



Daisy Chain

Gefährlicher, dem Okkulten zugeneigter Ganove, richtiger Name: Joseph Miller

Körper: 65 (Fleischig)

Dich verletzen 45%, Sport 15%, Schmerzen ignorieren 15%

Verstand: 55 (Gewieft)

Allgemeinbildung 15%, Wahrnehmung 30%, Betrügereien 40%

Seele: 40 (Leidenschaftslos)

Lügen 20%, Charme 15%, Dich in den Boden starren 30%

Schnelligkeit: 60 (Joe Sixpack)

Ausweichen 15%, Fahren 15%, Fliehen 35%, Knarren 25%

Daisy ist ein muskulöser Glatzkopf mit einem Talent für alles, was mit Brutalität zu tun hat. Er eine ganze Bande gleichgesinnter Glatzen um sich geschart. Seine bevorzugte Bekleidung sind ausgebeulte schwarze Motorradjacken und ärmellose Sweatshirts mit Kapuze. Er trägt eine unlicenzierte Pistole Kaliber .32 in einem Knöchelholster.

Charaktere mit Kontakten zu den Gesetzeshütern oder zu Verbrecherkreisen werden kaum Probleme haben, Daisy aufzuspüren. Er ist ein wohlbekannter unbedeutender Gangster, der den Ruf hat, ein Glückspilz zu sein. Dieses Glück äußert sich zum Beispiel in Verfahrenseinstellungen wegen Formsachen oder darin, dass der Kronzeuge der Anklage von einem Betrunknen überfahren wird. Er macht schmutzige kleine Geschäfte; ein paar Strichmädchen und einen Meth-Dealer oder zwei - nichts pompöses, gerade genug um ihn in den schwarzen Zahlen zu halten.

Charaktere, die an diese Informationen kommen, sollten täglich einen Wurf gegen Verstand oder einen ähnlichen Wert von Daisy machen, um ihn aufzuspü-

ren. Charaktere ohne diese Infos werden zwei solche Würfe machen müssen; einen, um herauszufinden, wer Daisy ist, und einen, um herauszufinden, wo er steckt. Ein gescheiterter Pasch zieht Aufmerksamkeit auf sich (siehe unten).

Okkulte Methoden, ihn ausfindig zu machen, haben gute Erfolgsaussichten, schließlich haben die Charaktere Photographien von dem Mann, Papier mit seiner Handschrift und seinen Namen. Einzelne Versuche dieser Art sollten vom SL nach ihren jeweiligen Vorzügen beurteilt werden.

Natürlich steht kein "Chain, Daisy" im Telefonbuch. Daisys Geburtsname ist *Joseph Miller*.

Wenn Daisy gewarnt wurde, dass nach ihm gesucht wird, sorgt er dafür, dass sich immer ein paar seiner 'Mitarbeiter' in der Nähe seiner Lieblingsplätze aufhalten. Er trägt außerdem stets ein Walkie-Talkie in einer Gürteltasche. Beim ersten Anzeichen von Schwierigkeiten rennt er gleich weg (siehe unten: Daisy stellen) und versucht seine Verfolger in einen Hinterhalt zu locken. Das Aufeinandertreffen wird von der Faust-und-Stiefel-Sorte sein; er und seine Kumpels werden nur Knarren ziehen, wenn die Charaktere dasselbe tun. Sollte es zu einer Schießerei kommen, wird ihr Ziel sein, die Charaktere mausetot zu machen und die Leichen dann in einer Deponie abzuladen. Daisy wäre nicht dahin gekommen wo er jetzt ist, wenn er nicht willens und in der Lage wäre, Ernst zu machen, wenn die Situation es erfordert.

Daisy stellen

Daisys erste Reaktion wird es sein, wegzurennen.

Willst du eine Verfolgungsszene, so benutze die Verfolgungsjagd-Regeln aus dem GRW (S.69 ff.).

Folgende Zufallsbegegnungen sind möglich:

- » Ein Gewühl aus dummen Schaulustigen. Daisy versucht so viele aufgebrachte und verwirrte Leute wie möglich zwischen sich und die Charaktere zu bringen.
- » Daisy nimmt eine Abkürzung durch ein Schlachthaus. Massen von Gedärmen und schmierigem Zeug sind überall verteilt und die schwingenden Kadaver, die er als Spur hinterlässt, sind auch nicht ohne.
- » Ein Stapel ausgedehnter Kartons, den Daisy vor seinen Verfolgern umstößt, als er daran vorbeirennt.

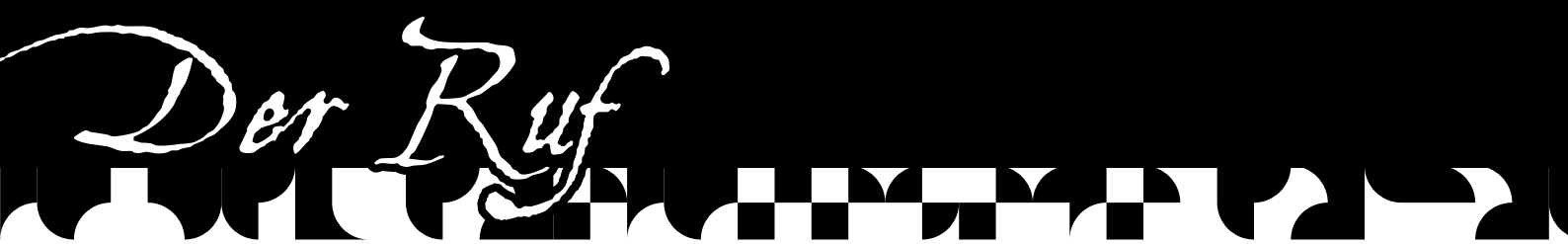
- » Eine Sackgasse. Schnell über die nie niedrige Mauer am Ende zu kommen ist der einzige Weg, ihn nicht aus den Augen zu verlieren..
- » Ein Notausgang. Wenn Daisy auf ein Dach kommt, versucht er auf ein angrenzendes Gebäude hinüberzuspringen (Wurf auf Schnelligkeit oder Körper, je nachdem, welcher niedriger ist, mit einem Minimum von 20). Versager enden in einem Haufen Müll, drei Etagen tiefer (wirf 3 Würfel, zähle die höchsten 2 zusammen, um den Schaden zu ermitteln).

Wenn die Charaktere Daisy erwischen oder so in die Enge treiben, dass er nicht entkommen kann, wird er kämpfen (wenn seine Chancen gut stehen), oder ihnen erzählen, wo sie Max finden können (wenn nicht).

Max und Daisy

Max und Daisy kennen einander seit sie als Jugendliche zusammen ihre ersten krummen Dinger gedreht haben. Daisys Rolle in dieser Partnerschaft besteht dabei darin, weltlichen Schutz für Max gegen die kleine, aber gefährliche Gruppe von Leuten, die er mal erzürnt hat zu organisieren. Zu dieser Gruppe zählen auch mehrere Kredithaie. Im Gegenzug borgt Max Daisy sein Schloss an der Tür des Gesetzes sooft einer seiner Pläne zu scheitern droht.

Max brachte Daisy dazu, zu glauben, dass die Kräfte des Schlosses nur funktionieren, solange er, Max, es will. Das ist eine Lüge; aber trotzdem wird Daisy auf der Stelle versuchen, soweit wie möglich von der Stadt wegzukommen, sobald er Max verraten hat. Er hält nur kurz an, um einen Koffer voller Bargeld (\$85 300 in druckfrischen Hundert-Dollar-Noten) bei einem Kumpel abzuholen: seine gesamten Ersparnisse. Wer sagt da, Verbrechen zahlt sich nicht aus?



Daisy beschatten

Tatsächlich besitzt Daisy zwei Häuser und hat zusätzlich noch ein Apartment gemietet, von dem aus er die meisten seiner Geschäfte erledigt. Das Haus, in dem Max zu finden ist, ist das wertloseste der drei, weshalb es Daisy nichts ausmacht, wenn Max sich dort herumtreibt. Daisy selbst jedoch kommt nur alle drei oder vier Tage bei diesem Haus vorbei; Charaktere, die ihn beschatten, werden zuerst zu seinen anderen zwei Wohnungen geführt, bevor sie ihm dorthin folgen können. Beide sind permanenter Wohnsitz für einige Crackheads und Verbrecher, die wenig Wert auf irgendwelche Störungen ihres Territoriums legen.

■ MAX STELLEN

Wenn die Charaktere Daisy während der Stunde oder so, für die er im Haus aufkreuzt, auf sich aufmerksam machen, wird er seine Sachen packen. In diesem Fall, werden sie mit einem Kampf rechnen müssen (siehe Nägel mit Köpfen, unten); dasselbe gilt, wenn sie sich Max schnappen wollen, es werden Schüsse fallen.

Andernfalls wird Max (obwohl ein wenig missgelaunt, weil sie ihn aufgespürt haben) gerne mit den Charakteren sprechen, wenn auch nicht ganz so, wie sie sich das vorgestellt hatten: Max streitet alles ab. "Magie? Was ist das denn? Der okkulte Untergrund? Keine Ahnung, wovon du redest, Kumpel."

Wie es sich herausstellt, ist Claudette nicht die einzige, die ihren Ex beobachten lässt. Max hat eine digitale Videokamera über der Tür angebracht und will sich (wenn möglich) dabei aufnehmen, wie er von den Charakteren angemacht wird oder (noch besser) sie dazu bringt, Claudettes Halluzinationen zu beschreiben. Er plant, das Video als Beweismittel zu nutzen, sollte er je in der Lage sein, Claudette ihre Kinder wegnehmen zu lassen. Wenn die Charaktere ihn härter anfassen und mit Knarren rumfuchteln, wird er die Kamera aus ihrer Halterung lösen und ihnen ins Gesicht halten. Dazu schreit er: "Kommt schon! Lasst eure Knarren funkeln, ihr harten Jungs. Gebt es mir, wie es der Sorgerechts-Richter mag!"

Behalte im Kopf, dass es keinen Weg für die Charaktere gibt, Max dazu zu bringen, die Sicherheitstüren zu öffnen. Er trägt nicht einmal die Schlüssel bei sich - sie sind in seinem Zimmer. Das oben erwähnte Dämon Strations Band wirkt Gedankenkontroll-Magie, die ihn dazu zwingt, sie herbeizuholen sobald er die Schwelle überschreitet.

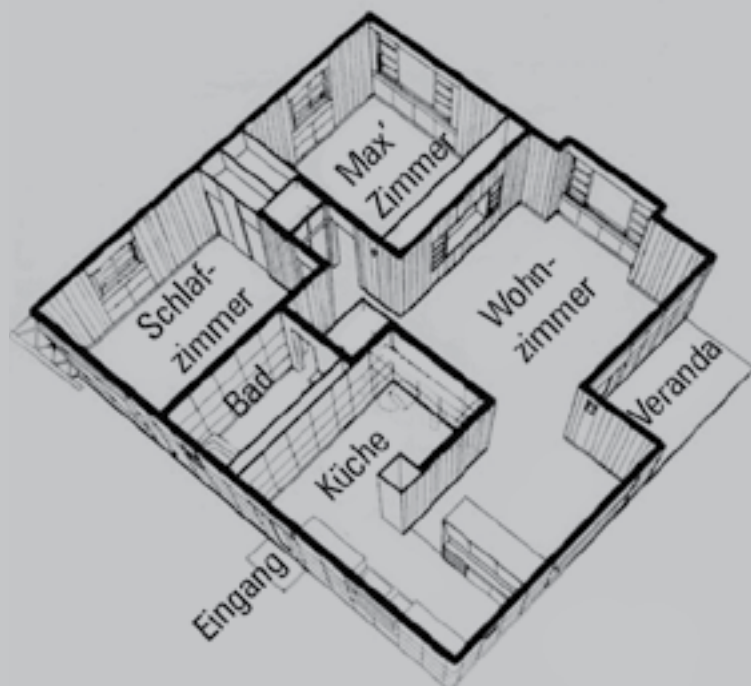
Die Sicherheitstüren aufzubrechen erfordert einen Saustark-Wurf oder einen Wurf auf eine ähnliche Fertigkeit mit einem Minimum von 20, oder einen erfolgreichen Pasch-Wurf auf Körper. Selbstverständlich ruft Max die Bullen, wenn so etwas geschieht.

■ DAISYS HAUS

122 Washington Place ist eines in einer Reihe von identischen, eingeschossigen Ziegelhäusern, umgeben von struppigen Sträuchern und Unkraut. Ein verrostetes Dreirad liegt teilweise verdeckt im hohen Gras; streunende Hunde haben die Mülltüten aufgerissen. Die Stimme eines Fernsehpredigers hallt aus dem Fernseher eines Nachbarn über die Strasse.

Der Hinterhof ist von vorne her zugänglich, indem man seitlich am Haus entlanggeht; Max hat jedoch tief am Boden zwischen dem Unkraut einen Verkrüppelungsstrang (siehe Anhang A) aufgestellt. Ein Wahrnehmen-Wurf mit einem Minimum von 30 ist erforderlich, um ihn zu entdecken.

Vorder- und Hintertür sind vergittert. In allen Fenstern sind Vorhänge gezogen.



Nägels mit Köpfen

Aufgrund Max's durchdachtem Masterplan und der Stärke seiner Obsession, gibt es keinen weltlichen Weg, auf dem die SCs ihn von seinem Vorhaben abbringen können. Das bedeutet nicht, dass die Charaktere Gewalt anwenden werden; aber wenn sie es tun, wird sie das Resultat wohl weniger zufrieden stellen, als sie dachten.

Max wird keinen Widerstand leisten. Natürlich ist das Haus vermint (siehe Reinschleichen, weiter unten), aber die Fallen sind alle magisch, und Max selbst wird sie nicht angreifen, sondern es vorziehen, die Bullen zu rufen, wenn die Sache gewalttätig wird. Schliesslich ist er ein 'unschuldiger' Mensch: wenn die Bullen ankommen, während die Charaktere ihn niederschlagen, werden ihnen Geschichten von magischen Flüchen und Halluzinationen nicht weiterhelfen.

Daisy Chain andererseits hat einiges zu verlieren, sollte er verhaftet werden. Er weiß, dass die Bullen ihn mit Freude hinter Gitter bringen würden, ganz egal wie schwach die Anklage ausfällt. Sollte er zuhause sein und die SCs beginnen mit Knarren rumzufuchteln, wird er das schlimmste annehmen und ballern herausstürmen. Er hat eine AK-47, einige Pistolen und eine kugelsichere Weste unter einem doppelten Boden in einem der Räume versteckt. Es sieht so aus, als wolle Daisy den Weg zu seinem Wagen freischießen und aus der Stadt verschwinden.

Schafft es die Gruppe, Max zu überwältigen, ohne dass er die Bullen alarmiert, so wird er dennoch nicht aufgeben. Es würde ernsthafter Folter oder Gehirnwäsche bedürfen, um ihm ein Geständnis zu entlocken; ist die Gruppe zu so etwas bereit?

Etwas, was funktionieren würde, wäre seinen Blickfang und sein Notizbuch zu vernichten (siehe Anhang A); Max hat jeden okkulten Gefallen, den ihm jemand schuldig war eingefordert, um dieses Model zu erschaffen, und es zu zerstören würde all seine Plänen zunichte machen.

Max hat keine Waffen im Haus und weiß nichts von Daisys Gewehrversteck. Sollte er in ernsthafte Todesangst versetzt werden, wird er sich ein Küchenmesser aus einem Regal greifen.

Eine ruhige Kugel schieben

Die Charaktere können sich auch für eine vorsichtige Herangehensweise entscheiden und in der Nähe des Hauses ausharren und darauf warten, dass Max es verlässt und sie herumschnüffeln können. Das Problem ist, dass Max das Haus so gut wie gar nicht verlässt. Er kriegt einmal die Woche oder so eine Lebensmittellieferung. Die SCs werden wohl vier oder fünf Tage auf ihre erste Chance warten müssen.

Max wird immer von Daisy begleitet, wenn er das Haus verlässt; sie steigen in Daisys Wagen und fahren zu seinem Apartment, wo Daisy aussteigt. Max fährt dann zu einem Parkhaus, einige Meilen von Claudettes Haus entfernt, wo er Gemina trifft, um ihren Vorrat an Blickfangsaft aufzufrischen (siehe Wie macht der das bloß?, unten).

Er trifft sich etwa eine Stunde später wieder mit Daisy, die beiden essen etwas im örtlichen goldenen Doppelbogen, worauf Daisy ihn wieder beim Haus absetzt und seine eigenen Wege geht.

Reinschleichen

Wenn Max sich nicht im Haus aufhält, so sind die einzigen Gefahren (abgesehen von einer ziemlich effektiven Alarmanlage, aber das ist so weltlich), denen potentielle Schnüffler ins Auge sehen müssen:

- » der Verkrüppelungsstrang im Garten (siehe Anhang A),
- » drei schwache Uhrwerke, die Max's Zimmer bewachen, und
- » der gute alte Jan Van Hoorn - dem zu begegnen sie vielleicht verhindern können, wenn sie nicht zu gierig sind.

Die Uhrwerke sind großen, eisernen Schaben nachempfunden und haben etwa die Grösse einer Zigarettentpackung. Wenn sie sich nicht bewegen, ziehen sich ihre Beine und Fühler in den Panzer zurück. Sie greifen mit federgelagerten Rasierklingenwerfern an, die Nahkampfschaden verursachen. Ein fehlgeschlagener Pasch beim Angriffswurf bedeutet, dass der entsprechenden Schabe die Munition ausgegangen ist, wodurch sie sich nicht beirren lässt und weiterhin Klickgeräusche von sich gibt, bis sie zerschmettert wird.

Der Ruf

Schaben

Wuselige Scharfschützen

Schnelligkeit: 20%

Körper: 10% Klinge schleudern: 30%

Die Schaben können nicht ausweichen, sind aber dafür gebaut, aus dem Verborgenen anzugreifen - unter Sofas hervor, auf dem obersten Fach eines Bücherregals, etc., was bedeutet, dass gegen sie gerichtete Attacken einen Mindestwurf von 20 benötigen, um erfolgreich zu sein. Denk daran, dass, die Nachbarn sofort die Polizei verständigen werden, falls Schüsse fallen ("Nein ehrlich, Officer, ich habe auf Uhrwerk-Schaben geschossen. Hey, warum kneifen sie mich - aua!")

Das Dämon Strations Band, auf dem Jan Van Hoorn sich befindet, ist sichtbar um das Dach gewickelt. Jan wird versuchen, von jedem Besitz zu ergreifen, der dumm genug ist, das Band zu berühren; er erhält solange eine +10 Modifikation auf seine Würfe, wie das Opfer in Kontakt mit dem Band bleibt. Demzufolge wird seine erste Handlung sein, den Rest des Bandes herunterzureissen, es um seinen neuen Körper zu wickeln und zu entkommen. Sollte das Band je zerrissen oder durchschnitten werden, wird Jan zurück hinter den Schleier geschickt. und ist für immer verbannt.

Max's Zimmer ist dem Standardgeschmack eines Kultisten entsprechend gestaltet (staubige Bücher, hingekritzelte Notizen und ein Windglockenspiel aus Rabenschädeln), mit einer bemerkenswerten Ausnahme. Jeder freie Platz an der Wand und der Decke ist mit Bildern von Babys und schwangeren Frauen bedeckt, die aus Magazinen geschnitten wurden. Kataloge für Umstandsmode sind neben dem Bett gestapelt; Geburtenratgeber-Bücher und Texte zur Geburtshilfe bedecken das Schreibpult. Max' magische Artefakte sind im Raum verteilt (eine Auflistung findet sich in Anhang A). Außerdem finden sich hier Richter Stones Hammer und seine Robe, die Max als Bestandteile für ein neues Artefakt benutzen will, wenn er Zeit dazu findet.

Wie zuvor erwähnt, wird Max ohne seinen Blickfang und seine Notizen außerstande sein, seine okkulten Attacken auf Claudette fortzusetzen.

■ WIE MACHT ER DAS BLOSS?

Gewiefte Charaktere, die viel Zeit damit verbringen, Claudettes Haus nach Magischem zu durchkämmen oder die Verbindung zwischen Max und Gemina entdecken, gehen vielleicht auf einem ganz anderen Weg an dieses Problem heran. Je nach dem, wie und wo sie nachschauen, könnten sie durchaus genügend Teile des Puzzles aufdecken um hinter Max's Trick zu kommen und ihn auf diesem Weg zu stoppen. So macht er es:

Vor sechs Monaten, hat Max einige okkulte Gefallen eingefordert und genug Ladungen gesammelt, um sich etwas zu erschaffen, das er seinen Blickfang nennt. Einfach ausgedrückt erlaubt der Blickfang seinem Benutzer, durch das Medium magisch rezeptiver Augentropfen, in der Sicht des Opfers herumzupfuschen. Max nennt die Tropfen "Blickfangsaft". Der Benutzer gibt ein wenig Flüssigkeit von einer Waagschale, in der ein Photo eines Gegenstandes liegt, in die andere, die das Photo eines anderen Gegenstandes enthält, und ein entsprechender Wandel vollzieht sich in der Sicht des Opfers. Das nächste Mal, wenn es auf das Objekt auf dem Bild in der ersten Waagschale trifft (und zwar real trifft, Photos oder Videos davon reichen nicht), wird es stattdessen für einen Moment das zweite Objekt sehen.

Ein Beispiel: Max könnte das Photo eines Cheeseburgers in die erste Schale und einen abgetriebenen Fötus in die zweite legen. Wenn er die Flüssigkeit von einer in die andere Schale gibt, wird jeder mit Blickfangsaft in den Augen einen Fötus statt des Cheeseburgers sehen, wenn er das nächste Mal einen Cheeseburger vor sich liegen hat. Max hat noch nicht zu solch billigen Tricks gegriffen; bisher spielt er nur mit Gesichtern rum. Sollten ihm die SCs jedoch zu nahe kommen, könnte er sich dafür entscheiden, seine Zurückhaltung abzulegen. Der Blickfangsaft ist nach dem Brauen nur acht Tage haltbar; deshalb benötigt Max einen regelmäßigen Zugang zu Claudette, um ihr die Tropfen unterzuschieben - und das ist der Punkt, an dem Gemina ins Spiel kommt.

Einmal in der Woche treffen sich Max und Gemina in Daisys Wagen (siehe Eine ruhige Kugel schieben, oben), so dass Max Gemina einen neuen Wochenvorrat an Blickfangsaft übergeben kann. Gemina hat begonnen, während dieser Treffen mit Max zu schlafen: nicht etwa, weil Max auf dem Gebiet der Sinnesfreuden so eine wahnsinnig große Nummer wäre, sondern nur, um Claudette eins auszuwischen. Wie sich herausstellt, macht Geminas „ich, ich, ich“-Einstel-

lung die Arbeit als jemandes bezahlte Hilfe zu einer ziemlich lästigen Übung, und mit dem Ex-Mann ihres Bosses zu ficken hilft ihr, die Sache durchzustehen. Max hat Gemina natürlich von Anfang an durchschaut - weshalb er sich auf ihre Mitarbeit verlassen kann. Er weiß auch, dass ihre Neigung zum Selbstbetrug sie zur perfekten Komplizin macht - sollten sie je gefasst werden, könnte selbst ein Pflichtverteidiger ihr Geständnis ohne Mühe zerpfücken, wenn sie versuchen würde, ihn zu verraten.

Gemina glaubt, dass die Augentropfen LSD enthalten. Einmal hat sie einer Katze einige Tropfen ins Maul gespritzt, um sicherzugehen, dass sie nicht giftig sind. Die Katze überlebte und Gemina entschied, dass es für sie in Ordnung ist, als weiteren subtilen Racheakt die Tropfen in Claudettes Kontaktlinseflüssigkeit zu schmuggeln.

■ ZUSAMMENPACKEN

Ob die SCs nun Max mit Metallsäge und Gasbrenner zu einem Gemütswechsel bewegen, ihn um die Ecke bringen und/oder seine fiesen Artefakte zerstören oder ob sie die Verbindung zu Gemina bemerken und unterbrechen - Claudettes Visionen werden schließlich aufhören, vorausgesetzt, sie werden nicht von Daisys Gang ausgeschaltet, von den Bullen ins Gefängnis geworfen oder von den Schaben zerstückelt.

Die SCs können mit ein wenig Geld aus dieser Geschichte hervorgehen (von Carlos, oder den Kredithaien) und die Chancen stehen gut, dass sie ein oder zwei Artefakte erbeuten (wenn sie Max' Raum plündern), und sie können sich der Dankbarkeit aller Beteiligten sicher sein. Insbesondere die Dankbarkeit von Immobilienmaklern kann für Leute mit speziellen Ansprüchen an ihr Wohnumfeld schließlich einiges wert sein.

Was die Erfahrungspunkte betrifft, so sind 4 Punkte pro Charakter fair, wenn sie von Zeit zu Zeit auch mal Mist gebaut haben und Max schliesslich erschlagen mussten, um ihn aufzuhalten. Einen Extra-punkt gibt es, falls sie Geminas Rolle in Max's Plan entdecken konnten und noch einen, wenn sie sich mit Daisy Chain angelegt haben (nicht gerade clever, aber sicherlich lehrreich). Den letzten Punkt kriegen sie, wenn sie einen Weg gefunden haben, Max aufzuhalten, ohne jemanden zu foltern oder zu töten.



■ ANHANG A

Ritual der verlorenen Spur

(Ritual)

Kosten: 5 schwache Ladungen

Ritualhandlungen: Stell dich von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang auf einem Bein in weiche Erde. Zwischen der Abenddämmerung und dem Morgengrauen gießt du jede Stunde eine Unze vom geschmolzenen Fett eines Spürhundes in den Fussabdruck, wobei du jedes Mal das Wort "verborgen" aussprichst. Während des Aufgehens der Sonne, aber bevor sie vollständig über dem Horizont steht, schneidest du dir den kleinen Zeh von dem Fuß ab, auf dem du gestanden hast, und bettest ihn in die Mitte des geronnenen Fettes. Sprich dabei "ewig verborgen". Das Fett wird zu steinartiger Konsistenz verhärten, die feste Masse kann ausgegraben werden.

Effekt: Von diesem Tag an hinterlässt du 12 Jahre lang keine physischen Spuren mehr, wenn du barfuss gehst. Du hinterlässt keine Fuß- oder Fingerabdrücke etc. Du kannst auf keine Art aufgespürt werden, außer durch Avatarsgaben oder Magie. Sollte jedoch jemals ein weltlicher Verfolger beim Versuch dich aufzuspüren einen kritischen Erfolg erzielen, so findet er die verlorene Fährte wieder und alle deine Spuren werden sichtbar. Merke dir, dass du dieses Ritual nur ausführen kannst, wenn du deine eigenen kleinen Zeh opferst - es kann also von niemandem mehr als zweimal im Leben verwendet werden.

Der Verkrüppelungsstrang

(Schwacher magischer Gegenstand)

Dieses Artefakt ist aus geflochtenem chirurgischem Faden, der in den Schweiß von jemandem getunkt wurde, der Schmerzen erlitten hat. Es wird aktiviert, wenn jemand es so überschreitet, dass sich auf beiden Seiten des Strangs ein Fuss befindet. In diesem Moment erleidet derjenige die Auswirkungen des Epideromanten-Spruchs Verkrümmen (GRW S.171) gegen das Bein, mit dem der Strang überschritten wurde. Nach Gebrauch wird der Strang wieder aufgeladen, indem er in Schweiß getaucht wird, der durch die gleiche Art von Schmerz ausgelöst wurde wie jener, der beim ersten Mal verwendet wurde (in diesem Szenario sind das die Schmerzen bei einer Geburt).

Der Blickfang

(Starker magischer Gegenstand)

Eine gezinkte Waage, die einmal dazu benutzt wurde, unfaire Geschäfte abzuschliessen. Die Waagschalen werden mit Blickfangsaft (siehe unten) gefüllt, und Photographien werden, wie oben beschrieben, in der Flüssigkeit platziert. Die Flüssigkeit wird mittels einer Spritze, die von jemandem benutzt wurde, dessen letzte Worte eine Lüge waren, von der einen in die andere Waagschale gegeben (in diesem Fall war es ein Junkie-Freund von Max, dessen letzte Worte während einer Überdosis „Mir geht's gut!“ waren).

Blickfangsaft brauen

(Ritual)

Kosten: 4 schwache Ladungen

Ritualhandlung: Sammle die Tränen von jemandem, der weint, weil er herausgefunden hat, dass er belogen wurde. (Max hat drei oder vier Eiswürfel aus Tränen in seiner Kühltruhe, gesammelt von verlassenem Kindern in einer örtlichen Familienberatungsstelle). Gib drei Tropfen auf jeden von drei verzerrten oder beschädigten Spiegel, wobei du jedes Mal "nobed exiptn" sagst, wenn ein Tropfen auf die Oberfläche eines Spiegels trifft. Setze die Spiegel dem Licht des Vollmonds aus. Das Spiegelglas wird eine funkeln-de Lache Blickfangsaft "ausbluten", genug um beide Waagschalen zu füllen und dem Opfer neun oder zehn Anwendungen zu bescheren.