

KASSIBER

Neues aus dem Untergrund

- **Velomanie, die Schule für Autoliebhaber** S. 03
- **Car Crash City, abseits der Straßen** S. 08
- **Der Wanderer, ein mobiler Archetyp** S. 11
- **Resusci Annie, ein tragisches Artefakt** S. 14
- **Und mehr ...**

EDITORIAL

Liebe Spielerinnen,
Liebe Spieler,

Die Spielmesse in Essen steht vor der Tür und wieder ist zu erkennen, dass das Pen&Paper Rollenspiel Hobby doch nicht so tot ist, wie jedes Jahr gesagt wird. Neue Produkte sowohl aus dem Profi- wie auch aus dem Fanbereich (wobei letzterer qualitativ nur noch schwer vom Profibereich zu unterscheiden ist) werden ausgestellt und niemand weiß wirklich, was sich am deutschen Markt durchsetzen wird, und was nicht.

Manches Kleinod, wie zum Beispiel Unknown Armies, wird angepriesen, bestaunt, für spielbar befunden, scharft eine Fangemeinde um sich, erlebt vielleicht sogar einige Publikationen nach einem Grundregelwerk und verschwindet plötzlich von der Bildfläche. Die Enttäuschung des Fans ist natürlich groß und er fragt sich, ob sich sein Engagement gelohnt hat. Ich persönlich glaube, dass sich die Qualität eines solchen Produktes durch das Einstellen einer Produktlinie ja nicht verschlechtert hat, und dass gerade im Pen&Paper

Bereich die Möglichkeit besteht aus guten Ideen, die ein gutes Produkt bereitstellt, eigene neue Ideen zu entwickeln und sie anderen Fans zur Verfügung zu stellen. So wird aus dem passiven Konsumenten bald ein aktiver Produzent, der Texte erstellt, die sich hinter dem Original nicht zu verstecken brauchen. Auch in dieser Ausgabe des Kassibers sind eine Menge Inhalte zusammengekommen, die teils aus der Feder von Autoren stammen, die aktuell an kommerziellen Rollenspielpublikationen arbeiten, genauso wie von Autoren, die teilweise zum ersten Mal etwas für unser Hobby publizieren. So haben wir hier wieder einmal eine Vielzahl interessanter Artikel zum Thema „Auto und Verkehr“ versammelt, die den weniger produktiven Fans hoffentlich auch gefallen. Und diese bestenfalls dazu animieren werden, für die kommenden Kassiber eigene Arbeiten einzureichen. Ich persönlich würde mich darüber wirklich freuen...

Kaid Ramdani

Impressum

Kassiber - Neues aus dem Untergrund

Redaktion und Layout
Kaid Ramdani

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Jan Christoph Bischko, Christian Brimo, Scott Dorward, Steve Dustin, Christian Karr, Andreas Melhorn, Kaid Ramdani, Ralf Sandfuchs, Jared A. Sorensen

Kontakt
www.unknown-armies.de
www.okkult-er-untergrund.de

© Das Haus der Renunziation 2010.
Vervielfältigung für private Zwecke gestattet
Unknown Armies © Atlas Games d/b/a Trident Inc.

PS.: Zu mindestens im englischsprachigen Raum wird auch bald wieder „offizielles“ Material zur Verfügung stehen. Atlas Games wird mit „The Thin Black Line“, ein Miniszenario von Chad Underkoffler als PDF produzieren.

Bis dahin schaut für die neusten UA-Nachrichten in unser Forum

www.okkult-er-untergrund.de

oder in den Blog

www.unknown-armies.de.

■ Velomantie

"Das ist die Zukunft, Ballard, und du lebst schon. Zum ersten Mal winkt uns eine wohlwollende Psychopathologie zu. Der Autounfall zum Beispiel; er ist mehr Befruchtung als zerstörerisches Ereignis - ein Freisetzen sexueller Energie. Er mediiert die Sexualität der Toten mit einer Intensität, wie es anders unmöglich wäre. Das voll zu verstehen, und zu leben... das ist mein Bemühen."

- Dr. Vaughn („Crash“)

Die Velomanten (auch bekannt als Autophile und Spaßraser) sind eine kultähnliche Sekte, besessen von der mystischen Verbindung von Sex und Tod - Eros und Thanatos. Man sagt, dass Autophile einen Todeswunsch hegen, der sich bald in ihrem Streben nach "der ultimativen Erfahrung" erfüllen wird. Viele stößt ihre Obsession mit Narben, Tatortfotos und schnellen Autos ab. Die wenigen, die Verständnis aufbringen, finden sich bald selbst hinter dem Steuer wieder... möglicherweise zum letzten Mal.

Velomantie funktioniert mittels einer Kombination aus Urkräften: Entropie, Sex, Technologie und Mystik... alles starke Einflüsse im Okkulten Untergrund. Spaßraser scheren sich allerdings die meiste Zeit wenig um die geheimen Kriege oder den Sinn des Lebens. Für sie gibt es nur ein Ziel: Selbsterstörung durch Selbstverwirklichung. Mitglieder des Kultes glauben, der einzige Weg zu leben, sei der Tod. Wenn alles auf Messers Schneide steht, Kopf und Kragen nur von ihrem Können und ihren Reflexen abhängt, bekommen sie, ähnlich wie Entropomanten, Ladungen.

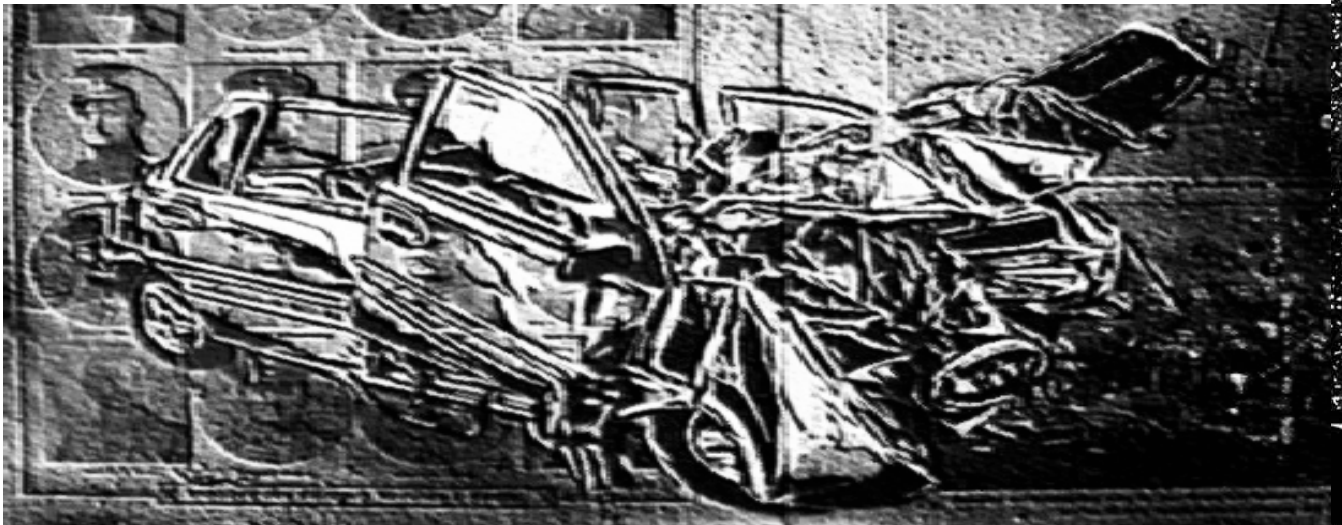
Velomanten haben in der Regel jedoch eine starke Bindung zu ihren Autos - sie kaufen immer die gleiche Marke und das gleiche Modell (oft gleich mehrere Autos auf ein mal) und lernen jeden noch so esoterischen Trick der Automechaniker.

Autophile sind wandelnde Lexika auf dem Gebiet der Autounfälle (besonders, weil dieses Wissen ihnen hilft, an Ladungen zu kommen). Oft besitzen sie ihre eigenen Garagen und Rennstrecken, wo sie Demolition-Derbys veranstalten und Unfälle nachspielen (falls die Gegend abgelegen genug ist).

Die Gruppe der Unfallfreaks hält eng zusammen und ist aufs Schärfste bedacht auf ihre Privatsphäre. Wie viele es genau gibt, ist unbekannt. Am ehesten ziehen sie Sympathisanten an, die sie finanziell unterstützen, Gelände zur Verfügung stellen oder auf ähnliche Weise der Gruppe unter die Arme greifen. Nur wenige Mitglieder dieser Velomanten-Zirkel sind tatsächlich Adepten - die meisten sind einfach Mitläufer, fasziniert vom Spektakel oder davon Unfälle zu überleben.

Angriffszauber der Velomanten:

Velomanten lassen zum Angriff Erinnerungen an ihre eigenen schrecklichen Verletzungen auf andere los. Quetschung in Form von Kühlerfiguren, Fleischwunden von Glasscherben und Verbrühungen manifestieren sich plötzlich und gewaltsam auf den Körpern ihrer Opfer; ganz so als hätten sie einen Autounfall gehabt. Einzige Bedingung ist dabei, dass der Velomant die Verletzung auch tatsächlich erlebt haben muss. Schwache Angriffszauber sind natürlich kein Problem - jeder Velomant hatte schon mal ein Schleudertrauma oder ähnliches. Für starke Angriffszauber dokumentieren viele Velomanten tödliche Zusammenstöße mit Fotos. Wie auch immer die Verletzungen geartet sind, die meisten Angriffszauber sind alles andere als subtil...



Fakten:

Wie man eine schwache Ladung erhält:

Velomanten generieren schwache Ladungen, indem sie entweder Sex im Auto haben oder einen Unfall bauen. Es ist egal welche Art Sex oder mit welchem/n Partner(n), wobei ein Orgasmus obligatorisch ist, aber ein Unfall muss das Auto schon ordentlich beschädigen. Alles von zerbeulter Karosserie bis zum Totalschaden ist in Ordnung. Kratzer im Lack tun's da nicht!

Wie man eine starke Ladung erhält:

Spiele einen berühmten Unfall nach oder fahre einen bekannten Unfallwagen wie Kennedys Lincoln oder Niki Laudas Ferrari 312T2. Wenn du dich dabei ernsthaft bei einem Unfall verletzt, zählt das. Es muss aber wirklich ein Unfall sein... deinen Mazda für eine Ladung absichtlich in die Ziegelmauer setzen, bringt nichts.

Wie man eine mächtige Ladung erhält:

Sei körperlich in einen wirklich berühmten Unfall verwickelt. Der Chauffeur, der Lady Dianas letzte Fahrt gemacht hat, der Student, der James Deans Auto gerammt hat. Viele Velomanten glauben, in einem spektakulären Autounfall zu sterben, sei ein One-Way-Ticket in den unsichtbaren Rat als Archetyp der "Flamme, die zweimal so hell aber nur halb so lange brennt".

Tabu:

Velomanten existieren in einer paradoxen Welt - einer Welt, in der sie ihr eigenes Schicksal nur kontrollieren, wenn sie hinter dem Steuer sitzen, um sich dann in einem Unfall voll gehen zu lassen. Nicht derjenige am Steuer zu sein, heißt adieu zu allen Ladungen sagen. Sei es als Passagier oder beim Vermasseln eines Stresswurfs auf Hilflosigkeit - Fliegen ist 'ne dumme Sache für Velomanten, wenn sie nicht gerade selber das Flugzeug steuern.

Spontane Zauber:

Velomanten sind wie die verwandten Entropomanten Meister des Zufalls. Der Unterschied zu den Chaomagiern ist, das sie ihre Magie nur in Zusammenhang mit Autos benutzen können.

Ladungen zu Spielbeginn:

Neuerschaffene Velomanten beginnen das Spiel mit vier schwachen Ladungen.

Schwache Zauberformeln der Velomanten

Rot, Grün, 1-2-3

Kosten: Eine schwache Ladung
Auswirkungen: Dieser Zauber ermöglicht es, Ampeln grün (oder rot) werden zu lassen. Alle anderen Ampeln werden dazu passend auch umschalten (wenn sich also zwei Straßen kreuzen und die Querrichtung auf Grün umspringt, wird die Längsrichtung rot).

Kurzschluss

Kosten: Eine schwache Ladung
Auswirkungen: Der Velomant kann mit diesem Zauber jedes Auto ohne Schlüssel starten.

Motor-Probleme

Kosten: Zwei schwache Ladungen
Auswirkungen: Dieser Zauber kann auf ein fahrendes Fahrzeug gesprochen werden. Der Motor geht aus und es kommt zum stehen. Auf ein stehendes Fahrzeug gesprochen, sorgt er dafür, dass es nie wieder fährt. Das Fahrzeug muss dazu zuvor vom Adepten für mindestens drei Sekunden berührt werden.



Schleudertrauma

Kosten: Eine schwache Ladung

Auswirkungen: Der schwache Angriffszauber der Velomanten. Schäden vom Schleudertrauma sind relativ gering - nichts auffälligeres als eine blutige Lippe oder ein blaues Schlüsselbein (eine genauere Betrachtung zeigt den Abdruck eines Lenkrads oder ähnliche Zeichen eines Autounfalls). Der Velomant darf einen Würfel Schaden mehr für je 10 km/h machen, die er gerade schneller fährt als an dieser Stelle im Straßenverkehr erlaubt -30er Zonen sind da sehr begehrt. Wenn das Opfer zu dem Zeitpunkt, während dem der Zauber wirkt, Auto fährt, muss ihm ein erfolgreicher Wurf auf Schnelligkeit gelingen, um einen Unfall zu vermeiden.

Auto-Erotik

Kosten: Drei schwache Ladungen

Auswirkungen: Der Velomant bedient sich mit diesem Zauber der psycho-sexuellen Anziehungskraft von Autos. Er kann sein Auto benutzen, um attraktiver auf andere zu wirken. Der Velomant muss sein Ziel auf eine Spritztour mitnehmen (der Mitfahrer muss dies aus freiem Willen tun). Ist der Zauber einmal gesprochen, fühlt sich das Ziel immer dann sexuell erregt, wenn es in der Nähe des Velomanten oder seines Autos kommt. Es wird beginnen, sich auf bestimmte Details zu konzentrieren: Kratzer im Lack, Narben auf dem Körper des Velomanten. Letztlich entwickelt sich das zu einem ausgewachsenen Fetisch. Obwohl das auf den ersten Blick wie Gehirnwäsche aussehen kann (wie der Pornomantie-Zauber "Siebter Himmel"), bringt es das Ziel nicht dazu diese Impulse auszuleben, nur sie zu erleben.

Starke Zauberformeln der Velomanten

Radio-Aktivität

Kosten: Eine starke Ladung

Auswirkungen: Um diesen Zauber zu wirken, denkt der Autophile an eine Frage und stellt das Radio zufällig auf einen Sender. Was immer dort an Lied, Reportage oder Werbung läuft, wird die Frage auf die eine oder andere Art beantwortet (obwohl es durchaus schwer interpretierbar sein kann). Sogar das aufdringlichste DJ-Gelaber kann dabei nützliche Informationen bringen ("... und die richtige Antwort auf die Quizfrage von letzter Woche ist...").

Trauma

Kosten: Eine starke Ladung

Auswirkungen: Der starke Angriffszauber der Velomanten manifestiert ebenso traumatische wie sichtbare Wunden - gebrochene Knochen, Verbrennungen, Fleischwunden, eben was das Herz begehrt. Genau wie beim schwachen Angriffszauber muss das Opfer würfeln, wenn es gerade ein Fahrzeug steuert, um einen Unfall zu vermeiden. Der

Zauber verursacht ebenfalls jeweils einen Würfel Schaden mehr, für jeweils 10 km/h, die der Velomant schneller fährt als die aktuell erlaubte Geschwindigkeit.

Sonntagsfahrer

Kosten: Zwei starke Ladungen

Auswirkungen: Der Velomant kann dem Ziel den unterbewussten Wunsch einpflanzen, sich bei der nächsten Autofahrt zu verletzen. Wenn das Ziel ein verantwortungsbewusster Fahrer ist, der sich immer anschnallt und nie zu schnell unterwegs ist, darf es einen Fahren-Test ablegen, um die Gefahr zu bemerken. Misslingt der, wird das Ziel zu schnell fahren, rücksichtslos die Spur wechseln und generell extrem selbstmörderisch fahren, bis es sein Zielort erreicht (... oder eben auch nicht). Dies bewirkt beim Ziel zudem einen Traumawurf auf Hilflosigkeit der Stufe 5.

Lizenz zum Töten

Kosten: Drei starke Ladungen

Auswirkungen: Wenn der Zauber auf ein Fahrzeug gesprochen und dieses mindestens drei Sekunden berührt wird, verschwindet es aus der Wahrnehmung anderer Fahrer, Fußgänger usw. Nur der Velomant weiß Bescheid, jeder andere wird das nicht merken, bis es zu spät ist. Auf das Auto des Velomanten gesprochen, kann dieser Stopp-Zeichen überfahren, Fahrerflucht begehen oder der Polizei entkommen, wenn sie ihn jagt. Der Zauber dauert an, bis der Motor des Autos ausgeht oder der Velomant möchte, dass er endet.

Neuer Lack

Kosten: Fünf starke Ladungen

Auswirkungen: Der Velomant kann die Form jedes Autos, welches ihm gehört, ändern (auch wenn es gerade fährt). So kann aus einem 91er Ford Escort ein 57er Chevy werden (mit allen zugehörigen Änderung von Masse, Leistung, Benzinverbrauch usw.) Der Velomant kann jedes Detail des Autos ändern. Das geht soweit, dass sogar ein Wrack vom Schrottplatz wieder wie neu wird. Das dauert Sekunden für kleine Änderungen bis zu Minuten für ein Schrottauto. Neben der Sache mit dem "Auto besitzen", muss es sich natürlich noch um ein Auto handeln (Eine Cessna in eine F14 zu verwandeln wäre, ein bisschen viel verlangt, sogar für Adeptenmagie).

Mächtige Effekte der Velomantie

Mächtige Effekte der Velomanten verursachen gigantisches Verkehrschaos, töten einen Autofahrer oder Autobesitzer sofort oder geben einem normalen Auto übernatürliche Fähigkeiten.

(Jared A. Sorensen)

■ Am Ende der Treppe unter der Autobahn

Ab und zu, wenn man auf den Autobahnen Deutschlands unterwegs ist, sieht man zwischen den Fahrbahnen ein kleines Betonhäuschen mit einer Metalltür. Es ist winzig, ein kleiner grauer Quader aus Beton ohne Fenster, ca. 2 m hoch und mit einer Fläche von vielleicht zwei Quadratmetern. Die Tür ist eine blaue Feuerschutztür mit einem Sicherheitsschloss. Das Häuschen steht immer zwischen zwei weit entfernten Ausfahrten zwischen den Leitplanken, und noch nie hat es jemand gesehen, während er wegen Stau oder einer Geschwindigkeitsbegrenzung langsam fuhr. Es steht dort nur, wenn man vorbeirast.

Verlässt jemand die Autobahn, um auf der anderen Fahrbahn zurückzukehren, ist das Häuschen verschwunden, wenn er zu der entsprechenden Stelle zurückkommt. Selbst, wenn jemand auf der Autobahn hält und zwischen den Leitplanken zurückläuft, verschwindet das kleine Gebäude. Nur wenn es immer in Sicht bleibt, wenn man einmal entdeckt hat, bekommt man eine Chance es zu betreten. Die einzige Möglichkeit, ist also eine Vollbremsung auf der Autobahn – eine sehr unfallträchtige Handlungsweise, steht der Betonkasten doch meist auch noch an einer unübersichtlichen Stelle.

Die Tür ist abgeschlossen. Es kursiert ein Schlüssel im okkulten Untergrund, von dem aber niemand weiß, ob er wirklich passt. Man kann die Tür allerdings mit einiger Mühe aufbrechen. Beim nächsten Mal ist sie repariert und bis auf ein wenig abgeblätternen Lack und ein paar Roststellen an den Scharnieren wieder wie neu.

In dem Häuschen führt eine Treppe nach unten in einen kleinen Raum, dessen Wände von oben bis unten mit Namen vollgekritzelt sind. Ein schmutziger Drehschalter schaltet eine schwache Neonröhre an, sodass der Besucher die Namen entziffern kann, auch wenn er selbst keine Lampe mitgebracht hat. Der Name jedes Menschen, der in Deutschland innerhalb des nächsten Jahres einen Autounfall erleiden wird, egal ob tödlich oder nicht, steht an den Wänden. Immer findet der Besucher auch seinen eigenen Namen. Man kann Namen hinzufügen, wenn man einen Platz für sie findet, was den gleichen Effekt hat, als hätten sie dort von vornherein gestanden. Es ist auch möglich Namen von der Liste zu entfernen, indem man sie mühsam aus der Wand kratzt. Nur die Entfernung des eigenen Namens hat keine Auswirkungen auf die Zukunft, dieser Unfall wird sich im kommenden Jahr auf jeden Fall ereignen.

Falls der Spielleiter es wünscht, könnte der Raum unter der Autobahn auch eine Männertoilette sein: Weiß gekachelte Wände, drei Pinkelbecken und drei Toilettenkabinen, schlechter Geruch nach Urin und billigen Putzmitteln. Die Wände der Kabinen sind erwartungsgemäß mit blöden Sprüchen, Schmähungen und Aufklebern von unbekanntem Lokalbands bedeckt (sogar ein paar ägyptische Hieroglyphen sind mit Edding an die Wand geschmiert worden). In jeder Kabine befindet sich zwischen dem Gekritzel der Name eines Mannes. Es handelt sich um die drei zurzeit mächtigsten Avatare des Wanderers. Sollte ein Wanderer innerhalb des nächsten Jahres zum Gottläufer aufsteigen, wird es einer dieser drei Männer sein. Anders als bei Unfallopferraum hat es jedoch keinen Effekt, wenn jemand die Namen verändert oder einen anderen hinzufügt.

(Andreas Mehlhorn)

Ein schwarzer **3er BMW** rast Tag und Nacht über die deutschen Autobahnen. Die beiden **Stoffwürfel**, die an seinem Rückspiegel hängen, sind aus dem echten **Grabtuch Christis** genäht.

■ Little Bastard

Ein silberner Porsche 550 Spyder: Dies ist ein Wagen, gebaut mit der Karosserie und anderen Einzelteilen, die zu dem Unfallwagen gehörten, in dem James Dean am 30. September 1955 bei einem Autounfall starb.



„Little Bastard“, wie der Wagen liebevoll von Dean genannt wurde, hat auch nach dem Unfall traurige Berühmtheit erlangt. Als die Überreste des Spyder ausgeweidet und in allen möglichen Einzelteilen verkauft wurden, begann eine Folge von Unfällen ihre Besitzer zu dezimieren. Ein schwerreicher Arzt aus Beverly Hills, der den Motor kaufte, verunglückte bald darauf in einem Amateurrennen in Amona tödlich. Ein anderer Arzt, der Deans Getriebe kaufte, soll bei einem Unfall schwer verletzt worden sein. Und ein New Yorker, der die beiden unversehrten Reifen erwarb, kam angeblich nur knapp mit dem Leben davon, als beide gleichzeitig platzten. Auch der Käufer der Hinterachse soll auf geheimnisvolle Weise zu Tode gekommen sein. Die ausgeschlachtete Karosserie schließlich verschwand, als das Auto mit einer eigenen James-Dean-Moritatenshow zur Erbauung und Abschreckung auf Amerika-Tournee gehen sollte.

Im okkulten Untergrund gibt es Gerüchte, dass sich irgendein Ikonomant all diese Teile beschafft und Lil' Bastard als ein starkes Artefakt wieder zusammengesetzt hat, quasi als heiliger Gral jedes James-Dean-Jüngers. Wo sich der Wagen im Moment befindet, ist ungeklärt. Doch auch jeder Spinnwebfarmer weiß, dass dieses natürliche Artefakt für ihn den Jackpot darstellen kann. Denn der Kliomant, der in Besitz von Lil' Bastard ist und täglich mindestens eine Stunde auf dem Fahrersitz Platz nimmt, bekommt durch ihn einmal am Tag eine starke Ladung. Zu erwähnen bleibt dann allerdings auch der Fluch: Hält man sich länger als eine Stunde in dem Fahrzeug auf, so wird an diesem Tag ein beliebiger Pasch, den man auf eine Fertigkeit würfelt, die mit Autofahren zu tun hat, zu einem Patzer.

(Kaid Ramdani)

„Ampeln sind lebende Wesen... und sie sind echt nachtragend...

Ist Dir schon mal aufgefallen, dass es einige Ampeln gibt, die wissen, wer du bist?

Sie scheinen immer etwas schneller umzuschalten und bewegen den Verkehr flüssiger und keine von hat einen dieser kleinen Kästen zur manuellen Steuerung.

Nun schau dir das hier an: Es ist eine Karte von Leylinien, die sich durch unsere Stadt ziehen.

Siehst du, wo sie sich schneiden?

Dort, dort und dort? Genau dort sind diese komischen Ampeln.

Jede andere Ampel hat übrigens so ein Manuelles-Umschalt-Kästchen, ich hab's mal gecheckt.

Aber es wird noch seltsamer:

Am Tag nachdem ich all das rausgefunden habe, bin ich von der Arbeit nach Haus gefahren.

Da kommt so ein Typ und schneidet mich mit seiner Karre und fährt bei Dunkelorange über die Ampel.

Ich bin natürlich am Kochen in meinem Auto und das verdammte Grün will nicht kommen.

Ich schau dem Typen also dumm hinterher und seh' wie der Typ an der nächsten Ampel halten muss.

Meine steht immer noch auf Rot, da wechselt die von dem Typen schon wieder auf Grün, und kaum, dass er die Mitte der Kreuzung erreicht, rast ihm ein anderer Wagen volle Kanne direkt in die Seite.

Totalschaden!

Und jetzt kommt das Komische:

Ich konnte sehen, wie zu dem Zeitpunkt alle Ampeln auf der Kreuzung auf Grün standen.

Ich sag Dir, ich wird keine rote Ampel mehr überfahren...“

■ Car Crash City!

Du gibst Vollgas irgendwo entlang eines Highways in der Wüste Nevadas (vielleicht ist es auch Arizona oder eine Abzweigung des Highway 666 nahe New Mexicos) und irgendwo -nach einer staubigen Senke oder als die Canyonwände die Straße in einen seltsamen Schatten getaucht hatten- bist du hinübergewechselt. Zuerst sind es nur kleine Dinge, die seltsam erschienen, doch das ist o.k., denn früher oder später wird es ein böses Erwachen geben, durch den Satan persönlich.

Satans Ziel im Leben ist es, dich von der Straße zu fegen. Spektakulär. Du bist zwar schnell, doch er ist schneller. Und je schneller ihr werdet, umso schlimmer wird der Unfall sein. Sein Wagen bricht aus, er rammt dich, er bleibt dran, er beschleunigt und das nächste was du weißt ist das über Dir, unter Dir, über Dir, als dein Wagen sich schwungvoll überschlägt. Du durchschlägst die Windschutzscheibe und deine Welt verschwimmt, wird kurz erschüttert und verschwindet ins Dunkle.

Das Aufwachen. Es sieht gar nicht so übel aus. Du liegst auf dem Rücken im Wüstenstaub. Deine Wagen ist ein kompakter Schrotthaufen. Und seltsame, neugierig blickenden Menschen haben einen Kreis um dich gebildet, stupsen dich an oder sind dabei, Teile des Wracks an sich zu nehmen. Woher sie kommen? Keine Ahnung, aber du wirst es herausfinden. Wer sind dies Clowns überhaupt? Dein erster Eindruck: sie sind auf Droge. Dein zweiter Eindruck: Sie sind WIRKLICH auf Droge. Dein dritter Eindruck: Sie leiden unter einem derart ernsthaften Verlust der Realität, so ernsthaft, dass deine Hirnzellen, wenn du auf Armeslänge an diese Typen herankommst, anfangen würden zu schreien und zu verdorren, um dann gänzlich abzusterben.

Sie haben Namen wie Sweet Starfire of the Astral Sub-Divide, der Psychotropic Afro-King, und Benzolyoxihedrine. Sie sind funky. Sie sind sogar etwas hippy-mäßig. Und sie wollen sich nicht, dass so ein freakiger Dude wie du sie aus ihrem Groovy Trip reißt.

Warum sie so abgefickt sind? Warum folgst du ihnen nicht über den nächsten Felsgrat, etwas verborgen vom Highway und findest es heraus?

Als du von der Erhöhung herunterblickst, siehst du die irre Metropole, die sich Car Crash City nennt. Zerstörte Autowracks füllen die Landschaft bis zum Horizont. Der Boden ist überall bedeckt von Rost aller Farbschattierungen. Es ist ein chaotisches Netzwerk aus Straßen gebildet aus Schrottautos, die Ampeln sind Scheinwerfern und Rückleuchten und die Straßenschilder sind alte Nummernschilder. Irgendwoher kommt das Geräusch eines laufenden

Satan, König des Asphalts

*"Well me and the devil, at a stop light.
He started rollin', I was out of sight."*

-Gene Vincent, Race with the Devil

Satan war hier seit Anbeginn der Zeiten, er fuhr vor mit seinem schwarzen Chevy Nova und sah, es wird gut. Ob er die Mutterpflanze aussäte oder ihm dieser Platz einfach zusagte, ist nicht geklärt. Satan selbst macht auch nicht viele Worte. Er reitet den höllischen Wind auf dem Highway und schafft neue Einwohner für Car Crash City. Wenn er sein Wort an jemanden richtet, kann man sein jungenhaftes hübsches Gesicht sehen und muss sich fragen, ob er wirklich äonenalt ist, wie die Einwohner der Stadt berichten. Er scheint niemals stillzustehen. Ab und an kann man ihn in einiger Entfernung am Straßenrand beobachten, wie er an seinem Auto bastelt, doch wenn man sich ihm nähert, sitzt er bereits wieder am Steuer und rast die Straße entlang. Taucht er doch in der Stadt auf, so hat er stets eine Anhängerschaft um sich gescharrt, die ihn hündisch gegen jedweder Gefahr beschützen. Car Crash City ist sein persönliches Fegefeuer und er herrscht über dessen verlorene Seelen.

Persönlichkeit: Der Leibhaftige

Obsession: Geschwindigkeit

Wutimpuls: Feiglinge. Für Leute, die abhauen wollen oder gar um Gnade flehen, hat Satan kein Verständnis. Er verfolgt diese umso härter.

Furchtimpuls: Entstellungen (Gewalt). Bei all den Gefahren, die sein "Hobby" so mit sich bringt, bleibt doch die Angst davor, bei einem Unfall in Brand zu geraten und entstellt zu werden. Satan mag sein hübsches Gesicht.

Tugendimpuls: Humor. Er spricht nicht viel, aber wenn er dann doch mal eine Bemerkung fallen lässt, trieft diese vor bissigem Spot, bleibt aber doch unterhaltsam.

Körper 30 (hager) Regelmäßige Dehnübungen (Sportlichkeit) 30%; Schlag mit dem Wagenheber (Handgemenge) 30%

Schnelligkeit 90 (mit Nitro-Einspritzung)

Ausweichen 15%; Initiative 60%; Stuntdriver 90%

Verstand 50 (berechnend) Allgemeinbildung 15%;

Blick in den Rückspiegel (Wahrnehmung) 40%;

Verbergen 15%; Am Auto 'rumschrauben 50%

Seele 70 (teuflich) Vater der Lügen (Lügen) 55%;

Hübsches Gesicht (Ausstrahlung) 30%; Avatar des

wahren Königs 60%

Gewalt 2/8

Isolation 1/3

Hilflosigkeit 0/4

Übernatürliches 0/7

Identität 1/2

Die Mutterpflanze (übernatürliche Wesenheit)

Mutter thront inmitten der Stadt fast fünfzehn Meter hoch und verbreitet Schatten und Nahrung. Ihre Wurzel haben den Boden metertief durchdrungen und halten sie fest verankert. Sie bildet den Mittelpunkt von Car Crash City und ihre Bewohner huldigen ihr liebevoll und bekränzen sie mit Weihnachtsschmuck (den ein verunglückter Truck geladen hatte), aber auch mit verschiedenen Spiegeln aus den unzähligen Autowracks.

Gleichzeitig werden die Blätter geerntet und zum Trocknen aufgehängt, den alle Einwohner der Stadt rauchen hingebungsvoll und regelmäßig von Mutter. Dies dämpft ihren Appetit und Durst nachhaltig, sodass sie nur gelegentlich Teile der knarzigen Wurzeln, die zwischen den Wracks hervorklugen, mit einem Lächeln im Gesicht kauen oder den Saft aus den süßen jüngeren Wurzeln saugen, um den Magen zu füllen. Dies alles beeinträchtigt zwar ihr Kurzzeitgedächtnisses, aber sie haben all die Vor- und Nachteile, die nach den Regeln für Betäubungsmittel (GRW S.376) gelten.

Die Hanfpflanze hat im Laufe der Zeit ein rudimentäres Bewusstsein entwickelt und sieht die Einwohner von CarCrashCity wirklich als ihre Kinder an.

Körper 200 (gewaltig)

Schnelligkeit 20 (seismonastisch)

Mit den Wurzeln packen 20%

Verstand 10 (rudimentär)

Seele 70 (Muttergefühle) Avatar (Die Mutter) 5%,
Spüren, von wo eine Gefahr ausgeht 50%

Generators. Kein Asphalt, keine sonstige Infrastruktur, doch dort in der Mitte des Ganzen thront die größte Cannabispflanze, die du jemals gesehen hast, über und über leuchtend bekränzt mit Weihnachtsschmuck.

Als die Zeit vergeht und du die Bekloppten besser kennlernst, wird dir klar, dass es nur zwei Sachen gibt, die Car Crash City vor ihrer Auslöschung bewahren.

Nummer Eins ist Mutter (so wird die Pflanze genannt). Sobald du von ihr genascht hast, werden alle Sorgen von dir genommen. Mutter macht dich glücklich, sorgenfrei und überaus hedonistisch. Und je mehr Leute sie in Anspruch nehmen, umso mehr wächst sie.

Nummer Zwei ist Satan. In vielerlei Hinsicht ist Satan der König von Car Crash City, denn alle andere sind viel zu bekifft, um irgendeine Form von politischer Hierarchie zu bilden. Klar, er ist eigentlich nur auf dem Highway, um Leute von der Straße abzubringen, aber jeder hier in der Stadt ist genau wegen ihm hier gelandet. Und wo würden die Bewohner sonst den Treibstoff für den Generator und die Ersatzteile für ihren geschrotteten Subaru, in dem sie schlafen, herbekommen, wenn Satan nicht wäre ?

Szenarien

Die Liebe einer Mutter: Die Pflanze hat inzwischen soviel Bewusstsein entwickelt, dass sich selbstständig weiterentwickeln will. Zu ihrem eigenen Schutz absorbiert sie metallene Teile aus ihrer Umgebung und entwickelt ein ungesundes Interesse an den Charakteren, insbesondere wenn **diese Personanten oder Narcoalchimisten**



sind. Mittels ihres Wissens will sie sich verbessern und schon bald sind Teile ihrer Anhängerschaft in ihrem Körper integriert („Wow, was für ein Trip!). Während die Pflanze sich in und unter Car Crash City ausbreitet, müssen sich die Charaktere fragen, ob man so einer Mutter etwas ausschlagen kann?

Ride with the Devil: Es ist nicht einfach, diesen Ort zu verlassen. Ohne Wagen ist ein Entkommen aus der Wüste aussichtslos, über kurz oder lang müssen die Charaktere sich an Mutter laben oder sie verhungern einfach. Der Schlüssel hinaus, ist der Schlüssel hinein. Es heißt, den Kampf gegen den wahren König aufzunehmen und wie ginge dies besser als mittels eines Autorennen. Also zunächst heißt es, ein Auto fahrtüchtig machen, indem man Leute mobilisiert, Ersatzteile besorgt und an seiner Karre schraubt, was praktisch mit einer Revolution gegen den wahren König gleichzusetzen ist. Das Autorennen selbst sollte über einen fieseren Parcours voller Schikanen und mit noch fieseren Tricks des Satans gespickt, gehen. Neben den Regeln fürs Autofahren aus dem Grundregelwerk sind hier actionreiche Beschreibungen des Rennen um die Seele der Charaktere gefragt. Besonders wenn der Vater der Lügen versuchen wird, einzelne der Charaktere auf seine Seite zu bekommen?

Highway to hell: Satan ist überzeugt davon, dass er wirklich ein gefallener Höllenfürst ist und so hat er sich zur Aufgabe gemacht, einen Schnellweg aus seinem neuen Babylon direkt in die Hölle entstehen zu lassen. Irgendwann werden die Charaktere über eine Gruppe Arbeiter stolpern, die mit einer gewaltigen Straßenbaumaschine bewaffnet, gerade eine frische Lage Asphalt auf dem Erdboden auslegen. Neben dem typischen Strassenbauarbeiteroutfit tragen sie eine Schutzbrille, die eine seltsam obskure Form hat. Sie greifen in die Luft, reißen mit Kraft an etwas Unsichtbarem und packen es hinten in die Maschine. Die Arbeiter müssen nicht lange überredet werden, einem der Charaktere eine Brille kurz auszuleihen („Muss jetzt eh mal `ne Pause machen...“) und so könne sie mit einem Blick durch das seltsam geschliffene Prisma erkennen, dass dort eine Reihe leicht durchscheinender Leute geduldig wartet. Man kann sie auch leise Sachen flüstern hören wie „Ich dachte, die Aktien würden durch die Decke gehen, woher sollte ich wissen, dass das ihre letzten Ersparnisse waren“ oder „Sie hat doch immer den Rohrreiner trinken wollen, so hat sie gelernt, dass man damit nicht spielen soll“, bis sie von einem der Arbeiter gepackt und in die Maschine geworfen werden. Der Weg in die Hölle ist nun mal mit guten Vorsätzen gepflastert.

(Steve Dustin & Kaid Ramdani)

Waschanlagen gibt sie überall und in großen Städten gleich im zweistelligen Bereich mit Schriftzügen wie **ARAL, JET** oder auch **SHELL**. Diese Namen sind tief im **universellen Unterbewußtsein** verankert und sind nur wenige Knacklaute von uralten Dämonennamen wie **Feh'aral, Jed'al'Naghsh, Sh'm'dell** entfernt.

Dadurch besitzen die Waschanlagen dieser Unternehmen auch alle eine **gewisse übernatürliche Energie**. Allerdings wissen Wenige, wie sich die **Einstellung der Heisswaxsdüsen**, die **exakte** Länge der Textilstreifen am Trockenkarussell, die **Rotationsgeschwindigkeit** der Bürsten oder die genaue Zusammensetzung des Seifenwassers in der vorhergehenden Hochdruckreinigung mit **unzähligen weiteren Variablen** zu einer Formel zusammenfügen, die diese Spannung anzapfen kann.

Diese Wissenden können mittels eines **Premiumprogramms** nicht nur Änderungen an **Farbe und Aussehen** eines Wagens vornehmen, sondern auch **Geister** daran **binden** oder **exorzieren**.

■ Der Wanderer

Ein Archetyp

I was born under a wandrin' star. -Lee Marvin

Der Wanderer ist der einsame Mann der Straße. Er zieht ruhelos von Ort zu Ort, ohne feste Heimat und auch ohne Ziel. Er kommt nie irgendwo an.

Früher war er der einsame Reiter aus dem Wilden Westen, heute ist er der Trucker, der in seinem Job aufgeht. Er bewegt sich durch die Welt und nimmt die Geschwindigkeit seiner Reisen in sich auf. Wenn er sich darauf konzentriert, kann er diese Energie wieder entfesseln, kann die Schnelligkeit oder die Langsamkeit in sich selbst und anderen finden und beherrschen.

So mancher Wanderer sucht Zeit seines Lebens nach dem einen Ort, an den er gehört, ohne zu erkennen, dass er ihn längst gefunden hat: er gehört auf die Straßen seiner Welt.

Tabus

Der Wanderer darf sich nicht niederlassen. Er darf nicht länger als eine Woche an einem Ort bleiben, und er darf kein eigenes Wohnhaus oder sonstige Immobilie sein Eigen nennen, ansonsten schmälert er die Verbindung zu seinem Archetyp.

Wenn er ein Dach über dem Kopf braucht, so muss er dies normalerweise entweder bei sich führen (zum Beispiel ein Zelt oder sein Fahrzeug) oder er muss ein öffentlich zugängliches Quartier benutzen.

Er darf sich nicht wissentlich und unentgeltlich bei einem Freund oder einem Bekannten einquartieren. Wenn er in einem Privathaus übernachtet, muss er dafür bezahlen, selbst wenn es nur ein symbolischer Betrag ist. Diese Bezahlung darf auch ein Dienst für seinen Gastgeber sein.

Symbolik

Der Wanderer hat immer ein Reittier oder ein Fahrzeug, zu dem er eine besondere Beziehung hat. Er wird seinem Fahrzeug einen Namen geben und es auf seine Art sehr liebevoll behandeln. Das heißt nicht unbedingt, dass es sich immer um einen chromblitzenden Truck oder ein frisch lackiertes und poliertes Flugzeug handeln muss; ein Außenstehender wird das Fahrzeug vielleicht sogar als Schrott bezeichnen. Doch für den Wanderer ist es seine Heimat und ein Symbol seiner Persönlichkeit. Sie werden einander nie im Stich lassen.

Der Avatar trägt meistens eine bestimmte Art von Kleidung und/oder verschiedene Gegenstände, für die er in bestimmten Kreisen bekannt wird. Er wird diese Kleidung zwar wechseln, den einmal gewählten Stil jedoch möglichst beibehalten. Je weiter er auf seinem Weg fortschreitet, desto seltsamer und unnahbarer wird er Fremden gegenüber erscheinen.

Er wirkt verschlossen und eigenbrötlerisch, obwohl er durchaus noch Beziehungen zu Freunden und Bekannten aufrecht erhält, wenn diese seine Eigenheiten verstehen und tolerieren.

Masken

In christlichen Legenden, die im 13. Jahrhundert entstanden, wird von einem Mann berichtet, der Jesus Christus geschlagen oder verletzt haben soll, weil er nicht an dessen Göttlichkeit glaubte, und zur Strafe zu einem unsterblichen Wanderer wurde, der auf ewig die Welt durchstreifen sollte, bis zum Tag des jüngsten Gerichts, wo er seinen Fehler einsehen würde. Ahasver, der „ewige Jude“, wie er in späteren Jahrhunderten genannt wurde, ist eine der bekanntesten Masken dieses Avatars. Der Reisende Gulliver aus Jonathan Swifts *Robinsoniade* wäre ein weiteres Beispiel und auch Han Solo aus den *Star-Wars*-Filmen ist eine Maske des Wanderers. Sein *Millennium Falcon* „macht von außen vielleicht nicht viel her, aber sie hat echt was los.“

Mögliche historische Avatare

Der amerikanische Westen des neunzehnten Jahrhunderts kannte einige der berühmtesten Avatare, und zwar in den ewig umher streunenden Revolverhelden dieser Zeit. Die berühmtesten Beispiele sind sicherlich Banden wie die James-Younger-Gang und die Daltons, aber auch einzelne Männer wie Butch Cassidy und The Sundance Kid, denen der Film *Zwei Banditen* ein Denkmal setzte. Aber auch Schützen wie Wyatt Earp, die vorgeblich auf der anderen Seite des Gesetzes standen, dürften zu den Avataren des Wanderers gehört haben. Sie alle galten als die schnellsten Schützen ihrer Zeit, waren ständig unterwegs und scheinbar allen Ortsansässigen überlegen. In neuerer Zeit könnte man den rastlosen amerikanischen Stuntfahrer Robert Craig „Evel“ Knievel zu den wahrscheinlichen Avataren des Wanderers zählen.

Auf jeden Fall gehörte dazu wohl Tyron Malone, der als berühmtester Trucker der Welt gilt, zu den Gefolgsleuten des Wanderers. Zeit seines Lebens fand er keine Ruhe, war ständig unterwegs mit aufgemotzten Trucks und irren Ideen. Berühmt wurde er in den Sechziger Jahren, als er mit *Old Blue* (einem weiß-blauen Dieseltruck) durch die USA reiste, um den Besuchern für ein paar Cent *Little Irvy* zu zeigen, einen eingefrorenen Pottwal von 20 Tonnen Gewicht und mehr als elf Metern Länge. Ironischerweise starb Malone in den frühen Neunzigern zu einem Zeitpunkt, als er sich zur Ruhe setzen wollte, um mehr Zeit mit seiner Familie zu verbringen. Er schlief am Steuer seines Trucks ein und kollidierte mit einem anderen Lastwagen.

(Ralf Sandfuchs)

Gaben

1%-50%: Wenn dir bei der *Initiative*-Bestimmung ein Wurf unterhalb deines Avatar-Wertes gelingt, kannst du in einer Runde gleichzeitig eine Waffe ziehen und sie einsetzen. Wenn dir beim *Ausweichen* ein Wurf unterhalb deines Avatar-Wertes gelingt, kannst du in dieser Runde sowohl ausweichen als auch angreifen oder eine andere Aktion durchführen.

51%-70%: Mit einem erfolgreichen Wurf auf deinen Avatar-Wert kannst du die Geschwindigkeit einer anderen Person oder eines Objekts um so viele Prozent verändern, wie dein erfolgreiches Würfelergebnis beträgt. Dabei muss der Wanderer allerdings in Bewegung sein, d.h. er muss sich mit mindestens Schrittgeschwindigkeit bewegen. Dies kann beispielsweise bei einer Verfolgung bedeuten, dass du ein Auto, das vor dir fährt, für die Dauer einer Runde um die Hälfte einbremsen kannst. Genauso kannst du dein eigenes Fahrzeug für eine Runde entsprechend beschleunigen. Bei Personen kannst du die Hälfte (aufgerundet) des erfolgreichen Würfelergebnisses als Bonus oder Malus auf ihre *Schnelligkeit* und alle davon abhängigen Fertigkeiten verwenden. Auch dies gilt für die Dauer einer Runde und kann auch gegen den Willen der betroffenen Person erfolgen.

In Absprache mit dem Spielleiter kannst du die erfolgreiche Anwendung der Gabe auch auf einen längeren Zeitraum bei geringerer Wirkung ausdehnen. Willst du also schneller einen längeren Flug hinter dich bringen, so kann ein erfolgreicher Einsatz dieser Gabe dich um Minuten oder gar Stunden rascher ins Ziel bringen. Möglicherweise musst du aber deine Gabe auch mehrfach dafür anwenden.

71%-90%: Du kannst einem herannahenden Objekt alle Geschwindigkeit rauben. Dadurch bist du gefeit gegen physische Angriffe. Wenn ein Gegenstand auf dich zu fliegt, wird er immer langsamer werden und möglicherweise sogar vor dir in der Luft anhalten und zu Boden fallen. Die Voraussetzung dafür ist ein gelungener Wurf auf deinen Avatar-Wert. Du darfst in diesem Fall das Ergebnis deines erfolgreichen Würfelwurfs vom Schaden abziehen, den du normalerweise durch den Angriff hinnehmen würdest. Wenn der Schaden komplett wegfällt, erreicht dich das Objekt nicht einmal. Du musst für jeden Angriff separat würfeln. Wenn ein Angriff durch mehr als ein Objekt erfolgt (zum Beispiel bei einer Maschinengewehr-Garbe), entscheidet der Spielleiter über einen möglichen Malus auf deinen Wurf.

Das Gewicht eines Objekts ist bei der Anwendung dieser Gabe unerheblich, nur seine Geschwindigkeit zählt. Der Avatar kann also ein heranrasendes Artillerie-Geschoss genauso abwehren wie einen Teller, den ihm eine wütende Geliebte an den Kopf wirft. Der Spielleiter entscheidet über einen möglichen Bonus oder Malus aufgrund der Geschwindigkeit.

Diese Gabe wirkt im vollen Umfang nur auf Gegenstände ohne eigene Beschleunigungsmöglichkeit. Ein herunterfallender Stein wird immer wieder durch die Erdanziehung beschleunigt, ebenso eine Rakete durch ihren Antrieb. Eine einmal abgeschossene Kugel oder ein Messer fliegt hingegen nur noch aufgrund ihrer eigenen Geschwindigkeit, ohne Eigenantrieb. Bei einem angetriebenen Objekt kann der Avatar bei einem erfolgreichen Wurf auf seine Gabe daher nur die Hälfte des erfolgreichen Würfelergebnisses abziehen. Schlägt jemand mit einer Waffe oder auch mit der Faust nach dir, so gilt ebenfalls die Regel, dass nur das halbe erfolgreiche Würfelergebnis abgezogen werden darf. Der Einsatz dieser Gabe zählt wie ein Einsatz der Fertigkeit *Ausweichen*.

91%+: Du kannst alle Geschwindigkeit, die du in dir gespeichert hast auf einen Schlag heraus lassen und dich in Sekundenschnelle an jeden Ort bewegen, den du schon einmal besucht hast. Mauern und andere physische Hindernisse können dich dabei nicht aufhalten. Du wirst allerdings im gleichen Zustand dort auftauchen, in dem du dich befindest, wenn du diese Gabe einsetzt. Bist du gefesselt und an einen Stuhl gebunden, tauchst du auch am Zielort gefesselt und an einen Stuhl gebunden auf. Du kannst aber auch wissentlich einen Gegenstand oder eine Person mitnehmen, den du während des Einsatzes deiner Gabe berührst; dazu muss dir ein erfolgreicher Wurf auf deinen Avatar-Wert gelingen. Der Gegenstand muss dabei durch den Avatar zu bewegen sein (es kann also beispielsweise kein Haus sein, aber auf jeden Fall ein Fahrzeug, in dem sich der Avatar befindet).

■ Annuncio's Autos Schrottplatz der Reparatur

Hier gibt es nur einen alten halbblinden Eriträer als Nachtwache in einer alten Hütte, es gibt einige aufgetürmte Haufen alter rostiger Karren, es gibt etwas, das wohl aussieht wie ein Hund, aber sehr wahrscheinlich keiner ist. Und das ist alles.

Keine magischen Bücher, keine großen Offenbarungen, keine Ladungen. Aber wenn dir wirklich, wirklich, WIRKLICH etwas leid tut, was du in deiner Vergangenheit getan hast, dann kann es sein, dass du dich eines Abend selbst vor dem Zaun wieder findest. Und du wirst dich fragen, wie kommt man da wohl rein. Denn der alte arabisch stämmige Wachmann, Hirut Haile Mohamed, ist der momentane Gottläufer des Beichtvaters. Und wenn du mal nicht weißt, wem du deine Sünden beichten sollst, ist er derjenige, der dir zuhören wird.

Annuncio's Autos ist nicht das Haus der Renunziation. Leute werden hier nicht rein geschleppt um sich zu ändern. Sie kommen hier her, um sich für etwas was sie getan haben zu entschuldigen, nicht um zu ändern, wer sie gerade sind. Seine besondere Gabe ist, dass er das Leid von dir nehmen kann.

Ein Beispiel: Stell dir mal vor, du sagst zu deiner Kollegin, sie wäre ignorant und verblödet. Du sagst es laut genug, dass es jeder hören kann, und alle beginnen zu lachen. Darauf hin kündigt sie ihren Job, wird depressiv, findet keinen neuen Job, ihr Leben wird bedeutungslos, ihre Karriere ist ruiniert. Zehn Jahre später erinnerst du dich nur ungern daran, du fühlst dich wie ein Monster. Deine Kollegen meiden dich, weil sie sich schlecht fühlen, dass sie damals gelacht haben und dass der Frau, die du damals niedergemacht hast, ziemlich übel mitgespielt wurde.

Doch wie willst du dich bei ihr entschuldigen? Vielleicht hat sie ihren Namen geändert und ist weggezogen, oder du hast sie einfach aus den Augen verloren. Und wie willst du deine Ex-Kollegen aufspüren? Was ist, wenn schon einige verstorben sind? Und genau da kommt Hirut ins Spiel. Nachdem du ihm deine Geschichte erzählt hast und ihm klar machen kannst, wie sehr du diese ganze Geschichte bereust, beginnen sich die Dinge wieder einzurenken. Das bedeutet nicht, dass es angenehm für dich wird! "Die Dinge wieder gerade biegen" kann nämlich auch bedeuten, dass ein ehemaliger Kollege den Mut auf bringt, dich nachts um drei Uhr anzurufen, um dir endlich einmal mitzuteilen, was für ein herzloses Arschloch du bist. Aber vielleicht gehört für das Opfer zum "Die Dinge wieder richten", zwangsläufig, dass sie dir auf offener Straße in den Schritt tritt und dich dann zufrieden in Föthalhaltung im Rinnstein jammernd zurückzulässt.

Im US-amerikanischen
Bundesstaat Massachusetts
wurde Lord Jesus Christ
bei einem, von einer Frau an einer
Kreuzung verursachten Unfall
schwer verletzt.

Doch das ist dann noch nicht die Lösung des Problems. Die Frau, die ihren Job verlor, erhält dann eine konkrete Möglichkeit, sich aus ihrem Elend heraus zu ziehen (vielleicht durch eine zweite Chance bei ihrem alten Arbeitsgeber oder indem sie die Stärke aufbringt, ihr eigenes Ding zu machen), und so löst sich die Situation auf eine Art und Weise mit der schließlich alle zufrieden sind.

In Regeln gegossen bedeutet das, dass jeder, der in der Situation involviert war, die Hirut geschildert wird, sämtliche Härte und Traumakerben verliert, die er oder sie im Verlauf dieses Geschehens erhalten hat.

Und, nehmen wir mal an, du überlebst die Auswirkungen deiner Beichte, ist es schon leichter dich, selbst morgens im Spiegel zu betrachten.

Okay, soweit der grobe Umriss. Hier nun die Komplikationen:

Nur ein Besuch. Ein Leben, ein großes Geständnis. Das hier ist keine Supermarktkasse!

Kein unerlaubtes Betreten. Ausschließlich Leute, die zum Beichten kommen, können das Gelände durch den schmalen Spalt im Tor betreten; jeder andere bleibt stecken oder bekommt einen Schlag (siehe unten). Der Zaun um den Schrottplatz ist subjektiv gerade so hoch, wie er es gerade sein muss. Du kannst Stunden an ihm hochklettern und wirst doch keine Ende gefunden haben. Von unten betrachtet, sieht es für einen Außenstehenden aus, als wäre man auf halber Höhe eingefroren, gerade hoch genug um außer Armreichweite zu sein. Wenn du runterfällst, fällst du genauso tief, wie du gerade angenommen hast, dass du hoch warst. Desweiteren ist der Zaun so gut wie unzerstörbar und kann bei Bedarf einen beliebig starken elektrischen Schlag (Nahkampfschaden) auslösen, wann immer und wo immer er benötigt wird.

Der Hund. Ob du hier zum Beichten bist oder nicht, Achtsamkeit und ein gutes Paar Laufschuhe sind ein guter Rat! - und das reicht nur mit Glück. Um die Hütte im diesem labyrinthartigem Gewirr aus Schrott und Ersatzteilen zu finden, braucht man drei erfolgreiche Würfe auf Seele. Menschen, deren Beichtgrund zu ihrer Obsession geworden sind, können diesen Wurf tauschen. Wenn du nach fünf Würfeln immer noch nicht deine drei Erfolge erzielt hast, erwischt dich der Hund. Der Hund braucht an sich keine Werte, aber wenn du eine Referenz benötigst, nimm einfach die eines Schreckensdiener (Grundregelwerk S.399). Er ist so groß wie ein Pony und macht mit seinen Sechs-Zoll-langen Fängen mal eben Feuerwaffenschaden. Sollte er getötet werden, taucht er unverletzt wieder irgendwo in dem Schrottlabyrinth auf und braucht dann erneut fünf Runden um dich zu finden. Wegrennen ist natürlich immer eine gute Option. Jede Runde, in der du einen erfolgreichen Schnelligkeitswurf gegen den des Hundes bestehst, bekommst du einen weiteren Seele-Wurf, um die Hütte zu finden. Wenn du es in die Hütte schaffst, bist du sicher, aber denk daran, dass du auch wieder zurück musst. Interessant ist, dass der Hund auch Hirut angreift, falls dieser die Hütte verlässt. Es scheint, als sei es dem derzeitigen Avatar des Beichtvaters wichtig zu sein, seinen Gottläufer sicher verwahrt zu wissen.

Hirut. Hirut hat alles, was er braucht in der Hütte. Einen großen Kühlschrank, der stets gefüllt ist, einen alten Fernseher, ein Radio und einen CD-Spieler. Erstaunlicherweise ist er damit sehr zufrieden. Er mag seinen Platz im kosmischen Geschehen, und es ist für ihn befriedigend, wenn Leute zu ihm kommen und er ihren Geschichten lauschen kann.

Hirut versteht zwar kaum English, doch seine Gabe funktioniert auf einer sehr grundlegenden Weise, denn selbst wenn er dich missversteht, hast du dennoch gebeichtet und die Dinge werden sich einrenken. Jeder der auf die dumme Idee kommt, Hirut anzugreifen oder ihm zu drohen, findet sich übrigens in Windeseile außerhalb der Hütte zu einer Spielstunde mit dem Hund wieder.

(Christian Brimo)

Dreh dein Autoradio auf
7,013 Megahertz,
 um das Geschrei von
Valium-Selbstmördern
 zu hören.

■ Sonderfahrt

Der Weise des Nahverkehrs

„Es gibt da diesen alten Bus, der immer nur nachts durch die Stadt fährt.

Er hat keine Nummer, sondern trägt nur den Schriftzug „Sonderfahrt“ in der Anzeige.

Wenn du eine Frage hast, irgendeine Frage, dann musst du diesen Bus finden,

und der Mann, der darin sitzt, wird dir die Antwort geben.“ -anonym

Auch der okkulte Untergrund hat seine weisen alten Männer, aber sie sitzen nicht in irgendwelchen verborgenen Tempeln oder vor einer einsamen Waldhütte. Sie bewegen sich unter den normalen Menschen, eigentlich für alle sichtbar und doch nur für Eingeweihte zu erkennen. Einer dieser Weisen ist der Mann, der Nacht für Nacht in den Straßen der verschiedensten Städte umher fährt. Er bewegt sich dabei mit einem Bus, einem alten Modell, das eigentlich bei keinem Nahverkehrsbetreiber mehr im Einsatz sein dürfte. Doch wenn man sich dem Fahrzeug nähert, kann man erkennen, dass es absolut fabrikneu wirkt. Keine Gebrauchsspuren, keine Beschädigungen am Lack, keine Rostflecken. Und auch der alte Motor dröhnt wie in besten Tagen. Wer sich bei Nacht in der Stadt herumtreibt, könnte den Bus immer wieder mal sehen, die altertümliche, von hinten beleuchtete Anzeige mit dem Begriff „Sonderfahrt“ versehen, wie er einer nur ihm selbst bekannten Bus-Linie folgt.

Er wird normalerweise nicht anhalten, wenn man ihn verfolgt, doch egal, was man auch tut, nach wenigen Minuten wird man das Fahrzeug immer aus den Augen verlieren. Es fährt beispielsweise um eine Ecke oder in einen Tunnel, und obwohl man es nur für Sekunden nicht im Blick hat, ist es plötzlich verschwunden.

Versucht man den Bus zu stoppen, wird er entweder im letzten Moment ausweichen oder, wenn man ihm diese Möglichkeit nimmt, mit unaufhaltsamer Urgewalt durch jede Barriere brechen, ohne dass er dabei nur im Geringsten beschädigt wird.

Wer den Bus sieht, wird normalerweise nur den Fahrer in seiner unbeleuchteten Kabine und einen einzelnen Fahrgast im hell erleuchteten Innern erkennen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel tritt ein, wenn der Bus einen weiteren Fahrgast an Bord nimmt... doch um dieses Ziel zu erreichen, muss man sich zunächst einmal eine Mitfahrgelegenheit verschaffen.

Wie man eine Mitfahrgelegenheit bekommt

Der Bus entscheidet selbst, wen er mitnimmt und wen nicht. Doch es gibt in vielen Städten Mitglieder des okkulten Untergrunds, die mit dem Bus Kontakt aufnehmen können (sie werden jedoch nie verraten, wie sie das tun). Die Frage ist also vor allem, ob man die entsprechenden Kontakte hat. Ein Einsteiger, der seine ersten Schritte in die verborgene Welt macht, wird diese Personen bestimmt nicht kennen. Wer jedoch bereits tiefer in die okkulten Kreise seiner Stadt vordringen konnte, verfügt über eine Chance, die richtigen Kontakte zu haben

Oft dauert die Suche nach dem richtigen Verbindungsmann einige Tage, die man mit Telefonaten, E-Mails oder in einschlägigen Chatrooms und Foren verbringt. Der Suchende erfährt nur selten, wann er den richtigen Kontakt gefunden hat. Normalerweise wird er einfach irgendwann eine Nachricht bekommen, auf die verschiedensten Arten.

Manchmal ist es eine E-Mail, in deren Anhang sich ein Dokument befindet, das als Fahrkarte ausgedruckt wird (nach dem Ausdruck lässt sich das Dokument nicht mehr öffnen). Bisweilen findet der Charakter eines Morgens in seinem Briefkasten einen unfrankierten Briefumschlag, in dem sich eine altertümliche Fahrkarte befindet, wie sie früher vom Schaffner im Bus verkauft wurden. Möglicherweise spricht aber auch ein Bote den Charakter irgendwo auf offener Straße an und übergibt ihm eine codierte Magnetkarte (der Überbringer wird dabei nur wissen, wo und wann er den Charakter antrifft und was er dann tun soll, jedoch nie, wer ihm den Auftrag dazu gegeben hat).

Egal, wie die Fahrkarte aussieht, es werden sich immer genaue Angaben darauf befinden, nämlich Datum und Uhrzeit sowie Start und Zielpunkt der Fahrt. Dabei handelt es sich immer um Bushaltestellen in der Stadt, die nur einige Kilometer auseinander liegen.

Zwischen Start und Ziel befindet sich immer genau eine weitere Haltestelle, wenn man eine normale Buslinie betrachtet, die den gleichen Weg nimmt. Die Fahrt eines Busses zwischen diesen Punkten wird nicht länger als zehn Minuten dauern, wie der Charakter herausfinden kann. Der Charakter muss sich zur angegebenen Zeit am angegebenen Ort einfinden, um seine Fahrkarte einzulösen. Sollte er – aus welchem Grund auch immer – den Termin verpassen, so wird die Fahrkarte einfach verschwinden, egal, wie sicher der Aufbewahrungsort war, den er für sie ausgesucht hat. Der Charakter wird danach nie wieder die Möglichkeit haben, eine neue Fahrkarte zu bekommen. Die Fahrkarte gilt immer nur für eine Person!

Was man bei der Fahrt beachten muss

Der Bus kommt immer auf die Minute pünktlich und wird vor dem wartenden Passagier anhalten. Die Türen des Busses öffnen sich mit einem donnernden Zischen und bleiben für etwa eine Minute offen. Ist der Charakter bis dahin nicht eingestiegen, werden sich die Türen wieder schließen, und der Bus wird in der Nacht verschwinden.

Andere Menschen, die möglicherweise an der Bushaltestelle stehen, werden den Bus vollständig ignorieren, wenn man sie nicht darauf aufmerksam macht. Niemand wird jedoch je den Versuch unternehmen, durch die Tür einzusteigen, schließlich handelt es sich ja um eine „Sonderfahrt“, nicht um den Bus, auf den sie warten. Wenn der Charakter einige seiner Gefährten mitgebracht hat, so können diese als „Eingeweihte“ durchaus den Versuch unternehmen einzusteigen. Die Türen stehen jedoch nur dem vorgesehenen Fahrgast offen. Jeder andere Charakter oder NSC, der einzusteigen versucht oder auch hineingeschoben werden soll, wird nur das Zischen der schließenden Tür hören, die vor seiner Nase wieder zusammen kracht. Befindet sich der eigentliche Fahrgast zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Inneren des Busses, so hat er seine Chance vertan.

Nach dem Einstieg wird der Charakter vor der Kabine des Fahrers stehen. Diese ist komplett mit Vorhängen verhängt, so dass er nur einen dunklen Schatten dahinter wahrnimmt. Sekundenbruchteile später wird sich eine Schublade unterhalb des Vorhangs öffnen. Der Fahrgast muss die Fahrkarte dort hinein werfen, dann wird sich das Fach wieder schließen, die Türen fahren zischend hinter ihm zu, und der Bus fährt ruckartig an. Legt der Charakter die Fahrkarte nicht in die Lade oder versucht er, einfach so in den Bus zu gehen, so gerät er plötzlich ins Stolpern und fällt durch die offene Tür zurück ins Freie. Die Tür schließt sich daraufhin, und erneut hat er es nicht geschafft, Antworten zu bekommen. Egal, was der Fahrgast anstellt, der Fahrer wird niemals mit ihm sprechen. Möglicherweise wird der Fahrgast versuchen, die Gestalt hinter dem Vorhang zu erkennen; konzentriert sich längere Zeit darauf, desto weniger menschlich wird sie ihm erscheinen.

In einer der hinteren Reihen des Busses – in einer der Reihen, wo zwei Sitzbänke einander gegenüber stehen – sitzt eine abgerissen wirkende Gestalt, die zu schlafen scheint. Es handelt sich um einen Mann undefinierbaren Alters, den man auf den ersten Blick für einen Obdachlosen halten könnte, doch beim Näherkommen fällt auf, dass seine Kleidung zwar alt und verschlissen, jedoch fast penibel sauber ist. Ebenso hat der alte Mann zwar einen



haben. Der Fahrgast sollte bei einem Blick aus dem Fenster jedoch die Möglichkeit haben, die Verschlimmerung seiner Lage zu erkennen. Gebäude, die sich nicht in seiner Stadt befinden können, Landschaften, wie er sie noch nie gesehen hat, und ähnliche Dinge sollten ihm klar machen, dass er sich mit Mächten angelegt hat, die jenseits seines Erfahrungshorizonts liegen.

Drei- Tage-Bart und wirres graues Haupthaar, doch strahlt er nicht den penetranten Gestank nach Urin und billigem Alkohol aus, wie man ihn von einem typischen Pennbruder erwarten würde. Neben ihm auf dem Sitz steht eine weiße zusammengeknüllte Plastiktüte ohne irgendwelche Logos, in der sich etwas befindet, ohne dass der neugierige Beobachter erkennen könnte, worum es sich dabei handelt.

Nähert man sich dem Mann oder setzt sich neben ihn oder ihm gegenüber hin, wird er scheinbar aus seinem Nickerchen hochschrecken und den neuen Fahrgast erwartungsvoll ansehen. Jetzt ist es an der Zeit, die Fragen zu stellen, auf die man eine Antwort sucht. Die meisten Antworten des Mannes sind eher kryptischer Natur und werden im ersten Moment vielleicht sogar völlig unsinnig klingen. Manchmal wird der Alte in seiner Tüte kramen und etwas daraus hervorholen, mit dem er seine Aussagen untermalt. Auch dabei kann es sich um alle möglichen Gegenstände handeln, die er danach entweder wieder weg packt oder auch dem Fahrgast übergibt.

Irgendwann während der Fahrt wird ein lautes „Ping!“ ertönen, und eine neutrale körperlose Stimme wird die Haltestelle ansagen, die zwischen dem auf der Fahrkarte angegebenen Start und dem Ziel der Fahrt liegt. Der Bus wird an dieser Haltestelle jedoch nicht stoppen. Dies sollte dem Charakter klar machen, dass etwa die Hälfte seiner Zeit im Bus verbraucht ist. Wiederum einige Minuten später ertönt ein erneutes „Ping!“, und die gleiche Stimme wie eben sagt die Haltestelle an, die als Ziel der Fahrt angegeben war. An dieser Haltestelle wird der Bus immer anhalten, und die hinteren Türen öffnen sich mit einem lauten Zischen. Dem Charakter bleibt jetzt wiederum etwa eine Minute, um den Bus zu verlassen, danach schließen sich die Türen wieder, und der Bus fährt erneut ruckend an.

Wenn der Charakter sich zu diesem Zeitpunkt noch im Bus befindet, begibt er sich ganz in die Hand des Fahrzeugs. Möglicherweise wird dieses danach plötzlich in einer anderen Stadt weiterfahren, möglicherweise wird es auch das Land oder sogar die Welt, in der der Charakter zugestiegen ist, verlassen.

Im Vorfeld könnten Gerüchte über Personen kursieren, die mitsamt dem Bus verschwunden sind oder die sich plötzlich an ganz anderen Orten wiedergefunden haben, nachdem sie nicht an der richtigen Haltestelle ausgestiegen sind. Vielleicht wird aber auch ein früherer Fahrgast heute bedauern, dass er es damals nicht gewagt hat, das Wunder der Weiterfahrt zu erleben.

Der Weise wird den Charakter übrigens nie auffordern, den Bus zu verlassen. Er mischt sich nicht in das Schicksal der Unwissenden ein, die seinen Rat suchen. Wenn sie sich in Gefahr begeben wollen, um möglicherweise darin umzukommen, so ist das allein ihre Entscheidung. Auf entsprechende Fragen wird er jedoch erstaunlich klare warnende Worte finden.

Einsatz im Spiel

Der Weise im Bus ist eine Möglichkeit, um den Charakteren bei Problemen, deren Lösung sie nicht allein finden, eine Hilfestellung zu geben. Wenn der Spielleiter den Bus des Weisen einsetzen will, könnten seine Charaktere gelegentlich von Kontakten aus dem okkulten Untergrund von dem Fahrzeug hören, in dem man Antworten auf alle Fragen erhalten kann. Niemand scheint jedoch etwas Näheres darüber zu wissen. Erst wenn die Charaktere sich auf die Suche nach dem Weisen im Bus machen, werden sie möglicherweise jemanden finden, der den so wichtigen Kontakt herstellen kann. Dabei handelt es sich immer um eine Person, die selbst schon eine solche Fahrt hinter sich hat. So könnte auch ein Charakter, der selbst zum Fahrgast geworden ist, anderen Suchenden eine solche Fahrt vermitteln, indem er die gleichen Wege beschreitet, die er selbst bei seiner eigenen Suche benutzt hat. Vielleicht wird er sogar zu einem der oben beschriebenen Boten. Es ist ihm jedoch nicht möglich, für sich selbst eine weitere Fahrt zu beschaffen.

Wenn man schließlich im Bus sitzt, bekommt man von dem Weisen keine klaren Antworten. Die Antworten des Weisen werden immer in der

Sprache gegeben, die der Fragende am Besten versteht, doch ansonsten steht es dem Spielleiter frei, die Antworten so kryptisch und unverständlich wie gewünscht zu formulieren. So kann die Erwiderung des Weisen wie ein Sinnspruch aus einem Glückskeks klingen, möglicherweise aber auch ein Gedicht oder ein Lied sein. Der Weise kann sie mündlich abgeben oder mit einem Bleistift, den er aus seiner Tüte hervor kramt, auf einen Zettel kritzeln. Vielleicht ist die Antwort auch ein gemaltes Bild oder eine scheinbar achtlos hingeschmierte Karte. In besonderen Fällen wird der Weise seinem Gegenüber vielleicht auch einen Gegenstand geben, den er für die Lösung des Rätsels, das ihn plagt, gebrauchen kann. Dem Spielleiter sollte klar sein, dass er sich nicht auf alle Fragen vorbereiten kann. Wenn er den Weisen im Bus einsetzen will, muss er daher bereit sein, möglicherweise auch auf die Schnelle zu improvisieren. Die Fragen des Fahrgasts im Vorfeld möglichst gut abschätzen zu können, ist trotzdem sehr wichtig. Darum sollte der Spielleiter die anderen Charaktere auffordern, sich beim Formulieren der Fragen zu beteiligen, so dass er selbst mithören kann, was sie so planen.

Wichtig ist jedoch, dass die Charaktere immer wenigstens eine wichtige Information oder Hilfestellung bekommen, wenn sie den Weg in den Bus gefunden haben. Auch wenn sie es nicht sofort erkennen, so sollte ihnen doch irgendwann klar werden, wie sehr der Besuch des Weisen sie weitergebracht hat. Vielleicht ist die rein-weiße Magnetkarte später der Zugangsschlüssel für das Hauptquartier der Gegner, vielleicht verbirgt sich in dem seltsamen Gedicht der Name des Schuldigen in einem Mordfall.

Welche Ziele der Weise mit seinen Aktionen verfolgt, sollte dabei übrigens im Dunklen bleiben. Scheinbar beantwortet er Fragen von allen Seiten im verborgenen Krieg der okkulten Mächte, doch sind seine Antworten wirklich immer gleich wichtig und richtig? Auf welcher Seite steht er, oder ist er so mächtig, dass ihn irgendwelche Rivalitäten auf den unteren Ebenen gar nicht mehr interessieren?

Manche Leute geben dir gefälschte Fahrkarten für den Bus des Weisen. Wenn du dich dann an dem jeweiligen Ort einfindest, wird kurze Zeit später ein Auto in genau dieser Haltestelle einschlagen und dich zu töten versuchen.

Regeln

Um die richtigen Kontakte zu aktivieren, die ihm eine Fahrt im Bus des Weisen zu ermöglichen, muss der suchende Charakter einen um 20% erschwerten Wurf auf eine entsprechende Fertigkeit im Bereich Seele machen (beispielsweise etwas wie **Die richtigen Leute kennen**). Hat der Charakter keine solche Fertigkeit, muss er eine um 50% erschwerte Probe auf das Attribut Seele ablegen. Selbst bei einem Erfolg wird der entsprechende Kontakt ihm vermutlich aber vorab eine Aufgabe auferlegen, bevor er seine Verbindungen spielen lässt.

Wenn der Fahrgast sich nach dem Einsteigen in den Bus den Fahrer genauer ansieht, muss er einen Stresswurf der Stufe 2 gegen Übernatürliches durchstehen. Gelingt dieser nicht, ist er danach überzeugt, dass die Kreatur hinter dem Vorhang kein Mensch ist, sondern etwas völlig anderes. Bevor jedoch Schlimmeres passiert, wird die Stimme des Weisen aus dem hinteren Teil des Busses ertönen. Normalerweise reicht ihr beruhigender Klang aus, um den Charakter wieder in die Realität zurück zu holen (hierfür ist kein Wurf nötig, sondern nur das Einverständnis des Spielers). Der Fahrgast wird sich danach in Richtung des Weisen bewegen, die Kreatur in der Fahrerkabine zeitweise vergessen oder wenigstens verdrängt.

Egal, was während der Fahrt passiert, der Charakter muss nach dem Aussteigen auf jeden Fall einen Stresswurf der Stufe 2 gegen Übernatürliches mit den entsprechenden Folgen durchstehen. Sollte ein Fahrgast länger als zwei Stationen im Bus bleiben, so steigert sich die Stufe dieses Wurfs auf bis zu 6. Dies ist abhängig davon, wo der Charakter letztendlich wieder aussteigt:

- in einem anderen Teil der Stadt: Stufe 3
- in einer anderen Stadt: Stufe 4
- in einem anderen Land: Stufe 5
- in einer anderen Welt: Stufe 6
- gar nicht: vergiss den Wurf; du wirst nie wieder auftauchen

Wo die Fahrt endet, entscheidet letztendlich der Spielleiter, und zwar anhand des Verhaltens des Charakters. Tritt dieser dem Weisen mit der entsprechenden Ehrerbietung entgegen, so sollten die Folgen einer Weiterfahrt nicht allzu schlimm sein. Auch Nervosität und übergroße Angst lässt der Weise durchgehen und setzt den Charakter trotz seines Verstoßes gegen die Regeln noch in der Nähe des eigentlichen Ziels ab. Je aufmüpfiger, gereizter oder überheblicher der Fahrgast sich jedoch benimmt, desto heftiger wird der Weise ihm vor Augen führen, dass er vor den wahren Mächten des okkulten Untergrunds Respekt haben sollte.

(Ralf Sandfuchs)

Resusci Anne

Jeder, der jemals bei einem Erste-Hilfe-Kurs Wiederbelebungsmaßnahmen geübt hat, kennt „Mini Anne“ (engl. „Resusci Anne“), eine aufblasbare Puppe zum Erlernen von Herz-Lungen-Wiederbelebung. Sie besteht aus einem jungenhaften gliederlosen Torso und einem teilnahmslosen Gesicht aus elastischem Plastik. Und dieses Gesicht hat eine Geschichte...

Im Jahre 1900 wurde die Leiche einer unbekannten jungen Selbstmörderin in Paris aus der Seine gezogen. Angetan von der Schönheit der mysteriösen Toten machte ein Angestellter der Leichenhalle einen Gipsabdruck der „ertrunkenen Mona Lisa“, wie sie der Schriftsteller Albert Camus taufte. Dieser Gipsabdruck machte die Runde in den literarischen Zirkeln der Stadt und darüber hinaus. Nabokov schrieb ein Gedicht namens „L’Inconnue de la Seine“, Rilke erwähnt sie in seiner einzigen Novelle, Man Ray fotografierte sie und ein Charakter in in Louis Aragons Novelle „Aurélien“ versucht sie wiederzuerwecken. In „The Savage God: A Study of Suicide“ schrieb der englische Lyriker Al Alvarez 1972: „Mir wurde berichtet, dass eine ganze Generation deutscher Mädchen ihr Aussehen imitierte... Die „Unbekannte“ war das erotische Ideal dieser Zeit, sowie die Bardot, die der Fünfziger war.“ 1958 wurde das erste Modell dieser Puppe vom US-amerikanischen Arzt Peter Safar, dem „Vater der cardiopulmonalen Reanimation“, und dem norwegischen Spielzeugfabrikanten Asmund Laerdal entwickelt und hergestellt. Ihr Gesicht ist seither vielleicht das meistgeküsste aller Zeiten.

Im okkulten Untergrund kursiert die urbane Legende, dass die unbekannte Tote eine Vorfahrin des jungen Künstlers war, der die Puppe für Laerdal herstellte. Seine Intention war es, ein Artefakt zu erschaffen, welches das traurige Mädchen zurück von den Toten holen sollte. Und seither gibt jeder, der seine Lippen auf Annes Lippen oder einfach ihr Herz drückt, der Unbekannten etwas von seinem Leben ab. Und so dauerte es nicht lange und Anne war zurück...

Das Problem war nur, niemand erwartete die Popularität dieser Puppe, die nun seit fünfzig Jahren Lebenskraft aus aller Welt in sich sammelt.

Am Anfang schien alles in Ordnung. Die Unbekannte kam aus ihrem nassen Grab zurück in ihre ehemalige Wohnung in einem Vorort von Paris, die der Puppenmacher inzwischen angemietet hatte. Nachdem der Schock ihrer Wiederbelebung verklungen war, wurde sie wieder das vitale Mädchen von einst, das immer noch mit melancholischem Blick ihrem Liebhaber, dem Auslöser der Tragödie, nachtrauerte...

Dann, einige Jahre danach, erschien sie wieder auf der Schwelle zu ihrer Wohnung, bleich und tropfend. Und, weniger als ein Jahr später, erneut...

Die Puppe wurde in riesigen Stückmengen produziert und begann ihren Siegeszug durch die Welt, und die Unbekannte kam wieder, kalt und tropfend, wenigstens einmal in der Woche. Der Puppenmacher begann panisch zu werden und nach einer Lösung zu suchen. Bald wurde der Platz im Keller und zwischen den Bäumen im Garten knapp.

Und die Unbekannte kommt noch immer...

Seit kurzem wurde ein neues Produkt auf einer Waffenbörse in Texas vorgestellt. Wenn man am Schießsport interessiert ist und der lokale Schießstand einen Sinn fürs Außergewöhnliche hat, könnte man schon darüber gestolpert sein. Das Gesicht der Zielscheibe ist nicht besonders detailliert, aber wenn man weiß, wonach man sucht, sind die Ähnlichkeiten klar. Die Firma hat die Vorgabe, das Produkt in kürzester Zeit in großen Mengen zu verkaufen, denn die Unbekannte kommt immer noch nach Hause, nasskalt und tropfend, und sehnt sich nach ihrem Liebhaber...

(Scott Dorward)

