

ANGEL™ ROLEPLAYING GAME



MOTEL



Ein inoffizielles "ANGEL"-ABENTEUER
VON THOMAS MICHALSKI UND
MATTHIAS SCHAFFRATH



CREDITS

Regie: Thomas Michalski
Drehbuch: Thomas Michalski
und Matthias Schaffrath
Korrektur: Matthias Schaffrath
Lektorat: Michael Mingers
Cover: Thomas Michalski
Layout: Thomas Michalski
auf Basis des offiziellen Layouts von
Eden Studios, Inc.
Illustrationen: Markus Heinen
DORP-Logo: Marco Djurdjevic

SPIELTEST:

Testrunde I: OsterCon 2004
Rogue Demon Hunter Achim, Barrio Defender
Holger, Reformed Assassin Markus und Crusading
Biker Ralf

Testrunde II: Dracon III
Crusading Biker Lars, Pyro Girl Marcel, Reformed
Assassin Matthias und Rogue Demon Hunter Kenny

Widmung

Dieses Dokument ist Joss Whedon gewidmet.

Danke dafür, dass Du unsere Schulzeit mit Monstern und Dämonen gefüllt hast.

Danke dafür, dass unsere erwachsenen Leben danach auch nicht ohne auskommen müssen.

Und ganz besonderen Dank dafür, dass Du zumindest eine halbe Staffel lang demonstrieren konntest, dass
Loyalität das wohl höchste Gut im Leben ist.

RECHTLICHES ALLERLEI

Angel ist ein eingetragenes Warenzeichen der Twentieth Century Fox Film Corporation.

Das Unisystem-System ist ein eingetragenes Warenzeichen von CJ Carella und wird von Eden Studios in exklusiver Lizenz genutzt.

Das soll auch so bleiben. Dieses Dokument hier ist ein Fanprodukt, das hoffentlich die Verkäufe der Fox-DVDs wie auch der Eden Studios-Produkte nur weiter ankurbelt.

Die Verwendung offizieller Designelemente soll nicht als Angriff auf das geistige Eigentum der Autoren gewertet werden.

Und das Übernatürliche gibt es auch nicht.
Zumindest nicht in dieser Welt





INHALT

| | |
|---------------------------------|----|
| IMPRESSUM | 2 |
| INHALTSVERZEICHNIS | 3 |
| VORWORT: LETZTE WÖRTE ZU BEGINN | 4 |
| EINLEITUNG: WHODUNIT | 5 |
| DIE SPIELERCHARAKTERE | 8 |
| CHARAKTERSCHAULAUFEH: DIE NSCs | 10 |
| HANDLUNGSABLAUF | 13 |
| AUFLÖSUNGEN | 19 |
| EMPFOHLENE QUELLEN | 22 |
| KARTE DES MOTELS | 23 |





LETZTE WÖRTE ZU BEGINN

Vor rund einem Jahr setzten Matthias und ich uns zusammen, denn wir wollten uns ein Con-Abenteuer konzipieren. Lustig, unproblematisch, bequem zwischen zwei anderen Ereignissen spontan spielbar.

Vor rund zwei Monaten erst schickte ich mich dann endlich an, es niederzuschreiben. Das erwies sich als schwerer als gedacht, bestand der Plot doch im Herzen vor allem aus NSCs und Ereignissen und mal will ja ein Szenario und keine Geisterbahn anbieten.

Vor anderthalb Monaten habe ich Markus Bescheid gegeben, was für Illustrationen mir für das Abenteuer vorschweben würden.

Vor rund einem Monat ging die Textfassung erstmalig an Scimi, damit dieser noch mal einen zweiten Blick darauf werfen konnte. Vor rund drei Wochen dann hat ihn der Text endlich erfolgreich erreicht, da sein eMail-Account meine Nachrichten offenbar mit großer Freude nach Pylea verbannt hat.

Vor einer knappen Woche habe ich die letzte der Illustrationen erhalten. Man muss einfach sagen, Markus hat – wie gewohnt – großartige Arbeit geleistet. Es freut mich immer wieder zu bemerken, dass er sogar von Mal zu Mal immer besser zu werden scheint.

Vor zwei Tagen haben mich Matthias' Korrekturen erreicht. Kritik am sprunghaften Sprachniveau, an den unsortierten NSCs, an dem, was er „Cthulitis“ nennt (und im Groben der Mangel einer Abenteuerzusammenfassung zu Beginn ist) und an einigen anderen Details wurden beherzigt und korrigiert.

Gestern Nacht ist der rohe Text zu unserem Lektor Scorpio gewandert.

Heute sitze ich hier in meinem dekadenten Sessel und schreibe dieses Vorwort. Wenn es fertig ist, beginne ich damit, das Abenteuer schon einmal zu layouten.

Morgen kommen hoffentlich die Korrekturen aus dem Lektorat noch an, dann werden diese noch in den Text eingeflochten.

In der Nacht von Übermorgen auf Über-Übermorgen ist es dann soweit und das Abenteuer geht ins Netz. Man muss sagen, „Motel“ hat also schon einen langen Weg hinter sich. Einen langen Weg, der zum Ende hin immer steiler wurde, so dass es zunehmend schwieriger war, die Kiste in der Spur zu halten.

Ich denke aber, dass uns das schon noch gelingen wird. Momentan sieht alles gut aus und somit kann ich an dieser Stelle nur mit dem schließen, was ich hier immer schreibe: viel Spaß und genießt eure Zeit in der verrückten Welt von Angel!

Thomas Michalski

12. März 2005, immer noch eingeschneit





WHODUNIT

Gunn: That was cool.

Wesley: It wasn't that difficult, you just have to keep sifting the evidence until the truth finally hits you.

- 2.13: Happy Anniversary

Wesley: What do we know? We know that when we arrived yesterday, there was a noticeable scent of foxglove and hellebore. Not to keep this demon out, as one might suspect, but rather to keep him in, so he could carry out the murderer's clever plan. Such a plan would require the skills of a master wizards.

Then we have the footprints in the soft soil under the widow outside the solarium – far too small and not webbed to belong to this demon.

Aunt: But Kevin told you, those were his.

Dad: He snuck in late last night.

Wesley: Loudly, so we all could here. Supposedly from seeing that shop girl in town. But we all know that Kevin is impotent, so why put on the show? Perhaps to cover for the real killer – unless Kevin in fact is the real killer.

With Derek gone, the family inheritance falls to you, the younger brother and black sheep of the family. Unfortunately you had neither the opportunity nor the intelligence to perpetrate this crime. Sorry about the impotent remark. So if Kevin was to have control of the money, who would have control of Kevin?

His sister? His mother? Both powerful forces in his life, both with their own agendas. But only one person knew the secret that would allow them to blackmail Kevin for the rest of his life. Only one person reeked of foxglove and hellebore. Only one person was responsible for the death of Derek Bointon – his own sweet, doting Aunt Helen!

Dieses lange Zitat aus der eingangs schon zitierten Episode „Happy Anniversary“ aus der zweiten Staffel demonstriert und persifliert einen bestimmten Typus von Kriminalgeschichte. Der anglophone Sprecher hat es dabei gut, er nämlich kann auf „Whodunit“ zurückgreifen.

Webster's Third International Dictionary schreibt zu dem Wort auf Seite 2611: „[from the substandard expression *who done it*]: a detective story or a mystery

story presented as a novel, a play, or a motion picture“.

Also ein Zusammenziehen von der englischen Entsprechung der Frage „Wer war es?“, oder inhaltlich passender, „Wer hat es getan?“ Der Begriff stammt aus den 1930ern, doch auch nach rund 70 Jahren gibt es im Deutschen keinen so knackigen Begriff. Wir nennen es Detektivroman; so erklärt es zumindest der *Brockhaus*.

Um aber die Kurve zu unserem Szenario mal wieder zu kriegen: im Endeffekt geht es in dem Abenteuer vor uns genau darum, was der englische Titel aussagt: „Wer war es?“ Da es aber weniger um ein konkretes Verbrechen geht, wie beim Detektivroman, sondern um eine *Tat*, wie in einer *Whodunit*-Geschichte, sind wir diesen weiten Bogen gelaufen.

ÜBER DEN INHALT

„Motel“ wurde als Con-Abenteuer konzipiert. Daraus leiten sich gleich eine ganze Reihe von Eigenschaften ab, die zunächst mal erläutert werden sollten.

Ganz generell kann man sagen, dass es sich bei „Motel“ um ein Closed Room-Szenario handelt. Das steht so nicht im *Webster*, aber wir sind ja schlaue Rollenspieler und kennen den Begriff daher: es spielt in einem örtlich sehr begrenzten Rahmen, den die Spieler in der Regel nicht verlassen können.

Im Falle von „Motel“ geht dies sogar soweit, dass sie ihn gar nicht verlassen können – bzw. dass sie das wollen, aber eben nicht können. Darum rankt sich der Plot und tut dies, soviel ist sicher, nicht von ungefähr.

Con-Abenteuer, oder auch One-Shots im Allgemeinen, haben häufig das Problem, zu leicht auseinandergezogen zu werden. Da geht ein Charakter noch mal in die Stadt, zwei putzen ihre Waffen, einer hat ein Date und die fünfte will dann doch mal am Plot weiterspielen.

Solche Freiheiten sind generell gut – sie bringen Leben ins Spiel und geben den Charakteren Tiefe. Aber auf einer Convention, wo ein Abenteuer manchmal in einem zweistündigen Zeitfenster abgearbeitet werden muss, sieht das schon anders aus. Da muss der Plot komprimiert sein und nun, die „Käseglockenlösung“, wie ein Testspieler sie nannte und wie wir sie gleich





noch genau besprechen werden, sollte das sehr unterstützen.

Auch sollte der Plot, unter anderem deshalb, nicht zu komplex sein. Ich meine, es geht natürlich, man kann auch auf Cons über Tage und Nächte hinaus spielen und so eine richtig große Handlung absolvieren. Wenn man aber nur mal eben zwischen seiner ersten Runde und dem Workshop zum Schuhebinden im Mittelalter was spielen will, darf es aber keine komplexe Intrige, Verbunden mit der Lektüre einer Studie zum Handling von Atombooten ab einer Tiefe von 500 Metern sein.

Darum ist auch die Aufgabenstellung der Spieler hier denkbar einfach gehalten: „Entkomme dem sicheren Tod, indem du einen Weg unter der Glocke hervor findest.“

Zuletzt haben Cons noch einen gewichtigen Nachteil: da sind andere Leute. Klar, das ist gut, wenn man noch Spieler sucht, aber wenn man gerade seine düsteren Verse erklingen lässt, die Spieler wie gebannt vor einem Sitzen und der große Quetzacoatl sich erhebt – dies dann aber jäh durch die Frage eines chipskauenden Fremden, wo denn wohl die Toiletten seien, unterbrochen wird, dann macht das auch keinen Spaß.

Wir haben uns darum gleich gedacht, dass es klüger ist, auf Kurzweil zu setzen und insofern schöpft dieses Abenteuer sich genüsslich durch die eine oder andere Popkultur-Anspielung und schwingt behende das Stilelement der „Alltagsdämonen“, wie auch Buffy und Angel das gerne tun. Sprich: dämonische Familienväter, dämonische Rentnerinnen und dergleichen mehr.

So, genug gelabert, schauen wir doch einmal, worum es eigentlich geht.

ZUSAMMENFASSUNG DES INHALTS

(DIES IST EIN ABENTEUER, ALSO GENERELL NICHTS FÜR SPIELERHÄNDE; WENN IHR ABER BIS HIERHER GELESEN HABT, IST ENDGÜLTIG SCHLUß!)

Um den Spielern gleich jegliche Illusion, es ginge hier um ein ernstes Szenario, zu nehmen, beginnen sie die Geschichte auf der Fahrt zu einer Convention. Nein, keine Convention für Rollenspieler oder Kühlschränke, sondern eine Dämonenconvention. Diese hört auf den wundervollen Namen „Qu’or’loth’lo-Con“ und ist ein Anlaufpunkt für Hobbyhexer, Sonntagsatanisten und Freizeitfinsterlinge, die dort neue Zauberbücher, neue Meister und neue Zutaten erwerben können. Gründe für die Charaktere, dahin zu wollen, werden im ersten Kapitel angeboten.

Sie übernachten – die Anfahrt ist lang – auf dem Weg dorthin jedoch in einem Motel, stellen aber morgens fest, dass ihre Weiterfahrt dadurch verhindert wird, dass sich eine Energiekuppel, einer elektrostatischen Käseglocke gleich, um das gesamte Areal gelegt hat. Und wäre das nicht schon schlimm genug, so wird diese Glocke auch noch langsam enger.

Sie können also versuchen, gemeinsam mit den anderen, allesamt schrägen Typen aus dem Motel versuchen, zu entkommen, werden aber früher oder später bemerken, dass die Glocke jedesmal, wenn einer darin stirbt, einen ganzes Stück enger wird. Schuld sind einige junge Gothic-Anhänger, die mehr oder minder aus Versehen das Portal geöffnet haben. Sie wussten halt nicht was sie tun und wie man das so kennt, haben auch das Kleingedruckte im Ritualbuch nicht gelesen...

Darauf sollten die Spieler allerdings im optimalen Fall erst mit als letztes kommen. Um dies zu gewährleisten, geht das Abenteuer gleich mit einer großen Anzahl irrsinniger Verdächtiger an den Start, die in Kapitel 2 beschrieben werden, wohingegen Kapitel 3 einzelne Schlüsselereignisse und weitere Tipps zum Ablauf enthält. Kapitel 4 bietet dann einige Lösungsmodelle für das Szenario an. Es gibt verschiedene Arten, wie es enden kann und gerade aufgrund seiner lockeren Stimmung und der angepeilten Kürze geben wir einfach mal alle an. Es mag ja vielleicht als Anreiz dienen und lässt den SL nicht alleine im Regen (oder hier: in der elektrostatischen Hitze) stehen, sondern stellt ihn nur vor die Wahl.



MOTEL

Gemein genug, aber besser als nichts...

Abgerundet wird das Dokument noch von einem Appendix mit zwei kurzen Berichten der bisherigen Spieltests, einem Plan des Geländes und empfohlenen Film- und Buchquellen zum Abenteuer.

KLINGT TOTAL GUT – ABER ICH HABE GAR KEIN ANGEL...

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass zumindest der Spielleiter im Besitz des Angel-Grundregelwerks ist. Keine Angst, das Buch beißt nicht und ist sein Geld wert. Wer nun aber keine Euros dafür übrig hat (Konjunkturlage und so) kann dennoch das Abgleiten in die Illegalität der Raubkopien vermeiden.

Während es zwar keine *Angel*-Kickstart-Regeln gibt, gibt es diese zumindest für das *Buffy Roleplaying Game*. Dessen offizielle Webseite findet man unter www.btvsrpg.com (Hauptsache die URL ist kryptisch...) zum kostenlosen Download im PDF-Format.

Damit fallen zwar viele unserer wohlgemeinten Querverweise weg und Kapitel 1 wird für den geizigen SL weit mehr Arbeit in Anspruch nehmen, aber wer nicht zahlen will, muss eben arbeiten. So ist das Leben.





DIE SPIELERCHARAKTERE

Wesley: Nobody's more fond of Cordelia than I, but if she wants to go gad-abouting with those doxies...

Angel: I think they liked you.

Wesley: Really? I didn't mean doxy in a sexually promiscuous sense, exactly. You didn't think sticking the ax in the wall put them off?

Angel: That was charming.

Wesley: What about the fact they thought we were gay?

Angel: Adds mystery.

- 1.12: Expecting

Wie nun schon oft genug betont wurde, ist dieses Abenteuer vor allem für einen schnellen, spontanen Einsatz auf Conventions oder für überraschend eintretende Sitzung (Wer lacht hier? Sowas gibt es!) gedacht.

Was also läge näher als den Einstieg generell dadurch zu vereinfachen, vorgefertigte Charaktere zu verwenden? Und – oh wie praktisch! Im Angel Grundregelwerk sehen ja gleich eine ganze Palette von ihnen drin!

Gut, wer meint, kann sie noch mit den Errata von www.angelrpg.com aktualisieren, aber alle mit leichterem Gemüht können direkt loslegen. Naja, fast direkt, ein paar Richtlinien sind wohl doch noch zu nennen...

JETZT SAG' ICH EUCH ERST EINMAL, WEN IHR NICHT SPIELEN DÜRFET...

Tatsächlich sind einige Archetypen aus dem Grundbuch denkbar ungeeignet für *Motel*.

Das ist Ungerecht! Gemein! Aber trotzdem nicht ohne Grund. Gehen wir sie also mal durch, unsere Problemfälle...

Barbarian Queen

Mal ganz unter uns: so richtig warm bin ich mit diesem Xena-Verschnitt aus dem Grundbuch ohnehin nie geworden. Wer meint, die Dame unbedingt spielen zu müssen, okay, aber in diesem Abenteuer ist die Frau doch eher fehl am Platze. Sie mag sich einfach nicht in das Motel-Szenario einfügen ... hier kann ein

SL je nach Laune aber eventuell noch eine Ausnahme machen.

Daemonic Investigator

Hier nicht. Warum diese Dame nicht ins Spiel passt ist recht offensichtlich: ihr hoher Computerwert etwa führt vollkommen ins Leere, da sie schlichtweg keinen PC zu Gesicht bekommen wird und ihre hohen Werte in Occultism und Knowledge suggerieren ja irgendwie, dass sie das Problem lösen könnte. Kann sie aber nicht, sie säße dann nur doof in der Ecke.

Undead Champion

Mal die Werte gesehen? Mal die Vorzüge gesehen? Nee Leute, wenn hier einer am Tisch gleich den Rambo markieren und alles erlegen will, was herumläuft, sollte er zumindest etwas nehmen, was den Rest nicht so locker in der Pfeife rauchen kann...

...außerdem kämen eh nur langweilige Angel-Rip-Offs dabei herum...

ΥΠ' ΗΥ', WAS IHR DÜRFET...

Die folgenden Texte sind zum Vorlesen geeignet, können aber auch still vor sich hin gelesen werden. Das ist ein Feature.

Apt. Pupil

Seit dem Verlust deines Mentors bist du recht orientierungslos gewesen. Bis du die Einladung zu dieser Convention, der Qu'or'loth'lo-Con, erhalten hast. Vielleicht gelingt es dir dort ja endlich, das legendäre „liber ignis“ zu erwerben, mit dem du deine Feuerkräfte endlich unter Kontrolle bringen kannst.

Barrio Defender

Dämonenpack. Überall dieses dreckige Dämonenpack. Aber daheim, in deinem Viertel, da hältst du die Straßen sauber. Dir kommen keine Untoten in die Quere, keine Dämonen, Geister oder Hexer. Aber Ed, dein Kumpel Ed, der hat wieder mal nicht aufgepasst und seine Seele an einen Dämon verloren. Du weißt nicht an welchen – aber du hast so eine Ahnung, dass du auf der Qu'or'loth'lo-Con deine Antworten finden wirst.

Crusading Biker

Ramariel nennt sich ein Dämon, ein Dämon, der einst





deine komplette Gang erledigt hat, einen nach dem anderen. Dich hätte es auch bald nicht mehr gegeben, aber du konntest entkommen. Entkommen, um nun auf der Qu'or'loth'lo-Con Rache zu nehmen.

Demon Gangsta

Du bist der Chef deiner Stadt, der König deines Viertels. Alle kuschen vor dir, alle tun, was du willst. Aber was am Anfang cool war, beginnt nun, dich zu langweilen. Die Qu'or'loth'lo-Con scheint genau der perfekte Ort zu sein, um die Augen nach neuen Wegen, Spaß zu haben, offen zu halten.

Former Cultist

Lange Jahre warst du Mitglied der *Erleuchteten Lampen von Saigon*. Doch man hat dir übel mitgespielt, dich beschissen und ausgenutzt – und dies ist der Tag deiner Rache. Rache! Rache!! Rache an den *Erleuchteten Lampen von Saigon*! Auf der Qu'or'loth'lo-Con!

Future Cultist

(verwendet die Werte des *Former Cultist*, aber besitzt anstelle des *Outcast*-Nachteils den Nachteil *Uncontrollable Power*)

Vor einer Weile hast du entdeckt, dass du ja doch an sich schon anders bist als andere. Klar, alle Menschen sind was besonderes, aber du kannst manchmal Gedanken lesen. Das ist schon cool. Auf der Qu'or'loth'lo-Con, so hast du gehört, soll sich eine Truppe herumtreiben, die sich die *Erleuchteten Lampen von Saigon* nennt. Vielleicht können die dir ja helfen...

Pyro Girl

Dein Leben war total cool. Bis zur Grundschulzeit, als du aus Versehen den Hausmeister in Brand gesteckt hast. Nicht mit Schwefelhölzchen wie das Kind im Märchen, nicht mit einer Brandbombe wie irgendwelche Kids in einem drittklassigen High-School-Drama, sondern mit der Kraft deiner Gedanken!

Nur kannst du es nicht kontrollieren. Einen Mentor, den brauchst du – vielleicht findest du ja einen auf der Jobbörse der Qu'or'loth'lo-Con.

Psychic Supermodel

Der Preis für die Schönheit war zu hoch: von einer

Kollegin hast du irgendwelche Tabletten bekommen und aus einem Mauerblümchen von einst wurde eine bildschöne, hochgewachsene Frau mit geeigneter Figur. Leider schweben in deiner Umgebung manchmal Gegenstände und so ... ein Problem, für das du dir auf der Qu'or'loth'lo-Con eine Lösung erhoffst.

Reformed Assassin

Ein Mann kommt. Er wirft einen Umschlag in einen bestimmten Mülleimer. In diesem Umschlag steht der Name eines Dämons. Eines Dämons, den du töten wirst. Das ist dein Leben. Deine Gabe. Dein Fluch.

Dein aktuelles Ziel heißt Scor'Poth und soll sich, so heißt es, auf der Qu'or'loth'lo-Con herumtreiben. Du hoffst nur, dass er erst von dir erfährt, wenn du den Schuss abgibst.

Rogue Demon Hunter

Shal'Maia, der Verspeiser allen Glücks, war ein harter Bursche. Du allerdings hast ihm ziemlich gut die Hucke voll geprügelt und hast ihn nun, handlich, in einer Gefängnisurne im Kofferraum. Da soll er dann auch bis zur Übergabe vor Ort bleiben, so der Plan. Der Ort der Übergabe ist jedenfalls leicht zu finden: es ist die Qu'or'loth'lo-Con.

An alle gerichtet sollte der Spielleiter aber, nachdem er jedem seinen Prolog vorgelesen hat, noch folgenden Satz anhängen:

„Nur sollte keiner von euch, gleich welches Ziel er verfolgt, diese Con ohne Probleme erreichen. Denn zwischen Start und Ziel liegt, wie bei vielen guten Geschichten ... ein Motel. ‚Meyer's Motel‘.“





CHARAKTER- SCHAULAUFE

Angel: Darla.

Wesley: Darla?

Cordelia: Darla?

Fred: Who's Darla?

Gunn: Angel's old flame, from way back.

Fred: Not the one who died?

Gunn: Yeah. No, not that one, the other one who died and came back to life. She's a vampire.

Fred: Do y'all have a chart or somethin'?

Gunn: In the files, I'll get it for you later.

- Season 3.07: Offspring

Wollen wir uns nun aber doch auch einmal anschauen, was es so an der NSC-Front so gibt. Der Spielleiter sollte sich die vorliegenden Charaktere sehr, sehr gut einprägen. Er wird sie durchgängig verkörpern müssen und mit dem Witz und der Spannung, die daraus entsteht (oder eben nicht), steigt (und fällt dann eben) das Abenteuer.

Die Charaktere sind dabei alle nicht gerade mit Tiefgang überflutet. Dennoch haben sie alle ihre Ecken und Kanten, die sie zwar markant machen, die aber auch deutlich umgesetzt werden müssen, damit sie am Tisch nicht zum totalen Einheitsbrei verkommen.

Wir haben die Charaktere in vier Kategorien aufgeteilt. Das Motel-Personal ist nur Beiwerk, hat keine weitere Bedeutung. „Rote Heringe“ sind dagegen alle Verdächtigen, die den Charakteren unterkommen können, die es aber *nicht* waren. „Die Bedeutsamen“, gut, die sind mutmaßlich selbsterklärend.

MOTEL-PERSONAL MR UND MRS. MEYER

Sowohl Mr. Meyer, der offensichtliche Eigner von „Meyer's Motel“, wie auch seine Frau, sind ein eher dubioser Umgang. Er ist dick, fett sogar, schnaubt bei jedem Schritt, den er macht, wie ein Walross und riecht zudem stärker nach Alkohol als eine Flasche Wodka.

Erschwert wird all das durch die beiden Krücken,

die er zum Gehen braucht und mit denen er sich dann, entsprechend schnaubend vorwärts bewegt. Er hat zudem wenig übrig für weichherzige Männer, wohingegen eher einfach gestrickte Raubeine gut leiden kann.

Seine Frau ist spindeldürr, mehr ein wandelndes Skelett als eine lebende Frau. Sie säuft nicht weniger als ihr Mann, scheint in der Vergangenheit aber auch schon manch anderen Stoff durch ihre Blutbahnen gepumpt zu haben. Ihr genereller Betriebsmodus ist „stoned“, den sie allerdings zuweilen durch „stoned und müde“ ersetzt.

Beide sind sie nicht übernatürlich und haben mit den Vorgängen in und rund um das Motel nichts zu tun. Ihre Werte entsprechen Joe respektive Jane Citizen auf S. 178 des Grundregelwerks, allerdings halbierten Werten in allen Bereichen und ohne den Vorteil der *Attractiveness*.

CARR, DER HAUSMEISTER

Carr (nein, nicht Carl) ist ein typischer Hausmeister. Er ist Mitte 50, kräftig gebaut ohne wie ein Bodybuilder auszusehen und, sagen wir mal vorsichtig, von schlichtem Gemüht. Technik, da hat er Ahnung von. Arbeit, die kennt er gut genug, um sie zu meiden. Gäste, mit denen redet er nicht oft, außer vielleicht mal über Alkohol, Autos oder Frauen – drei Dinge, von denen er sich allenfalls das erste leisten kann.

Auch er ist nicht übernatürlich und hat mit der Lage im Haus nichts zu tun. Der Street Scum-Typus auf S. 179 des Grundregelwerks passt da ganz gut.

ROTE HERINGE FAMILIE MILLER

Familie Miller ist auf dem Weg in einen Vergnügungspark. Sie sind Sunda-Dämonen, was effektiv bedeutet, dass sie in ihrer natürlichen Form grüne Haut haben. Ist keine tolle Kraft und wird auch nicht dadurch beeindruckender, dass sie, wenn sie wollen, auch wie normale Menschen erscheinen können.

Im Herzen sind sie aber auch genau das. Er ist ein pflichtbewusster Vater mit Job in einer



MOTEL

Versicherungsagentur, sie ist eine liebende Mutter und die beiden Kinder, älterer Sohn und jüngere Tochter, sind die typischen Quälgeister zwischen sechs und sieben.

Das ist auch das Motiv, dass der Spielleiter beim Umgang mit diesen Charakteren im Hinterkopf behalten sollte: sie sind Dämonen wie du und ich, Jane und Joe Citizens mit grüner Haut.

OMA MORTA

Wenn das Leben langsam aus einem weicht, bekommen manche Leute Sehnsucht nach Orten, an denen sie einst waren. Oma Morta ist dorthin unterwegs: sie will noch einmal alle Orte Amerikas sehen, an denen sie einmal war.

Leider hat auch diese Jane Citizen einen dämonischen Fluch im Laufe ihres Lebens eingesammelt: sie kann sich nur von Katzenfleisch ernähren. Dies ist auch genau der Grund, warum sie mit derzeit etwa 25 fein in Reisekisten verpackten Katzen umher reist.

Der Spielleiter sollte sich alle Mühe geben, hier das Motiv der klassischen Cat-Lady zu erzeugen, denn

dass die alte Frau die Katzen bevorzugt *verspeist*, dürfte eine große Überraschung sein. Jane Citizen, as usual.

DIE VAMPIR-BIKER

Och kommt – das hier ist Angel. Das sind Vampire. Ohne Seele.

Mehr muss man da nicht sagen. Na gut, eines noch: drei von ihnen sind Vampire Minions, ihr Chef sogar ein Vampire Veteran (Werte zu beidem gibt es auf S. 191 des Grundregelwerks).

DIE VW-GANG

Zwei Jungs, zwei Mädels – ganz gleich, wie bei den Gothics (siehe „Die Bedeutsamen“, weiter unten). Doch obgleich genauso peinlich, schlagen diese vier hier in eine andere Kerbe: sie kiffen. Sie sind *die* archetypischen Kiffer, „Kommando Dauerbreit“ sozusagen.

Sie sehen Töne, hören Farben, riechen Geschmäcker und sind eigentlich nur dafür gut, in der Energiekuppel verheizt zu werden.

Oder um lustig mit ihnen zu interagieren. Menschen, Joes und Janes Citizen.





WOLFRAM & HART

Und zuletzt natürlich die immer nüchternen Leute von Wolfram & Hart. Die Anwälte sind aus eigenen Motiven auf dem Weg zur Convention, sind aber natürlich auch nicht ganz uninteressiert daran zu erfahren, was hinter der Kuppel steckt.

Über Sinn und Unsinn dieser Kerle zu reden, muss man nur zu den Archetypen schießen. Der Demon Gangsta und der Reformed Assassin haben beide den Nachteil „Adversary: Wolfram & Hart“ und werden daher zwangsläufig von deren Präsenz zur Paranoia getrieben, alle anderen dürfen aber ebenso nervös werden.

Werte zu den Kerlen gibt es, bereits fertig verpackt, auf Seite 208/209 des Grundregelwerks: W&H Layer bzw. Dewey Cheatum Howe, Esq.

DIE BEDEUTSAMEN

DIE GOTHICS

Die vier Jugendlichen (zwei männlich, zwei weiblich) wären auch gerne große, böse, coole Vampire. Sind sie aber nicht. Eigentlich sind sie ziemlich verschreckte, verpeilte Idioten, die noch verpeilter und verschreckter dadurch sind, dass sie am Beginn des Abenteuers merken, was sie getan haben.

Was sie generell nicht davon abhält, die Coolen zu markieren; was sie aber davon abhält, dies erfolgreich zu tun.

Das einzige, was der Spielleiter bei diesen ebenfalls auf den Joe/Jane Citizen-Schema (S. 178) beruhenden Charakteren bedenken muss, ist es, sie so lächerlich zu machen, dass man sie keinesfalls für die Schurken halten kann.

„THE EXALTED COMMUNITY OF SECRET LORE“, AKA DIE NAZGÛL-WICHTEL

Die dreizehn kleinen Männer der „Exalted Community of Secret Lore“ sehen exakt so aus wie die Nazgûl in Peter Jacksons Herr der Ringe-Verfilmung. Nur kleiner, eher so groß wie ein Hobbit.

Ansonsten haben die Brüder eigentlich nahezu alle Eigenschaften, zumindest was ihr Auftreten betrifft, von den großen Jungs gelernt: sie flüstern

ausschließlich, tragen alledies langen Kapuzenmäntel, haben stilvolle Rüstungsteile, besitzen nichts als ewige Schwärze unter ihrer Kleidung und können, bei Bedarf, Langschwerter aus ihren Mänteln ziehen.

Die Nazgûl-Wichtel sind kooperative Kerle. Sie sind freundlich, wenn auch durch das Flüstern manchmal was schwierig zu verstehen und sollten an keiner Stelle bedrohlich oder gar schuldig wirken. Sie sind für das große Finale verplant.

Dafür kann der Spielleiter nicht mit Anspielungen auf die Filme geizen – wenn der erste Nazgûl hauchend nach „Pizza. Bier.“ (anstelle „Auenland. Beutlin.“) gefragt hat, werden die Spieler den Dreh schon raus kriegen.

Die Werte der Kerle entsprechen jeweils denen eines Vampire Veterans (S. 191 der Grundregeln), allerdings natürlich ohne die Vampir-typischen Sauge-Ambitionen. Dafür führen sie Schwerter (vgl. S. 132 des Grundregelwerks).





HANDLUNGSABLAUF

Angel: What's this?

Cordelia: Oh, it's just so dark and lifeless down here; I thought I'd brighten it up a little for you. You can't exactly go out and enjoy the sunny fields of nature, but that doesn't mean we can't bring a little bloom into your darkness.

Angel: They're fake.

Cordelia: Yeah. You put anything real in this hellhole and it die like that.

- Season 3.07: Offspring

Das Abenteuer selbst verläuft sehr linear. Zwar gibt es eine ganze Reihe einzelner Ereignisse und die Spieler können sich (anscheinend) vollkommen frei auf dem Areal des Motels bewegen, doch die Ereignisse sind dennoch „geskriptet“.

Es ist durchaus möglich, dass die Handlung sich zu einer Art „Zehn kleine Negerlein“ entwickelt, aber mit den Spielern als Täter. Das ist schon okay, solange die Leute am Tisch Freude daran haben. Immerhin ist das hier ja „Angel“ und nicht, was weiß ich, „Gosford Park: das Rollenspiel“.

Wenn sie aber natürlich mehr auf soziale Interaktion gehen wollen, ist das in dem Abenteuer ebenso gut möglich. Man kann es ja insofern als recht narrensicher bezeichnen, als dass die Spieler nicht weglaufen können (na gut, zumindest ihre Charaktere nicht) und sinnloses Töten auch letztlich zu ihrem Tod führen dürfte. Denn wie gesagt: Tote verengen die Kuppel...

DAS GEMEINSAME FRÜHSTÜCK

Der erste Schritt der Handlung ist ausnehmend unspektakulär. Die Spieler kommen morgens herunter in den Speiseraum, übrigens fensterlos, und können sich eine ganze Reihe der NSCs schon mal ansehen. Nicht anwesend sind Mister Meyer selbst, der noch schläft, der Hausmeister, welcher gerade im Schuppen ist sowie die Nazgûl-Wichtel, die noch in ihrem Wohnblock schlafen.

Selbst die Vampire sitzen da, eigentlich, um noch nach Beute zu suchen.

Sinn, Zweck und Risiken: Diese Szene dient einzig

DIE KUPPEL IN DER NUSSSCHALE

Okay, hier einmal kurz und knapp zur Referenz:

Die Kuppel ist ein Portal. Die Gothics haben, durch etwas zu ungründliches Lesen der Beschwörungsanleitung ihres angepeilten neuen Chefs, einem Dämon, einen kleinen Fehler gemacht. Diesen wollten sie beschwören und dachten, er wäre dann halt da.

War er aber nicht – seine Manifestation verlangt nach Opfern. Diese fischt er sich mit Hilfe seiner Kuppel zusammen. Diese ist ein hochenergetisches Kraftfeld, welches das gesamte Gelände umschließt, eben wie eine Käseglocke. Sie ist blauviolett, von Blitzen durchzuckt und lädt alles, was irgendwie empfänglich ist, mit etwas Strom auf. Haare stehen zu Berge, das Anfassen von Metallklinken führt zu leichten Stößen etc.

Wann immer jemand innerhalb der Kuppel stirbt, so wird sie enger. Enger und enger, frisst dabei natürlich – so der Plan – mehr und mehr Leute. Und wird dadurch enger. Ich nehme an, das Konzept leuchtet ein. Sind genug Leute gestorben, so wölbt sich diese Kuppel in eine andere Richtung und fungiert als Portal zum Reich der Dämonen.

Wichtig zu erwähnen ist sicherlich auch, dass die Kuppel, immerhin ja nahezu pure Energie, auch direkt eine tödliche Wirkung erzielen kann. Kontakt verteilt massive, schwere und zumeist tödliche Stromstöße, zudem bringt sie Benzin zur Explosion und andere Unannehmlichkeiten mehr. Andererseits liegt genau in dieser Natur auch die Schwachstelle der Kuppel. Schließt man sie kurz oder erdet man sie, so wird sie überlastet und zerfällt. Mehr dazu aber im abschließenden Kapitel, bei den Lösungsvorschlägen.

ASL - HOFFART



MOTEL

dazu, dass sich die Spieler schon mal gegenseitig beschreiben können und, wenn sie wollen, erste Kontakte zu den NSCs knüpfen. Man sollte hier einfach einige Minuten laufen lassen und, wenn man merkt, dass kein weiteres Tempo aufkommen will, zum nächsten Akt weiter gehen.

„BOAH EY – ASTRALE KÄSEGLOCKER, ALTER!“
Irgendwann ist es einer der Kiffer, der sich erhebt, um „draußen eine zu quarzen“ und vor die Türe geht. Sekunden darauf gibt er einen Schrei von sich, kommt herein und ruft ganz aufgeregt, eine bunte Glocke habe sich über das Motel gelegt. Schauen die Spieler nach – gehen sie nicht von selbst, so sehen sie es halt nach dem Frühstück, oder man ködert sie mit immer mehr draußen aufrufenden NSCs – sehen sie in der Tat das, was hier fortan ‚astrale Käseglocke‘ genannt sein soll. Sie umfasst ziemlich genau die komplette Motel-Anlage mit Parkplatz, Häusern, Tanke, dem eigentlichen Motel-Gebäude sowie den Nebengebäude mit den Wohnräumen (vgl. Karte im Appendix).

Sie ist etwa fünfzig Meter hoch, leuchtet blau-violett und flimmert, wie man es über Asphalt an heißen Tagen sehen kann. Blitze umspielen zudem ihre Ränder.

Nach und nach kommen alle – bis auf die Vampire natürlich – nach draußen und schauen sich das an. Keiner weiß, was dahinter steckt, aber selbst die Nazgûl-Wichtel stellen sich in Reih‘ und Glied auf den Parkplatz.

Sinn, Zweck und Risiken: Der Erstkontakt mit der Glocke ist harmlos, für Spieler wie Spielleiter. Die Spieler können erste Feldversuche machen, sowie mit den Leuten reden. Die Feldversuche führen aber auch nicht weit: die Glocke ist eine Art Hochspannungsfeld. Alles, was man hinein wirft, wird von einem Blitz zurück geschleudert. Geht man zudem näher an den Rand, so spürt man, wie sich die Körperbehaarung aufrichtet und eine starke, trockene Hitze.

Typische erste Gesprächspartner, so belegen auch die Testspiele, sind normalerweise die Vampire (denn die sind einfach suspekt und riechen für alle die den Vorteil „Acute Senses: Smell“ haben, bei den





Archetypen also der Rogue Demon Hunter, auch noch tot), die Nazgûl-Wichtel (denn die sind einfach vom Auftreten her komisch) sowie die W&H-Anwälte (denn wer die Serie kennt, der weiß, dass die niemals was Gutes im Schilde führen). Genauer zu den „Gesprächen“ entnehme man demnach den drei nächsten Ereignissen.

PHASE II: REAKTIONEN

PAKIK MACHT DURSTIG: DIE VAMPIRE

Eine Auseinandersetzung mit den Vampiren läuft auf Konfrontation hinaus, ganz gleich, was die Charaktere machen. Sie ziehen sich schnell auf die zweite Etage zurück und harren da auf die ersten Dummen, die nach oben kommen – vermutlich also auf die Charaktere.

Sinn, Zweck und Risiken: Ach ja, die Szene verläuft kurz und schmerzlos. Die Spieler kommen, die Vampire zicken herum, die Spieler markieren vermutlich den starken Mann, die Vampire enthüllen in jedem Fall ihr „game face“ und dann gibt es Haue. Kurz und schmerzlos halt, und ohne weitere Spätfolgen.

„WIR KÖNNTEN MAN NACHSCHLAGEN“:

DIE NAZGÛL-WICHEL, TEIL 1

Hier wird es schon interessanter. Die Nazgûl-Wichtel geben sich selbst als erhabene Gelehrte aus. Wenn die Spieler also herantraben und sie verdächtigen, wird man ihnen freundlich, aber unmissverständlich erklären, man wisse auch nicht, worum es hier gehe, sei ebenso überrascht wie sie.

Wenn die Spieler zudringlicher werden oder gerade gehen wollen, wird ihnen der Chef-Wichtel aber vorschlagen, „Paul“ könne ja mal nachschlagen gehen – woraufhin sich ein Wichtel murrend und knurrend in den Wohnblock zurückzieht.

Sinn, Zweck und Risiken: Das größte Risiko ist natürlich, dass die Spieler die Wichtel angreifen. Aber einerseits ist das in keinem Test je aufgetreten, andererseits kann der Spielleiter hier durch ihre Kooperation auch sehr gut, sehr gezielt, gegensteuern.

Ansonsten ist es halt nur inhaltlich wichtig, dass der Wichtel Paul nachschlägt, denn das führt letztlich zum Finale.

DER KÄSEGLOCKEN-PARAGRAPH: GÄSTE BEI W&H

Wenn die Spieler es mit den Anwälten aufnehmen, bekommen sie es mit dem geballten Arm der Bürokratie zu tun. Unter Berufung auf dubiose Paragraphen erklärt man ihnen unantastbar zu sein und beteuert zugleich seine Unschuld. Das ist zwar soweit auch korrekt, aber gerade der Groll, den viele Spieler und Charaktere gegen W&H haben, kann hier gut zur direkten Konfrontation führen.

Das ist auch nicht weiter schlimm, eine Rolle spielen die Kerle ja nicht. Allerdings würden sie ihrerseits auch nicht gegen die gesuchten Charaktere vorgehen, da sie viel lieber dokumentieren wollen, wie es sich im weiteren Verlauf mit dieser Glocke verhält. Pure Paranoia also.

Sinn, Zweck und Risiken: W&H sind in diesem Abenteuer ein klassischer roter Hering. Da gibt es keinen Raum für Spekulation seitens des SLs, W&H sind unschuldig. Ebenso wie sich die Goths, frei nach Sherlock Holmes als unwahrscheinlichste, aber dennoch letztlich verbleibende Schuldiger erweisen werden.

Sollten die Spieler die Finger von den Anwälten lassen wollen, der SL aber Lust auf den Konflikt haben, so kann er diesen mittels verstärkt konspirativem Verhalten, getuschel, herumspionieren und ähnlichem ebenfalls forcieren.

PHASENÜBERGREIFEND I: DIE GLOCKE SCHRUMPF

DAS SCHRUMPFEN BEGINNT

Es ist davon auszugehen, dass innerhalb von Phase II irgendjemand ums Leben bzw. Unleben kam. Ziemlich sicher die Vampire, eventuell die Anwälte und im ungünstigeren Fall auch ein Spielercharakter. Egal wer und wie, es kommt zu einer Auswirkung. Wilde Schreie von draußen locken die Spieler oder wenigstens ihre Aufmerksamkeit vor die Tür, denn die Glocke hat sich um mehrere Meter verengt. Auch beginnt sich langsam die elektrische Spannung der Glocke im Innenraum breit zu machen. Häärchen richten sich auf, Wollpullover schlagen kleinste Fünkchen und die Luft wird unnatürlich trocken.

Sinn, Zweck und Risiken: Willkommen zum Zeitlimit.



MOTEL

Ja, platt an den SL gesprochen, genau darum geht es hier: die Spieler unter Zeitdruck setzen, damit sie in der Handlung bleiben und keine unnötige Ruhe am Spieltisch aufkommt.

Die Verbindung zum Todesfall sollte aber nicht gleich zu krass offen gelegt werden. Aufmerksame Spieler werden anhand der Skizze (vgl. Anhang) erkennen können, dass eine weitere Verengung sowohl die Tankstelle als auch den Feuerwehrschauch betreffen könnte. Bemerkten sie das nicht, sollte man sie aber auch nicht darauf hinweisen. Ändern können sie daran ohnehin nichts.

PHASE III: ENTWICKLUNGEN UNSER KRAR'KLA IST DER BESTE: DER VATER UND SEINE FAMILIE

Die Familie Miller hat sich, während Phase II, auf ihr Zimmer zurück gezogen. Werden sie von den Spielern höflich aufgesucht, werden sie natürlich in ihrer Menschenform erscheinen.

Werden sie dagegen belauscht oder ausspioniert, sollte es den Charakteren ein Leichtes sein, die dämonische Natur der Familie auszumachen.

Sinn, Zweck und Risiken: Die Familie besteht aus friedlichen Sundra-Dämonen und möchte niemanden etwas tun, möchte nur nicht sterben. Herr Miller ist ihr Krar'kla, ihr Familienoberhaupt, und er wird sie, wenn es sein muss, mit seinem Leben beschützen. Wenn die Spieler allerdings wirklich mit Gewalt gegen die Familie vorgehen, sollte der Spielleiter in seinen Schilderungen den hilflosen Untergang der friedlichen Leute auch entsprechend vermitteln. Effektiv wäre es eiskalter Mord.

Zudem würden sämtliche Tode definitiv zum zweiten phasenübergreifenden Ereignis führen.

BEVORZUGT MIT OREGANO:

DIE BESONDERE KÜCHE DER OMA MORTA

Wenn die Spieler durch das Motel schreiten, eventuell auf dem Weg von oder zu der Familie Miller, steigt ihnen ein strenger Geruch in die Nase. Gehen sie



diesem nach, so führt er in die Küche, wo sie Oma Morta vorfinden, die gerade mit Heißhunger eine ihrer Katzen in der Pfanne zubereitet.

Auf diese Untat angesprochen, wird sie glauben, die Vorwürfe der Spieler betreffen die Zubereitung, nicht aber dem Verzehr an sich. Sie wird sich damit verteidigen, dass der Kampflärm vorhin bei den Katzen zur Ausschüttung von Adrenalin führen würde, und dies mache das Fleisch unnötig zäh. Sie wird sogar soweit gehen, den Charakteren (bevorzugt einem Dümmeren, denn einfältige Menschen sind ihr sympatisch) etwas von dem Tier anzubieten.

Sinn, Zweck und Risiken: Alles ist möglich, nichts ist uns zu bizarr.

So könnte man etwa den Hintergedanken zu dieser Szene definieren. Entweder die Spieler lassen die Frau gewähren, dann ist das okay, oder sie hindern sie an der Zubereitung, dann geht das auch in Ordnung. Allenfalls wenn sie gewaltsam einschreiten und die arme Frau körperlich stoppen, sprich: töten, greift wiederum das zweite phasenübergreifende Ereignis.



DIE AUGEN GERADEAUS:

BEFREIUNGSKOMMANDO BUS

Nachdem die Spieler vermutlich ja zumindest teilweise wieder innerhalb des Motels unterwegs sind, dringen plötzlich Schreie an ihre Ohren. Die Quelle: die vier Kiffer. Man rüstet sich auf die große Flucht.

Dicht über beide Ohren, nur noch wenig Blut im Alkoholspiegel treibend, machen sie sich bereit, „die Mauer mit der Kraft ihres Glaubens zu durchbrechen“. Effektiv wollen sie mit dem VW-Bus durch die Energiekuppel fahren. Das ist eine dumme Idee, wie aus der Natur eines komplett aus gebündelter Energie bestehenden Schildes erkennbar sein sollte.

Aufhalten kann man sie aber nur mit Gewalt gegen die vier Leute oder Zerstörung des Vans, zureden hilft da gar nicht.

Sinn, Zweck und Risiken: Diese Szene hat den unangenehmen Makel, zugleich lustig und wichtig sein zu wollen. Der Fluchtversuch der Jugendlichen an sich sollte lustig präsentiert werden. Mit viel Juchhe umgesetzt, kein Kiffer- und Hippie-Klischee auslassend sollen sie rollen – doch rollen sie in Tod und Verderben.

Sollte der Spielleiter weder bei der Familie Miller noch bei Oma Morta einen Verlust an NSCs zu beklagen haben, sollte er den Vieren hier genug Vorsprung geben, damit sie den Schirm auch erreichen. Das zweite phasenübergreifende Ereignis verlangt danach...

AM RANDE DER AUFMERKSAMKEIT:

DIE RESTLICHE BELEGSCHAFT

Wo sich die Meyers zu diesem Zeitpunkt aufhalten und was der Hausmeister treibt ist komplett dem Spielleiter überlassen, die vier Goths aber sind besonders zu behandeln: wenn die Spieler sie ganz vergessen, sollte der SL das durchaus stillschweigend hinnehmen.

Fallen sie aber einmal in den Aufmerksamkeitskreis der Spieler, sollten sie sich wieder so unsinnig benehmen, dass jeder Verdacht automatisch von ihnen abfällt.

Mehr noch als die Kiffer sollen sie so zu den (Ankstragenden) Clowns des Szenarios werden.

PHASENÜBERGREIFEND II:

ENGER UND ENGER

Für jeden Menschen oder Dämonen, der stirbt, wird die Glocke enger. Der Spielleiter kann je nach dramaturgischer Not dabei durchaus sehr unterschiedliche Ereignisse vorsehen. Generell sollte die Atmosphäre von elektrostatischer Überlastung immer mehr betont werden.

Radios spielen plötzlich, ohne eingesteckt zu sein, die Berührung eines jeden Metallgegenstandes führt zu kleinen Stromschlägen und Leute mit langen Haaren machen stilistisch große Schritte hin zu den Frisuren japanischer Anime-Helden.

Wichtiger aber ist noch, dass er mit Kollateralschäden selbst das Tempo der Glockenverkleinerung (wer lacht da gerade?!) bestimmen kann. Früh erwischt es etwa die Tankstelle – was, wenn etwa einer der Meyers gerade darin war? Richtig, sofort zieht sich die Kuppel noch enger zusammen. Auch trifft es alsbald den Schuppen. Was, wenn Carr gerade darin war, um etwas zu holen oder sich darin zu verstecken? Korrekt, wieder wird die Kuppel kleiner.

Es sollte allerdings noch immer einigermaßen viel Platz vorliegen, wenn es zum nachfolgenden Ereignis kommt.

PHASE III: ENTSCHEIDUNGEN

UND WESENTLICH KLÜGER: DIE WICHTEL

Wenn gerade sich die Möglichkeiten dem Ende neigen, wird sich die Aufmerksamkeit der Spieler wieder den Nazgûl-Wichteln zuwenden. Die wirken eigenartig betreten, wenn sie erklären, was sie gefunden haben: Diese Glocke sammle Menschenopfer, um ein Portal für einen Dämonen zu öffnen. Dazu verfüge sie vermutlich über ein Kill-Limit, und in gemeinsamer Diskussion, so der Chef der Wichtel, sei man überein gekommen, lieber noch zu stehen, wenn der Dämon erst einmal da ist. Man bedaure dies sehr, halte die Spielercharaktere auch für sehr nett, aber was sein muss, müsse sein...

Sinn, Zweck und Risiken: Showdown. Hier kann man noch mal aus dem Vollen schöpfen: ein dramatischer Kampf (man bedenke die von totem Wichtel zu totem Wichtel immer kleiner werdende Kuppel!), einige Zitat-Kalauer (man denke hier nur





an „Komm nicht zwischen den Wichtel und seine Beute.“ u.ä.) und viele Drama Points sollten hier für die notwendige Spannung sorgen.

Viel schiefgehen kann nicht, allenfalls die Charaktere könnten sterben – aber das wollen wir doch mal nicht hoffen.

DAS AUSSCHLUßVERFAHREN: DAS ENDE DER GOths?

Nun bleibt den Spielern eigentlich nur eine einfache Rechnung. Wenn es weder die Millers noch die Meyers, nicht Oma Morta und nicht Carr der Hausmeister, nicht die Kiffer und nicht die Wichtel, nicht die Anwälte und nicht die Vampire waren ... na, wer bleibt?

Richtig, die Goths...

An diesem Punkt nun sollten die Spieler erkannt haben, wohin die einzige Spur führt. Wie man dies aber verwerten kann, hängt ganz davon ab, wie der Spielleiter das Finale an sich auslegt. Darauf geht das folgende Kapitel aber auch noch näher ein.



AUFLÖSUNGEN

Cordelia: *Hurry up and figure out what it says about Angel, 'cuz I want to know what it says about me.*

- Season 1.22: To Shanshu in L.A.

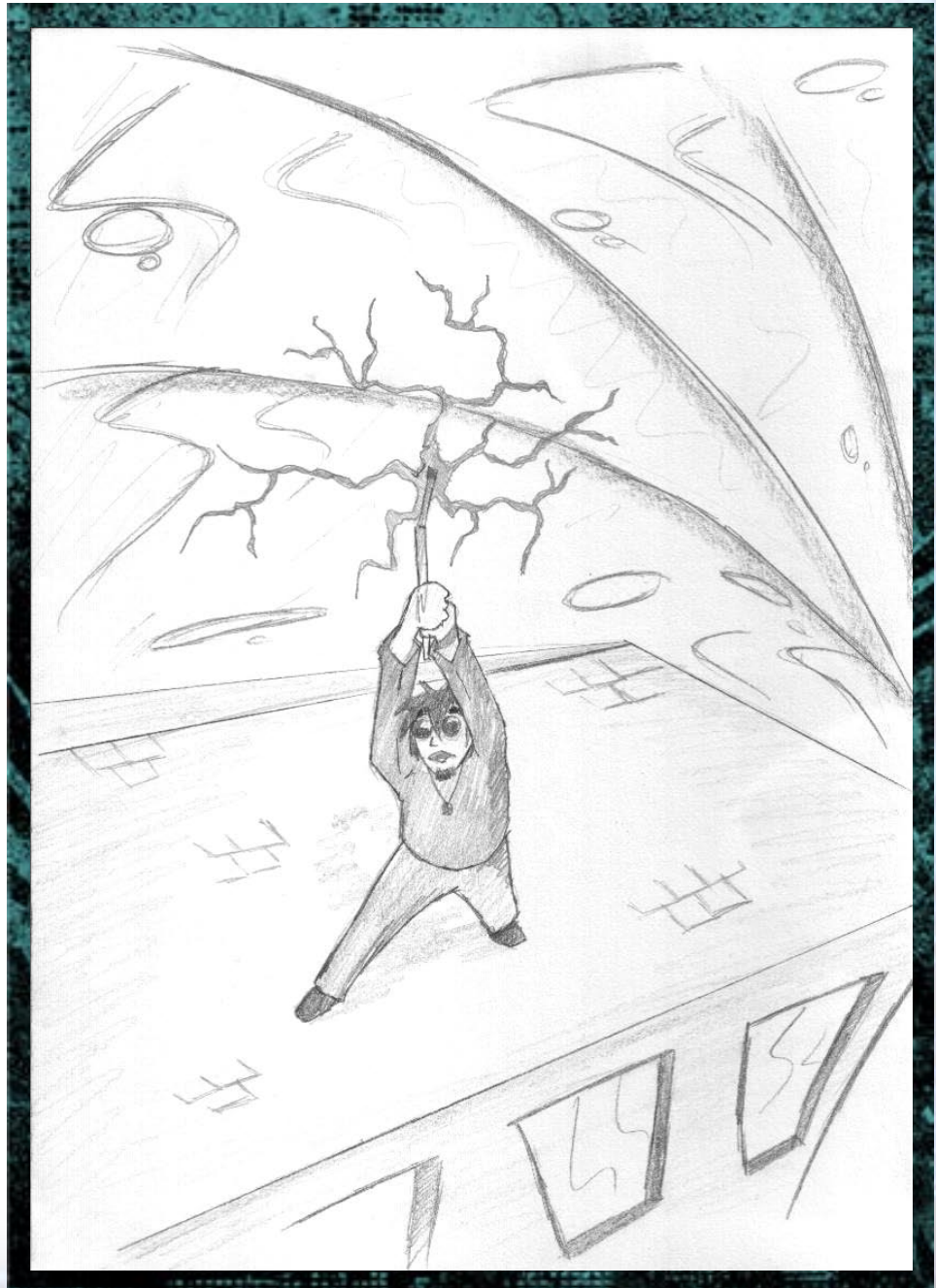
Um zu entscheiden, wie das Abenteuer zu lösen ist, muss sich der Spielleiter zunächst einmal vor Augen halten, wie das Szenario nach dem Kampf gegen die Wichtel aussieht. Abhängig von seiner Laune und der Anzahl der Kollateralschäden stehen die Spieler entweder innerhalb des exakt umgrenzten Motels oder teilen sich gerade mal noch eine Hand von Quadratmeter draußen auf dem Parkplatz. Beides kann seinen Reiz haben.

Stehen sie innerhalb des Motels, so können sie die Goths regelrecht auseinander nehmen – nicht einmal nur körperlich. Aber wie bei kleinen Kindern und Hunden wirkt es hier schon Wunder, wenn man gegenüber dieser Halbstarcken-Truppe einfach nur laut wird.

Die vier werden jedenfalls wissen, dass die Kuppel wirklich ähnlich wie Strom funktioniert und dass man sie mit einer Verbindung zur Erde „ableiten“ bzw. „kurzschließen“ kann. Das ist etwa mit einem Blitzableiter möglich. Und ich denke, nach dem Erlebten wird jeder Spieler seine helle Freude daran haben, einen der Goths dazu zu zwingen, mit

einer langem Metallstange eine Verbindung zwischen Erdboden und Kuppel zu bilden.

Entscheidet man sich dagegen für die Quadratmeterlösung, so wird der Ausgang des Szenarios vermutlich cartooniger. Die Spieler können weder sich noch den zu ihnen, vor dem Kuppelrand, geflohenen Goths etwas tun, da dies die Kuppel soweit verengen würde, dass mindestens noch ein zweiter Insasse sterben würde und – Kettenreaktion. Also steht man sich vor Wut kochend gegenüber und der einzige Weg heraus ist ein gemeinsames





Brainstorming. Die Auflösung gleicht hier der oben genannten – die Kuppel kurzschließen löst alle Probleme. Ob man dies nun etwa mit einem Metallschwert oder einem Goth macht, liegt in der Hand der Spieler – sterben sollte aber keiner. Warum?

Von einem traurigen Ende, an dem alle sterben, rate ich ab. Die lockere Atmosphäre und die obskuren Charaktere sind einfach nicht auf Tragik ausgelegt, hier ist Spaß angesagt und wenn die Spieler nun nicht die wahren Fürsten der Dummheit sind, sollten sie auch heil herauskommen.

Sollten die Goths dagegen tatsächlich schon früh durch die Hände der Spieler umkommen, muss eben improvisiert werden. Wahlweise, indem man die Spieler eben zur Aufklärung des Abenteuers alleine lässt und eines der oben genannten Schicksale wählt, oder etwa die Hippies oder doch die Millers zu den Beschwörern macht, muss dann spontan gesehen werden. Ist aber, wie im Appendix beschrieben, im Testspiel nie vorgekommen.

Die Spieler können ruhig im gewohnten Maß mit ein bis fünf Erfahrungspunkten belohnt werden, wenn sie erfolgreich der Glocke entkommen sind. Mehr zur Vergabe, Bemessung und Verwendung von Erfahrungspunkten kann man dem Grundregelwerk, S. 144-145, entnehmen.

Zu empfehlen ist aber noch ein gesonderter, erzählter Epilog. Hier sollte der Spielleiter noch einmal die Location nach der Abreise beschreiben – die explodierte Tanke, der abgebrannte Schuppen, zerstörte Autos und ein gegebenenfalls zerstörtes Motel kommen da in den Sinn.

Unterhalb des Motels verläuft die Straße – setzt dort eine Bushaltestelle hin, setzt die Charaktere darauf, beschreibt auch, wie abgewetzt oder eben nicht diese aussehen und gebt den Spielern so ein Resümee ihrer Aktionen.

Es lohnt sich!

TESTSPIELE

Das Abenteuer wurde zwei Mal unter harten Bedingungen, sprich: im Trubel einer Convention, auf Herz und Nieren getestet. Grobe Probleme gab es nicht, einige Feinheiten wurden direkt in den Text mit eingearbeitet, doch vor allem zu den Erfahrungen mit den Spielern selbst sei hier etwas gesagt.

Die erste Testrunde fand auf der GfR-organisierten „OsterCon 2004“ statt. Meine vier Spieler waren alle in erstmaligem Kontakt mit dem Unisystem und nur teilweise mit der TV-Serie vertraut. Einer, genau genommen, kannte sie gar nicht.

Somit stellten sich der Rogue Demon Hunter Duncan Wayne, der Crusading Biker Carl „Chrome“ Cortez, der Reformed Assassin Maximillian Carver und der Barrio Defender Bloody der Aufgabe, dem Motel zu entkommen.

Sie schlugen sich generell gut, radierten tapfer Vampire wie Anwälte aus, verdächtigten zwar mal die Nazgûl-Wichtel, kümmerten sich dann aber erst einmal um Oma Morta und die Millers, bis es fast zu spät war.

In einem überaus denkwürdigen Augenblick marschierte „Chrome“ alleine zu den Wichteln um nach Rat zu fragen, nur um deren frisch geborener Kampfeswut zu begegnen – eine Gaudi nicht zuletzt für der gerade nicht anwesenden anderen drei Charaktere.

Das Abenteuer wurde dabei recht straff organisiert angegangen, die Charaktere bildeten so etwas wie eine effektive Miliz, doch kamen sie erst ganz am Schluß auf die Goths, lösten das Abenteuer aber recht elegant.

Testrunde zwei zeigte sich weniger elegant. Gespielt wurde auf der vom Verein Condra organisierten „Dracon III“ in der Eifel. An Charakteren traten diesmal der Reformed Assassin Euthane Mort, der Rogue Demon Hunter LeRoy McGrunt, ein Biker dessen Name, wenn ich mein Gekritzeln richtig deute, Spare Rips lautete (wobei ich da jetzt mal keine Garantie übernehmen mag...) sowie, öfter mal was Neues, das Pyro Girl Maria.

Wie schon gesagt ging es hier etwas turbulenter zu.



MOTEL

Die Vampire bliesen sehr schmerzhaft ihr gedämpftes Licht aus, als das Pyro Girl erstmals ausklinkte, auch ein großer Rest der NSCs sollte das Ende des Abenteuers nicht erleben.

Markant hier war wieder das Kampfesgesuch der Nazgûl-Wichtel. Gut, diesmal waren alle Charaktere passend anwesend, doch durch das Nazgûl-typische Flüstern verstand nur Maria, dass die Wichtel angreifen würden. Sie griff die Wichtel an, fing sich dafür einige Kugeln vom Rest der Gruppe ein, bevor diese richtig verstand, was los war und das folgende Inferno mündete in der zuvor beschriebenen Winz-Glocke mit wenigen Quadratmetern Innenraum.

Am Ende der zweiten Testsitzung war jedenfalls von dem Motel und allem drum und drin nichts mehr übrig.

Herrlich allerdings auch zuvor die Goths: die Gruppen dachten beide zweckmäßig, stempelten sie als eigentlich nutzlose Anhängsel ab und zwangen sie, im Motel zu putzen. Es galt immerhin, recht viel frisch vergossenes Blut aufzuwischen...

In beiden Fällen aber zeigten sich die Gruppen aber rundum zufrieden. Sie konnten mal die starken Macker raushängen lassen und obschon nur mehr oder minder erfolgreich, waren sie doch offenbar von der durch sie selbst angerichteten Zerstörungssorgie sehr angetan.

Ich denke daher, dieses Abenteuer kann guten Gewissens, wie es ist, auf die Welt losgelassen werden...





EMPFOHLENE QUELLEN

Angel und Buffy (TV-Serien)
Keine Fragen, oder?

Der Herr der Ringe – Die Gefährten (Film)
Für eine adäquate Umsetzung der „Nazgûl-Wichtel“ eine unumgängliche Ressource. Und hey, ihr seid Rollenspieler, sowas kennt man einfach!

Die Nacht der lebenden Loser (Film)
Man kann den Film mögen, muss man aber nicht. Aber die Beschwörungsszene auf dem Friedhof, mit dem tiefgefrorenen Huhn und allem drum und dran – eine bessere Steilvorlage für die Pseudo-Gothic-Verlegenheitsbeschwörer gibt es einfach nicht.

Identity (Film)
Wer einen Closed-Room-Film rund um ein Motel sucht, wird vermutlich keinen besseren finden als diesen Streifen aus dem Jahr 2003. Überhaupt ist es ein spannender Thriller mit John Cusack, Ray Liotta, Amanda Peet, Alfred Molina, Clea DuVall und Rebecca De Mornay; wer könnte da „nein“ sagen?

Jay & Silent Bob Schlagen Zurück (Film)
Die kiffende Scooby-Doo-Gang, die Jay und Silent Bob eines Nachts auf ihrem Weg nach Hollywood treffen, kann man als Ideengeber für die VW-Gang nehmen.

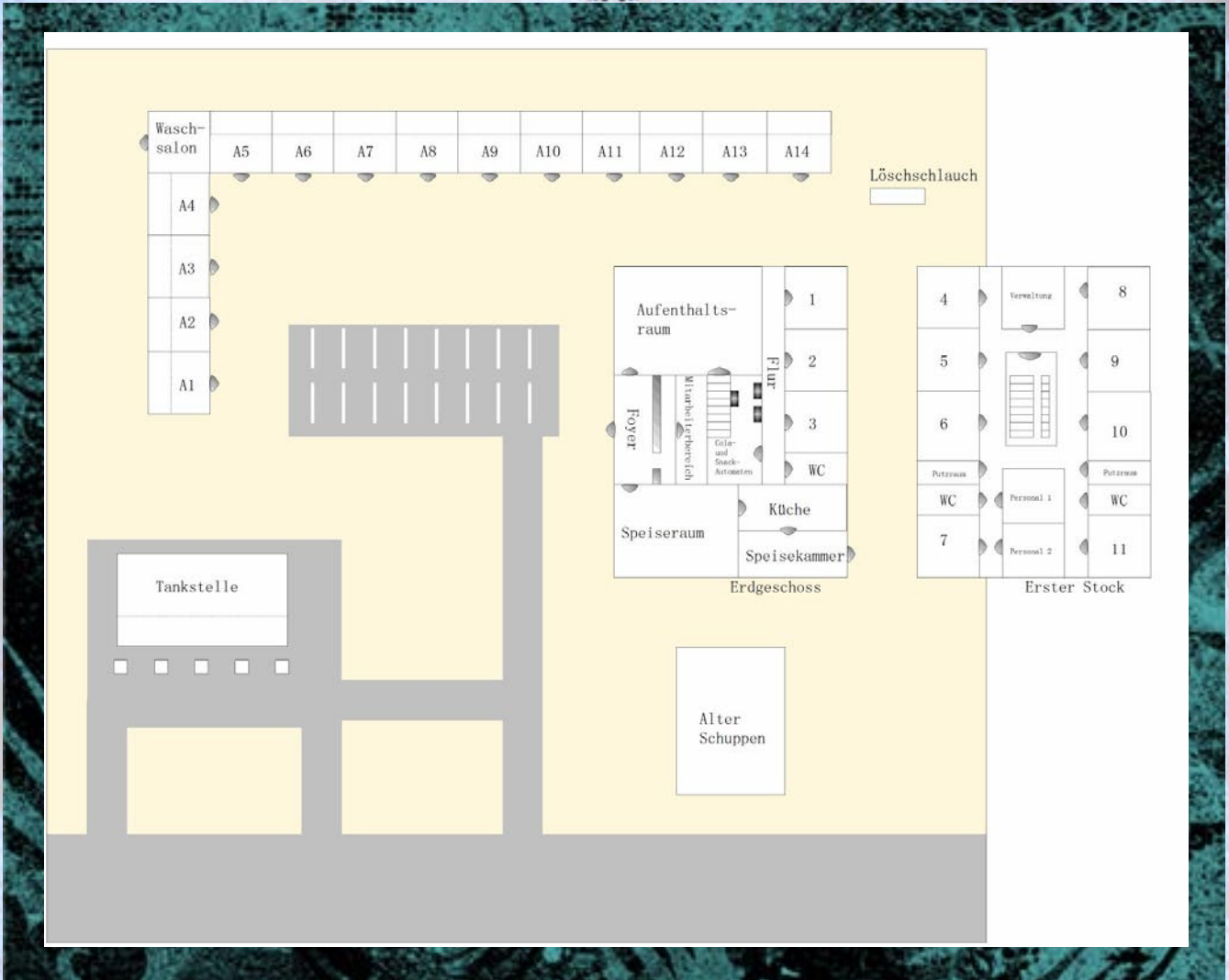
Neil Gaiman – Sandman (Comic)
Mal davon abgesehen, dass auch Gaimans Comics zur absoluten Allgemeinbildung gehören sollten, spielt er im fünften Kapitel aus dem Band *The Doll's House* mit der Idee einer Convention für Serienmörder. Kein schlechtes Anschauungsmaterial, damit man zumindest als SL eine Vorstellung davon hat, wohin die Reise eigentlich gehen sollte.
Ach, und im ersten Band, *Preludes & Nocturnes*, geht es auch gleich mal wieder um eine Beschwörung, die anders endet, als geplant.

The Craft (Film)
Auf Gothic getrimmte Jugendliche legen sich mit Mächten an, die sie besser mal in Ruhe gelassen hätten. In meinen Augen etwas überschätzt, dennoch nicht die schlechteste Inspirationsquelle für die Gothics.

The Frighteners (Film)
Noch mal Peter Jackson, wieder eine exzellente Inspiration für unsere Wichtel und wieder ein Film, den man sowieso einmal gesehen haben sollte...



MOTEL



RAUMVERTEILUNG

1. Oma Morta
2. Die Kiffer
3. Familie Miller
4. verfügbar
5. verfügbar
6. Die Vampire
7. verfügbar
8. verfügbar
9. W&H
10. Gothics
11. verfügbar

A1 - A4: Die Wichtel

A5 - A14: verfügbar