Tales from the Crypt: Die Stadt aller Wünsche

Der 2nd-System-Meister

15. Oktober 2004

Vorweg

Bei dem vorliegenden Abenteuer handelt es sich um ein Szenario für Chill, allerdings nach leicht modifizierten Regeln. Die Modifikationen wurden aus dem Buch *The World of* **TALES FROM THE CRYPT** [1] erzeugt; das ist zwar eigentlich für die MasterBook-Serie von West End Games gedacht, kann aber auch wunderbar mit Chill verwendet werden.

Dieses Machwerk entstand, nachem ich recht unverhofft bei Ebay das oben genannte Quellenbuch ersteigert hatte. Zunächst begann ich mit einer Konvertierung ddes Quellenbuches zu Chill, kam dann aber wieder davon ab. (Es war mir zu aufwendig.) Da ich aber noch etwas für das anstehende *Hannover Spielt!* brauchte und mal was neues probieren wollte, setzte ich dieses Abenteuer zusammen.

De Facto ist es jetzt nichts anderes als ein normales Chill-Abenteuer im Stile von **TALES FROM THE CRYPT**. So wohl auf dem Hannover-Con als auch auf dem eine Woche später stattfindenden *Nord-Con* waren die Spieler doch einigermaßen angetan. (Nun, zumindest sind sie nicht weggelaufen. . .)

Nichts desto Trotz ist dem Szenario stellenweise anzumerken, daß es eher kurzfristig zusammengestückelt wurde; vielleicht mache ich mir eines Tages die Mühe, dieses Manko zu beheben, aber bis dahin muß diese Fassung reichen. . .

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Ab in die Gruft!

Es ist dunkel. Nicht ganz, denn die Blitze des tobenden Gewitters erhellen gelegendlich die Gegend. Es gießt in Strömen. Ein dunkler Wald und eine ausgesprochen holperige Straße sind zu sehen, ebenso wie eine Anhöhe, auf der sich ein verfallenes, altes Haus befindet. Bei dem Wald stehen vier Autos, eines ist ein Notarztwagen, in dem anderen sieht man einen frettchenhaften Mann auf dem Beifahrersitz; eine rote Schußwunde ziert seine Stirn. Daneben steht ein schweres Motorad. Sechs Personen stehen davor; It’s time for some

TALES FROM THE CRYPT

1.1 Das Intro

Das Intro ist ausschlaggebend für die Stimmung des Abenteuers, also sollte viel Aufmerksamkeit darauf evrwand werden. Alle sechs Charaktere haben ihren Grund, hier zu sein. Der Gangster hat seinen Kumpel umgebracht, um allein den angeblichen Goldschatz zu suchen; nmun sieht er sich gleich funf Konkurrenten gegenüber, und seine Waffe will irgend wie nicht mehr so richtig.ie Punkerin hat sich aus der Stadt abgesetzt und will nur Unterschlupf in dem Haus suchen. Der Arzt, die Teenie-Göre und der Hacker suchen den Cryptkeeper. Und die Rennfahrerin hoffte ebenso wie die Punkerin, für eine Nacht hier unterkommen zu können.

Wie auch immer, sie alle fühlen sich, nachdem sie die Ruine betreten haben, von einem magischen Drang erfaßt und in die Gruft gezogen. Und da stehen sie dann nebeneinander vor dem Schreibtisch des Ceepers. . .

Der Cryptkeeper ist heute besonders übellaunig. Zunächst telephoniert er mit seinem Produzenten; der erzählt im etwas von Buget-Kürzungen. Ein paar Worte wie *Soso, und wenn ich keine Folge mit besseren Einschaltquoten bringe, dann werde ich abgesetzt?!* könnten nichts schaden.

Dann nimmt er gnädigst Notiz von den Charakteren. Und fragt sie als erstes, was sie wollen. Danach nickt er. Und grinst. (Naja, er tut nicht viel anderes. . .) Und dann sagt er, er habe genau das richtige.

Er öffnet sein ominöses Fenster. Zu sehen ist eine kleine Stadt in Clai-fornien – Wishville.

Dann trennt er die Charaktere kurz. Jeder erhällt von ihm etwas, was nach Ansicht des Ceepers seinen Wünschen entgegen kommen dürfte.

Der Gangster: Da er sich nichts sehnlicher wünscht, als ein angesehener, reicher, mächtiger Gangser zu sein, wird er genau das; er bekommt in Wishville eine Residenz, seine sogenannte Urlaubsbehausung. Was der Cryptkeeper ihm nicht sagt, ist, daß es dort bereits eine Königin der Unterwelt gibt, die nicht viel von ihm wissen möchte. . .

Der Hacker: Der erhällt eine Videothek mit Internetcaffe. . . und Folterkeller!

Der Mediziner: Er erhällt eine kleine Arztpraxis. Das der dort wohnende Arzt noch lebt ist dem Ceeper offenbar entgangen. . . ebenso wie die Tatsache, daß der in verschiedene dunkle Geschäfte verwickelt ist.

Die Punkerin: Sie erhällt einen kleinen Plattenladen. Das die Einwohner des Dorfes noch spießiger als Texaner, und einer der Polizisten per Definition dauergeil ist, wird sie nach Ansicht des Ceepers schon früh genug merken. Oh, und sie bekommt ein Haus mit der Teenie-Göre. . .

Die Rennfahrerin: Sie erhällt einen Schrottplatz mit Werkstatt. Leider ist es die Stammwerkstatt der örtlichen Motorradgang.

Die Teenie-Göre: Sie erhällt ein Beauty-Studio. Allerdings wird sie ihre geisterhafte Nebenbuhlerin nicht loß. Oh, und sie bekommt ein Haus zusammen mit der Punkerin. . .

1.2 Weitere Instruktionen

Aus den Gesprächen mit dem Produzenten sollte den Spielercharakteren kalr werden, worum es dem Cryptkeeper geht – nämlich um Einschaltquoten. Das sagt er ihnen natürlich nicht.

Statt dessen gibt er jedem ein Handy. (*Mein Produzent hat zu viel Matrix gesehen. Er will, daß ihr so'n Mist tragt!*) Diese Handies können lediglich sich gegenseitig anwählen. Wenn jemand versucht, zu telefonieren, wird mit W6 gewürfelt, wen das Handy anklingelt. Fällt die Zahl des Anrufers, so ist er mit dem Cryptkeeper selbst verbunden. Der Cryptkeeper kann jederzeit einen der Charaktere anrufen. (Natürlich muß *er* nicht würfeln. . .)

Dann verfrachtet der Ceeper sie alle in eine große, schwarze Limousine. (Das ist dann der Moment, wo sich die Charaktere einander vorstellen dürfen.) Die Begründung liegt wiederum in Sparmaßnahmen. (Und praktisch sind die Spieler gezwungen, ihren Mitmenschen zu erklären, warum sie denn zusammen reisen. . .)

1.3 Das Szenario

Es stellt sich natürlich die Frage, was die Spielercharaktere denn nun eigentlich da sollen. Ihre erste Aufgabe ist es, zu überleben. Das hat nicht die allerhöchste Priorität (wer stirbt, kann in einer Schale zurückkehren), aber immerhin.

Der Cryptkeeper hat vor allem ein Interesse – Einschaltquoten! geben Sie für jede Aktion gute oder schlechte Quoten, und falls ein Charakter lange Zeit nichts sinnvolles tut, kann der Cryptkeeper ihn durchaus anrufen und ermutigen.

Ein weiteres Ziel ist Alfred Miller. er hat vor Jahren den Cryptkeeper besiegt, und nun sieht der es gar nicht ein, daß Alfred so ohne weiteres durch die gegend läuft. Daher wüßte er ein Zurückschicken Alfreds durchaus zu schätzen.

Je nachdem, wie die Charaktere das benteuer lösen, kann die Belohnung aussehen; sie können in Wishville wohnen bleiben, die Gruft einfach wieder verlassen. . . Falls sie wirklich gut waren, behällt sich der Ceeper vor, sie für eine Fortsetzung zu engagieren!

Kapitel 2

Wishville

Im folgenden findet sich eine kurze Beschreibung des Ortes Wishville. Architektonisch hat die Stadt nicht viel zu bieten: typische amerikanische Vorstadtbungalos, alle recht ähnlich und mit kleinen Gärten davor. Eine Übersicht über die Stadt findet sich in Abbildung 2.1 auf Seite 6.

2.1 Die Residenz von Alfred Miller

Mr. Millers Residenz ist ziemlich groß; immerhin umfaßt sie eine Grundfläche von 400 mal 500 Metern, umschlossen von einer etwa einen Meter hohen Steinmauer, auf der sich eine dichte, stachelige Hecke befindet. In der Hecke selbst ist Stacheldraht verborgen.

Auf diesem großen Gebiet befindet sich ein kleines Schlösschen, in dem Alfred und – in einem anderen Flügel – seine ochter Cornelia wohn(t)en, ein moderner, kleiner Bungalow, der von dem derzeitigen Interimsverwalter Errol Larkin bewohnt wird, ein kleines Halenbad, eine Sauna und ein Park. Außerdem gibt es noch einen Betonbau, in dem zwei Gärtner und sieben Wachmänner wohnen. Die Wachmänner patroulieren in Abständen von einer halben Stunde um das Gebiet.

Interessant dürfte für die Charaktere vor allem Mr. Larkins Bungalow sein. Im Keller befindet sich ein großes Pentagram, ein Satansaltar und ein Regal mit einer Menge Bücher. In einem der Bücher findet sich auch die Beschreibung des Rituals, mit dem Alfred wohl aus der Hölle gerufen wurde. Ebenfalls dabei steht das Ritual, mit dem amn ihn wieder loßwerden kann. Leider ist das alles auf Latein...

2.2 Das Fabrikgelände

Das Fabrikgelände erstreckt sich über eine recht große Fläche. In dieser Fabrik wird Stahl verarbeitet. Er wird hier veredelt und gleich in Form ge-

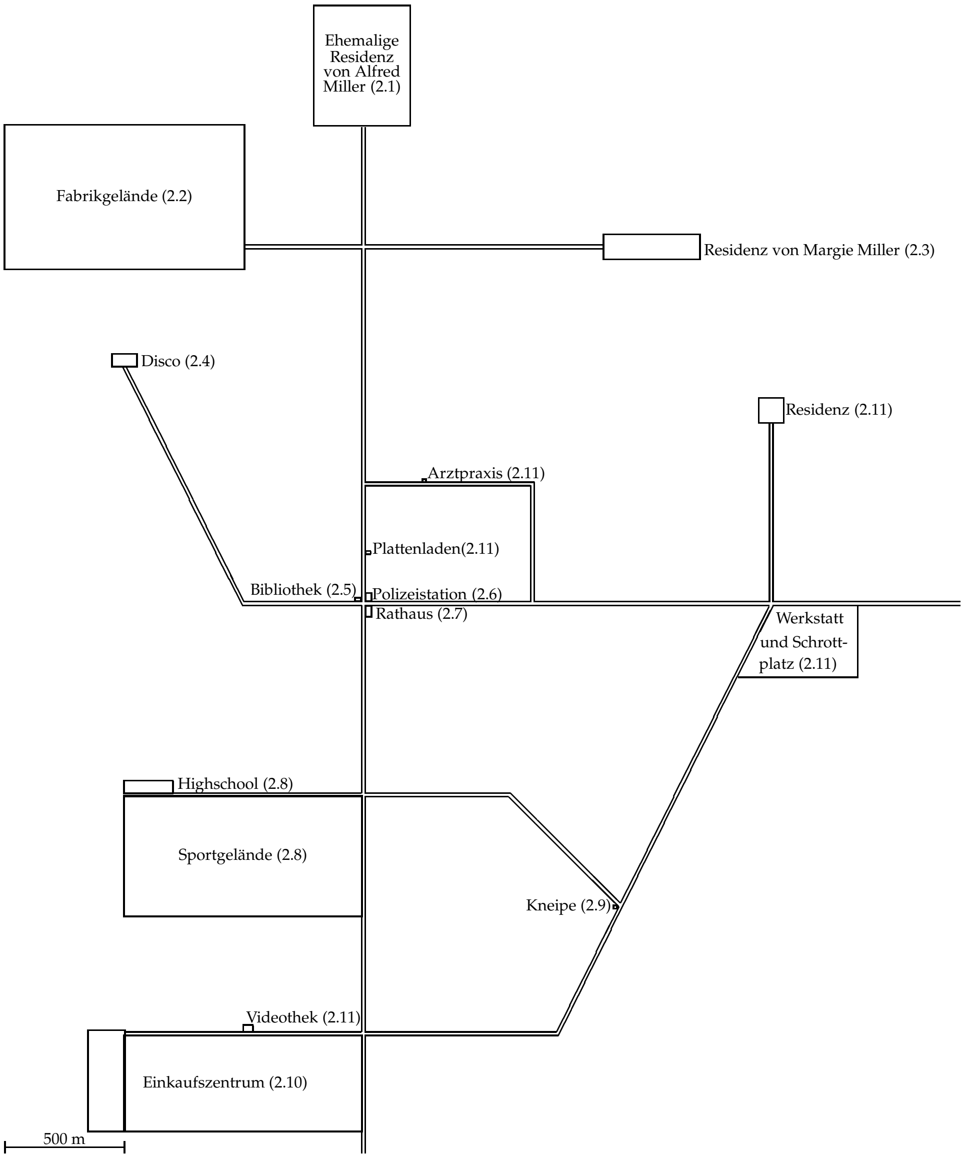


Abbildung 2.1: Die Kleinstadt Wishville

bracht. Neben Autoteilen, Waffen, Besteck und Kriesgbedarf wird auch alles andere hergestellt, was irgend wie aus Stahl sein kann.

Grob gesehen gibt es drei Abteilungen: Da ist die Stahlveredelung, hier wird ankommendes Metall geschmolzen und je nach Verwendungszweck kombiniert, die Verarbeitung, hier wird der Stahl in Form gebracht, und die Verwaltung.

Besonders interessant dürfte für die Charaktere die Verwaltung sein. Aus den Personalakten läßt sich ersehen, daß Errol Larkin, der jetzige Inetrimsleiter, vermutlich der wichtigste Mann nach Miller selbst ist. Er war (und ist) der oberste Verwaltungscheff.

Ein wirklicher Fuchs auf dem Gebiet der Buchführung kann nach einiger Suche erkennen, daß mit der Buchhaltung irgend etwas nicht stimmt. Eine weitere Analyse ergibt, daß irgend wo jährlich mehrere tausend Dollar versickern. Eine Untersuchung der Vermögensverhälltnisse von Mr. Larkin ergibt auch recht eindeutig, wohin dieses Geld gesickert ist...

Ebenfalls interessant dürfte der Durchschlag eines Briefes an Mrs. Miller sein, der sich auf Mr. Larkins Schreibtisch befindet. Hier schlägt Larkin vor, für Mrs. Miller zu arbeiten und dafür gewisse Informationen über Mr. Finighan zu verschweigen (siehe Anhang C.2, S. 34).

2.3 Die Residenz von Margie Miller

Mrs. Millers Residenz ist wesendlich kleiner als die ihres Bruders; das Gelände mißt nur 400 mal 100 Meter. Dafür ist es mit einer zweieinhalb hohen Steinmauer umgeben, und deren Krone nochmals von einem Starkstromzaun gesichert. Auf dem Gelände befindet sich ein recht feudales Haupthaus (mit Swimmingpool), ein kleiner Schießstand und ein winziger Park.

Das Haus wird rund um die Uhr mit Kammeras und durch diverse Schläger und deren ausgesprochen unangenehmen Hunden bewacht. Diese Wächter wohnen im Haupthaus, die Hunde sitzen in ausgesprochen unbequemen zwinegrn im Keller.

Im Keller befinden sich des weiteren diverse Zellen und Räume, in denen Mrs. Miller ihren eher illegalen Aktivitäten nachkommt. Diese Räume sind natürlich schallgedämmt.

2.4 Die Discotheque

Mr. Finighams Discotheque (die auch genau so heißt) ist eigentlich eher bescheiden. Das Gelände mutet mit seinen 50 mal 100 Metern zwar recht groß an, doch ein Teil geht als Parkplatz drauf. Das gebäude ansich besteht aus einer großen Tanzfläche mit Arenaartigen Sitzbänken, zwei Bars (die sich im selben Raum befinden) und einem Wohnteil.

In diesem Wohnteil befindet sich eine Küche, ein Büro, ein Bad und ein Lagerraum für Drogen. Außerdem finden sich hier Finighams Zulassungen; wer sich damit auskennt, erkennt ziemlich schnell, daß sie gefälscht sind.

2.5 Die Bibliothek

Die Bibliothek ist ein imposanter Bau; offenbar wurde sie aus irgend einer anderen Stadt importiert. Sie ist aus grauem Stein, mit fetten Löwen neben der Tür. Das Innere besteht aus mehreren Räumen, alle gefüllt mit Büchern. Die Bücher sind nicht sonderlich neu, das jüngste zählt vielleicht 5 Jahre.

Das wichtigste in dieser Bibliothek ist sicherlich ein Buch über die nähere Umgebung. Da findet sich unter anderem die Beschreibung eines Felsens, der ein wenig außerhalb steht und der angeblich ein alter Hexenplatz sein soll. Der Legende nach wurden hier unzählige Hexen verbrannt. Mather Cotton höchst selbst soll dabei anwesend gewesen sein. Leider ist dieses Buch auf Latein...

2.6 Die Polizeistation

Die Polizeiwache von Wishville ist mit ihren 20 mal 30 Metern ziemlich groß, anbetracht der Tatsache, daß dort nur vier Personen arbeiten. Das Gebäude beinhaltet neben der Garage für die drei Dienstfahrzeuge auch die Wohnunterkunft des Chiefs.

Der dienstliche Teil der Station besteht aus einer Annahme, in der Ms. Lanchester Dienst an der Schreibmaschiene, der Kaffemschiene und dem Funkgerät versieht und sich auch die beiden Brüder Willingam aufhalten, dem Büro des Chiefs, einer Küche, einer Waffenkammer und 10 Zellen.

Das Büro des Chiefs ist nicht weiter bemerkenswert; seine verschiedenen Auszeichnungen hängen an der Wand, ebenso wie sein Absolventenzeugnis an der Polizeiakademie von new York. In seinem Zimemr findet sich ein Videorecorder und eine Reihe entliehener Snuff- und Snup-Videos.

An den Zellen ist nichts besonderes, sieht man mal von den Bluflecken auf dem Boden ab. Eine Untersuchung des Spintes von Ms. Lanchester fördert allerlei Zeugs zum Verursachen von Schmerzen zum Vorschein, ebenso wie eine Reihe von ausgedruckten Bildern von `rotten.com`.

2.7 Das Rathaus / Die Bank

Das Rathaus ist mehr als nur ein Rathaus. Neben dem Verwaltungsapperat findet sich hier auch die Bank von Wishville.

Interessantes gibt es in diesem Gebäude ausgesprochen wenig; Bürgermeister war bis vor kurzem Mr. Miller, und er hat seine Amtgeschäfte von seinem Büro in der Fabrik aus erledigt.

Wenn es einem Charakter gelingt, sich in den Bankcomputer zu hacken, dann kann er immerhin die Vermögensverhältnisse der verchiedenen Einwohner begutachten. Besonder interessant sind die Kontenbewegungen bei Mr. Larkin und Mr. Finighan. Doch auch auf Doc. Armstrongs Konto hat sich einiges getan.

Bei Mr. Larkin tauchen immer wieder große Mengen Geld aus dem Nichts auf (das unterschlagene Geld aus der Firma). Diverse genauso große Beträge gehen dann an eigenartige Versände wie etwa *Dr. Occults kleiner Beschwörerladen* oder *Mama Pathschitas Voodoo-Klitsche*.

Bei Mr. Finighan sieht das ähnlich aus; da tauchen große Mengen von Geld auf, die er offenbar selbst eingezahlt hat. Das sind die Gelder aus seinen Drogengeschäften. Dazu kommen gelegendlich große Zuwendungen durch Mrs. Miller.

Und bei Doc. Armstrong ging in regelmäßigen Zeitabständen eine Summe ein, die ihn für seine Drogengeschäfte entschädigt.

2.8 Die Higschool und das Sportgelände

Die Highschool entspricht dem typischen Bild einer amerikanischen Highschool, wie es in Teenie-Serien (wie etwa Buffy [2]) dargestellt wird. Sie umfaßt etwa 200 Schüler.

Eine Untersuchung des Sekreteriats ergibt recht eindeutig, daß die meisten der Lehrer an anderen Institutionen geschasst worden sind und nur aufgrund gefälschter Papiere unterrichten dürfen.

Eine gründliche Inspektion der Bibliothek fördert einen rituellen Zauber zu tage, mit dem es möglich ist, Kontakt mit Satan aufzunehmen. Und zwar über einen Computer.

Das Sportgelände ist ziemlich groß; es umfaßt eine Schwimmhalle, eine Aschenbahn und ein Football-Feld. Dazu kommen mehrere Fitness-Räume. Besonders auffällig ist die Krankenstation – hier finden sich neben den normalen Medikamenten auch große Mengen an Steroiden.

Im Büro des Sportlehrers findet sich ein Brief von Mr. Miller an eben jenen. Darin beschwert sich Miller darüber, daß das Sportteam trotz der verschiedenen Steroid-Kuren immer noch keinen nennenswerten Erfolg hat (siehe Anhang C.3, S. 35).

2.9 Die einzige Kneipe des Ortes

Die Kneipe von Ms. Holwark ist nichts besonderes: Eine Bar, mehrereEcken mit Stühlen und zwei Pool-Tische. An den Wänden hängen Plakate der

Nashville-Pussies. Neben denen wird hier vor allem Funpunk und Rock gespielt.

Im Wohnteil hat die Besitzerin eine bemerkenswerte Sammlung an Waffen gelagert. Außerdem eine Sammlung von Auszeichnungen für Taten, die sie unter anderen Umständen in die Todeszelle gebracht hätten. Die Liste geht von Mord eines umbequemen Presidenten über das Einebnen irgend welcher Eingeborenendörfer zur Bewachung eines Dorgentransporters für die CIA.

2.10 Das Einkaufszentrum

Das Einkaufszentrum von Wishville ist – für amerikanische Verhältnisse – eher klein; es erstreckt sich über eine Länge von einem Kilometer und ist 400 Meter breit. Ansonsten ist es eine eher typische Konstruktion aus Glas, Stahl und Stein. An seinem West-Ende schließt sich ein großes Parkdeck (von 420 mal 30 Metern) an.

In den Einkaufszentrum gibt es alles, was ein durchschnittlicher amerikanischer Bürger kaufen möchte: Essen, Trinken, Hygieneartikel, technisches Gerät, Waffen...

Außerdem findet sich hier das Beuaty-Studio des Teenie-Spielercharakters. Es liegt im ersten Stock, direkt gegenuber einem Fastfood-Restaurant, zwischen einem Laden für Waffen und einem für Spirituosen.

2.11 Die Spielercharakterunterkünfte

Die Spielercharaktere haben je verschiedene Unterkünfte bekommen. In vielen Fällen sind sie identisch mit ihren Arbeitsstätten.

In den meisten Fällen liegt es an den Spielern, ihre Umgebung zu beschreiben. Ausnahmen werden hier genannt.

Die Residenz (Gangster): Das Areal ist 100 mal 100 Meter groß.

Die Arztpraxis (Doktor): Die Arztpraxis wartet gleich mit drei Besonderheiten auf: Zunächst einmal ist sie Bewohnt. Dann finden sich die recht interessanten Kranken-Akten zu Ms. Miller und Mr. Finigham – der befund der Abtreibung und der AIDS-Befund. Und dann lagert eine große Menge Kokain im Kühlschrank...

Der Plattenladen (Punk / Teenie)): Das Gebäude ist etwa 15 mal 10 Meter groß. Neben dem vorderen Teil, der vom Laden eingenommen wird, gibt es einen Wohnteil. Hier gibt es (zum Glück) zwei Schlafzimmer, aber nur ein Bad...

Die Werkstatt mit Schrottplatz (Rennfahrerin): Ein ziemlich großes, unübersichtliches Gebiet mit jeder Menge Schrott. Der letzte Besitzer wurde von den Glovetrotters erschlagen, weil er Bezahlung für seine Arbeiten wollte. Die Werkstatt ist mit allem ausgestattet, was sich ein Türftler wünschen kann. Ebenfalls dazu gehört ein sehr schweres Motorrad und ein Geländewagen.

Die Videothek (Hacker): Das Gebäude ist mit 35 mal 25 Metern ziemlich groß. Der meiste Raum wird von der Videothek und dem angrenzenden Internetcaffee eingenommen. Unter der Theke finden sich diverse Videos mit Snups and Snuffs; sie sind alle für einen Mr. Tiger bestellt.

Der Vorbesitzer der Videothek ist vor einer Woche überfahren worden. Das war tatsächlich ein Unfall. Nichts besonderes. Sagt jedenfalls der Cryptkeeper.

Dem Hacker nicht entgehen dürfte in bestimmter Kellerraum. Hier findet sich alles, was ein Sadist benötigt; und dazu eine Videokammera in jeder der vier Ecken…

Kapitel 3

Dramatis Personae

In diesem Kapitel werden alle Personen oder Personengruppen beschrieben, die für das Szenario von Wichtigkeit sind. Das sind vor allem die diversen Verwandten und Schuldner des alten Miller, aber auch einige Personen, die ihr eigenes salziges Süppchen kochen.

3.1 Alfred Miller

Der verstorbene Alfred Miller war zu Lebzeiten eine ausgesprochen umstrittene Person; sicher, er sorgte dafür, daß es seinen Arbeitern in der Fabrik gut ging; aber dafür stieg er auch mit ihren Frauen ins Bett. Er kümmerte sich sehr um seine Mitmenschen; dafür verlangte er aber auch, daß alles nach seinem Willen geschah. Er war zwar großzügig, aber ein Tyrann.

Als er noch lebte war er eine war er klein, etwas dicklich und trug meistens teure Designerklamotten. Seine grauen Haare hatte er stets zu einem ordentlichen Scheitel gekämmt. Und seine Kravatten passten immer zu seinen grünen Augen. Alles in allem ein Mann Anfang 60, der sich gut gehalten hat. Heute sieht das etwas anders aus; er trägt seinen etwas angemoderten Sonntagsanzug, und sein Fleisch hat bereits eine leicht grünliche Färbung angenommen. Und im Laufe der Woche beginnt er, sich immer mehr zu zersetzen.

Dieses kleine Manko sollte nicht darüber hinwegtäuschen, daß er unkaputtbar ist. Selbst wenn die Spieler mit einer Dampfalze über ihn hinwegfahren, wird er sich (wortwörtlich) zusammenreißen und die Verfolgung aufnehmen. Der Mann ist wirklich hoch motiviert. . .

Nach seinem Tod landete er in der Hölle. Er schaffte es sehr schnell, einen guten Posten zu ergattern; der Teufel, selbst eher faul, erkannte sehr schnell, daß dieser Mann ein gestorbener Organisator ist. Und so etwas konnte er gut gebrauchen.

Wärend der Arbeit kam Alfred auf den Gedanken, er sei doch bestimmt getötet worden. Er konnte sich nicht vortsellen, daß er einfach nur einem schnöden Unfall erlegen sein konnte. Also fragte er Satan, ob er nicht für eine Woche frei haben könne.

Satan, dem bekannt ist, daß die meisten Einwohner von Wishville nach ihrem Ableben bei ihm landen würden, hatte nichts dagegen. . .

3.2 Margie Miller

Mrs. Miller ist die Schwester des Verstorbenen. Sie gehört zu den wirklich unerfreulichen Gestallten in Wishvile. Sie ist anfang 70, ausgesprochen faltig, dünn und von ausgesprochen herrischem Auftreten. Ihre grauen Haare hat sie rot gefärbt, ihre Augen sind stahlgrau. Sie bevorzugt dunkelrote Kleidung, kurze Röcke und ordendliche Hemden.

Margie wirkt ausgesprochen streng und unnachgiebig. Sie scheint viel Wert auf Tugend zu legen und ist auch stets in der Kirche zu finden. Abschaum (etwa Schwule (und Lesben), Nigger und Punks) sind ihr ein absoluter Gräul.

Die Dame scheint kein offizielles Einkommen zu haben. Sie wohnt in einer großen Villa, hällt sich eine Gruppe fieser Schläger mit wahrhaft üblen Hunden als Leibwächter und bezieht keine Unterhaltszahlungen von ihrem Bruder. Falls jemand sie fragt, womit sie ihr Geld verdient, bekommt er zu hören, sie verwandele cheiße in Gold.

Tatsächlich ist ihre wichtigste Einahmequelle der Menschenhandel. Sie observiert sehr genau die Highschool, und wenn es dort junge Menschen gibt, die das Potential haben, zu Rebellen zu werden, unterstützt sie sie unauffällig. Nach kurzer Zeit verschwinden diese Leute, und es wird davon ausgegangen, daß sie weggelaufen sind. Sie enden dann in irgend welchen Bordellen oder als Sklaven in Fabriken oder auf Plantagen; einige Landen auch in Drogenlabors der Unterwelt.

Neben diesen lukrativen Geschäften hat sich Mrs. Miller inzwischen auch in die örtliche Unterwelt eingeklingt. Sie ist eine kleine Patin. Dabei schreckt sie auch nicht davor zurück, Waffen ihres Bruders zu klauen und zu verschieben.

Ihr Bruder hatte in letzter Zeit wohl den Eindruck, sie behandele ihn nicht mit dem nötigen Respekt; er ließ einen ihrer Leibwächter in einen Stahlkessel werfen, um ihr seine Meinungzu verdeutlichen. Margie war zwar ausgesprochen ungehalten, doch ihr war klar, daß sie da nichts machen konnte.

3.3 Cornelia Miller

Ms. Miller ist die Tochter des Verstorbenen. Sie arbeitet in der Bibliothek von Wishville. Das tut sie nicht, weil sie sich für Bücher interessiert; mit ihren 25 ahren kann sie sich wirklich ebsseres vorstellen. Sie ist eine recht beeindruckende Erscheinung: Etwa 1,70 groß, blond, blauäugig und in Designerklamotten gehüllt. Sie ist sich ihre Wirkung auf Männer durchaus bewußt und gerne bereit, das auch auszunutzen.

Vor etwa drei Jahren hatte sie eine Affaire mit einem Vorarbeiter der Fabrik. Sie wurde schwanger von ihm. Er erjklärte sich bereit, sie zu heiraten, und da sie ihn wirklich liebt, sagte sie zu. Nun, der junge Mann hatte einen Unfall (er wurde von einem Gabelstabler aufgespießt), und Alfred zwang sie zur Abtreibung.

Cornelia hat das nie verwunden. Deshalb heuerte sie vor einer Woche Mr. Fugillis an, damit er ihren Vater erledigen sollte. Ihr ist nicht bekannt, daß Fugillis seinem Auftrag nicht nachgekommen ist.

3.4 Errol Larkin

Mr. Larkin ist der Interrimsleiter der Fabrikanlage. Er ist mit 1,85 Metern ziemlich lang, hat dunkelbraune Haare, balue Augen und eine Nickelbrille. Als oberster Buchhalter und verwaltungscheff der Firma versteht er seinen Job – und war in der glücklichen Lage, eine Menge Geld abzuzwacken. Das war auch bitter nötig, denn Errol Larkin ist ein Satanist.

Ab und an benötigt er exklusive Waren (etwa Jungfrauen), um seine dubiosen Rituale durchführen zu können. Bisher konnte er das vor seinem Boss geheim halten. (Satan hat auch nicht gepetzt. . .)

Errol kommt sehr schnell auf den gedanken, was denn das Problem sein könnte. Um Satan gnädig zu stimmen, besorgt er sich eine Jungfrau; sobald er die in einem besonders abartigen Ritual entjungert hat, sollte er sicher sein. (Sollte der alte Miller die ganze Statd platt machen, nützt es ihm allerdings auch nix!)

3.5 Hank Leroard Fugillis

Mr. Fugillis wurde von Cornelia Miller angeheuert, ihren Vater zu erschießen. Er ist ein sehr erfahrener Auftragskiller aus Chicago.

Von seinem Erscheinungsbild ist er eher unauffällig; er ist vielleicht 1,75 Meter groß, hat dunkelblonde Haare und hellbalue Augen. Meistens trägt er ein Sakko und ein Schulterhalfter. Zur Zeit gibt er sich als Vertreter einer großen Lebensmittelkette aus. Tatsächlich wurde er von Cornelia Miller angeheuert, um ihren Alten zu erledigen. Daß es den bereits erwischt hat stört ihn wenig; immerhin versucht er, noch Geld daraus zu schlagen.

3.6 Lars Finigham

Mr. Finigham ist der Besitzer der kleinen Discotheque. Seine Erscheinung ist durchaus ansprechend, es ist evrständlich, daß er der Schwarm aller Mädels aus der Highschool ist. Er ist muskulös, schlank, etwa 1,75 Meter groß, hat schwarze Haare, dunkle, blaue Augen und ausgesprochen geschickt wirkende Finger. Er ist etwa anfang 30.

Lars Finigham wirkt meistens freundlich und höflich. Tatsächlich ist er ein eher unangenehmer Zeitgenosse. Er verkauft in seinem Schuppen Drogen. Und nicht nur das, er hilft Margie Miller bei ihrem Menschenhandel. Die meisten jungen Menschen aus der Highschool (sowohl männlich als auch weiblich) vertrauen ihm.

Einige wenige von ihnen sind weniger gut auf ihn zu sprechen; es kam mehr als einmal vor, daß Lars sich irgend eine hübsche Dame oder einen hübschen Kerl (er ist biseyuell veranglagt) geschnappt und vergewalltigt hat. Nun, vermutlich ist das der falsche Ausdruck, denn zunächst wurden sie mit Aphrodetika und normalen Drogen gefügig gemacht. Das wäre alles nicht so wild, wenn Mr. Finigham nicht AIDS hätte. . .

Lars ist regelmäßig im Plattenladen zu finden, wo er nach neuen CDs sieht. Das Ableben des Vorbesitzers ging irgend wie auf sein Konto, und er ist recht enttäuscht, daß er nicht der neue Besitzer geworden ist. . .

Mr. Miller wußte nichts von diesem Verdienst Finighams; es darf aber Bezweifelt werden, daß er es gutgeheißen hätte. Eine entsprechende Notiz befindet sich in Mr. Larkins Büro.

3.7 Die Polizeibesetzung

Wishville verfügt nur über eine sehr kleine Zahl von Polizisten. Neben dem Polizeicheff Ernest Tiger sind es lediglich drei weitere, nämlich die für den Innendiens verantwortliche Yvonne Lanchester und die Brüder Ted und Fred Willingam.

Ernest Tiger ist etwa mitte 40 und von massiger Gestallt. Er hat nur noch einen dünnen Haarkranz, wässrig-blaue Augen und eine große Menge Goldzähne; die echten gingen bei diversen Schlägereien verloren.

Mr. Tiger ist sich seiner Position bewußt; er erwatet Respekt. Und wer ihm den nicht entgegen bringt, bekommt es mit seinem Gummiknüppel zu tun. Er war sich des Schutzes durch Mr. Miller stets gewiß, denn er sorgte dafür, daß niemand von den Arbeitern auf den gedanken kam, sich über irgend etwas zu beschweren.

Ernests Feierabendbeschäftigung besteht darin, sich mit einigen Dosen Bier vor den Vernseher zu fletzen und ein paar Snuffs reinzuziehen. Hat er weibliche gefangene in einer der Zellen kommt es, wenn er betrunken ist, auch schon mal vor, daß er sich über sie hermacht.

Yvonne Lanchester ist anfang 20. Sie ist eher klein, kräftig und hat ein verkniffen wirkendes gesicht. Ihre Haare sind rot, ihre Augen grün. Sie hat besondere Freude daran, Abends Gefangene in ihren Zellen aufzusuchen und sie mit diversen übleren geräten zu foltern. Ihr Vorgesetzter übersieht das, dafür übersieht sie seine Feierabendbeschäftigungen. Wärend der Dienstzeit wirkt sie stets beschäftigt und unfreundlich. Sie vertritt die Ansicht, als Bulle sie sie besser als Normalsterbliche.

Die Brürder Willingam sind sich vom Körperbau und Statur ähnlich: Beide sind groß, kräftig, haben grüne Augen und dunkelblonde Haare.

Fred ist mit seinen 34 Jahren der ältere. Er nimmt seinen Job sehr ernst – er liebt es einfach, irgend welchen Halbstarken Vernunft einzubläuen, wie er's nennt. Wenn er keine findet, sucht er sich welche. Und wenn ihm das langweilig wird, schießt er mit seiner Dinestwaffe auf herumlaufende Tiere.

Ted hingegen ist ein Frauenheld. Er vertritt die Ansicht, jede Frau in Wishville könne eigentlich nur ihm gehören. Entsprechend oft ist er bereits mit Mr. Miller aneinander geraten (weil der die gleiche Ansicht vertrat). Entsprechend selten kam er zum Zug. Aus diesem Grund ist er eine Allianz mit Mrs. Miller eingegangen und hilft gelegendlich deren Leuten beim „Zureiten“ wiederspenstiger Neuzugänge.

Mr. Tiger weiß, daß sein jünegrer Mitarbeiter bei Mrs. Miller auf der Lohnliste steht; als weiser Mann sieht er darüber hinweg und läßt durchblicken, daß er nichts dagegen hat. Man weiß nie, wann man Verbündete braucht. . .

3.8 Deborah Holwark

Ms. Holwark besitzt die einzige Kneipe in Wishville. Sie ist mitte 40, kräftig, hat lange, blonde Haare und strahlend blaue Augen. Sie trägt meistens Lederkluft. Ihre Kneipe ist mit Postern der Band *Nashville Pussies* behängt. Ms. Holwark ist bekennende Lesbe.

Mr. Miller hielt nicht sehr viel von Kneipen, er hat mehr als einmal durchblicken lassen, daß er sie früher oder später rauswerfen wollte. Mrs. Miller sah das genau so. Es kam schon Häufiger zu häßlichen Auseinandersetzungen, welche von Deborah mit Hilfe ihres Granatwerfers geklärt wurden. Bevor die gute hierher kam, arbeitete sie fur die US-Army, abteilung „Völkermord“.

Ms. Holwark tut niemandem etwas, der ihr nicht in die Quere kommt. Wer das aber tut, kann mit erheblichen Problemen rechnen. Ihre Kneipe ist unter anderem das Stammlokal der Glovetrotters. . .

3.9 Das Kollegium der Higschool

Die meisten der Lehrer auf dieser Higschool sind definitiv nicht berechtigt, zu lehren. Alle haben gefälschte Papiere. Das hindert sie jedoch nicht daran, einen Unetrricht zu machen, der nicht viel schlechter ist als der an den meisten anderen Highschools von Amerika.

Mrs. Miller nutzt diesen Umstand aus, um ihre Geschäfte durchzuführen. Und Mr. Miller nutzte ihn, um den Lehrplan entsprechend seinen Ansichten zu beeinflussen. Und er nutzte ihn, um den Sportlehrer, Mr. Puttens, zu mehr Leistungsdrang anzuspornen. Mr. Puttens kam dem, soweit es in seiner Macht lag, auch nach. Er pumpte seine Schüler mit Steroiden voll. Der erwartete Erfolg blieb jedoch aus.

3.10 Die Schüler der Highschool

Zu denen läßt sich nicht sehr viel sagen. Sie sind sicherlich eine gute Quelle für alles, was in der Stadt vorsich geht. Bedauerlicher Weise sprechen sie nicht mit jedem… Die besten Aussichten, von Ihnen Informationen zu bekommen, hat die Teenie-Göre, wen sie s irgendwie schafft, sich den ihr zustehenden Respekt zu verschaffen.

Die Schüler können ihr Auskunft zu den Drogengeschäften Mr. Finighans (und einige wenige, die allerdings eher geächtet werden, über seine Krankheit), über den Lebensstil des alten Miller, die Glovetrotters, und immerhin Hinweise auf die geschäfte von Mrs. Miller geben. Ansonsten können sich an der Hisghschool all die Dinge abspielen, die einem Teenie das eben erschweren; und genau diese Dinge kommen meistens bei „ernsthaften“ Ermittlungen störend in die Quere…

3.11 Die Glovetrotters

Bei diesen Herren und Damen handelt es sich um Wishvilles Version einer Motoradgang.

Die 20 Burschen und immerhin 10 Mädels entsprechen genau den allgemeinen Vorstellungen einer Bande von Bürgerschrecken. Sie sind ausgesprochen agressiv und machen gerne Kleinholz. Wo genau sie wohnen ist nicht bekannt, aber es ist außerhalb der vom Cryptkeeper bestimmten Zone.

Sie tauchen Nachts auf un terrorisieren alle, die nicht schnell genug von der Straße kommen. Einzig die Polizei flößt ihnen Respekt ein – die haben nämlich *richtige* Waffen…

Kapitel 4

Das Drehbuch

Wie es in der Natur eines Rollenspieles liegt, läßt sich kein definitives Drehbuch vorgeben; die Charaketre werden ja doch andere Wege gehen. Das ist auch in Ordnung, immerhin sollen ja alle Beteiligten ihren maximalen Spaß dabei haben. Im ffolgenden wird ein grober Überblick über die Handlung gegeben. Es folgen einige Szenen, die Sie als Spielleiter direkt oder in abgeänderter Form übernehmen können.

4.1 Eine grobe Übersicht

Sobald die Charaktere erst einmal ihren Zielort erreicht haben, haben sie etwa einen Tag Zeit, sich einzuleben. Sie erhalten alle eine Einladung zu einem Dinner am Abend. Es wird von Mr. Larkin anläßlich ihrer Ankunft gegeben. Anwesend sind neben Mr. Larkin alle wichtigen Personen des öffendlichen Lebens, also Mrs. und Ms. Miller, Mr. Finighan, der angebliche Handelsreisende Mr. Fugillis, Polizeicheff Tiger, Doktor Armstrong und Direktor Smethers. Wärend des Dinners schlägt Mr. Larkin vor, eine Art Gedenkminute für Mr. Miller durchzuführen. Er spricht ein paar Worte auf Latein; sie besagen etwas in der Richtung *Oh, könntest du noch unter uns weilen*, und diese Bitte wird dann auch erhört.

Alfred erscheint nicht beim Dinner, er entsteigt einem Kessel seiner eigenen Fabrik. Er hällt es für vollkommen unmöglich, eines natürlichen Todes gestorben zu sein. Er befragt Doc Armstrong. Der ist zwar ausgesprochen erschrocken, vertritt aber die Ansicht, daß es ein natürlicher Tod sei. Daher bringt ihn Alfred ziemlich verärgert um. Danach bricht er in das Internetcaffee des Hacker-Spielercharakters ein und nimmt Kontakt zu Satan auf. Er bespricht mit ihm das weitere Vorgehen und gibt an, er wolle, wenn er nicht binnen einer Woche den Schuldigen gefunden habe, die ganze Stadt platt machen. Danach macht er sich erst einmal wieder dünne.

Am nächsten Tag sind natürlich alle Bewohner ausgesprochen entsetzt über den Mord an Dr. Armstrong; welch ein Glück, daß gleich ein neuer

Arzt bei der Hand ist… Der Hacker wird derweil vermulich feststellen, daß irgend jemand in seinem Internetcaffee eingebrochen ist und einen eigenartigen Chat geführt hat.

In der Zwischenzeit erhällt der Schurke besuch von Mrs. Miller. Diese macht sich Sorgen, er könne eine Konkurrenz für sie werden und macht ihm unmißverständlich klar, was sie von dieser Idee hällt. Und die Rennfahrerin darf sich mit der örtlichen Motoradgang herumärgern.

In der Nacht schlägt Alfred daß zweite mal zu und seine Tochter tot. Eigentlich wollte er sie nur besuchen und fragen, ob sie einen Verdacht habe. Da sie noch nicht da war, als er eintraf, hörte er ihren Anrufbeantworter ab. Und da verlangte ein gewisser Mr. Fugillis seinen Lohn für die Beseitigung „des alten Sackes“. Danach macht Mr. Miller sich auf, Mr. Fugillis zu finden. Der hat aber zu diesem Zeitpunkt ganz andere Sorgen, er wird nämlich gerade von Mrs. Miller „verhört“. Zwei ihrer Handlanger kommen wenig später zum Hotell des Killers und erledigen die Formalitäten des Auscheckens und so weiter. Dabei hört Alfred auch, daß Fugillis ihn ganz sicher nicht umgebracht hat. Verärgert zieht er sich erst einmal zurück.

Am nächsten Tag beginnt die Sitution unangenehm zu werden; immerhin gab es in den letzten Tagen – seid die Charaktere da sind – zwei Tote. Und vermutlich werden die Spielercharaktere anfangen, nach den dunklen Punkten und Gründen für einen Mord bei den verschiedenen Familienmitgliedern suchen. Abgesehen von der Tatsache, daß jedes Familienmitglied einen Grund gehabt hätte, den guten Alfred zu erledigen, sind sie alle sehr wenig davon begeistert. Entsprechend werden sie ihnen das Leben schwer machen.

Nun, das ganze steigert sich entsprechend der vorgegebenen Richtlinien immer weiter. Irgend wann sollten die Charaktere herausgefunden haben, daß Miller keineswegs von irgend einem der Stadtbewohner umgebracht wurde. Das kann ihnen zum Beispiel Satan sagen. Und dann geht es darum, ihn zurück zu bringen. Dazu müssen sie jedoch den merkwürdigen Stein erreichen. Hier könnte es zu einer Verfolgungsjagt kommen – Miller, sich nach und nach zersetzend, auf einem Motorad hinter den Charakteren her…

4.2 Verwicklungen

Es gibt eine Reihe von Geschehnissen, welche die Spielercharaktere von ihrem eigentlichen Ziel (welches auch immer das sein mag) abbringen könnten. Der Cryptkeeper hat sie sorgfältig arangiert und zumindest teilweise auf die Schwächen seiner Opf… Spieler abgestimmt.

4.2.1 Mrs. Miller macht Probleme 1 – Mein Reich!

Mrs. Miller ist über die Gegenwart des Gangsters nicht sehr erfreut. Sie hat keine Ahnung, was er eigentlich will. Es stört sie nur enorm, denn immerhin ist das hier ihr Gebiet! Entsprechend wird sie ihm mindestens einen Besuch abstatten und ihm recht deutlich zu verstehen geben, daß er besser zu verschwinden habe – sonst würde er es aus nicht-eigenem Anlaß tun!

Falls der Gangster dieser Aufforderung nicht nachkommt (was er nicht kann, da der Keeper ihn nicht läßt), wird sie richtig unangenehm. Sie wird versuchen, ihn gefangen zu nehmen. Falls ihr das gelingt, dann hat der Gangster einige sehr unerfreulich- bis hochschmerzhafte Stunden vor, und danach so ziemlich alles hinter sich.

4.2.2 Errol Larkins Rettungsanker

Mr. Larkin bemerkt sehr schnell, daß der Übeltäter vermutlich sein ehemaliger Boss ist. Und da er nicht weiß, was der genau will, beschließt er, sich davor zu schützen. Als Folge ordert er über seine finsteren Kontakte (indirekt über Margie Miller, was er aber nicht weiß), eine Jungfrau. Er erhällt auch eine. Sie ist 14 Jahre alt und wirklich ein bildhübsches Kind. Und dumm ist sie auch nicht. Es gelingt ihr, sich abzusetzen und zu fliehen. Und wie es der Zufall so will landet sie ausgerechnet bei dem Hacker…

4.2.3 Is' was, Doc?

Der Doc bekommt sehr früh Probleme – denn irgend wie ist er, anders als die anderen, erschienen, als sein Vorgänger noch lebte. Das wird er der Polizei wohl irgendwie erklären müssen. Und die Polizei wird ihm sicherlich keine Geschichten über den Cryptkeeper abnehmen.

Bei einer Untersuchung seiner Arztpraxis wird er zudem feststellen, daß sein Vorgänger eine ganze Menge Drogen gebunkert hatte. Und diese Drogen haben auch ganz bestimmte Empfänger; die kommen meistens am Abend, tragen Handschuhe und fahren Motorräder… Dazu kommt die Tatsache, daß sie den Stoff natürlich bezahlen. Zumindest haben sie ihn bezahlt, als Doc Armstrong noch da war. Und das war auch gut so, denn alle paar Tage erscheint ein Mr. Smith, der das Geld gegen neue Drogen tauscht. Die Frage ist nur, ob die Glovetrotters auch bereit sind, dem neuen Arzt zu bezahlen. Mr. Smith zumindest will das Geld auch von dem neuen Arzt haben!

4.2.4 Mrs. Miller macht Probleme 2 – Dreckhändler

Margie Miller ist über die Neuankömmlinge nicht sonderlich erfreut. Daher hetzt sie der Punkerin erst einmal Ted Willingham auf den Hals. Der verlangt von ihr, ihm direkt zu beweisen, daß sie nicht lesbisch sei. Und sich eine andere Kleidung zulegt. Und noch einiges anderes.

Falls die Punkerin sich wehrt, wird er ausgesprochen agressiv werden. Und falls Margie den Eindruck hat, ein Punk bleibt stets ein Punk, wird sie es sich nicht nehmen lassen, ein paar Schläger vorbei zu schicken.

4.2.5 Glovetrotters United!

Die Glovetrotetrs sind ein ausgesprochen unangenehmer Haufen. Sie sind zwar nur 20 Personen auf mittelschweren Maschienen, aber mit ihren Ketten können sie ganz gut umgehen. Sie werden es sich nicht nehmen lassen, der neuen Besitzerin der Werkstadt einen Besuch abzustatten.

Sie sind ziemlich unverschämt und geben auch zu, den alten erledigt zu haben – der wollte doch tatsächlich Geld für die Reperaturen! Der einzige Weg, um mit diesen Burschen fertig zu werden, besteht in einer Art Spiel… Motorräder, mehrere brennende Kanister und das Einkaufszentrum spielen dabei eine Rolle. (Dem Spielleiter ist es überlassen, sich hieraus eine Art Duell auszudenken…)

4.2.6 Teenage-Queenie

Die Teenie-Göre wird sich schon bald mit einem Problem ganz anderer Art konforntiert sehen: Sie mag ja eine Teenage-Queen sein, aber hier wird sie zunächst keine akzeptieren.

4.3 Lösungsmöglichkeiten

Über kurz oder Lang wird den Spielercharaketren wohl klar werden, daß sie in dieser Stadt dem sicheren Tode ausgesetzt sind. Und da der alte Miller nicht mit sich reden läßt, besteht der erste logische Schritt darin, den Täter zu finden. Leider wird sich dabei herausstellen, daß *alle* seiner Verwandten (und die meisten der Arbeiter) einen Grund hatten, ihn umzunieten. Allein, die Todesursache war ein Herzinfarkt…

Das können die Spielercharaktere auf verschiedene Weise verifizieren – zum Beispiel durch ein Gespräch mit Satan. Der hat gar kein Problem, seinen Dienser in die Pfanne zu hauen (er vermißt ihn nämlich). Doch wie lößt man nun das Problem mit der bevorstehenden Stadtplättung?

Eine Möglichkeit besteht darin, einen Schuldigen zu präsentieren. Aber dann braucht Alfred recht stichhaltige Beweise. Eine anderer, verlässlicherer Weg besteht darin, herauszufinden, wie denn der alte überhaubt zurückgekommen ist. Haben die Spielercharaktere erst einmal den Weg zu Errol Larkin gefunden, finden sie auch das Ritual, mit dem er den Toten unwissendlich gerufen hat. Und somit finden sie auch die Möglichkeit, ihn wieder zurück zu schicken.

Anhang A

Die Spielercharaktere

Im Folgenden finden sich die Spielercharaktere. Es handelt sich dabei um

- einen miesen, kleinen Schläger, der davon träumt, ein kriminelles Genie zu sein
- einen Hacker, der an einer leichten Form der Persönlichkeitsspaltung leidet
- einen Mediziner, der nicht lesen kann
- eine lesbische Punkerin, der es an Selbstvertrauen fehlt
- eine Rennfahrerin, die bis über beide Ohren in Spielschulden steckt
- eine nervige Göre, die mit ritueller Magie umgehen kann

Chill

Spielername:	______	Größe:	*184 cm*	Haarfarbe:	______
Charaktername:	______	Gewicht:	*90 Kg*	Augenfarbe:	______
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*28 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*40*
Geschicklichk. (GES):	*70*
Glück (GLK):	*25*
Warnehmung (WNM):	*60*
Persönlichkeit (PER):	*30*
Stamina (STA):	*70*
Stärke (STR):	*70*
Willenskraft (WKR):	*40*

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *4*
- Stamina: *7*

Bewegung: *33* Sprint: *63* Initiative: *1W10+4*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	65%	S	80%
Boxen	55%	L	85%
Einschüchtern	30%	M	80%
Messer	55%	L	85%
Pistole	70%	M	120%
Polizeiverhalten	52%	S	67%
Schlösser knacken	65%	L	95%
Totschläger	55%	L	85%
Überleben	53%	S	78%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Feind (Cyptkeeper)
Nachteil: Selbstüberschätzung

BESCHREIBUNG:
Ein grobschlächtiger Kerl, breit, mit einigen Narben im Gesicht. Seine Nase ist mindestens einmal gebrochen worden.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Du bist ein Genius! Ein Genie des Verbrechens! Du verdienst es, im Luxus zu leben! Leider sieht das außer dir niemand. Mehr als ein Schläger für einen der großen Bandencheffs warst du nie. Aber eines Tages, da wirst du's allen Zeigen!

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…
Da war dein Kumpel Freddy, und er hatte diesen Tip mit dem Goldschatz in der Gruft. Er wollte dich beteiligen, immerhin 40%. Na, dachtest du dir, 100% sind besser… Freddy wartet jetzt im Wagen darauf, daß du aus der Gruft zurückkommst und ihn begräbst.

REGIEANWEISUNG:
Dieser Charakter ist nicht sonderlich helle, auch wenn er das von sich denkt. Seine Motivation ist einfach: Luxus, ein Leben ohne Sorgen und vielleicht sogar Ansehen. Trotzdem sollte der Spieler versuchen, mit den anderen Charakteren zu kooperieren. Das ist vielleicht nicht ganz einfach, aber zu schaffen.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:		Größe:	*178 cm*	Haarfarbe:	
Charaktername:		Gewicht:	*77 Kg*	Augenfarbe:	
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*26 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*45*
Geschicklichk. (GES):	*60*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*80*
Persönlichkeit (PER):	*30*
Stamina (STA):	*45*
Stärke (STR):	*40*
Willenskraft (WKR):	*30*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *3*
- Stamina: *4*

Bewegung: *33* Sprint: *53* Initiative: *1W10+4*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	70%	S	85%
Computer	55%	S	105%
Computerspiele	70%	M	120%
Elektronik	70%	M	120%
Filme machen	47%	L	77%
Mathematik	55%	S	70%
Psychologie	40%	L	70%
Ringen	43%	L	70%
Trivial Pursuit	50%	M	100%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Laptop und Zubehör
Vorteil: Konzentration
Nachteil: Feind (Cyptkeeper)
Nachteil: Hebephrene Schizophrenie
Nachteil: Sadist

BESCHREIBUNG:
Ein unauffälliger, eigentlich eher schmaler Typ mit leichtem „Rettungsring" und einer ziemlich dicken Laptoptasche.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Tja… eigentlich bist du ja ein netter Kerl. Du bist loyal zu deinen Freunden, du hilfst gerne deinen Mitmenschen… nur mit Sex gibt's leichte Probleme. Erst einmal stehst du auf minderjärige (so 14 – 16, drunter ist widerlich, drüber kann dich verdreschen), und wenn du eine mal soweit hast, drehst du irgend wie durch. Dein anderes Ich, was dann die Regie übernimmt, steht auf Vergewalltigung und Folter. Daher hast du deine gute Stellung in einem Laden neben einem Mädchen-internat aufgegeben; immerhin laufen auch einige Suchmeldungen nach dir. Du hättest den Kram vielleicht nicht aufnehmen und ins Internet stellen sollen…

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…
Vielleicht kann dir der mysteriöse Cryptkeeper sagen, wo du mit deinem leichten Charakterfehler glücklich leben kannst. Ein Kloster wäre eine Alternative, aber irgend wie bezweifelst du, dort glücklich zu werden.

REGIEANWEISUNG:
Der Charakter ist, so lange er Herr seiner aten ist, nett und freundlich und wird (besonders mit der Teenie-Göre…) bestens zusammenarbeiten.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername: ____________ Größe: *169 cm* Haarfarbe: ____________
Charaktername: ____________ Gewicht: *80 Kg* Augenfarbe: ____________
Nationalität: *Amerikanisch* Alter: *40 Jahre* Händigkeit: *Beide*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*40*
Geschicklichk. (GES):	*60*
Glück (GLK):	*30*
Warnehmung (WNM):	*80*
Persönlichkeit (PER):	*65*
Stamina (STA):	*40*
Stärke (STR):	*25*
Willenskraft (WKR):	*30*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *3*
- Stamina: *4*

Bewegung: *33* Sprint: *63* Initiative: *1W10+4*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	50%	S	65%
Chirurgie	53%	M	103%
Erste Hilfe	53%	M	103%
Fotografieren	70%	S	85%
Machete	33%	S	48%
Maschienenpistole	60%	S	75%
Psychologie	51%	L	81%
Schauspielern	55%	M	105%

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Überzeugen	65%	M	115%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Beidhändigkeit
Vorteil; Konzentration
Nachteil: Analphabet
Nachteil: Brillenträger
Nachteil: Feind (Cyptkeeper)

BESCHREIBUNG:
Ein kleiner, dicklicher Kerl mit Spitzbart und Brille.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Nun, eine Möglichkeit, ein Arzt zu werden, besteht darin, sich durch ein Studium zu kämpfen. Man kann natürlich auch in die Armee gehen und in Afganistan die Leiche eines Feldarztes plündern… Für Operationen und so weiter hast du ein Händchen, immerhin gibt es gute Lehrfilme zu dem Thema, und in einigen Vorlesungen warst du auch. Aber als Analphebet ist es nicht immer einfach, die gefälschte Identität aufrecht zu erhalten. Deines Erachtens ist sie ja auch nicht gefälscht; immerhin arbeitest du ja sehr erfolgreich als Arzt…

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…
Du bist zwar gut, aber in letzter Zeit sind dir ein paar Patienten verstorben. Dazu kam deine Urinkuhr für betuchte alte Damen, und nun sollst du vor einen Untersuchungsausschuß. Da dachtest du dir, vielleicht könnte der mysteriöse Cryptkeeper dafür sorgen, daß ein paar weniger von deinen Patienten sterben. Oder dich vor dem Ausschuß schützen.

REGIEANWEISUNG:
Der Typ ist ein wenig schmierig, aber von seiner Arbeit überzeugt. Nur Lesen kann er halt nicht.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	______	Größe:	*166 cm*	Haarfarbe:	______
Charaktername:	______	Gewicht:	*54 Kg*	Augenfarbe:	______
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*18 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*60*
Geschicklichk. (GES):	*40*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*60*
Persönlichkeit (PER):	*40*
Stamina (STA):	*70*
Stärke (STR):	*50*
Willenskraft (WKR):	*40*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *4*
- Stamina: *7*

Bewegung: *40* Sprint: *70* Initiative: *1W10+6*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Administration	50%	L	80%
Autofahren	50%	S	65%
Buchhaltung	50%	M	100%
Erspüren d. Übernatürl.	30%	–	30%
Heimlichkeit	47%	S	62%
Latein	50%	S	65%
Motorrad	50%	S	65%
Musikkunde	40%	L	70%
Stibitzen	30%	L	60%
Straßenkampf	55%	S	70%

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Überleben	42%	L	72%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Gutes Gehör	1
Vorteil: Hexenriecher	1
Vorteil: Wundheilung	1
Nachteil: Feind (Cyptkeeper)	
Nachteil: Impulsiv	
Nachteil: Sozial geächtet (Lesbe)	

BESCHREIBUNG:

Eine Punkerin, ziemlich klein und schmächtig, aber sonst mit Pircing und Allem, was dazu gehört. Scheint sonst eher schüchtern zu sein.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Heutzutage ist es kein Problem, eine Lesbe zu sein… es sei denn, man kommt aus Texas. Seid klar war, von welchem Ufer du kommst, wurde dir eingebläut, du seiest Dreck. Nach deiner äußerst unangenehmen Schulzeit auf einem katholischen Internat und einer Ausbildung zur Buchhalterin hast du dich nach New York abgesetzt. Eine Zeitlang ging das gut, du konntest in einem Plattenladen arbeit, und deine einzige Sorge war, jemand können erfahren, das du auf Frauen stehst. Leider wurde der Besitzer zudringlich, und leider hast du ihn abgestochen… Seid dem lebst du auf der Straße, immer in Angst, die Bullen könnten dich schnappen.

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…

Also… eigentlich wolltest du doch nur Unterschlupf vor dem Regen finden…

REGIEANWEISUNG:

Klar, der Charakter ist ängstlich und zurückhaltend. Trotzdem sollte der Spieler sich nicht zu sehr in die Passivität drängen lassen.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:		Größe:	*170 cm*	Haarfarbe:	
Charaktername:		Gewicht:	*66 Kg*	Augenfarbe:	
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*26 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*60*
Geschicklichk. (GES):	*50*
Glück (GLK):	*15*
Warnehmung (WNM):	*70*
Persönlichkeit (PER):	*30*
Stamina (STA):	*40*
Stärke (STR):	*50*
Willenskraft (WKR):	*20*

Verbrauchs-
werte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *2*
- Stamina: *4*

Bewegung: *37* Sprint: *67* Initiative: *1W10+5*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Ausweichen	33%	L	63%
Autofahren	65%	M	115%
Elektronik	60%	S	75%
Urkunden analysieren / fälschen	65%	M	115%
Kartographie	45%	L	75%
KFZ-Reperatur	65%	M	115%
Mechanik	65%	S	80%
Motorrad	65%	S	115%
Überleben	39%	S	54%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Absol. Orientierungssinn
Vorteil: Nachtsicht
Nachteil: Spielsüchtig 2
Nachteil: Feind (Cyptkeeper)

BESCHREIBUNG:
Eine unauffällige Frau in einem Ölverschmierten Overall.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Du bist eine der besten, wenn nicht sogar *die* beste Rennfahrerin in den vereinigten Staaten. Egal, ob Auto oder Mototad, ob auf Bahn oder durch den Jungel, bisher hast du sie alle geschlagen. OK, deine Führerscheine und die zulassungen hast du selbst geschrieben, aber wen stört's? Irgend wie liegen dir Motoren – du reparierst sie auch leidenschaftlich gerne. Schade nur, daß dein Gewinn immer bei deinen diversen Wetten draufgeht… Und deine Gläubiger sitzen dir im Nacken! Du hast gehört, einer der Mafiabosse läßt seinen Schuldnern für jeden Tag, den sie nicht zurück zahlen, einen Finegr abschneiden. Verdammt, wie willst du ohne Finger noch ein Steuer halten?

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…
Einer deiner Schuldner meinte, da solle irgend wo außerhalb der ultimative Buchhalter wohnen. Vielleicht kann der dir helfen. Sein Codename ist *Cryptkeeper*…

REGIEANWEISUNG:
Das Anliegen des Charakters ist zunächst einmal das Überleben und das Behalten aller Finger; der Spieler sollte sich trotzdem bemühen, irgend wie mit der Gruppe zusammen zu arbeiten.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	____________	Größe:	*167 cm*	Haarfarbe:	____________
Charaktername:	____________	Gewicht:	*55 Kg*	Augenfarbe:	____________
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*16 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*60*
Geschicklichk. (GES):	*60*
Glück (GLK):	*30*
Warnehmung (WNM):	*80*
Persönlichkeit (PER):	*80*
Stamina (STA):	*60*
Stärke (STR):	*30*
Willenskraft (WKR):	*30*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *3*
- Stamina: *6*

Bewegung: *40* Sprint: *70* Initiative: *1W10+6*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	70%	S	85%
Handarbeit	70%	L	100%
Malen / Zeichnen	70%	L	100%
Okkultismus	47%	L	77%
Rituelle Magie	47%	L	77%
Überreden	80%	L	110%
Szene-Kenntnis	47%	M	97%

Vor- und Nachteile:

Vorteil: Atraktiv	2
Nachteil: Gegner (Cryptkeeper)	
Nachteil: Heimgesucht (Tina)	

BESCHREIBUNG:
Eine typische amerikanische Göre, immer nach der neusten Mode gekleidet. Du läufst nicht nur den neusten Trends nach, du gibst für gewöhnlich auch den Ton an!

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Letztes Jahr war gerade Okkultismus und Voodoo und solches Zeugs in. Also hast du dich damit beschäftigt. Zu dumm, daß dann dieser Brittney Spears Verschnitt Tina aufkreutzte und dir fast den Platz als Cliquenköniging streitig gemacht hätte. Noch dümmer, daß der Voodoozauber gegen Tina funktioniert und sie in's Grab gebracht hat. Am dümmsten, daß sie da nicht geblieben ist und dich nun bei allen passenden und unpassenden Gelegenheiten mit nörgelnden Beiträgen nervt…

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…
Hey, der Typ heißt doch Cryptkeeper! Vielleicht kann er dich ja von deiner nervigen Nebenbuhlerin befreien. Und wenn nicht, na ja, vielleicht kann er dir dann wenigstens ein eigenes Nagelstudio oder so etwas verschaffen!

REGIEANWEISUNG:
Der Spieler hat die nicht ganz einfache Aufgabe, einerseits eine verzogene, egozentrische Göre zu spielen, andererseits aber trotzdem am Spielgeschehen teil zu nehmen; es ist OK, wenn er nervt, es ist nicht OK, wenn er beschließt, mit der Gruppe nichts mehr zu tun haben zu wollen, weil das seinem Charakter entspricht!

Anhang B

Rituelle Zauber

In diesem Anhang finden sich alle Zauber, die für dieses Szenario vorgesehen sind. Der Voodoopuppenzauber wurden mit einer Magiestärke von 4 erstellt. Soll er in einem anderen Szenario eingesetzt werden, muß er eventuell neu berechnet werden. Die anderen beiden Zauber kommen nur hier vor und wurden im Sinne der Dramatik ohne Beachtung der Regeln für rituelle Magie erstellt.

B.1 Der Voodoopuppen-Zauber

Dieser Zauber fügt einem Gegner recht schweren Schaden zu. Um ihn zu wirken muß der Zaubernde zunächst eine Voodoopuppe des Gegners erstellen. Dazu ist eine Probe auf Handarbeit fällig, die mindestens mit einem M-Erfolg abgeschlossen werden muß. Die Materialien für diese Puppe sowie die für das Ritual selbst erforderlichen Dinge kosten zusammen etwa 100$. Das Ritual ansich dauert eine Stunde. Dabei muß sich der Zaubernde selbst eine Verletzung zufügen und das Blut auf die Puppe träufeln. Als Wirkung nimmt das Opfer 2W10 Wundboxen und 5W10 Punkte an Stamina Schaden.

B.2 Bannen eines Satansdiensers

Um einen untoten Dienser Satans wieder zurück zu schicken, benötigt es mindestens sechs Personen. Sie sollten an einem Platz, an dem bereits Satansdienser hingerichtet wurden, einen Kreis bilden. Dann ist es erforderlich, das irgend jemand (nicht notwendiger Weise der Zaubernde) eine Passage aus der Bibel vorließt. Die restlichen fünf halten sich im Kreis (gruppierend um den Vorlesenden) an den Händen. Der Zaubernde muß danach eine Probe auf seinen halben Wert in rituelle Magie ablegen.

B.3 Kontakt zu Satan

Bei diesem Zauber geht es darum, einen Chat-Kontak via PC mit Satan aufzubauen. Das ist nicht wirklich schwierig, da Satan dazu neigt, Kontaktiwet werden zu wollen. Es reicht eine einfache Probe auf *Rituelle Magie*. Dazu sollte irgend ein obskures Ritual durchgeführt werden (eine schwarze Katze über dem Rechner opfern, irgend was in der Art). Die Probe ist nicht erschwert, es reicht ein einfacher Erfolg.

Anhang C

Handouts

In diesem Anhang finden sich Handouts für die Spieler.

C.1 Das Chat-Protokoll

Dieses Protokoll findet sich in der Datei `/var/log/chat_unauth.log` Hier werden alle Chats protokolliert, die nicht wärend der offiziellen Arbeitszeiten geführt oder vom Operator genemigt wurden.

```
3:00 Chat starts
WARNING! This Chat is NOT authorized!
WARNING! this Chat is NOT within the specified time!
```

AM[172.18.9.5/255.255.0.0]: `Hallo. Gut, daß ich Sie erreiche!`

S[172.18.2.154/255.255.252.0]: `Na, du hast nerven... seid dem du hier weg bist, habe ich leichte Organisationsprobleme. Ich sage dir, nochmal lasse ich dich nicht auf Urlaub! Wann bist du zurück?`

AM[172.18.9.5/255.255.0.0]: `Tja, ich weiß noch nicht. Bisher ist mir noch nicht so ganz klar, wer mich umgebracht hat. Doc Armstrong meinte, es sei ein Herzinfarkt gewesen. Lächerlich! Ich hatte doch keinen Herzinfarkt!`

S[172.18.2.154/255.255.252.0]: `Das ist mir egal. Sieh zu, daß du die Sache geregelt bekommst. In spätestens einer Woche will ich dich hier sehen, klar?`

AM[172.18.9.5/255.255.0.0]: `Na, SIe haben Nerven. ber gut, ich bin in einer Woche wieder da. Falls ich den Mörder bis dahin nicht gefunden habe, mache ich eben die ganze Stadt platt. ODer spricht was dagegen?`

S[172.18.2.154/255.255.252.0]: `Also, von MEINER Seite ganz sicher nicht :-) Aber die Konkurrenz könnte anfangen zu jammern. Also sie zu, daß du alles geregelt bekommst.`

AM[172.18.9.5/255.255.0.0]: `Sie könnten mir einen kleinen Tip geben...`

S[172.18.2.154/255.255.252.0]: `Keine Zeit :-( Der Schwefelnachschub läuft nicht so richtig, die neuen Folterbecken sind auch nicht das, was sie sein sollten, und da DU nicht da bist, um dich um diese Dinge zu kümmern, muß ich den Mist jetzt selbst organisieren. BYE!`

```
3:10 Chat ends.
```

C.2 Der Brief Errol Larkins an Mrs. Miller

Dieser Brief befindet sich im Büro des Interrimleiters.

Sehr geehrte Mrs. Miller
ich schreibe Ihnen, weil ich Kentnisse von einem ausgesprochen betrüblichen Umstand erhalten habe. Und ich fürchte, daß sie Interesse an diesen Kenntnissen haben.

Wie mir zugetragen wurde, ist Mr. Finigham, der Besitzer des örtlichen Vergnügungstempels, in verschiedene eher finstere Machenschaften verstrickt. Neben den eigenartigen Umtrieben in seiner Disco scheint es mir, er habe eine ausgesprochen interessante Krankenakte.

Da Sie, werte Mrs. Miller, in gewisser Hinsicht der Finacier dieses Discothekars sind, dachte ich mir, meine Erkenntnisse könnten für sie von Wert sein; ich fürchte, Ihr von mir hochgeschätzer Bruder Alfred Miller wird über diese Dinge nicht sehr erfreut sein. Trotzdem befürchte ich, sie ihm mitteilen zu müssen. Es sei denn, Ihnen schwebt eine andere Lösung vor.

Damit sie mich nicht mißverstehen möchte ich Ihnen mitteilen, daß ich mit Nichten verlange, von Ihnen eine Zuwendung oder etwas anderes ohne eine Gegenleistung zu erhalten. Tatsächlich möchte ich Ihnen meine Bereitschaft, mit Ihnen zu kooperrieren, kund tun. Bitte lassen Sie es mich wissen, falls ich etwas für sie tun kann; ich bin mir sicher, wir werden uns auf irgend eine Weise schon verständigen können.

Mit freundlichen Grüsen,
ihr ergebener
Errol Larkin

C.3 Der Brief Alfred Millers an Mr. Puttens

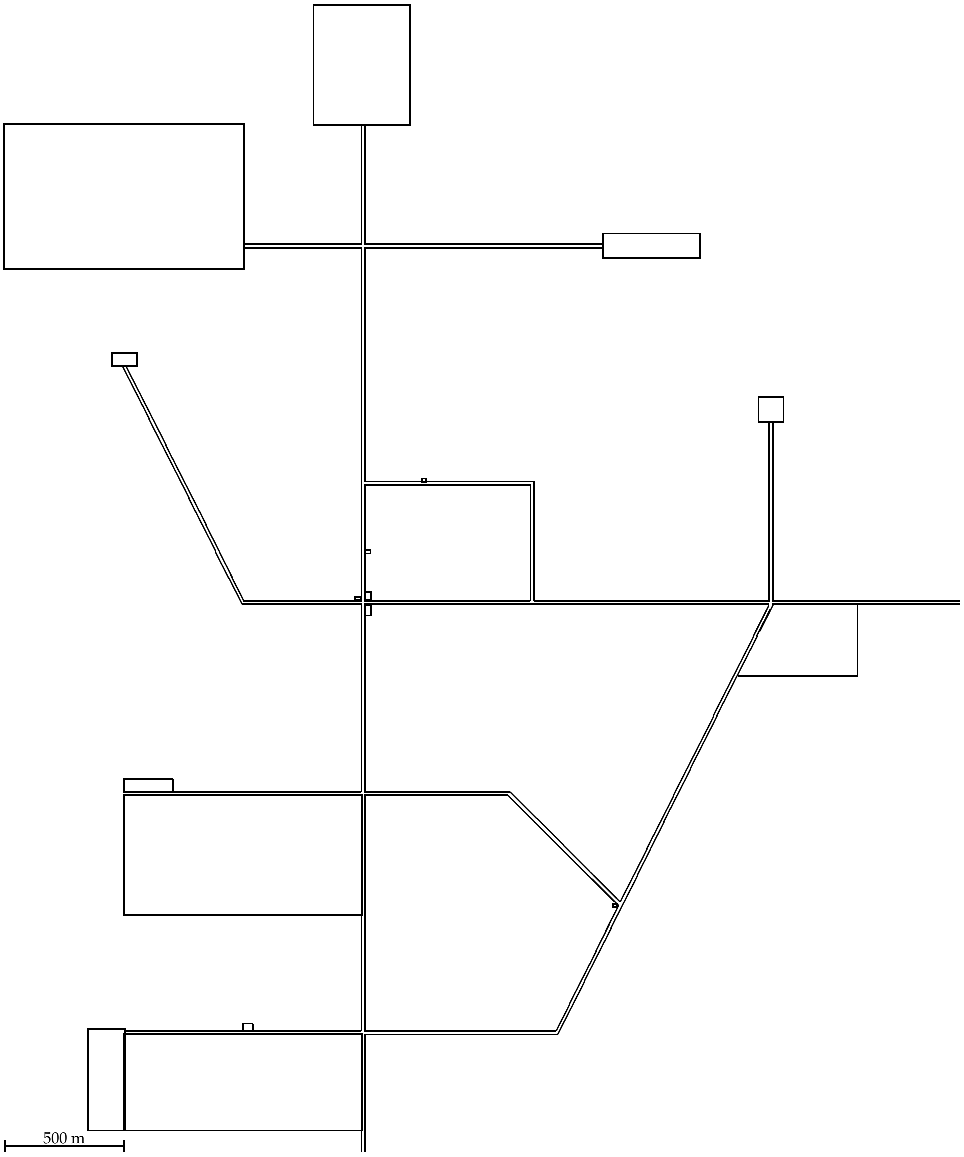
Dieser Brief findet sich im Büro des Sportlehrers Mr. Puttens.

Sehr geehrter Mr. Puttens
ich habe mit Trauer vernommen, daß unser Highschoolteam erneut eher kläglich denn glorios aus den letzten Sportwettkämpfen hervorgegangen ist. Ich finde diesen Umstand ausgesprochen betrüblich. Sie als Sportlehrer sind für den Erfolg des Teams verantwortlich. Ich habe ihnen vor nicht all zu langer Zeit eine beträchtliche Spende zukommen lassen und arangiert, daß sie über meine Schwester verschiedene den Sport fördernde Mittel erhalten. Trotzdem scheinen Sie nicht in der Lage zu sein, den Erfolg herbei zu führen. Das timmt mich überaus traurig. Insbesondere, da ich ebenso wie Sie genaustens weiß, aus welchem Grund sie nicht mehr am Michigan-Sport-College lehren.

Ich rate Ihnen dringlichst an, für eine Verbesserung dieses Umstandes zu sorgen. Anderenfalls sehe ich mich genötigt, mich nach einem Sportlerer umzusehen, der das Ansehen unserer Schule etwas effizienter herstellt.

Es verbleibt freundlichst
A. Miller

C.4 Der Stadtplan von Wishville



Literatur- und Filmverzeichnis

[1] Farshtey, Greg, Teeuwynn Woodruff und Julie Hoverson: *The World of Tales from the Crypt*. MasterBook. West End Games, 1996.

[2] Smith, Charles Martin: *Im Zentrum des Bösen*, Folge 01 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1996. Auf: *Season One: Episode 1 – 12*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.