SHANE PITOWSKIS KELLER

Vier magische Gegenstände von Andreas Melhorn

www.amel.tk

Shane Pitowski ist ein Uhrwerkmann. Sein Erbauer, ein umtriebiger Mechanomant, war der Intrigen und des geheimen Krieges im okkulten Untergrund müde und erschuf Shane als sein Meisterwerk. Der Uhrwerkmann war zugleich sein Leibwächter und sein Bibliothekar. Niemand weiß von der wahren Natur Shanes, er selbst nicht und auch nicht sein Erbauer, denn dieser gab als Bezahlung für sein Meisterwerk die Erinnerung an seine Magie, den okkulten Untergrund und das Wissen um Shanes "Geburt" auf. Bei Tag schützte Shane seinen Erbauer vor ehemaligen Feinden und bei Nacht verwaltete er die geheimen Aufzeichnungen und Sammlungen des Mechanomanten. Doch der okkulte Untergrund holt dich ein, wo immer du bist, und so wurde der Mechanomant eines abends tot in einem Keller gefunden. Fortan gab es für Shane nur noch die Sammlung im Keller des Hauses, das er von seinem "Vater" geerbt hatte.

Shanes Keller ist voller Aufzeichnungen und kleiner Gegenstände, alle fein geordnet und sortiert nach einem System, das nur er selbst durchschaut - ein Schatz für jeden Forscher des Okkulten. Ein paar seiner Geheimnisse werden wir auf den nächsten Seiten enthüllen, bitten dich aber zu beachten, dass Informationen über den okkulten Untergrund bestenfalls ungenau und häufig irreführend oder einfach falsch sind. Schmück die wenigen Inforamtionsbrocken aus, wie du willst, und benutze sie als Abenteueraufhänger oder ignoriere sie und nutze nur die Gegenstände selbst. Wir hoffen, du findest, was du suchst.

DAS SPIONAGEHANDY

In einem kleinen Karton liegt die Gebrauchsanweisung eines Alcatel-Handys. Die Abbildung zeigt es als ein altes und aus heutiger Sicht klobiges Gerät. Eine Notiz in dem kleinen Heft gibt an, dass der Akku nur noch 10 min. am Stück funktionstüchtig bleibt. Leider kann man das Handy auch direkt am Stromnetz nicht länger betreiben, nach spätestens 10 min. bricht der Akku zusammen, die Displaybeleuchtung erlischt und der Ton ist weg.

Im Adressbuch befindet sich genau eine Telefonnummer. Ruft man diese Nummer an und nennt einen Ort oder eine Person, wird man weitergestellt. Manchmal kommt man durch, manchmal auch nicht. Man muss schon ein paarmal probieren, wenn man eine Auskunft haben will und öfter als einmal am Tag hat es bisher noch niemand geschafft, erfolgreich zum Ziel durchgestellt zu werden. Hat man aber Glück und vernimmt statt eines nervig quäkigen Besetztzeichens eine weibliche Computerstimme, beschreibt sie in fünf verschiedenen Sprachen (englisch, chinesisch, deutsch, spanisch und russisch), was sich am genannten Ort abspielt oder was die genannte Person gerade tut. Die Beschreibungen werden langsam vorgetragen und jeder Satz in allen Sprachen wiederholt, was die maximale Informationsmenge in den bestenfalls 10 min., die man hat, erheblich beschränkt.

Die jüngste Geschichte des Handys

Zurzeit, so wissen wir durch einen Glücksfall, ist das Handy im Besitz von Emanuela Wiedkamp, der Chefsekretärin einer großen Hamburger Spedition, die es zufällig in den alten Sachen ihres verstorbenen Ehemanns fand. Die Trauer war noch frisch. Sie nahm das Handy nur aus Neugierde in die Hand und drückte die Wahlwiederholung. Als sich eine Stimme meldete, meinte sie ihren Mann zu erkennen (dieses und ähnliche Phänome sind häufig bei Trauernden zu beobachten) und fragte: "Eberhard, bist du es?". Sie wurde weiterverbunden und war sehr erstaunt von der weiblichen Computerstimme zu erfahren, dass ihr Mann gerade dabei war den Körper von Frau Sommerlind zu übernehmen und in diesem das Kölner Rathaus zu verlassen. Sie erfuhr auch in welchen Bus der weibliche Körper einstieg und welches Ziel er ansteuerte.

Eberhard Wiedkamp war im okkulten Untergrund tätig. Zu gern wäre er Adept geworden, doch dazu haben ihm der Fanatismus und der Wille, seine Frau und Kinder im Stich zu lassen, gefehlt. Er war ein kleines Licht, manipuliert von vielen und unterstützt von wenigen, doch er ging seinen Tätigkeiten als Handlanger, Botengänger und teilweise sogar Versuchskaninchen immer unbeirrt nach und versuchte von anderen Spielern des Untergrunds zu lernen. Eberhard ("Hardy" für alle, die ihn nicht ernst nahmen) starb, weil er der falschen Person die falsche Nachricht brachte. Eine Kugel wurde abgefeuert, durchschlug sein Herz und blieb im Rückgrat stecken; der Schuss verhallte unbeachtet auf einer Müllhalde. Doch Hardy ging nicht. Frust und Wut gaben ihm die Kraft zu bleiben und nach seinem Tod vielleicht das zu erreichen, das er zu Lebzeiten nicht geschafft hatte. Hardy wurde ein Dämon.

Gerade als seine Ehefrau Emauela von der weiblichen Computerstimme erfuhr, dass ihr Mann zwar tot, aber noch da war, übernahm Hardy den Körper der rothaarigen Schönheit Eva Sommerlind und machte sich auf zu einem Treffen des Untergrunds. Eine kleiner Kult, der seine wenige Macht hauptsächlich nutzte, um Geld zu verdienen (meist durch Überfälle, Erpressung

und Einbruch), hatte Probleme mit einem fanatischen Religionskult, ebenfalls aus dem Untergrund. Die Gruppe hatte Dinge gestohlen und damit den falschen Ort entweiht und musste nun irgendwie der Bedrohung der Fanatiker Herr werden. Hardy war einst Bote für den kleinen Verbrecherkult gewesen und hatte den Körper von Frau Sommerlind übernommen, um sich seinen Lohn abholen. Es könnte sein, dass er genau in die entscheidende Schlacht zwischen den beiden Kulten hineinplatzt, wenn er beim Hauptquartier des Verbrecherkults ankommt.

Die Frau war aus dem Rathaus zu sich nach Hause unterwegs gewesen, um sich eine Kugel in den Kopf zu jagen - selbst Hardy, der sich bei seinem Aufbruch in ihrem Kopf befand, konnte nicht sagen warum - und hatte eine Pistole in der Handtasche, was sie zu einem Glücksfall für Hardy machte.

Wenn du die Geschichte in deinem Spiel nutzen willst, könntest du die Spielercharaktere auf Emanuela treffen lassen, die sich zu dem Ort aufgemacht hat, zu dem auch ihr Mann unterwegs war, und so Gefahr läuft als Opfer in einem Streit zu enden, mit dem sie eigentlich nichts zu tun hat.

ISOGETRÄNK MUSCLEFLEX™

Eine leicht verbeulte Blechflasche liegt in einem der Regale unter einer Staubschicht. Ein roter Plastikschnellhefter enthält Briefe und Handschriften, die uns von der Wirkung des süßen Getränks und seiner Vergangenheit erzählen: Anfang der 90er erschien ein neues Isogetränk von einer bis dato unbekannten Firma in den Supermärkten. Die rosafarbene Flüssigkeit schmeckte leicht säuerlich mit einem künstlich-chemischen Nachgeschmack. Es wurde nur in Blechflaschen verkauft.

Ein Marathonläufer mit diesem Getränk im Körper, der seine Strecke in unter vier Stunden läuft (der Weltrekord liegt bei knapp über zwei Stunden), beendet seinen Lauf in einem kleinen namenlosen Dorf im russischen Hinterland, egal wo er gestartet ist.

Zhanna Valjarow, die Dorfälteste (gerüchteweise ist sie 120 Jahre alt) der fast schon mittelalterlich anmutenden Siedlung hat heilende Hände. Die einhundert Dorfbewohner sind alle erstaunlich gesund, die Menschen arbeiten noch bis ins hohe Alter auf den Feldern oder im heimatlichen Handwerksbetrieb. Das Dorf liegt abseits der großen Straßen und nur selten verirrt sich ein Fremder hierher; noch seltener verlässt ein hier Geborener die heimatlichen Häuser. Doch alle paar Jahre kommt ein Fremder in das Dorf gelaufen. Die Person hat kein Gepäck und immer enge, viel zu leichte Kleidung für das raue Klima. Die Fremden werden mit offenen Armen aufgenommen und auch wenn die Dorfbewohner häufig kein Wort von dem Verstehen, was die Fremden sagen, lächeln sie, geben ihnen zu essen und zu trinken und hüllen die Ermatteten in wärmere Kleidung. Dann werden sie zu Zhanna gebracht, die sich, wenn auch nur gebrochen, in der Sprache der Fremden nach ihren Wünschen erkundigt. Die Fremden verlassen das Dorf geistig oder körperlich gesünder, häufig mit einer Arznei für einen Freund oder ein Familienmitglied in der Tasche.

Die jüngsten Ereignisse um das Getränk

Der Amerikaner Ralph Lundhofen ist kein Unbekannter im okkulten Untergrund und leidet an fortgeschrittenem Muskelschwund. Jetzt hat er eine Flasche des Getränks auf einer speziellen Versteigerung, die alle sieben Jahre auf einem spanischen Schrottplatz stattfindet, ersteigern können. Er hat Jack Stinger, einen ruchlosen Schläger, angeworben, um zu Zhanna zu laufen und ihm ein Heilmittel zu besorgen. Unglücklicherweise ist es Lundhofen dabei vollkommen egal, was mit dem Dorf, der alten Frau oder dem kosmischen Gleichgewicht geschieht. Stinger trainiert fleißig, damit er möglichst bald unter die vier Stunden kommt - und er trainiert mit dem zusätzlichen Gewicht einer Feuerwaffe.

Der Comte de Saint-Germain, von dem ein kurzer Brief in dem roten Schnellhefter zu finden ist, scheint unzufrieden mit dieser Situation zu sein und hat schon mehrere Gruppen von Leuten innerhalb und außerhalb des okkulten Untergrunds kontaktiert und sie mit Aufgaben betreut, die damit in Zusammenhang stehen. Alle Gruppen zusammen werden den Ausgang von Ralphs Reise irgendwie beeinflussen, so schreibt der Comte, wie allerdings, weiß wohl nur er selbst.

WEICHER BLEISTIFT

Ein Dossier von der Dicke eines gut gefüllten Aktenordners, das uns beim Stöbern in die Hände fällt, befasst sich mit einem Bleistift. Laut der Beschreibung, die dem Dossier vorangeht, handelt es sich um einen handelsüblichen gelb-schwarz-gestreiften weichen Bleistift. Zeichnet jemand mit diesem Bleistift ein Bild, auf dem eine eindeutig zu erkennende Person stirbt, stirbt diese Person innerhalb von wenigen Tagen tatsächlich. Die eindeutige Erkennbarkeit der Person hebt der Text stark hervor: Eine Verwechslung darf nicht möglich sein, das Opfer muss fotorealistisch genau oder durch Details, die nur ihm zugeordnet werden kann, dargestellt werden. Das Opfer stirbt wie dargestellt, erschossen, ertrunken oder von einer Krankheit dahingerafft, ganz wie der Zeichner es will. Das Bild muss mindestens die Größe eines handelsüblichen Briefbogens haben, was die Anwendbarkeit des Bleistifts auf wenige Male beschränkt.

Ein wenig Hintergrundinformation über den Bleistift

Den Hauptteil des Dossiers macht ein Tagebuch aus. Der Schreiber des Tagebuchs gehört einem kleinen Kult von vier Leuten an, die, so berichtet er, durch das Schicksal zusammengeführt wurden, um gemeinsam den okkul-

ten Untergrund zu verändern. Der Kult kam mit dem Bleistift zunächst nur indirekt in Kontakt, als einer der Mitglieder von einem anonymen Anrufer zu einer Wohnung gerufen wurde, in der er einige sehr detaillierte Zeichnungen von Morden fand. Wie sich herausstellte, war einer der dargestellten Morde genauso passiert wie dargestellt und zwar noch nicht einmal eine Woche zuvor. Die fünf übrigen Mordopfer auf den Bildern lebten noch und waren den Kultmitgliedern nur zu bekannt: Es waren sie selbst und eine weitere Person, deren Identität sie über das Bild herausfinden konnten.

Die fünfte Person war Harold Ribbons, ein Mann mit grauem, sauber gestutztem Bart, und einer eigenartigen Persönlichkeit. Ribbons war Informationsträger. Aufgrund eines missglückten Versuchs seines Vaters (ein Personamant) war seine Persönlichkeit zersplittert worden. Die einzelnen Teile kamen nicht mehr in Kontakt. Wird eine Seele zerteilt, bleiben nicht einfach Teilpersönlichkeiten zurück, sondern kranke Psychen mit stark lebensbeeinträchtigenden Störungen. Während sein Vater versuchte, das Unheil rückgängig zu machen, lebte der verrückte Ribbons versteckt in einem Dachzimmer im Haus seiner exzentrischen Familie.

Die Reparatur seiner Seele gelang nicht komplett. Ein Teil davon blieb abgeschottet, konnte aber durch bestimmte Schlüsselwörter erreicht werden. Dieser Teil von Ribbons Seele sah und hörte Dinge, von denen seine Hauptpersönlichkeit keine Ahnung hatte, vermutlich bis hin zu Präkognition. Aber trotz unvollständiger Wiederherstellung der Seele fand sein Vater eine Aufgabe für Ribbons.

Der okkulte Untergrund nutzte ihn, um Informationen von einem Ort zum anderen zu tragen. Ein Schlüsselwort öffnete den verkümmerten kleinen Teil der Seele, um ihr Informationen zu geben, mit denen Ribbons zur Zielperson ging, welche seine Seele mit einem anderen Schlüsselwort öffnete, wodurch sie die Information abrufen konnte.

Ribbons hat keine Ahnung, wie viele Informationen er auf diese Weise inzwischen mit sich herumträgt. Kontaktiert ihn sein verstecktes Selbst so ist es meist, um ihm kryptische Anweisungen zu geben.

Der kleine Kult, der das Atelier des Todeszeichners gefunden hatte, misstraute Ribbons - wie sich herausstellte zurecht. Das Tagebuch beschreibt wie sie zusammen in eine Verschwörung hineingerieten, die sie um ein Haar alle tötete. Der Mörder, so erfuhren sie schließlich, war der letzte Mann, der ein bestimmtes Schlüsselwort wusste, mit dem sehr wichtige Informationen freigelassen werden konnten. Ribbons wollte diese Information wie üblich weitergeben, doch fand die ursprüngliche Zielperson tot vor und als er zum Ersatzmann gehen wollte - dem Mörder - wurde er angegriffen, aber in letzter Sekunde gerettet, weil der Angreifer plötzlich starb. Ribbons ging zur Wohnung des Mörders und fand dort ein Bild mit dem Mord an seinem Angreifer. Er wartete fast eine Woche auf den Mörder und wusste sich bald keinen Rat mehr. Auch seine Auftraggeber antworteten nicht auf seine Anfragen. Schließlich griff er einen Rat auf, den ihm sein verstecktes Seelenteil gab und ließ Bilder zeichnen, die den Mord an ihm selbst und an vier anderen Personen zeigten. Er lockte die vier Personen mit einem anonymen Telefonanruf in die Wohnung des Mörders und wartete bis sie zu ihm kamen, um dann mit ihrer Hilfe den Mörder zu finden.

Der Schreiber des Tagebuchs beschreibt in allen Einzelheiten, wie sein Kult das Komplott aufdeckte. Eine interessante Geschichte.

Wir blättern noch ein wenig in dem Dossier herum und erst jetzt fällt uns auf, dass der erste Tagebucheintrag das Datum von morgen trägt.

CLOWNSMASKE AUS PAPIER

Eine Clownsmaske aus Papier, wie sie von einer großen Fastfoodkette an Kinder verteilt wurde, steckt zusammen mit einigen CD-Roms in einer Dokumentenhülle. Die verschiedenen Sound- und Textdateien auf der CD verraten uns den Hintergrund der Maske und ihre Eigenschaften.

Trägt jemand die Maske und spricht die Worte "Genieß deinen Hamburger und sei, wer immer du willst!", die hinten auf der Maske aufgedruckt sind, nimmt er ein beliebiges Aussehen an. Sogar seine Stimme verändert sich. Es ist nur eine Illusion, die aber selbst Kameras täuschen kann. Die Maske ist allerdings für Kinder gemacht, der Abstand der beiden Augenlöcher ist also so klein, dass ein normaler Mann nur mit einem Auge gleichzeitig hindurch sehen kann (minus 20 % auf alle Fertigkeiten, bei denen räumliches Sehen benötigt wird).

Die jüngste Geschichte der Maske

Die Maske gehörte James Jameson, dem "schielenden Spion". Er benutzte die Maske mehrere Jahre lang erfolgreich bei seinen Aufträgen. Da er wirklich sehr stark schielte, hatte er sich schon in frühester Jugend daran gewöhnt nur mit einem Auge zu gucken, weswegen ihn die Maske nicht einschränkte. Jameson wurde von Gulliver Wendorski ermordet. Wendorski war ein Avatar des Spions, der seinen Aufstieg zur unsichtbaren Klerikerschaft schaffen wollte, indem er Spione ausspionierte. Er versagte bei Jameson, und tötete ihn bei dem Kampf, der seiner Entdeckung folgte. Die Maske kam danach noch bei diversen Spionageeinsätzen zum Einsatz. Ob Wendorski der Aufstieg gelang, berichten die CDs leider nicht.