

FLASCHENPOST

Ein Abenteuer um Flaschen, einen Auftrag und immer wieder Alkohol

von Andreas Melhorn

www.amel.tk

Irgendwo in einem Hamburger Hinterhof (oder dem einer anderen Großstadt) steht ein alter Altglascontainer. Der Container hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Er wurde als Schutzschild bei einer Straßenschlacht zwischen der Polizei und irgendwelchen Demonstranten benutzt, ein toter Säugling wurde darin gefunden, und Johann-Theodor Kiebling hat im Alter von fünf bis sieben Jahren jeden Monat einen Brief in eine alte Cola-Flasche gesteckt und sie dort hineingeworfen, in der Hoffnung, die Flaschenpost würde seinen Vater erreichen.

Eine der Flaschen erreichte ihr Ziel, landete auf wundersame Weise in den Händen von Eberhard Kiebling und brachte ihn dazu, für fünf Minuten seine Bierflasche abzustellen und über seine Vergangenheit und seinen Jungen nachzudenken.

Der Container ist alt und steht kurz davor, ausgemustert zu werden. Würde er in einer besseren Gegend stehen, wäre er im Zuge irgendeiner Aufräumaktion vermutlich schon lange ausgetauscht worden. Wirft man eine adressierte Flaschenpost in ihn hinein, erreicht der Brief ein paar Tage nach der nächsten Leerung seinen Bestimmungsort. Sind Bestimmungsort oder Adressat nicht eindeutig oder steht gar nur ein Name in dem Brief, landet der Brief bei einer zufällig ausgewählten Person, auf die die Angaben passen.

DER GOLEM IN APARTMENT 42

Der Golem Jordan Friedwart erhielt seinen Vornamen von dem Wesen, das ihn erschaffen hat. Seinen Nachnamen wählte er zufällig, nachdem ihn jemand darauf hinwies, "er müsse doch schließlich irgendeinen Nachnamen haben".

Die Eigenschaften des Altglascontainers im Hinterhof seines Mietshauses erkannte Jordan, als er beim Aufräumen der Wohnung denselben Werbebrief fand, den er vor drei Tagen in eine Milchflasche gestopft und diese in den Container geworfen hatte.

Jordan arbeitete an einer Tankstelle. Eines Abends kam ein sehr betrunkenener Mann und kaufte ein paar Flaschen Bier. Der Mann brüllte Jordan an der Kasse an: "Grins nicht so blöd! Du solltest nicht so verdammt dämlich grinsen, du solltest lieber Mirko Krzesimir umbringen, das Schwein!"

Der Mann wurde wieder leiser und murmelte nur noch vor sich hin, während er einen zerknitterten Zwanzig-Euro-Schein auf den Verkaufstresen warf und nach draußen wankte. "Scheiße, wenn ich deine Adresse herausfinden könnte, würde ich dich töten, Mirko Krzesimir!", murmelte er, als er die Tankstelle verließ.

Jordan ging nach seiner Schicht nach Hause, experimentierte ein paar Tage mit dem Glascontainer und kaufte Briefumschläge. Er schrieb mehrere identische Briefe an einen gewissen Mirko Krzesimer, steckte sie in Flaschen und warf sie in den Container. Da der besoffene Mann die Adresse von Mirko nicht herausfinden konnte, musste Jordan davon ausgehen, dass er nicht im Telefonbuch stand. Der Container schien eine effiziente Möglichkeit zu sein, an den Mann heranzukommen.

Jordan wartete. Er hatte eine neue Aufgabe.

Golems sind künstlich erschaffene Wesen, deren Urvater vor vielen Jahren mit dem Befehl "Vermehre Dich" in die Welt entlassen wurde. Genau das tun sie, sie vermehren sich und leben ein unscheinbares Leben, das von den Befehlen bestimmt wird, die sie im Laufe ihres Daseins erhalten (ob sich der Befehlsgeber dessen nun bewusst ist oder nicht). Nähere Informationen zu Golems, u. a. die Spielwerte, findest du im Regelwerk ab S. 392.



EIN EIGENARTIGER BRIEF

Die Charaktere sollten bereits eine feste Gruppe bilden, wenn das Abenteuer beginnt. Sollte einer von ihnen zufällig Mirko Krzesimir heißen, kannst du die obige Geschichte unverändert übernehmen, ansonsten ändere bitte den Namen in den eines der Charaktere ab.

Der so von dir ausgewählte Charakter findet eines Abends in seiner Post zwei Briefe ohne Absender. In den einfachen Briefumschlägen befinden sich zwei Briefkarten, auf denen in sauberer Handschrift folgende Nachricht steht:

"[Name des Charakters], ich weiß, was du getan hast. Bitte ruf mich an, es ist dringend. Tel.: 040-325623 -J"

Die Karten gleichen sich exakt. Die Bögen und Lini-

en haben die gleiche Form, die I-Punkte sind immer gleich weit von der Spitze der Is entfernt und auch die Schriftgröße stimmt wesentlich besser überein, als man es bei handgeschriebenen Karten erwarten würde. Fast hat es den Anschein, als wären die Karten mit einem Drucker angefertigt worden, und doch erkennt man den Abdruck des Kugelschreibers auf dem Papier und die kleinen blauen Flecken, wo der Kuli ein wenig geschmiert hat.

DAS TELEFON EINES UNBEKANNTEN

Wählen die Charaktere die angegebene Nummer, nimmt schon nach dem ersten Klingeln jemand ab. Eine Männerstimme erklärt den Charakteren, dass sie unbedingt in die Kneipe "Schlaraffenland" kommen sollen, um sich mit ihm dort zu treffen. (Es vereinfacht das Spiel, wenn die Charaktere in der gleichen Stadt wie Jordan wohnen.) Er würde dort alles erklären. Sie sollen an der Theke nach Jordan fragen.

Kaum hat die Männerstimme zu Ende gesprochen, hören die Charaktere durch das Telefon eine Glasscheibe zerbrechen und laute Stimmen rufen. Der Mann legt auf.

Der Charakter ist nicht der Einzige, der Post von Jordan erhalten hat, es gibt noch mindestens einen weiteren Mann – nennen wir ihn der Einfachheit halber auch weiterhin Mirko. Er ist ein Gauner, der ein paar Schläger um sich versammelt hat und versucht, sich in der Verbrecherszene einen Namen zu machen. Als er



den Brief von Jordan erhielt, schickte er sofort zwei seiner Leute in die kleine Wohnung, damit sie dem Spinner zeigen, mit wem er sich angelegt hat. Die Nummer hat er gar nicht erst angerufen, um den Erpresser (denn Mirko geht davon aus, dass es sich bei dem Briefeschreiber um einen ebensolchen handeln muss) nicht vorzuwarnen. Jordan verprügelte die beiden ohne auch nur ins Schwitzen zu geraten und machte sich davon. Als Mirko davon erfuhr, beauftragte er sofort zwei weitere Schläger, die Wohnung zu überwachen. Diesmal gab er ihnen eine Schusswaffe mit auf den Weg.

Über die Telefonnummer lassen sich leicht die Identität und die Adresse des mysteriösen "J" herausfinden. Bei der Wohnung angekommen, finden die Charaktere

diese allerdings verlassen vor. Die kleine Fensterscheibe neben der Wohnungstür ist eingeschlagen, die Tür steht offen. Die Wohnung ist unscheinbar und praktisch leer. Keinerlei Dekoration ziert Jordans Zuhause, keine Bilder an den Wänden, keine Zimmerpflanzen. Jordan hat kein Geschirr in den Schränken. Er hat nur einen Külschrank gekauft, weil er gelernt hat, dass das von ihm erwartet wird, aber er isst zu Hause nicht. Nahrung nimmt er ab und zu mit Kollegen von der Tankstelle zu sich – noch etwas, das von ihm erwartet wird. Es gibt Anzeichen eines brutalen Kampfes, aber ansonsten gibt es in der Wohnung keinerlei Hinweise.

Haben die Charaktere die Wohnung durchsucht, werden sie mit einer erfolgreichen Probe auf eine passende Wahrnehmungsfertigkeit auf zwei Leute aufmerksam, die sich in die Wohnung schleichen: das zweite Paar Schläger von Mirko. Spiel die Szene aus, wie immer du willst. Am Ende sollte entweder eine der beiden Gruppen fliehen oder gefangen genommen werden.

BEFRAGUNG DER NACHBARN

Kommen die Charaktere später noch einmal wieder, können sie die Nachbarn befragen, obwohl diese nur wenig über Jordan wissen. Seine Nachbarin zur Linken – eine schrullige Frau von fast 80 Jahren mit Namen Jasper – gibt ihr Wissen gern weiter. Er geht immer pünktlich zur Arbeit. Er arbeitet wohl in einer Tankstelle, glaubt sie. Ein netter Mann, wenn auch etwas kurz angebunden, aber er hat ihr immer gut zugehört (nur ein Golem kann dazu die Geduld aufbringen). Fragen die Charaktere nach besonderem Verhalten (oder auch wenn sie nicht fragen), erzählt ihnen Frau Jasper, dass sie ihn gesehen hat, wie er vor ein oder zwei Wochen ganz viele Flaschen mit irgendetwas darin – es sah aus wie Briefe – in den Altglascontainer im Hof geworfen hat. Merkwürdig, oder?

Wie die Charaktere die Eigenschaften des Containers herausfinden, sei an dieser Stelle ganz deinem Erfindungsreichtum überlassen. Vielleicht hilft den Charakteren Frank Roth unwillentlich dabei. Der alkoholranke Mann hat im Rausch eine Stimme gehört, die ihm von dem Container erzählte. Nun schreibt er regelmäßig Briefe an seine Ex-Frau, die vor Angst schon fast krank ist und ernsthaft überlegt, ihren Namen zu ändern. Die Polizei konnte ihr nicht helfen, und selbst die neuen Gesetze gegen Stalker helfen ihr nicht weiter, weil niemand ihren Mann gesehen hat und sie nicht weiß, wie um Himmels Willen er es schafft, ihr die Briefe ins Wohnzimmer zu legen.

IM SCHLARAFFENLAND

Gehen die Charaktere ins "Schlaraffenland", wartet dort Jordan bereits auf sie. Er hat ein Lokal gewählt, das ganz in seiner Nähe liegt, und ist deshalb auf jeden Fall vor den Charakteren dort. Ruhig sitzt er auf einem Barhocker, trinkt ein Mineralwasser und wartet. Fragt jemand nach ihm, zieht er eine Waffe

und beginnt zu schießen. Zum Glück für die Charaktere ist er kein guter Schütze. Wird Jordan verletzt, versucht er zu fliehen.

Nicht lange, nachdem der Kampf begonnen hat, bekommt die Gruppe Besuch. Aus Mangel an Kreativität hat der Golem die Charaktere in die Kneipe bestellt, in der er selbst ab und zu die Abende verbringt (weil die wohlmeinende Frau Jasper den "Befehl" gab, er müsse doch ab und zu mal ausgehen, es wäre doch nicht gesund für einen jungen Mann wie ihn, abends immer zu Hause zu sitzen). Durch Befragung der Nachbarn haben weitere Schläger von Mirko herausgefunden, wo er sich ab und zu aufhält, und sind dort hingekommen, um ihn zu suchen oder weitere Informationen über ihn zu bekommen. Auch dieses Pärchen hat eine Schusswaffe dabei. Es sieht die Charaktere und den Golem und mischt sich ein, was eventuell zu ein paar Leichen und dem Tod oder der Flucht des Golems führen könnte – oder wieder mal zu einer Gefangenschaft der einen oder anderen Person.

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Szenarien beschrieben, in denen die Charaktere entweder Gefangene sind oder Gefangene haben. Leite daraus andere Handlungsstränge ab, falls es in deinem Abenteuer zu keiner solchen Situation kommt.

JORDAN IST GEFANGENER DER CHARAKTERE

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass die Charaktere Jordan überwältigen können, ohne ihn zu töten – Schmerz hält ihn nicht auf, und seine Kraft erlaubt es ihm, selbst Handschellen zu sprengen –, erklärt er ihnen gern, dass er sie ermorden will. "Ich muss Mirko Krzesimir töten. Er ist ein böser Mann. Du bist böse. Der Typ, der die Schläger geschickt hat, ist böse. Ihr müsst sterben. Alle Mirkos müssen sterben." (Ersetze wie üblich "Mirko Krzesimir" durch den Namen des Charakters.) Leider können die Charaktere Jordan nicht einfach neue Befehle geben, da niemand von ihnen einen Seelen-Wert hat, der höher ist als der von dem betrunkenen Mann in der Tankstelle.

Wie sie mit Jordan verfahren, liegt an ihnen. Es sollte sogar möglich sein, mit ihm einen Deal zu machen. Helfen sie ihm, Mirko zu töten (oder tun sie zumindest so als ob), könnte er mit ihnen zusammenarbeiten, bis das erledigt ist. Danach wird er aber wieder versuchen, den "ausgewählten" Charakter zu töten, denn das ist nun mal sein Befehl.

Falls die Charaktere nicht versuchen, mit ihm zusammenzuarbeiten, wird er bei erster Gelegenheit versuchen, abzuhaufen und wenn möglich einen anwesenden Mirko zu töten. Falls nicht, versucht er es halt später; Jordan hat Geduld.

DIE CHARAKTERE NEHMEN EINEN ODER MEHRERE SCHLÄGER GEFANGEN

Die Schläger sind keine Helden und versuchen zu fliehen, wenn sie sich sicher sind, im Kampf zu unterliegen. Können die Charaktere sie festsetzen, brechen die Gefangenen ihr Schweigen zunächst nur, um die Charaktere zu beschimpfen: "Er wird euch fertigmachen!"

Bei einer gelungenen Probe auf "Gefangene verhören" oder einer anderen passenden Kommunikations- oder Folterfertigkeit verraten die Schläger den Namen von Mirko. Sie führen die Charaktere sogar zu Mirko, allerdings nicht in seine Wohnung, wo seine Frau, die von seinen Machenschaften nicht die geringste Ahnung hat, ihren einjährigen Sohn hütet, sondern zum "Treffpunkt", eine verlassene Wohnung in einem zehnstöckigen Mietshaus. Je nach Tages- oder Nachtzeit treffen sie Mirko dort mit mindestens drei seiner Leute an.

Wie Mirko sich bei Eintreffen der Charaktere verhält, hängt ganz von ihnen ab, im Zweifelsfall tendiert er jedoch zu Gewalt.

DIE CHARAKTERE WERDEN GEFANGEN GENOMMEN

Werden die Charaktere gefangen genommen, werden sie zum Treffpunkt gebracht und Mirko über Handy verständigt. Er fragt die Charaktere aus und versucht dabei so gut er kann, den Boss einer großen Verbrecherorganisation zu imitieren. Dabei spielt er mit einem hässlichen Plastikschwert herum. Wenn den Charakteren das lächerlich vorkommt, sollte die schwere Pistole auf dem Tisch neben ihm diesen Eindruck wieder wettmachen.

Mirko will herausfinden, was dieser Jordan will und was die Charaktere damit zu tun haben. Er glaubt keine aberwitzige Geschichte über einen übermenschlich starken Typen, der alle Leute umbringen will, die Mirko Krzesimir heißen (seine beiden Leute haben ihm erzählt, dass Jordan Verstärkung bekommen hätte, als er sie verprügelte). Eventuell arbeitet Mirko mit den Charakteren zusammen, um Jordan zu finden. So oder so lässt er sie aber am Ende nicht einfach gehen; sie haben etwas mit der Sache zu tun und er wird herausfinden, was.

UND NUN?

Nun bist du auf dich allein gestellt. Drei Parteien sind im Spiel: die Charaktere, die herausfinden wollen, was es mit dem Brief auf sich hat; Jordan, der zwei Leute gleichen Namens töten will, und Mirko, der sowohl Jordan als auch die Charaktere in die Finger bekommen will, um herauszufinden, was sie wissen, und sie danach zum Schweigen zu bringen.

Anderen Mirkos begegnen die Charaktere diesmal nicht, obwohl es sicher noch weitere gibt, die von Jordan einen Brief erhalten haben. Natürlich kannst du selbst weitere erfinden. Auch ob der kleine Verbrecher in unserer Geschichte der gleiche Mirko ist, den der betrun-

kene Mann in der Tankstelle verflucht hat, und was er ihm Schlimmes angetan hat, sei an dieser Stelle dir überlassen. Vielleicht willst du es einfach offen lassen – vielleicht kannst du aus den Antworten aber auch ein Folgeabenteuer entwerfen.

PERSONEN

Jordan

Jordan ist ein Golem und hat als solcher keine eigene Persönlichkeit. Er arbeitet in einer Tankstelle, weil es ihm jemand befohlen hat. Er wohnt in seiner Wohnung, weil er versucht ein "normales Leben" zu imitieren, denn das scheint es zu sein, was die Leute von ihm erwarten. Sein neuester Befehl zerstört dieses Leben zwar, doch Jordan ist das egal. Ein Befehl ist ein Befehl.

Mirko Krzesimir

Der okkulte Untergrund erreichte Mirko in Form eines Plastikschwertes, das in einer Pfütze auf seinem Weg lag. Mirko hob es einer spontanen Eingebung folgend auf. Auf der bunten Pappe, an der das Schwert mit zwei Kabelbindern befestigt war, stand in großen Buchstaben: "Dies ist König Artus' Schwert! Nimm es in Besitz und herrsche mit seiner Hilfe über Deine Untertanen!" Das "ane" von "Untertanen" wurde durch ein pinkfarbenedes Preisschild (€ 2) verdeckt.

Das Schwert selbst ist hohl und aus grauem Plastik, der Griff golden gefärbt. Wer das Schwert trägt, erhält die Fertigkeit "König Artus" auf Höhe seines halben Seele-Wertes. Diese Fertigkeit kann benutzt werden, um Leute zu beeindrucken, Befehle zu geben, Schlachten zu führen oder Nahkämpfe auszutragen – eben alles, was man auch vom legendären König Artus erwarten würde. Da es aber nicht den Seele-Wert erhöht, gibt es Mirko keine Macht über Jordan (siehe

"Golems" im Regelwerk).

Mirko stellte bald fest, dass er eine besondere Ausstrahlung hatte, wenn er das Schwert in der Hand hielt. Seine Worte hatten mehr Gewicht, seine Befehle wurden eher befolgt.

Mirko war ein kleiner Gauner, der hoch hinaus wollte. Er suchte sich mit Hilfe des Schwertes ein paar Leute, die bereit waren, für ihn zu arbeiten. Zehn solcher Schläger hat Mirko so um sich versammelt. Bisher konnte er zwar noch keinen Durchbruch in der Verbrecherszene Hamburgs erzielen, doch die Anfänge sind gemacht. Durch Schutzgelderpressungen fließt ein wenig Geld in seine Hände, und er hat einen kleinen Schlägertrupp, der loyal zu ihm steht. Mit mehr Geld kommt mehr Einfluss, und Mirko weiß, dass er nichts überstürzen sollte, wenn er irgendwann ein großes Tier sein will. Wenn man sich allerdings seinen Lebenslauf ansieht, erahnt man schon, dass er es doch irgendwann übertreiben und eine furchtbare Abreibung bekommen wird.

Der Brief von Jordan hat ihm Angst gemacht. Mirko ist das Schwert nicht wirklich geheuer, obwohl er es regelmäßig benutzt. Er ahnt, dass es irgendwo noch andere magische Dinge geben muss und auch Leute, die diese anfertigen oder sich zumindest damit auskennen – Leute, die er lieber nicht kennen lernen möchte. Er muss herausfinden, was dieser "J" weiß, und muss ihn und alle Mitwisser unschädlich machen.

Bekommt Mirko den Eindruck, dass die Charaktere nichts oder nur sehr wenig über ihn und seine kleine Gang wissen, versucht er eventuell mit ihnen zusammenzuarbeiten, um Jordan zu finden und zu besiegen. Danach kann er sie immer noch unschädlich machen, wenn er es für nötig hält, oder sie erpressen oder ihnen einfach ausreichend Angst machen, damit sie die Klappe halten.

