

UNKNOWN ARMIES: DER SCHLÜSSELANHÄNGER

Kurzscenario von Andreas Melhorn

www.amel.tk

Eines Morgens werden die Charaktere auf sehr unsanfte Weise geweckt. Sie befinden sich in einer feuchtkalten, gemauerten Zelle. Der Mann, der sie wachrüttelt, ist ein asiatischer Wachmann. Er und zwei weitere Wachmänner zerren die Charaktere von ihren Pritschen und scheuchen sie durch die Gänge eines Gefängnisses bis zu einer Stahltür. Sie passieren weitere Wachen, andere Zellen in denen Leute in Gefängniskleidung vor sich hinvegetieren und durchqueren mehrere Türen, die von asiatischen Männern für sie geöffnet und hinter ihnen wieder abgeschlossen werden. Durch eine Luke gibt man ihnen Pappkartons für die sie auf einem Zettel mit asiatischen Schriftzeichen unterschreiben müssen. Sie werden unsanft in einen Raum gedrängt und man deutet ihnen, dass sie sich ausziehen und die Kleidung aus den Pappkartons anlegen sollen. Schließlich öffnet ein übel-launiger Mann eine Stahltür und entlässt sie auf eine überfüllte Straße. Die Charaktere fühlen sich unglaublich mies, nicht nur weil sie keine Ahnung haben, was sie hier machen und wie sie hier hergekommen sind, sondern ihnen ist trotz der schwülen Hitze der Straße kalt; sie haben Husten, eventuell sogar Fieber. Ihre Körper sind ausgemergelt und weisen Blutergüsse und Schürfwunden auf. Ein paar Zähne sind locker.

Die Kleidung, die sie in den Kartons gefunden haben, ist modische Abendkleidung, als wären die Charaktere verhaftet worden, als sie gerade auf dem Weg zu einer Party waren. In den Kartons befanden sich außerdem einige persönliche Gegenstände wie Autoschlüssel, Brillen und Portmonees. Leider finden sie nirgends Geld, die Portmonees sind leer. Immerhin enthalten sie aber Ausweise und Führerscheine. Wahrscheinlich wurde das Geld von dem Mann hinter der Luke geklaut.

Vor den Charakteren liegt die Straße einer asiatischen Großstadt. Hinter ihnen sind Mauern mit Stacheldraht, ein Wachturm, das große Backsteingebäude, aus dem sie gerade herausgetreten sind. Die fremde Stadt, in der sie sich befinden, ist groß – unüberschaubar groß, besonders, wenn man zu Fuß und ohne Geld unterwegs ist. Niemand spricht ihre Sprache, jedenfalls nicht genug, um ihnen weiterhelfen zu können.

Bemerkt ein Passant, dass die Charaktere englisch sprechen, kommt er vielleicht lächelnd auf sie zu und begrüßt sie mit "Good morning, Sir!" in breitem Akzent. Offensichtlich freut er sich ungemein, dass er die drei einzigen englischen Worte, die er kennt, anbringen konnte, doch verstehen wird er nichts. Irgendwann geht er lächelnd und grüßend weiter. Der Passant ist der Glücksfall. Wenn die Charaktere Pech haben, geraten sie

an einen Junky mit HIV-Spritze oder ein angepisstes Gangmitglied, das der Welt beweisen muss, dass es viel cooler ist als der blöde Sack, der es gerade vermöbelt hat. Die Gegend ist heruntergekommen, ein Drecksloch von einem Stadtviertel, in dem man jede Minute um sein Leben bangen muss.

Doch irgendwann werden die Charaktere in ein besseres Viertel kommen und jemanden finden, der ihnen weiterhelfen kann. Es sollte nicht leicht werden ganz ohne Geld, aber irgendwann können sie vielleicht sogar telefonieren und irgendwelche Bekannten zu Hause erreichen, die mit vor Freudentränen erstickter Stimme ("Du lebst! Mein Gott, wo warst du das letzte Jahr?") sofort eine Hilfsaktion einleiten werden. Jetzt stellt sich nur noch die Frage, wie die Charaktere zum Flughafen kommen und wo sie was zu essen finden. Sie sind völlig ausgehungert und halb verdurstet. Die Gefängniskost war anscheinend nicht sehr reichhaltig.

Doch wo genau sind die Charaktere und wie sind sie dorthin gelangt? Die erste Frage lässt sich recht leicht beantworten. Der Spielleiter sollte die Charaktere eine Weile zappeln lassen, bevor er es ihnen verrät, wenn auch nicht zu lange, damit es nicht unglaubwürdig wird. Sie befinden sich in Bangkok, Thailand. Die zweite Frage ist da schon schwieriger zu klären. Der rätselhafte Aufenthalt der Charaktere in einem thailändischen Gefängnis hat direkt mit einem Schlüsselanhänger zu tun, den einer von ihnen von einer Freundin geschenkt bekommen hat. Sie selbst hat ihn auf der Straße gefunden. Der Schlüsselanhänger ist ein mystischer Gegenstand aus dem okkulten Untergrund, um den einige Gerüchte kreisen und hinter dem die meisten Gruppierungen her sind.

ALCATRAZ

Der Schlüsselanhänger ist für die meisten Menschen des okkulten Untergrunds nur ein Gerücht. Es heißt, es handelt sich dabei um eine kleine, schwarz lackierte Stahlscheibe, in die ein vergittertes Fenster und der Schriftzug "Alcatraz" eingraviert ist. Wird dieser Anhänger an einem Autoschlüssel befestigt, so heißt es weiter, verschwinden der Fahrer und alle, die mit ihm im Auto saßen, innerhalb von einer Woche spurlos. Die Verschwundenen tauchen angeblich in einem Gefängnis in Thailand wieder auf und erinnern sich an nichts. Fragt man die thailändische Justiz, sind diese Leute wegen Autodiebstahls eingebuchtet worden.

Der Schlüsselanhänger geht nicht verloren. Irgendwann ist er im Besitz einer anderen Person in der gleichen Stadt, die zwar häufig nicht genau weiß, woher sie

ihn hat, sich aber aus irgendeinem Grund sicher ist, dass er ihr gehört.

Niemand weiß, wer den Anhänger erschaffen hat, noch zu welchem Zweck, man kann sich aber denken, dass fast alle Parteien des okkulten Untergrunds hinter ihm her sind. Das Interesse ist unterschiedlicher Natur. Manche wollen herausfinden, woher er kommt und zu welchem Zweck er gemacht wurde, manche wollen ihn einsetzen, um unliebsame Gegner für einige Zeit loszuwerden und wieder andere wollen ihn nachbauen.

Kommt der Anhänger zum Einsatz, verursacht er Wellen im sonst ruhigen See der Magie. Man stelle sich einen Stein vor, der auf eine Wasseroberfläche geworfen wird. Der Ursprung der Wellen – der Stein – kann von geschickten Adepten geortet werden und wenn er erst den Ursprung hat, ist es normalerweise nur eine Frage der Zeit, bis er weiß, wer den Anhänger als letztes hatte. Diese Leute sind für die verschiedenen Parteien interessant, weil sei eventuell Aufschluss über seinen jetzigen Aufenthalt geben können. Sie haben den Anhänger zwar nicht mehr, doch waren sie sein Opfer und wissen somit mehr als andere Leute, Dinge, die vielleicht in ihrem Unterbewusstsein eingebrannt sind oder Details, an die sie sich erinnern und die weitere Rückschlüsse zulassen.

WIEDER ZU HAUSE

Der Spielleiter muss entscheiden, was mit dem Leben der Charaktere das letzte Jahr geschehen ist. Wohnungen könnten aufgelöst und Ehen annulliert sein. Vielleicht können sie aber auch einfach in ihre nach einem Jahr völlig versifft Wohnung zurückkehren, weil sie ihre Miete zum Glück schon immer per Abbuchung bezahlt haben. Vor genau einem Jahr befanden sie sich zusammen im Wagen eines der Charaktere und waren auf dem Weg zu einer Party. Der leere Wagen wurde im Straßengraben gefunden und die Charaktere für vermisst erklärt. Ungefähr

zur gleichen Zeit wurden ein paar Ausländer wegen Auto-diebstahls für ein Jahr in einem thailändischen Gefängnis eingebuchtet. Das Jahr war kein Spaß, wie die Charaktere an ihrem körperlichen Zustand merken. Auch wenn sich ihr Geist nicht erinnert, ihr Körper tut es und rächt sich nun für den Vitamin- und Kalorienmangel. Es wird eine Weile dauern, bis sie wieder völlig auf dem Damm sind.

Die Charaktere freuen sich sicherlich darauf, irgendwo in Ruhe zu duschen und sich dann irgendwann später Gedanken zu machen, was überhaupt genau geschehen ist. Doch diese Ruhe ist ihnen nicht vergönnt, denn kaum sind sie zu Hause angekommen, geraten sie ins Kreuzfeuer verschiedener Organisationen des okkulten Untergrunds. Der Bekannte, der die Rettungsaktion leitete, hat nämlich die Polizei informiert – die Charaktere waren schließlich als vermisst gemeldet – und über diesen Weg ist die Nachricht mindestens zwei verschiedenen Parteien zu Ohren gekommen, die auf die Verschwundenen warten. Welche Parteien das sind, sollte der Spielleiter passend zu seiner Kampagne entscheiden. Die Charaktere werden die nächste Zeit im Zentrum von Entführungsversuchen und Gegenentführungen, von Schmeicheleien, Beobachtungen und Gewaltandrohungen stehen.

Es sei an dieser Stelle dem Spielleiter überlassen, die weiteren Geschehnisse auszuschnüffeln. Vielleicht werden die Charaktere herausfinden, dass sich der Schlüsselanhänger zur Zeit in den Händen des brutalen Bankräubers und Entführers Chuck McLean befindet, der gerade eine Millionärstochter entführt hat und sie in einem alten Atombunker in einer Kiste versteckt hält.

Ob er den Anhänger an seinen Autoschlüssel hängt, bevor er vom okkulten Untergrund oder den Charakteren gefunden wird, und wohin er gerade unterwegs ist, wird wohl nur die Zukunft (und die Fantasie des Spielleiters) entscheiden.

