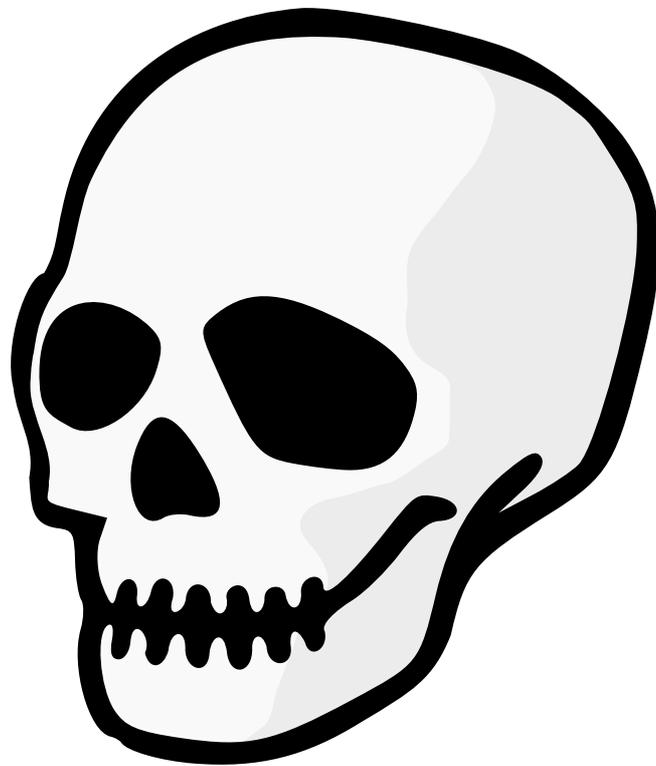


Totenruhe



Ein Szenario von Stefan Ohrmann

Idee und Text	Stefan Ohrmann
Lektorat	Onno Tasler und Stephan Hillebrand
Namensliste	Jens Ullrich
Version	Wunsch ist Wunsch 2012

EINLEITUNG

Totenruhe ist ein *Urban Fantasy*-Szenario in einer fiktiven Stadt der USA in der Gegenwart.

Ich habe die Beschreibung des Szenarios in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil liste ich die notwendigen Fakten auf, die für das Funktionieren des Szenarios wichtig sind. Diese sollen helfen ein paar Hintergründe des Abenteurers im zweiten Teil besser zu verstehen. Im dritten Teil beschreibe ich die Charaktere für die Spieler.

Für alle Charaktere im dritten Teil habe ich bereits einige Merkmale festgelegt. Jeder Charakter hat eine Tätigkeitsbeschreibung und Beziehungen zu anderen Charakteren. Dank dieser vorgegebenen Eckpunkte kann ich den Abenteurereinstieg besser anpassen und auf eine Zusammenführung der Charaktere verzichten. Zusätzlich haben die Charaktere einen Grund, sich mit dem gestellten Problem zu befassen. Trotz aller Vorgaben sollen die Spieler die Charaktere an eigene Vorlieben anpassen.

Die ideale Spieleranzahl ist kleiner als die Anzahl der vorgefertigten Charaktere, da das Verschwinden eines Charakters als Einstieg ins Abenteuer dient.

Ich habe den ganzen Text so aufbereitet, dass er meinen eigenen Spielleiter-vorlieben entgegenkommt, d.h. die Spielleitung muss sich darauf einstellen zu improvisieren und eigenständig Szenen in den Verlauf der Spielsitzung einzubauen.

In diesem Dokument habe ich bewusst keine Werte angegeben, um es der Spielleitung zu ermöglichen das Szenario mit dem eigenen Lieblingssystem zu präsentieren.

Ich präsentiere im folgenden nur wahre Fakten. Gerüchte, Rote Heringe und falsche Fährten muss die Spielleitung eigenständig einbauen. Die Fakten werden als ausformulierte Stichpunkte präsentiert, damit sich die Spielleitung nicht durch lange Prosatexte wühlen muss.

Ich begründe auch nicht alle Fakten, weil bisher keine Begründung erforderlich war und ich der Spielleitung Raum für eigene Ideen geben möchte. Wenn du, lieber Leser, eine gute Idee hast, dann freue ich mich von dieser zu hören.

Damit bleibt mir nur noch viel Spaß beim Spielen zu wünschen.

DIE WELT

WESEN

MENSCHEN

- ... sind du, ich, unsere Nachbarn, wir begegnen ihnen jeden Tag.
- ... kümmern sich die meiste Zeit um sich selbst.
- ... haben keine Ahnung von den vielen übernatürlichen Dingen um sie herum.

GEISTER

- ... entstehen wenn ein Wesen stirbt, dann verlässt der Geist den Körper und verweilt zwischen den Welten.
- ... können nicht von allein in die nächste Welt eingehen.
- ... wirken auf die realen Welt und verstärken negative Emotionen in Menschen.
- ... können nicht durch lebende Materie gehen.

BEGLEITER

- ... helfen Geistern beim Übergang von der Zwischenwelt in die nächste Welt.
- ... holen die Geister ab und führen sie zu den Übergängen.
- ... betreten an den Übergängen unsere Welt.
- ... können sich materialisieren und für Menschen sichtbar machen.
- ... wirken beim flüchtigen Betrachten wie Menschen.
- ... können sich durch tote Materie bewegen.
- ... können sich nicht durch lebende Materie bewegen.
- ... können Geister zwingen, in die nächste Welt zu gehen.

ELFEN

- ... sind kleine geflügelte Wesen, die zu den Feenvölkern gehören.
- ... sind sehr naturverbunden und können großen Einfluss auf die Flora und Fauna ausüben.
- ... werden immer weiter zurückgedrängt und ihre Zahl schrumpft, da die Menschen die Natur zerstören oder manipulieren.
- ... können keine Metalle berühren oder benutzen.
- ... haben ein Matriarchat mit einer Königin an der Spitze.
- ... sind wortwörtlich an Verträge gebunden, die sie abschließen.

ORTE

DIE ZWISCHENWELT

- Jedes lebende Wesen hat ein Abbild in der Zwischenwelt.

ÜBERGÄNGE

- An den Übergängen ist die Verbindung zwischen unserer Welt und der nächsten Welt besonders dünn.
- Die klassischen Begräbnisstätten der Menschen sind oft auch Übergänge.

DIE STADT

- Die Verwaltung der Stadt ist korrupt.
- Einige wenige Familien haben großen Einfluß.
- Wichtige und führende Angestellte der Stadt (Staatsanwaltschaft, Polizei usw.) sind in die Machenschaften der Familien verstrickt und dadurch erpressbar.
- Das Gefängnis wird durch eine der Familien privat geführt.
- Die Familien beeinflussen ihre Konkurrenz über offizielle Kanäle (Gesundheitsamt, Brandschutzbehörde, Einwanderungsamt usw.).
- Die Familien führen mit den *traditionellen* kriminellen Organisationen (Mafia, Triaden usw.) einen Schattenkrieg.
- Die Stadt ist groß genug, um verschiedene Viertel für Banken und Büros, die Unterschicht, die Mittelschicht mit Mehr- und Einfamilienhäusern und Industrie zu besitzen.
- Die Stadt hat auch diverse Vororte, in denen die Oberschicht residiert.

DAS ABENTEUER

WAS BISHER GESCHAH

- Der Nekromant entdeckte in einem alten Buch ein Ritual, um einen Geist in einen lebenden Körper zu bannen. Er sieht darin großen Potenzial, um Geld und Macht zu bekommen.
- Um das Ritual zu testen, hat der Nekromant einen Pakt mit dem Klienten geschlossen.
- Der Nekromant hat mit seinem Helfer die Königin der Elfen entführt und in einem alten Stahlwerk in einem Industrieviertel eingekerkert.
- Von den Elfen hat der Nekromant einen Vertrag erpresst, der die Elfen dazu zwingt, alle Übergänge mit Pflanzen zu überwuchern, damit weder Geister noch Begleiter passieren können.
- Der Vertrag enthält eine Verschwiegenheitsklausel.
- Die Begleiter können die Geister nicht mehr in die nächste Welt bringen und die Geister „stapeln“ sich in der Zwischenwelt.
- Die Menschen der Stadt werden dadurch immer aggressiver und es kommt ständig zu Ausschreitungen.
- Der Nekromant und sein Helfer stacheln zusätzliche Ausschreitungen an.
- Der Nekromant benutzt seinen Einfluss bei der Staatsanwaltschaft, um alle anfallenden Toten in die Pathologie umzuleiten.
- Damit will er den einen gewünschten Toten, seinen Klienten, verschleiern und durch die Blockade will er verhindern, dass die Begleiter seinen Klienten in die nächste Welt überführen.
- Dies macht der Nekromant nun schon eine Woche lang.
- Gestern hat er seinen Klienten aufgefordert, den finalen Schritt zu tun und sich umzubringen.
- Gestern hat er ebenfalls seinen Helfer beauftragt, einen Wirtskörper für den Geist des Klienten zu organisieren.
- Zurzeit befindet sich nur ein Begleiter in der Stadt und versucht, das Problem mit den Überwucherungen irgendwie zu ergründen.
- Der Nekromant hat schon diverse seltene und exklusive Materialien für das geplante Ritual gekauft, natürlich bei einem Händler vor Ort.

WIE KOMMEN DIE CHARAKTERE INS SPIEL?

Im folgenden habe ich für jeden Charakter ein kleines Szenario dargestellt, wie dieser verschwinden kann. Das Verschwinden eines Charakters reicht aus, damit die anderen Charaktere handeln. Aus der Art der Entführung ergibt sich normalerweise schon ein reichhaltiges Angebot an Hinweisen, denen die Charaktere folgen können. Die Spielleitung sollte dabei genau auf die Fragen der Spieler achten und mit den Ideen der Gruppe arbeiten.

Will man den Einstieg verstärken, dann kann man zusätzlich noch dem Detektiv einen Auftrag zuspielen, sofern dieser auch von den Spielern vertreten wird.

DIE ENTFÜHRUNGEN

- **Die Anwältin** wird nach dem Besuch im Fitness-Studio entführt. Der Helfer versteckt sich im Auto der Anwältin und bedroht diese dann mit einer Waffe.
- **Der Automechaniker** sollte ein Auto bei einem Kunden abliefern und wurde dabei einkassiert. Der Helfer hat durch seine Unterweltkontakte diesen Handel eingefädelt und erwartete den Automechaniker am Übergabeort.
- **Der Cheerleader** kommt von einer zusätzlichen Trainingseinheit für die Nationals nicht zurück. Der Helfer holt den Cheerleader mit einem geklauten Taxi vom Training ab.
- **Der Detektiv** war gerade bei einem Überwachungsauftrag und wurde entführt. Der Helfer hat über einen Strohmann, den Detektiv beauftragt eine bestimmte Adresse zu überwachen.
- **Das Goth-Chick** war unerlaubterweise auf einem nicht genehmigten Konzert und wurde dort abgefangen. Der Helfer hat dem Goth-Chick über eine Webseite die Kontaktdaten dieser Veranstaltung zugespielt und war selbst vor Ort.
- **Der Pathologe** war auf einem Kongress und wurde am Bahnhof abgefangen. Der Helfer hat von einem Kontakt in der Pathologie erfahren, dass der Pathologe auf dem Kongress ist und wann er wieder zurückkommt.
- **Die Sekretärin** hat sich über ein soziales Netzwerk mit dem Helfer verabredet, war mit diesem aus und wurde danach nicht mehr gesehen.

DER ZUSATZAUFTRAG

- Die Putzfrau im Gemeinschaftsbüro des Detektivs und der Anwältin bittet den Detektiv zu einem Treffen mit ihrem Vater.
- Der Vater der Putzfrau ist vor einer Woche gestorben.
- Das Treffen ist von einem Begleiter eingefädelt worden.
- Der Begleiter hat an dem Ort, an dem die Königin der Elfen entführt wurde, einen auffälligen Ring gefunden.
- Der Begleiter beauftragt den Detektiv, den Besitzer des Rings zu finden.

WIE GEHTS NUN WEITER?

Die Hauptaufgabe der Charaktere sollte es sein das Entführungsoffer zu finden und zu befreien. Je nachdem wie schnell die Charaktere vorgehen, kann die Suche beim Helfer oder auch beim Nekromanten enden. Die Spielleitung kann das Abenteuer erweitern und die Suche nach dem Nekromanten als Hintermann des Helfers oder das Öffnen der Übergänge noch weiter ausbauen.

In jedem normalen Abenteuer würde nun eine Abfolge von Szenen beschrieben werden, die zu einem wie auch immer gearteten Höhepunkt führen. Das mache ich nicht. Ich werde nun nur noch kurz ausführen was die Antagonisten am nächsten Tag so vorhaben. Länger sollten die Charaktere nicht brauchen, um das Entführungsoffer zu finden.

- **Der Nekromant** bereitet sich auf das Ritual vor. Das hat eine recht lange Vorbereitungszeit, sodass er eigentlich nicht viel anderes machen kann. Zu einem geeigneten Zeitpunkt beauftragt er den Helfer, das Opfer zu einem bestimmten Ort zu bringen.
- **Der Helfer** wartet auf einen Anruf des Nekromanten, um das Opfer loszuwerden und seine Bezahlung zu erhalten.

Wie man sieht, hat dieses Abenteuer keine wirklich aktiven Antagonisten, da alles Aktive in der Vergangenheit passierte. Man kann dies natürlich ändern, in dem man die Antagonisten durch Kontakte informiert. Das würde ich aber vom aktuellen Spielverlauf abhängig machen.

WARUM GEHEN KÖNNEN DIE CHARAKTERE NICHT EINFACH DIE BEHÖRDEN EINSCHALTEN?

Die Polizei ist zum Zeitpunkt der Entführung mit den ganzen Ausschreitungen und Todesfällen beschäftigt und die Beamten warten in jeden Fall die Mindestfrist von 24 Stunden ab bis sie eine Vermisstenmeldung aufnehmen. Ein paar der Charaktere sind bei der Polizei und der Staatsanwaltschaft auch unbeliebt und eine bevorzugte Behandlung ihres Problems ist damit ausgeschlossen. Diese Unbeliebtheit soll die Charaktere aber nicht davon abhalten nach kleineren Gefallen zu fragen. So etwas sollte immer möglich sein. Und schließlich ist es nicht spannend das Abenteuer von den Nichtspielercharakteren bestreiten zu lassen.

WOHER ERHALTEN DIE CHARAKTERE HINWEISE?

- Überwachungskameras
- Kreditkartenabrechnungen
- Handys
- Soziale Netzwerke

- Kontakte
- GPS-Empfänger
- Bücher
- ...

Dies sind nur ein paar Beispiele. Die Spielleitung sollte sich nicht scheuen, bei diversen Serien und Filmen zu wildern. Wenn die dort gezeigte Technomagie gut genug ist, um einen vergnüglichen Fernsehabend zu garantieren, dann ist sie auch gut genug, um einen Rollenspielabend zu bereichern. In der Gruppe gibt es mit dem Cheerleader und der Sekretärin auch zwei Charaktere, die sich ggf. auch irgendwo einhacken können. Der Automechaniker kennt durch seine Kontakte zur Unterwelt auch jemanden, der es für ihn tun könnte. Die Spielleitung sollte die Spieler auch an die Fähigkeiten der Charaktere erinnern, um bei Ratlosigkeit auf Spielerseite das Geschehen wieder in Gang zu bringen. Im folgenden gebe ich ein paar Beispiele für Hinweisketten:

- Der auffällige Ring aus dem Zusatzauftrag könnte das Goth-Chick als typischen Poserring identifizieren. Solche Ringe werden in einem Poserladen in der Stadt verkauft. Der Helfer war so doof, diesen mit einer Kreditkarte zu bezahlen und der Laden hat die Abrechnungsdaten noch.
- Die Anwältin wurde mit ihrem Auto entführt. Dieses hat einen eingebauten GPS-Empfänger, damit die Versicherung das Auto orten kann. Das kann auch natürlich auch jeder andere, der das Passwort kennt. Am Fundort des Autos könnte es dann wieder Überwachungskameras geben, die das Umladen des Opfers beobachtet haben.
- Je nachdem, wie das Verhältnis zwischen den Eltern und ihren Kindern ist, haben die Eltern die Handys der Kinder verwandt und können so den letzten Aufenthaltsort der Kinder herausfinden.
- Über die IP-Adressen von Webseitenbenutzern lässt sich ebenfalls der Ort des letzten Einloggens herausfinden.
- Der Detektiv kann beim Gespräch mit dem Begleiter über den Zusatzauftrag auch den Vater der Putzfrau sehen und beobachten wie der Begleiter und der Vater sich in Luft auflösen. Damit kann man schon ein kleinen Anfangsverdacht streuen, dass hier etwas Übernatürliches im Spiel ist. Wenn der Detektiv von jemanden begleitet wird, dann ist das sogar noch besser.
- Der Pathologe vermisst ein Buch über die Geisterwelt, wer hat es gestohlen?
- Das Goth-Chick kann auch eine unbewusste Gabe haben und unter bestimmten Umständen in die Zwischenwelt schauen oder auf einem Friedhof die Elfen bemerken.

DRAMATIS PERSONAE

DER NEKROMANT

- ... ist Staatsanwalt.
- ... gehört zur Familie, die das Gefängnis führt.
- ... gehört zu einer einflussreichen Familie der Stadt.
- ... hat den Helfer im Gefängnis rekrutiert.
- ... hat die Königin der Elfen zusammen mit dem Helfer entführt und in einem alten Stahlwerk in einem Hochofen eingekerkert.
- ... hat von den Elfen einen Vertrag erpresst und in diesen eine Verschwiegenheitsklausel untergebracht.

DER HELFER

- ... ist ein Berufskrimineller.
- ... hat schon einmal eine längere Haftstrafe abgesessen.
- ... hat einen gewissen Hass auf die Anwältin und den Detektiv, da diese beiden für seine Verhaftung und die Länge der Haftstrafe mit verantwortlich sind.
- ... wurde vom Nekromanten rekrutiert, da dieser ihm Geld und die Aussicht auf Rache angeboten hat.

DER KLIENT

- ... sitzt im Gefängnis.
- ... hat keine Aussicht, das Gefängnis jemals wieder zu verlassen.
- ... muss unbedingt das Gefängnis verlassen.
- ... hat einen Pakt mit dem Nekromanten geschlossen.
- ... weiß nichts von den Testplänen des Nekromanten.

DIE CHARAKTERE

DIE ANWÄLTIN

- ... stammt aus gutem Haus und ihre Familie hat großen Einfluß in der Stadt.
- ... ist die Schwester des Automechanikers.
- ... hat einen Sohn aus erster Ehe, den Cheerleader.
- ... war mal Staatsanwältin. Ihr Ex-Mann ist immer noch Staatsanwalt.
- ... hat Feinde in der Staatsanwaltschaft.
- ... unterstützte ihren Mann im Kampf gegen die Korruption. Danach war sie eine Nestbeschmutzerin und wurde bei der nächsten Wahl nicht mehr aufgestellt. Sie wechselte nach dem Ende ihrer Amtszeit auf die andere Seite und wurde Rechtsanwältin.
- ... will eigentlich nichts mehr mit ihrer Familie zu tun haben.
- ... kämpft gegen den korrupten Einfluss ihrer Familie in der Stadt.
- ... hält zu ihrem Bruder.

DER AUTOMECHANIKER

- ... wurde gerade auf Bewährung aus dem Gefängnis entlassen.
- ... ist der Bruder der Anwältin.
- ... stammt aus gutem Haus.
- ... wurde vom Vater verstoßen.
- ... ist ein Bastard.
- ... hat Verbindungen zur Unterwelt.
- ... lebt zur Zeit bei der Anwältin und deren Familie.
- ... hat etwas für die Sekretärin übrig.
- ... wird von seiner ehemaligen Crew gedrängt wieder einzusteigen.

DER CHEERLEADER

- ... ist auch ein Computernerd und Hacker.
- ... ist im Cheer-Squad beliebt.
- ... wird von „echten“ Sportlern belächelt (Cheerleading is Sport).
- ... ist der Sohn der Anwältin.
- ... mag offiziell seine Stiefschwester nicht.
- ... bereitet sich gerade mit seinem Squad auf die Nationals vor.

DER DETEKTIV

- ... war früher Polizist.

- ... versuchte gegen die Korruption in der Polizei anzugehen. Er wurde daraufhin selbst wegen Korruption gefeuert. Er weiß, dass dies alles fingiert wurde, aber er kann es nicht beweisen.
- ... ist ehrlich und auch stur.
- ... ist nicht beliebt bei seinen Schwiegereltern.
- ... ist mit der Anwältin verheiratet. Für ihn ist es die erste Ehe.
- ... hat eine Tochter aus einer früheren Beziehung und das alleinige Sorgerecht für sie. Diese Tochter ist das Goth-Chick.
- ... hat gerade seinen Führerschein wegen Alkohol am Steuer verloren und braucht nun öfters mal einen Fahrer.
- ... hat Feinde in den oberen Rängen der Polizeibehörde.
- ... hat immer noch Freunde bei der Polizei, aber die sind eher in den unteren Dienstgraden zu finden.

DAS GOTH-CHICK

- ... ist ein Kampfsportfreak.
- ... hasst Emos und Goth-Poser.
- ... ist in der Schule ein Außenseiter.
- ... ist die Tochter des Detektivs.
- ... findet ihren Stiefbruder zwar schräg, aber im Grunde in Ordnung. Das würde sie aber nie zugeben.
- ... glaubt manchmal Dinge zu sehen, die bei genaueren Hinsehen verschwinden.
- ... beschäftigt sich mit okkulten Zeug.
- ... hat den Pathologe als Mentor in allen okkulten und paranormalen Dingen.
- ... hat gerade den Führerschein bestanden.

DER PATHOLOGE

- ... ist Wissenschaftler.
- ... glaubt an das Übernatürliche.
- ... verbindet Wissenschaft und Okkultismus bei Ermittlungen.
- ... sammelt okkulte Bücher.
- ... untersucht in seiner Freizeit okkulte Phänomene.
- ... hasst Scharlatane.
- ... sieht das Goth-Chick als Lehrling und Nachfolgerin an.
- ... kann mit einem Schwert umgehen.
- ... hat ein Schwert.
- ... hat eine Tochter, die Sekretärin.
- ... konnte seine Tochter nicht für den Okkultismus begeistern.

DIE SEKRETÄRIN

- ... kennt sich im Labyrinth der städtischen Bürokratie aus.
- ... arbeitet für den Detektiv und die Anwältin.
- ... ist in den Detektiv verliebt.
- ... kann gut mit dem Computer umgehen.

DIE ANHÄNGE

NAMENSLISTE

WEIBLICHE VORNAMEN

Amanda	Helen	Pamela
Anna	Linda	Pat
Beverley	Marcy	Sarah
Elaine	Margrit	Sophie
Elisabeth	Mary	Sharon
Evelyn	Nicole	Susannah
Harriet	Olivia	Victoria

MÄNNLICHE VORNAMEN

Adam	Henry	Michael
Abraham	Hughes	Mike
Al	Isaac	Rob
Bill	Jack	Simon
Brian	Jake	Steve
Charles	James	Theodore
David	Jim	Tim
Frank	Joe	Tony
Garreth	John	William
George	Joshua	Winston
Harrison	Matt	

NACHNAMEN

Adams	Gore	Parker
Bolton	Harvey	Ramsey
Boyle	Hussey	Riker
Black	Jefferson	Simon
Blair	Jones	Smith
Brandes	Kenson	Star
Bush	Kirk	Steel
Clinton	Kyle	Straw
Cragg	Lennon	Taylor
Douglas	Lincoln	Turner
Edison	Lines	Ward
Ford	Mayor	Wilson
Garrett	Naughton	
Goodrick	Nelson	

ARBEITSBLATT

CHARAKTERNAMEN

Die Anwältin

.....

Der Automechaniker

.....

Der Cheerleader

.....

Der Detektiv

.....

Das Goth-Chick

.....

Der Pathologe

.....

Die Sekretärin

.....

NICHTSPIELERCHARAKTERNAMEN

Der Nekromant

.....

Der Helfer

.....

Der Klient

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....