



Willkürliche Zufallsbegegnungen

von Pierre Rafih

Die Gefahr lauert überall auf unseren Straßen. Keiner kann sich jenen entziehen, die nur darauf lauern, ahnungslose Bürger und bevorzugt Protektoren zu ärgern, sie in ihren Bann zu ziehen oder gar ihre physische oder geistige Integrität bedrohen.

Wenn's mal wieder zu schnell vorangeht, oder du dich als Spielleiterin völlig willkürlich dafür rächen willst, dass die Gruppe deinen letzten Lieblingsboss zu schnell geplättet hat, dann greif zur Tabelle der Zufallsbegegnungen! Manche Begegnungen betreffen nur einen Charakter der Gruppe. Wähle dann völlig willkürlich den Charakter der Spielerin aus, die dich am meisten geärgert hat, wirf aber gleichzeitig die Würfel, um so zu tun, als wäre alles dem Zufall überlassen.

Täusch vor, einen W6 für die Kategorie und einen für die Begegnung zu würfeln und such dir dann einfach unabhängig davon das Fieseste aus!





W6

Kategorie

1-2 **Fallen**

- 1 Hundekacke
- 2 Kaugummi
- 3 Taubenbeschuss
- 4 lockerer Gullideckel
- 5 fiese Pfütze
- 6 Schlagloch

3-4 **Wegelagerer**

- 1 Hamsekurzeit
- 2 Hastema
- 3 Unwegis
- 4 Kopflloser Biker (Gegner) und Gang (Schergen)
- 5 Roadkill Zombie
- 6 Sektierer

5-6 **Das Böse**

- 1 Angestellter der öffentlichen Verwaltung (Gegner: Bürokrat/in)
- 2 Schwarzer Biker
- 3 Sirenen-Hastema
- 4 Der Schwarm
- 5 Bodenlose Pfütze (optional mit Gegner: Schrankmonster)
- 6 Böses Schlagloch





1-2 Kategorie Fallen

1 – DIE HUNDEKACKE (**GEHÄUFT: STRASSEN GROSSER STÄDTE, KONZENTRIERT: PARIS**)

Der Charakter muss einen Wahrnehmungswurf mit mindestens 2 Erfolgen schaffen. Der Wurf wird um 1 bis 2 erschwert, je nach Lichtverhältnissen, und nochmal um 1 erschwert wenn die Szene in Paris stattfindet. Gelingt dem Charakter der Wurf nicht, hat er etwas Übelriechendes an der Schuhsohle. Das führt zu einem Abzug von 1 auf Sozialwürfe, bis die Kacke abgemacht wurde. Da die Kacke verbreitet auf der Sohle und ein bisschen an der Seite klebt, ist das nicht nur schnell mit Abreiben an der Kante des Bürgersteigs getan. Der Charakter braucht ein geeignetes Instrument und muss dann 4 Erfolge auf einen Geschick-Wurf aufweisen um sich davon gänzlich zu befreien. Erhält er weniger als 2 Erfolge, misslingt ihm die Aktion nicht nur, sondern er verteilt sie an einer anderen, noch ungünstigeren Stelle.



2 – DER KAUGUMMI (**GEHÄUFT: FUSSGÄNGERZONEN, BAHNSTEIGE, SCHULEN**)

Ähnlich wie die Hundekacke, nur das hier der Abzug von 1 auf athletische Würfe wie Laufen und Schleichen geht. Einen Abzug von 1 auf Sozial kann es auch geben, wenn der Charakter mit dem Kaugummi Omas Lieblingssteppich beklebt.

3 – DER TAUBENBESCHUSS (**GEHÄUFT: IN DER NÄHE VON MO- NUMENTEN, SITZBÄNKEN MIT ALTEN OMAS, PARKENDEN AUTOS, FRISCH VOM FRISEUR ODER WENN MAN SEIN BESTES OUTFIT TRÄGT**)

Der perfide Taubenbeschuss ist quasi nicht zu vermeiden. Wer ist schon je einem solchen hinterhältigen Angriff ausgewichen? Es bedarf eines Wahrnehmungswurfs mit 6 Erfolgen und dann eines Geschick-Wurfs mit 4 Erfolgen, damit das gelingt. Wer Glück hat, wird an Schulter oder Ärmel getroffen, aber Unglückliche trifft es auf den Kopf. Entsprechend kann es zu einem Malus bei Sozialwürfen kommen, bis die Kacke entfernt ist. Das geht zwar leichter, aber in der Regel treffen diese Angriffe jene, die sich gerade fesch gemacht hat, mit dem schicken Anzug auf dem Weg zur Großkundengewinnung, mit der auftoupierten Frisur für die bevorstehende Feier, usw. Das richtig zu entfernen kann die Hölle werden!



4 – DER LOCKERE GULLIDECKEL (GEHÄUFT: SCHLECHTERE STADTVIER- TEL, TRITT GELEGENTLICH MIT HUN- DEKACKE- ODER KAUGUMMI-KOMPLI- ZEN AUF)

Ob ein paar Kids sich einen Spaß draus machen oder die Stadtverwaltung den Kram einfach schon länger nicht mehr inspiziert hat, der Gullideckel, über den jemand aus der Gruppe geht, ist locker. Vielleicht ist es ja auch eine Falle, die ein Fiesling gestellt hat und die Begegnung besteht aus mehr als dem Deckel. Die/der Betroffene muss einen Geschick-Wurf mit mindestens 2 Erfolgen schaffen, um nicht zu stürzen. War der Charakter gerade schneller unterwegs (laufend, mit Skates, Board oder Fahrrad) oder besonders unvorsichtig, können sogar 3 bis 4 Erfolge erforderlich sein, um nicht zu stürzen. Der Charakter verliert Befinden in der Höhe des Schwierigkeitsgrads des Wurfes, und es können auch Nebeneffekte auftreten, wie ein kaputtes oder in den Gully gefallenes Handy oder eine zerrissene Hose.

BESONDERE FORM: Nur die absolut fiesesten Spielleiterinnen würden diese Begegnung in Kombination mit Hundekacke oder Kaugummi verwenden, der dann entsprechend seinen Effekt in Brust oder Kopfhöhe des Opfers nimmt. So eine fiese Spielleiterin könnte natürlich einen W6 würfeln und bei 1 bzw. 2 Kacke oder Kaugummi als Komplizen auftreten lassen – oder einfach nur so tun als ob.

Es kann natürlich auch passieren, dass das arme Opfer auch einfach durch die Öffnung stürzt, hinab in den Abgrund der Abwasserkanäle. Neben einem Verlust an Befinden, der um 2 höher ist als bei einem normalen Sturz (nur 2 höher, weil man unten ins seichte Wasser fällt), ist die ganze Kleidung ruiniert. Der Geruch und das Aussehen sind so, dass der Charakter auf Sozial einen Wert von 1 hat, wahrscheinlich vielerorts keinen Zutritt mehr erhält und außerdem jeden Sozialwurf 2x würfeln und das schlechtere Ergebnis nehmen muss, es sei denn er unterhält sich mit Pennern, Schmutzdamonen oder dergleichen. Der eigene Geruch und die nasse Kleidung führen auch zu einer Einschränkung der eigenen Sinne, so dass die Wahrnehmung des Opfers um 1 sinkt. Solche Gullydeckel werden oft von fiesen Gegnern oder schelmischen Feenwesen als Falle eingesetzt, um die Gruppe zu teilen und das Opfer unten in den Abwasserkanälen anzugreifen.

5 – DIE FIESE PFÜTZE (GEHÄUFT: NACH REGEN, IN PARKS, AUF FELDWEGEN)

Fiese Pfützen bilden sich oft nach schweren Regengüssen. Äußerlich unterscheiden sich diese Pfützen dahingehend, dass sie im ersten Augenblick sehr flach und unauffällig erscheinen. Wer aber hineintritt, versinkt fast bis zum Knie. Neben der Tatsache, dass Schuhwerk und Socken komplett mit dreckigem Wasser durchnässt sind und jeder zweite



Schritt des Opfers mit einem deutlichen Schmatzgeräusch verbunden ist, verliert das Opfer dadurch auch einen Punkt Sozialattribut.

Außerdem besteht das Risiko, dass das Opfer stürzt. Das passiert bei einem Geschick-Wurf, bei dem nicht mindestens zwei Erfolge erzielt werden. Natürlich fällt das Opfer der Länge nach in die Pfütze, was dann zu völlig durchnässter, verdreckter Kleidung führt und den Sozialwert um weitere 2 Punkte senkt.

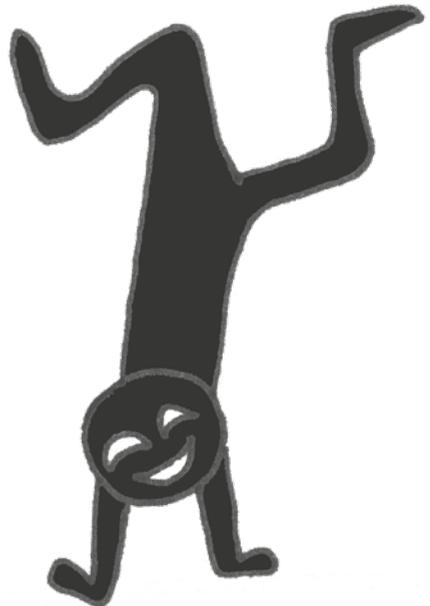
Um eine fiese Pfütze zu erkennen, muss ein Wahrnehmungswurf mit mindestens 3 Erfolgen gelingen.

Geschick (Fahren) mit mindestens einem Erfolg mehr als die Erfolge des Angriffs, sonst stürzt das Ziel. Ein Radfahrer verliert zwei Befinden mehr, als freie Erfolge des Angriffs, bei Motorradfahrern sind es aufgrund der Geschwindigkeit sogar drei mehr. Die Fahrerin eines betroffenen PKWs muss lediglich genauso viele Erfolg sammeln in Geschick (Fahren) wie das Schlagloch. Bei Misserfolg verliert die Fahrerin die Kontrolle über den Wagen, der dann, der Willkür der Spielleiterin entsprechend, von der Fahrbahn gerät, ein Rad verliert kann oder Ähnliches.

6 – DAS SCHLAGLOCH (GEHÄUFT: AUF ALTEN STRASSEN, FELDWEGEN, IN SCHLECHTEREN STRASSENVIERTELN)

Es sieht aus wie eine Delle oder ein Riss im Straßenbelag, eine größere Unebenheit, die man in der Regel durch Drübersteigen oder Umfahren umgehen kann. Dieses besondere Schlagloch schlägt jedoch ganz fies zu, und es reicht, wenn man sich in unmittelbarer Nähe befindet. Wenn man glaubt, es überwunden zu haben, gibt es einen fiesen Schlag. Bei Skatern und Fußgängern wird ein Angriff mit einer Stärke von 6 Würfeln gegen das Geschick des Ziels ausgeführt. Hat das Ziel mehr Erfolge, stürzte es nicht, sonst verliert es durch den Sturz einen Punkt mehr Befinden, als das Schlagloch freie Erfolge hat.

Bei Fahrrad- und Motorradfahrern erfordert der Angriff einen Wurf auf





3-4 Kategorie Wegelagerer

1 – DIE HAMSEKURZEIT

**(GEHÄUFT: AN AUS- UND EINGÄNGEN
VON U-BAHNEN UND KAUFHÄUSER,
IN FUSSGÄNGERZONEN, AUF MÄRK-
TEN)**

Die Gruppe wird von einer jungen Frau überrascht, die ein Klemmbrett bei sich trägt. Die Zielperson oder Gruppe muss einen Kampf mit Willenskraft angehen, um nicht für 15 bis 20 Minuten aufgehalten zu werden. Es gibt nur eine Chance, diesem fiesen Angriff zu entgehen. Hamsekurzeite haben eine Willenskraft von 4 (Beharrlich) und ein Befinden von 8.

BESONDERE FORM: Eine besonders hinterhältige Form verbindet den Angriff mit einem kleinen Goody als Geschenk (Schokoriegel, Gummibärentüte, Kugelschreiber, Red-Bull-Dose, usw.) In diesem Fall sind 4 Erfolge nötig, um nicht in den Bann der Umfrage zu fallen.

2 – DIE HASTEMA

**(GEHÄUFT: BAHNHÖFE, MÄRKTE,
VOLKSFESTE, AM EINGANG VON
KIRCHEN UND KAUFHÄUSER)**

Mit vollen wissenschaftlichen Namen als Hastema Neneuro bekannt, kommen diese besonders in Großstädten heimischen Warmblütler in

den unterschiedlichsten Variationen vor. Vom alkoholisierten Penner mit Hund, zum punkigen Junkie, über den simulierten Krüppel bis hin zum gefakten Flüchtlingskind. Auch hier geht der Angriff auf Willenskraft. Wer dem Angriff mit einem erfolgreichen Willenskraft-Wurf mit 1 Erfolg widerstehen kann, muss 1,- € da lassen. Man benötigt 2 Erfolge, um sich gar nicht ablenken zu lassen. Bei Kindern, Älteren oder Simulanten sind 3 Erfolge nötig – bis zu 4 bei einer entsprechenden Kombo. Die Hastemas kommen in der Regel dann zum Vorschein, wenn man gerade jemanden beobachtet oder verfolgt, was das Ganze dann natürlich erschwert. Durch die Ablenkung kann man das Ziel leicht aus den Augen verlieren.

3 – DER UNDWEGIS

**(GEHÄUFT: ÜBERALL WO ES TOU-
RISTEN ODER GEDRÄNGE GIBT, AUF
VOLKSFESTEN, IN BAHNHÖFEN UND
ZÜGEN)**

Undwegisse gibt es in den verschiedensten Formen. Vom klassischen Trickdieb, den keiner wahrnimmt und der allein oder im Team auftritt, zu Überfallkommandos, die mit Ablenkung arbeiten. Um Briefftasche, Armband, Halskette, Handy, unschätzbare Artefakt-wider-das-Böse oder gar den Rucksack nicht zu verlieren, muss das Opfer einen Wahrnehmungswurf mit mindestens 2, in der Regel jedoch mehr Erfolgen erzielen.



BESONDERE FORM: Die Unterart des Wobini läuft im Zeitalter der mobilen Navigationsgeräte gerne mit einer ausgefalteten Straßenkarte rum und fragt ahnungslos hilfsbereite Passanten in gebrochenem Deutsch nach dem Weg, während Komplizen sicherstellen, dass das Ziel zum Dank für seine Hilfe nicht mehr so viel mit sich herumschleppen muss! Dem gut koordinierten Angriff einer Gruppe Wobinis kann man nur mit mindestens 4 Erfolgen beim Wahrnehmungswurf ausweichen.

Undwegisse treten oft in Kombination mit Hastemas auf, die ablenken sollen oder einfach nur als Teampartner arbeiten.

4 – DIE KOPFLOSE BIKER GANG (SIEHE KREATUR: KOPFLOSER BIKER, INKOMPLETTIUM SEITE 18)

Sind die Charaktere zur falschen Zeit im falschen Viertel unterwegs, kann ihnen auch eine Gang kopfloser Biker über den Weg laufen, meistens bestehend aus einem vollwertigen Biker + [Anzahl Charaktere] Schergen. Sie benehmen sich wie die klischeehaften Gangs und pöbeln rum, mit der Ausnahme, dass sie kein Wort sagen können und man alles aus ihrer Gestik herauslesen muss. In der Regel beschädigen gerne PKWs, Bushaltestellen oder was gerade so rumsteht und benehmen sich im Allgemeinen absolut asozial. Oft führen sie Bierflaschen mit sich, wobei diese in der Regel leer sind, da die Biker ja kaum trinken können. Die Flaschen nutzen sie aber gerne im Kampf, neben Ketten und Baseballschlägern.





**5 – DAS ROADKILL-ZOMBIE
(GEHÄUFT: LAND- UND SCHNELL-
STRASSEN, AUTOBAHNEN, ÜBERALL
WO KRAFTWAGEN SCHNELL UNTER-
WEGS SIND)**

Die Seelen mancher Tiere, die von Autos oder LKWs überfahren werden, finden keine Ruhe. Roadkill-Zombies kommen in allen Tierarten vor. Von der Hauskatze zum Hasen, vom Fasan zum Marder, vom Bussard zum Igel, vom Frosch zum Wildschwein oder Rotwild.

Sie sind an sich nicht böse, sie sind leidende Seelen. Ihr Anblick ist so erschreckend wie traurig, eben wie ein Roadkill. In der Nähe von verfluchten oder verhexten Orten, von Dämonen oder auch von Protektoren werden die Zombies aktiv und greifen den Nächstbesten an. Meist treten sie einzeln auf. An Stellen, an denen viel Wildwechsel ist oder Frösche en masse Straßen überqueren, können aber auch mehrere Roadkill Zombies auf einmal auftreten.

Vergessen wir nicht die Tausenden Insekten die auf Windschutzscheiben und Fronthauben ein jähes Ende finden! Diese treten in der Regel im Schwarm in Kombination mit einer anderen Art auf. Mittlere oder kleinere Roadkill-Zombies versuchen in der Regel, einem Ziel an den Kopf zu springen und dieses zu kratzen und zu beißen.

Roadkill-Zombie:

- ★ Groß (Rotwild, Wildschwein): Kraft 4 (umrennen) Befinden 5 Wahrnehmung 2
- ★ Mittel (Fuchs, Marder, Katze,...): Geschick 3 (anspringen) Befinden 3 Wahrnehmung 2
- ★ Klein (Igel, Ratte, Fasan, Bussard): Geschick 4 (anspringen) Befinden 2 Wahrnehmung 2
- ★ Winzig, als Schwarm (Insekten, Frösche): Geschick 3 Befinden 4 Wahrnehmung 2. Besonderheit: Ekel (wer will schon tote Insekten oder Frösche schlucken?)





6 – DER SEKTIERER (GEHÄUFT: AN DER HAUSTÜR, AN ÖFFENTLICHEN PLÄTZEN)

Sektierer treten in unterschiedlichsten Formen auf. Hier werden nur zwei Unterarten der Spezies dargestellt. Der junge Kahlrasierte in orangefarbener Toga. Sein Auftreten ist meist etwas apathisch, freundlich und entspannt. Bisweilen, vor allem wenn er in Gruppen auftritt, übt er sich auch in fremdartigen Gesängen und Tänzen zu Worten wie „Hare Krishna“ und schwingt dazu kleine Glöckchen und Trommeln. Meist erfolgt die Ansprache über allgemeine Fragen zum eigenen Befinden. Dann kann auch eine Meditations-CD zum Verkauf angeboten werden.

Die zweite Unterart ist die der bieder und konservativ angezogenen älteren Dame. Das Auftreten ist hier in der Regel auch freundlich bis großmütterlich belehrend. Wenn man Glück hat, stehen sie einfach nur passiv da mit einer schrägen Zeitschrift vor der Brust. Manchmal tauchen sie aber auch, in der Regel zu zweit, vor der Haustür auf.

Der Sektierer versucht, sein Ziel stets mit moralischem, religiösem Gesülze zu umwickeln und bevorzugt das Soziale Attribut.

GESCHICK 2

INTELLEKT 2

★ Zitate aus der heiligen Schrift

KONSTITUTION 2

KRAFT 1

SOZIAL 5

★ Rhetorik

WAHRNEHMUNG 4

★ Menschenkenntnis

WILLENSKRAFT 4

★ Beharrlich

BEFINDEN 7

BESONDERHEITEN

GEÜBTE ANSPRACHE: ein Sektierer erhält zu Beginn jeder Konfrontation einen Bonus von +1 auf den ersten Angriff.

INDOKTRINATION: ein Sektierer erhält einen Rüstungsbonus von +1 gegen Angriffe, die seine Religion in Frage stellen.





5-6 Kategorie Das Böse

1 – DER ANGESTELLTE DER ÖFFENTLICHEN VERWALTUNG SIEHE DIE KREATUR: BÜROKRAT-IN, SACHBEARBEITER, INKOMPLETTIUM SEITE 33)

Die Dämonen der Bürokratie haben sich schon außerhalb der Ämter verbreitet. Es wäre schade, wenn man ihnen nicht gelegentlich begegnen würde.

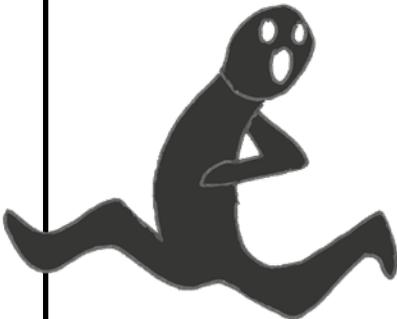
Haben deine Spieler das Parkverbot übersehen, die Rechts-vor-Links-Regel oder ein Stopp-Schild missachtet, sind sie bei Dunkelorange über die Ampel gefahren, auf den geschützten Rasen im Park getreten, als Fußgänger bei einer Verfolgung quer über die Schnellstraße gelaufen, haben sie ihr Seelentier an die Laterne pinkeln lassen, die Zigarettenkippe auf den Boden geworfen? Oder hätten sie das auch nur fast gemacht? Dann können sie sich auf die Begegnung mit einem

niederen Diener der Hölle freuen, der als Angestellter der öffentlichen Verwaltung auch die Immunität dieser genießt. Natürlich greifen Bürokraten nur an, wenn es ausreichend vertrauenswürdige Zeugen gibt, die einen physischen Angriff gegen sie mitbekommen würden. Man muss sich ihrem Spiel hingeben oder die Gefahr laufen, öffentlich als irrer Amokläufer dazustehen.

Ob Polizist, Politesse, Parkwächter, Pförtner oder Ähnliches, die Bürokratin wird sich ihrer annehmen. Wenn die Spieler Glück haben, bekommen sie nicht nur eine mündliche Verwarnung von 5 bis 10 Minuten, sondern auch noch einen farbigen Strafzettel mit gepfeffertem Betrag. In manchen Fällen dürfen sie in die lautlose Tröte blasen, die der Polizist ihnen schenkt. Zum Glück reden die Bürokraten immer sehr langsam und deutlich (besonders wenn man es eilig hat), um sicherzustellen, dass man alles versteht, was sie einem sagen.

So eine Begegnung geht auf die Nerven, aufs Geld und/oder auf Zeit. Viel Spaß dabei.

Eine besonders perfide Form dieser





Begegnung die nur die aller niederträchtigsten Spielleiter verwenden würden, beruht auf der Kooperation zwischen einer Polizisten-Bürokratin und einer Irrlicht-Ampel (siehe Inkomplettium Seite 23).

2 – DER SCHWARZE BIKER (SIEHE KREATUR: KOPFLOSER BIKER, INKOMPLETTIUM SEITE 18)

Der schwarze Biker ist meistens nachts unterwegs, aber man kann ihm eigentlich zu jeder Tageszeit begegnen. Er tritt in der Regel allein auf. Er sucht würdige Gegner und ist stets auf Streit aus. Allerdings hat er eine Art verdrehtes Ehrgefühl und fordert natürlich bevorzugt Protektoren oder physisch auffällige Charaktere (z. B. mit Waffen) gern zum Zweikampf heraus. Der Biker hat die üblichen Werte eines kopflosen Bikers, er ist allerdings nicht kopflos. Er kämpft mit einem Katana.

Im Gegensatz zu klassischen kopflosen Bikern verliert er die Vorteile Unangreifbar, Robustheit und den Nachteil Verletzlichkeit. Er kann nur physisch angegriffen werden und gewinnt statt Draufhauen die Spezialisierung Katana. Wird der Biker einmal besiegt, verliert er die Verwendung eines Gliedes (abgehackt oder gebrochen) und sein Befinden regeneriert sich auf bis zu zwei Punkte weniger als zuvor (also 7). Das geht Glied für Glied so weiter, bis er beide Beine und Arme verloren hat (also nach vier Kämpfen), wobei sein maximales Be-

finden jedes Mal zwei niedriger ist. Hat er keinen Arm mehr, so versucht er es mit Tritten (kann die Spezialisierung also nicht mehr verwenden). Wenn dann nur noch Rumpf und Kopf dastehen, hat er noch Befinden 1 und versucht es mit Kopfnüssen. Man kann ihn dann getrost ignorieren oder ihm einfach den Kopf abhacken, wenn man das Gebrabbel nicht mehr aushält, wobei er sich dann auflöst. Wenn ein Charakter den Biker im ehrenvollen Zweikampf besiegt (Köpfen nicht nötig), kann er fortan das Katana mit +1 im Nahkampf verwenden. Das vorab zu wissen würde einen sehr guten Wurf auf Okkultes Wissen voraussetzen. Zudem erhält der Charakter das Schwarze Bike des Bikers, das einen Bonus von +1 auf Fahren gibt, wenn der Fahrer ganz in ein schwarzes Biker-Outfit aus Leder gekleidet ist (und dabei den Nachteil Auffälliges Aussehen hinnimmt).





3 – DIE SIRENEN HASTEMA (GEHÄUFT U-BAHNWAGONS, BAHN- STEIGE, PASSAGEN)

Eine besondere Form der Hastemas sind die Sirenen-Hastemas. Sie verwenden halbwegs gelungene bis absolut schreckliche Gesangs- oder Musikeinlagen, um ihr Anliegen zu unterstützen.

Fällt ein Charakter in die Reichweite der aktiven Sirenen-Hastemas, muss er 2 bis 3 Erfolge auf einen Willenskraft-Wurf erzielen, eventuell mehr (je nach Willkür der Spielleiterin Qualität der Einlage und Aussehen des Sirenen-Hastemas). Bei missglücktem Wurf muss der Charakter mindestens für ein Lied (3 bis 5 Minuten) stehen bleiben, bis ihm ein erneuter Willenskraft-Wurf zugestanden wird. Er muss auf jeden Fall mindestens 1,- € pro Lied abgeben. Bei drei missglückten Würfen muss er sogar 20,- € abgeben und die CD der Sirenen-Hastemas kaufen. Sirenen-Hastemas treten gerne in U-Bahn-Waggons während der Fahrt auf, wobei ein hypnotisiertes Ziel dann seinen richtigen Bahnhof verpassen kann!

Über eine symbiotische Zusammenarbeit zwischen Sirenen-Hastemas und Undwegisse gibt es viele empirische Belege. Solche Unwegisse haben leichte Beute, der Wahrnehmung-Wurf um einen Unwegis wahrzunehmen, ist um 2 erschwert, wenn man unter dem Bann von Sirenen-Hastemas steht.

Es soll sogar eine Gruppe von mächtigen Sirenen-Hastemas geben, die ihre Ziele solange hypnotisieren, bis

sie den Endbahnhof erreicht haben, wo sie dann auch oft völlig orientierungslos wieder erwachen, in der Regel um ihre Wertsachen erleichtert. Bei dieser Gruppe sind 4 Erfolge beim Willenskraft-Wurf erforderlich. Selbst ein erfolgreicher Widerstand schützt nicht lange, manche U-Bahn-Fahrten können einen wiederholten Wurf erfordern, je nach Willkür der Spielleiterin Dauer der Fahrtstrecke.

4 – DER SCHWARM (GEHÄUFT: ÖF- FENTLICHE PLÄTZE, PARKS)

Eine besondere Form des Taubenbeschusses. Manche Schamanen und Fluchhexen können auch Charaktere dahingehend verfluchen, dass sie einem regelrechten Bombardement von Taubenbeschuss zum Opfer werden. Hier ist der Verlust von 3 Sozialpunkten garantiert, bis der Charakter gebadet ist und sein Outfit komplett ausgetauscht hat.

Es ist nahezu unmöglich, dem Beschuss auszuweichen, da die Angriffe meist an Orten stattfinden, die keinen unmittelbaren Schutz bieten. Ein Regenschirm kann den Effekt zumindest etwas lindern, etwa auf das Niveau eines normalen Taubenbeschusses.

Der Schwarm kann in besonders schweren Fällen von bösen Zauberrern, Hexen oder Schamanen in besonderer Stärke ausgeführt werden, so dass das oder die gewählten Opfer mehrmals mit den Auswirkungen des Fluches zu tun haben. Es könnte durchaus ein eigenes Abenteuer



sein, sich vom Fluch zu befreien. Die meisten Protektoren-Gruppen haben irgendwann jemandem ans Bein gekinkelt, der sich auf diese Weise rächen will.

**5 – DIE BODENLOSE PFÜTZE
(GEHÄUFT: NACH REGEN, IN PARKS,
AUF FELDWEGEN)**

DWie bereits erwähnt sind manche Pfützen Portale zur Feenwelt. Feenwesen nutzen solche Pfützen, um in unsere Welt zu gelangen oder aus unserer wieder zu entfliehen.

Wer in solch eine Pfütze tritt, wird regelrecht hineingesogen, da hilft eigentlich nur ein Stärke-Wurf mit 3 Erfolgen, um sich dem Sog zu entziehen. Einmal drin kommt man nur durch schwimmen wieder hinauf. Es gibt unterschiedliche bodenlose Pfützen: Manche sind so kalt, dass Hypothermie sofort einsetzt und der Charakter pro Runde einen Punkt Befinden verliert, bis er wieder rauskommt. Dafür muss er Proben auf Stärke (Schwimmen) ablegen. Um an die Oberfläche zu gelangen, muss der Charakter mindestens 5 Erfolge in Schwimmen (über mehrere Runden) sammeln. Wenn der Charakter schwere Schuhe, Mantel und Tasche trägt, können auch mehr Erfolge nötig sein. Wenn er Verbündete hat, reicht das, um wieder herausgezogen zu werden, wenn er allein unterwegs ist, muss er am Ende noch einmal 3 Erfolge auf einen Stärke (Schwimmen) Wurf schaffen, um über den Rand der

Pfütze wieder hinaus zu klettern.

BESONDERE FORM: manche dieser bodenlosen Pfützen beheimaten ein Pfützenmonster, das eine besondere aquatische Form des Schrankmonsters (siehe Kreatur: Schrankmonster, Inkomplettium Seite 54) ist. Wehe dem, der in das Heim eines Pfützenmonsters fällt.





6 – DAS BÖSE SCHLAGLOCH (GEHÄUFT: DORT, WO SCHLAGLÖCHER DEN MEISTEN SCHADEN ANRICHTEN KÖNNEN)

Es gibt eine besonders perfide Form von Schlaglöchern, die sich auf Renn- oder Marathonstrecken, Schnellstraßen oder Autobahnen wohlfühlt. In der Regel ist so ein Schlagloch über ein Ritual von einem bösen Zauberer herbeibeschworen und könnte auch Teil eines Abenteuers werden. Böartige Magiekundige würden solche Schlaglöcher auch auf die Zufahrtswege zu ihrem Versteck legen.

Da das böse Schlagloch dort auftritt, wo gehäuft Menschen und Fahrzeug sehr schnell unterwegs sind, richtet es teilweise riesigen Schaden an. Fahrer können schwere oder gar tödliche Verletzungen davontragen.

Solche Schlaglöcher besitzen ein Mindestmaß an Schläue. Sie können sich ein wenig bewegen und verändern. Eine Inspektion der Stelle, an der sich das Schlagloch eben noch befunden hat, führt dadurch meist zu keinem Ergebnis. Nur mit übernatürlichen Wahrnehmungsfähigkeiten kann man erkennen, dass irgendetwas Böses am Werk war.

Böse Schlaglöcher lassen sich demzufolge auch nicht einfach zuschütten. Der böse Zauber muss aufgehoben werden, indem man den Zauberer findet und ihn zur Strecke bringt oder einen Bann gegen das Böse ausspricht.

