

EIN SCI-FI SETTING FÜR KLEINE ÄNGSTE:  
**-CRY HAVOC-**  
DU HAST KEINE ANGST SOLDAT, ODER?  
BY T S LUIKART

**GLAUBST DU?**

Das Graffiti erscheint nun von Timbuktu bis Los Angeles, von Istanbul bis New York, in Englisch , in Kanji, in Arabisch, in Thai, in jeder Sprache.

**GLAUBST DU?**

Wir haben das Jahr 2046 und der lange Krieg der Kinder der Menschheit und den Mächten des Landes unter dem Bett hat eine Wendung erfahren.

Viele Erwachsene wissen nun, dass die Monster real sind. Andere behaupten das sie nichts wissen, dass die anderen verrückt sind, die Kinder die sie angeblich lieben absichtlich zu gefährden.

Ein Versammlungsruf für die einen, ein schreckliches Zeichen der Zeit für die anderen.

**GLAUBST DU?**

**Wie es begann**

In jeder Generation wird ein Individuum geboren, welches das Gesicht der Wissenschaft verändern wird. Das strahlende, besondere Wunderkind das die Grenzen des bekannten, des möglichen verändert. So ein Mann war Ishikawa Kijuro, ein brillanter japanischer Neurochemiker, der ein halbes Dutzend revolutionärer Techniken zur Verbindung der Neurologie und der Technologie, im Alter von 25 Jahren voran gebracht hatte. Dr. Ishikawa glaubte, dass man die Bahnen des Gehirns kartographieren und mit dem richtigen Schlüssel darin eintauchen könne. Manche behaupteten, dass er zu weit gegangen sei und das seine Theorien und Methoden nicht gut wähen. Allerdings scheinen die Gewinne die durch seine Erfindungen möglich sind unbegrenzt und die Mächtigen in den konglomerierenden Firmen und der Regierung die von seiner Arbeit profitieren bringen jede Opposition zum schweigen. Eine Methode die nur wenige von Ihnen bisher bereut haben. Trotz seines fast ausschließlich der Forschung gewidmeten Lebens verliebte sich Kijuro in eine Wissenschaftlerin namens Shin Utako, heiratete sie und bekam mit ihr eine Tochter namens Emi. Nicht lange danach starb Utako bei einem Autounfall und Kijuro musste die elterlichen Pflichten allein übernehmen.

Emi war ein süßes und gutherziges kleines Mädchen und ihr Vater liebte sie unendlich. Als sie sechs Jahre alt wurde erfuhr sie eine Serie von brutalen Albträumen und Angriffen, die wie sie behauptete durch einen Oni, einen japanischen Dämon hervorgerufen wurden. Kijuro versuchte alles vorstellbare um sie zu heilen, doch nichts schien zu wirken. Durch Kijuros Stand in der wissenschaftlichen Gesellschaft und sein Geld kamen viele Spezialisten aus der ganzen Welt um zu helfen, doch der Zustand des Mädchens verschlechterte sich kontinuierlich, so das sie Monat für Monat schwächer wurde.

Letzten Endes zog Dr. Ishikawa nach England um näher an dem berühmten „Ormond Street Children´s Hospital“ zu sein. Und wirklich, Emis Zustand verbesserte sich für einige Zeit.

Sie behauptete das es daher käme, dass sie der Oni nicht finden könne. Kijuro war einfach froh das sein kleines Mädchen auf dem Weg der Besserung war. Sie ging wieder auf eine Schule in London und fand neue Freunde.

Im Frühling des Jahres 2041 wurde Emi acht. Kurz nach Ihrem Geburtstag erwachte ihr Vater eines Nachts durch Emis Schreie. „Er hat mich wieder gefunden! Er hat mich gefunden!“ Sie baute schnell ab und wurde bettlägerig. Es konnten keine medizinischen Ursachen gefunden werden, doch wer sie sah wusste das sie im Sterben lag. Eines Tages kam eine Gruppe ihrer Freunde um sie zu trösten und einer von Ihnen, ein Junge namens Jeffrey Sharp nahm Kijuro beiseite.

„Warum glauben sie ihr nicht, Sir?“ fragte er.

„Ihr glauben?“

„Über den Dämonen.“

„Das ist nur ihre Krankheit,“ antwortete er.

Jeffrey schüttelte langsam seinen Kopf. „Ich habe sie auch gesehen.“ Er blickte zurück in Emis Zimmer wo einer ihrer Freunde neben ihr saß und ihre Hand hielt. „Sie wird es nicht überleben. Sie ist nicht stark genug um weiter zu kämpfen.“

Kijuro schüttelte nur seinen Kopf da er nicht wusste was er hätte sagen sollen.

Jeffrey blickte ihn lange an, dann seufzte er. „Ich weiß das sie mir nicht glauben. Erwachsene tun das nie.“ Er drehte sich um und ging zurück in Emis Zimmer.

In dieser Nacht bleibt Kijuro wach und dachte über Jeffreys Worte nach. Am Morgen wusste er was er zu tun hatte. Selbst als er seine neue Erfindung baute, indem er diverse Teile der Technologien verwendete die er selber erfunden hatte, wusste er das es verrückt war. Aber Verzweiflung führt einen Mann auf seltsame Wege. Sein Plan war es eine Art neurochemischen Transmitter zu entwickeln der auf die optischen Nervenimpulse zugreift, um so einer Person Zugriff auf das zu geben was eine andere Person sieht. Er hatte bereits an einem ähnlichen Gerät für militärische Zwecke gearbeitet.

Wenn der Oni ein Hirngespinnst aus dem kranken Hirn seiner Tochter währe, würde er nicht in der Lage sein ihn zu sehen. Er brachte seinen fertigen Prototypen zu seiner Tochter und erklärte ihr was es war. Sie dankte ihm, dass er ihr glaubte, doch er nickte nur. Nachdem er Schmerzstiller auf ihrer Stirn und um ihren Nacken aufgetragen hatte, nahm er mit Tränen in den Augen eine dünne Nadel und trieb sie in die Schläfe seiner Tochter. Er ertrug das gleiche und nach einigen Stunden der Vorbereitung aktivierte er das Gerät.

Es funktionierte!

Als er sein rechtes Auge schloss, empfing sein linkes Auge das, was seine Tochter sah und er stellte fest, das er sich gerade durch die Augen seiner Tochter in seine eigenen gramerfüllten Gesichtszüge blickte.

Vater und Tochter umarmten sich und warteten gemeinsam.

Nichts passierte.

Drei Nächte lang blieb Kijuro bei seiner Tochter, doch sie sahen nichts. In der dritten Nacht stand er auf um ins Bad zu gehen und gerade als er sich erleichterte hörte er seine Tochter schreien.

Am 17. Mai des Jahres 2041 um genau 3:04 Uhr Greenwich Mean Time wurde Dr. Ishikawa Kijuro der erste gesunde Erwachsene, der Zeuge eines Bewohners des Landes unter dem Bett wurde.

Er schloss sein rechtes Auge und sah das Grauen. Eine grauenhafte, geschuppte Kreatur mit scharfen, elfenbeinfarbenen Zähnen und Klauen zeichnete sich über dem Krankenbett seiner Tochter ab.

Lodernde, rote Augen starrten auf sie, und damit auch auf ihn, herab. Und dann erinnerte er sich.

Erinnerte sich an Teile von lang vergessenen Albträumen, Teile seiner Kindheit die er längst abgelegt hatte. Seine linkes Auge sah den Oni und sich selber, aber sein rechtes Auge sah nichts außer seiner erschreckten Tochter. Der Oni grinste auf Emi herab und sagte mit einer Stimme die klang wie splitterndes Glas, „Ein anderes mal, vielleicht?“.

Dann verschwand der Oni, unwissend das Kijuro ihn gesehen hatte. Er rannte zu seiner Tochter und umarmte sie. Sie begann zu schluchzen. Er nahm ihr kleines Gesicht in seine Hand, sah in ihre Augen und flüsterte: „Ich habe es gesehen, Emi-Chan, Ich habe es gesehen.“  
In dieser Nacht begann der Krieg.

## Erstschlag

Dr. Ishikawa wusste das er schnell handeln musste um seine Tochter zu retten, doch er hatte nicht wirklich eine Idee wo er beginnen sollte. In den alten Geschichten war das Bekämpfen von Dämonen immer eine Profession von Kriegern gewesen doch Kijuro wusste, dass er nicht wirklich ein Krieger war. Er war jedoch ein außergewöhnlicher Gelehrter und als ein Gelehrter würde er mit Wissen kämpfen. In den folgenden Tagen gestaltete er sein Labor um, transportierte Emis Bett hinein und begann alte Buddhistische-, Taoistische- und Shinto Texte zu studieren, in der Hoffnung Verbindungen zu finden. Er verwendete diverse komplexe Suchmaschinen, die er selbst entworfen hatte, die ihm erlaubten diverse Mythen und Legenden in kürzester Zeit zu überprüfen.

Er fand was er gesucht hatte.

Energie, es ging nur um Energie. Positive und negative Energie. Ying und Yang. Leben und Tod. Kijuro glaubte das der Oni Emis Energie benötigte, ihre Lebenskraft. Er vermutete schon lange, dass es um mehr ging als nur ihre reine Energie, da der Dämon auf Grund der Energieknappheit schon lange zu Grunde gegangen wäre. Er überlegte das Angst etwas damit zu tun haben müsse (auch wenn ihm, um ehrlich zu sein, „Unschuld“ für Jahre nicht in den Sinn kommen würde), war sich aber nicht sicher.

Aber nun wusste er was er zu tun hatte.

Unter all den Teilen von Ausrüstung die er über die Jahre hinweg gekauft hatte befand sich auch der Prototyp eines holographischen Projektors. Eigentlich war er gedacht um komplexe, dreidimensionale, holographische Projektionen auf große Reichweite zu werfen. Doch der gute Doktor glaubte, das er mit ein wenig wohlüberlegtem herumbasteln und einer ausreichenden Energiequelle für seine Zwecke umgewandelt werden könnte. Er modifizierte eilig das Gerät, während er Emi erklärte was es hoffentlich bewirken würde. Sie versprach ihm zu helfen und zusammen malten sie mit Filzstiften und Farbe Shinto-Symbole darauf. Und wieder warteten sie.

Zwei Nächte später kam der Oni um Emi zu holen. Er erschien manisch lachend über ihrem Bett, doch als er sie betrachtete erstarb sein Lachen. Zum allerersten Mal blickte sie ihm ohne Furcht in die Augen. „Ich werde dafür sorgen, das du für deine Unverschämtheit bestraft wirst, kleines Mädchen“, knurrte er.

„Das denke ich nicht du Monster. Mein Daddy wird dich vernichten!“

„Wirklich?“ kicherte der Oni.

„Wirklich!“ sagte Kijuro als er aus den Schatten trat, den Projektor schussbereit in der Hand. Das Equivalent einer Mündung flackert in der Dunkelheit auf und eine Welle diffusen Lichtes traf den Oni. Es schrie vor Schreck und Angst als sein rechter Arm durch die Explosion abgerissen wurde. Es hatte kaum Zeit dies zu bemerken als es erneut getroffen wurde und sein Körper begann sich unter dem flackernden Licht aufzulösen. Sein Körper brach zu einem lodernden Haufen zusammen, der langsam dahinschwand. Emi lief zu ihrem Vater. „Du hast es geschafft, Daddy!“ Kijuro umarmte seine Tochter. „Nein Emi, wir beide haben es geschafft.“ Er kniete sich hin und blickte in ihre Augen. „Aber ich denke das ist bloß der Anfang Kleines.“

Sie nickte feierlich.

„Ich weiß Daddy.“

## Was war zu tun?

Dr. Ishikawa begann die Probleme der Kinder auf der ganzen Welt zu erforschen. Er hatte während Emis langer Krankheit bereits von vielen ähnlichen Fällen gelesen, also begann er mit diesen. Mit Kijuros Hilfe begann Emi die Arbeit an einer Webseite um Kinder dazu einzuladen ihre dunkelsten Geschichten, die die ihnen kein Erwachsener glauben würde, anonym zu erzählen.

Kijuro nahm Kontakt zu bekümmerten Eltern auf und erkannte schnell wie weitreichend das Problem war. Er wusste das er dringend Verbündete benötigte, doch er wusste auch wie unglaublich und augenscheinlich unmöglich seine Geschichte war. Er konnte nicht glauben, dass nur Dunkelheit die Welt beherrscht.

Kijuro fand wonach er gesucht hatte, in den gegensätzlichen Persönlichkeiten von Colonel Nicholas Patterson und Lady Cecilia Ambrose.

Patterson war sein Leben lang beim Militär gewesen und hatte seine Entlassung nach dem Unfalltod seiner Tochter und seines Schwiegersohnes eingereicht, um sich um seinen Enkel Matt zu kümmern. Matt wurde von gewalttätigen Albträumen und Besuchen geplagt, gegen die Patterson trotz all seiner Kampferfahrung machtlos war. Patterson wusste von Dr. Ishikawa da er ein paar von Kijuros Erfindungen im Feld eingesetzt hatte. Kijuro festigte langsam seine entfernte Freundschaft mit dem alten Soldaten und deutete an was er für das Problem von Matt hielt, äußerte sich aber nie definitiv dazu. Patterson fragte ihn letzten Endes gerade heraus, was Kijuro da andeute und ob es irgend etwas gäbe, mit dem er Matt helfen könne. Er wäre bereit jeden Preis zu zahlen.

Kijuro und Emi machten Anfang 2042 eine Reise nach Amerika um bei Nicholas zu wohnen. Sie nahmen Kijuros Ausrüstung mit. Patterson war zuerst skeptisch, stimmte dann aber zu Kijuros Transmitter zu benutzen. Kijuro hatte ihn so verändert das sie beide durch Matts Augen sehen konnten. Dann warteten sie. Es dauerte nur eine Nacht. Kijuro stellte in dieser Nacht etwas unerwartetes fest, als Nicholas neben ihm nach Luft schnappte und Matt in großer Angst anfang zu schreien, er jedoch nicht sehen konnte, was sie sahen. Patterson schnappte seine behelfsmäßige Waffe und feuerte mehrere Schüsse auf unterschiedliche Punkte im Zimmer, doch alles was Kijuro durch Matts Augen sehen konnte, waren die Lichtblitze, sich selber und Patterson. Der Transmitter benötigte mehr als nur eine simple physikalische Verbindung. Er brauchte zusätzlich auch eine Emotionale. Wie auch immer, er hatte seinen Zweck erfüllt. Patterson umarmte Matt und blickt mit Tränen erfüllten Augen zu Kijuro auf. „Egal was sie in diesem Leben von mir wollen, werde ich ihnen geben Sir.“ Kijuro strich mit seiner Hand kurz durch Matts Haar und ergriff dann Pattersons Arm. „Wirst du mir helfen? Wirst du mir helfen sie aufzuhalten?“ Patterson nickte ohne zu zögern. „Absolut!“

Kijuro merkte schnell, das die Kreaturen die Patterson sah, und davon gab es eine ganze Menge, komplett anders als der Oni waren, der über Emis Bett erschienen war. Patterson beschrieb sie als missgestaltete Kreaturen die leuchtend rote Kostüme trugen. Während der nächsten Tage machten Patterson und Kijuro Pläne für die Zukunft. Patterson bekam Kopien von den Blaupausen die Kijuro zu den Geräten gemacht hatte und traf Vereinbarungen um mehr davon zu produzieren.

Nach ein paar Wochen kehrten Emi und Kijuro nach England zurück, wo eine besondere Nachricht auf sie wartete. Eine Frau namens Cecelia Ambrose, ein Mitglied der Oberschicht, wünschte mit dem „Tech-Seher“ zu sprechen. Dr. Ishikawa stimmte einem Treffen auf dem Landgut von Lady Ambrose zu. Er war nicht auf das vorbereitet was er dort fand. Lady Ambrose wurde von den meisten für verrückt gehalten, da sie behauptete in der Lage zu sein, Geister, Feenwesen und noch schlimmere Dinge zu sehen. Cecelia wusste alles über Emi und ihn.

Sie wusste auch über einen schrecklichen Ort bescheid, den sie das „Land unter dem Bett“ nannte.

Ein Ort, von dem sie behauptete, dass dort die Seele ihres Bruders in Gefangenschaft gehalten wurde. Sie war bereit, alle ihre nicht unerheblichen weltlichen Güter in Kijuros Dienst zu stellen, aber im Austausch sollte er in das Land unter dem Bett und ihren Bruder befreien. Kijuro stimmte zu.

## In die Dunkelheit

Kijuro verbrachte den Grossteil des Jahres 2042 damit, alles zu studieren was Lady Ambrose über das Land unter dem Bett zusammen getragen hatte. Emis Bemühungen im Internet waren nicht vergebens gewesen, so das auch Teile von Kinderberichten aus aller Welt einen Platz in Kijuros Notizen fanden. Anfang Oktober kamen die Pattersons nach England. Der Colonel hatte ein paar alte Gefallen eingefordert und diverse Ausrüstungsteile herstellen und mit ihnen nach England schaffen lassen.

Am 31. Oktober 2042 benutzten Kijuro, Emi, Nicholas und Matt ein Ritual, das ihnen Lady Ambrose beigebracht hatte um hinüber in das Land unter dem Bett zu gehen. Dr. Ishikawa und Colonel Patterson trugen speziell angefertigte, rucksackähnliche Harnische vor der Brust in denen die Kinder Platz fanden.

Wie Kijuro erwartet hatte, war das Land unter dem Bett für seine und Pattersons Augen nichts weiter als eine trübe graue Weite. Beide trugen glatte nichts sagende Helme, die Ihre Sicht versperrten, doch sobald ihre Geräte angeschlossen waren konnten sie durch die Augen ihrer Kinder sehen. Matt witzelte das Emi und er „Späher“ geworden waren. Eine Bezeichnung, die noch von vielen Kindern nach ihnen benutzt wurde, die ähnliche Rollen übernommen hatten.

Lady Ambrose hatte ihnen einen Teddybär gegeben der einmal ihrem Bruder gehört hatte. Sie schwor das der Teddy sie zu ihm führen würde wenn sie mutig genug wären. Emi, der der Bär überlassen worden war erklärte, dass er in eine bestimmte Richtung zeige, und die kleine Gruppe machte sich auf den Weg.

Weder der Doktor noch der Colonel waren je bereit das zu diskutieren, was sie auf dieser Reise durch die Augen ihrer Liebsten sahen; und vielleicht ist dies auch besser so. Es brauchte viele Stunden, doch dann fanden sie Mathias Ambrose, der unter der Aufsicht von peitschenschwingenden Hüllen ehemaliger Kinder in einem elenden Arbeitslager schuftete.

Der Demagoge wurde auf sie aufmerksam.

Also sendete er Branxis den Sklaventreiber um ihnen eine Lektion zu erteilen.

Malt euch wenn ihr könnt aus, wie Branxis der Sklaventreiber, der schrecklichste aller Gegner, vor den Möchtegernhelden auftauchte. Kijuro und Emi wurden von einem verachtungsvollen Schlag des Sklaventreibers niedergestreckt. Patterson legte den Harnisch, in dem Matt saß, ab und sprang auf Branxis zu. Die Kinder die an der Arbeitsstätte im Land unter dem Bett gearbeitet hatten sahen verblüfft zu, als jemand sich traute den Sklaventreiber anzugreifen.

--CRY HAVOC-----FOR LITTLE FEARS

Und was sahen die Kinder?

Einen großen alten Mann mit einem silbernen Bart und großen, starken Armen.

Und was hörten die Kinder?

Kijuro der „Nicholas!“ brüllte als Patterson zu Boden geschmettert wurde.

Und dann wussten die Kinder wer gekommen war um sie zu retten.

Inmitten der Dunkelheit, die stille Antwort auf unzählige geflüsterte Gebete.

Er war gekommen!

St. Nicholas. Santa Claus!

Und es war da, inmitten der Dunkelheit in der das große Wunder geschah.

*Sie glaubten!*

Patterson fühlte eine starke Woge durch sich gehen.

Zu seiner eigenen Überraschung stellte er fest das er lachte.

Der Sklaventreiber, schäumend vor Wut, schlug nach ihm.

Nicholas wehrte ruhig seinen Schlag ab, zog ein altes Dienstmesser hervor und hackte mit einer kraftvollen Bewegung Branxis's rechte Hand ab. Geschockt aufgrund des offensichtlich Unmöglichen viel der Sklaventreiber zurück und Patterson enthauptete ihn.

Der Körper brach, schwarzes Blut aus schrecklichen Wunden spritzend, zusammen.

Branxis der Sklaventreiber war nicht mehr.

Ein Schrei kam auf, der das gesamte Land unter dem Bett bis auf die Grundfesten erschütterte, und in der Dunkelheit spürte der Demagoge zum ersten mal seine eigene Angst.

Kijuro brüllte „Kinder! Kinder folgt uns jetzt!“ Und sie alle flohen zusammen.

Vierhundredsiebenundzwanzig Kinder entkamen in dieser Nacht aus dem Land unter dem Bett.

Unter ihnen auch Mathias Ambrose.

Sie kamen aus jeder Nation, jeder Kultur.

Einige wurden schon seit einem Jahrzehnt oder länger vermisst und diese nahm Lady Ambrose unter ihre Fittiche. Der Rest wurde von Kijuro und Patterson mit ihren Familien vereint.

Überall auf der Welt hatten sie nun neue Rekruten für ihren Krieg.

## Die Antwort des „Landes unter dem Bett“

Die Könige waren mehr als besorgt weil der Sklaventreiber durch einen einfachen Menschen getötet wurde. Sie versammelten sich in der großen Kammer der Schreie um zu diskutieren was getan werden musste.

Der Schwarze Mann hatte schon seit Jahrtausenden auf so eine Gelegenheit gewartet.

Langsam trat er in die ehemalige Rolle von Branxis und schlug einen Plan vor, wie mit den Menschen zu verfahren sei.

Lasst es den Rest der Menschheit erledigen.

Der Schwarze Man schlug vor, Ishikawa und Patterson zu Gejagten zu machen, indem er Marionetten manipulierte und die Ängste von Schlüsselpersonen weckte. Mit wildem Lachen erklärte er, wie man den Beiden sogar die Schuld für die verschwundenen Kinder geben könnte, für die das Land unter dem Bett verantwortlich war. Die restlichen Könige, und noch viel wichtiger, der Demagoge stimmten dem zu und der Schwarze Mann ging sofort an die Arbeit.

Er besuchte Ratgeber und Politiker, Wissenschaftler und Geschäftsleute.

Innerhalb von sechs Monaten glaubten viele das Dr. Ishikawa verrückt geworden war und gefährliche Experimente an Kindern durchführte. Haftbefehle wurden in vielen Ländern gegen ihn und gegen Patterson ausgestellt. Diverse Großkonzerne begannen mit eigenen privaten Streitmächten nach ihnen zu suchen.

Glücklicherweise war Patterson es gewohnt gejagt zu werden. Er gründete eine Reihe sicherer Unterkünfte auf der ganzen Welt. Kijuro begann eine massive Propaganda-Kampagne.

Der Slogan „Glaubst Du?“ war geboren.

Der Krieg war wirklich ausgebrochen.

## Wo wir jetzt stehen

Wir haben das Jahr 2046 und Emi Kijuro und Matt Patterson sind beide in das Alter der Blindheit gekommen, was bedeutet das weder sie noch ihre Liebsten die Bewohner des Landes unter dem Bett noch sehen können.

Die beiden Männer, nun allgemein bekannt unter den Namen Dr. K und Saint Nick, reisen ununterbrochen um die Welt und bringen denen, die sich trauen zu Glauben, ihre Fähigkeiten bei. Sie haben viele Freunde in vielen Ländern, doch auch viele Feinde.

Lady Ambrose bleibt ein geheimer Unterstützer ihrer Bemühungen indem sie den Kindern hilft, die sie und ihre Rekruten retten.

Und doch brauchen sie verzweifelt Hilfe.

Wenn du ein Elternteil mit einem besorgten Kind bist, oder ein Kind mit einem Elternteil das bereit ist zu Glauben, dann brauchen sie DICH!

# Den Kindern geht es gut

ODER

WIE MAN CRY HAVOC SPIELT

## Kinder spielen

Kinder Charaktere für Cry Havoc werden auf die gleiche Art erstellt wie für Kleine Ängste mit einem einfachen Unterschied. Wenn dein Charakter einen oder mehrere geliebte Erwachsene hat, die „Daran Glauben“ musst du die positive Eigenschaft mit dem Namen „Ich habe Rückendeckung“ nehmen. Nicht alle Kinder in Cry Havoc müssen unbedingt Eltern oder Beschützer haben die glauben. Sie können auch wissen, dass Octavias Vater cool ist weil er über die Bösen Dinge bescheid weiß, sind aber schlau genug solche Dinge als Geheimnis zu bewahren, da ihre geliebten Eltern nicht bereit für die Wahrheit sind. Vielleicht wissen sie auch nicht wie man so ein Geheimnis für sich behält, was auch zu vielen Problemen und/oder Abenteuern für einige Erwachsenen-Charaktere in Cry Havoc führen kann. „Was genau haben sie meinem Kind erzählt Mr. Branson?“

Bedenke auch, dass Erwachsene oftmals Verantwortungen und Verpflichtungen haben, die sie für längere Zeit fernhalten können. Sie mögen dir in der Nacht helfen können, aber du bist in der Schule sicher auf dich allein gestellt.

Zweifellos ist Glaubensmagie selbst bei Anwesenheit von „glaubenden“ Erwachsenen schwierig zu praktizieren. Wenn ein Erwachsener in einer schlimmen Situation anwesend ist, sollte er nicht etwas dagegen tun?

Anders gesagt, der Glaube eines Kindes in die Fähigkeiten seines geliebten Menschen Dinge zu erreichen, kann außerordentlich helfen wenn man mit Bewohnern des Landes unter dem Bett fertig werden muss.

Ein Kind kann einen Glaubenswurf machen um eine geliebte Person zu unterstützen.

Wenn der Wurf erfolgreich ist, darf der Empfänger seinen nächsten Wurf gegen die Mächte des Landes unter dem Bett um 1 verändern.

## Erwachsene spielen

Du erstellst einen Erwachsenen-Charakter für Cry Havoc auf die selbe Art wie bei einem Kind und du verwendest größtenteils die selben Eigenschaften.

Die Werte von Erwachsenen sind die selben und reichen von 1 bis 5.

Allerdings bekommen Erwachsene standardmäßig zwei Würfel für alle ihre Würfe anstelle von einem. Auch sollte man bei den positiven und negativen Eigenschaften ein bisschen nachdenken.

**Passende positive Eigenschaften:** Beidhändig, Künstlerisch, Sportlich, Autoritätsperson (Ein Polizist, Freund oder Politiker), Bücherwurm, Beliebt, Einfühlsam, Mutig ausgezeichnetes Gedächtnis, Gläubig, Flink, Glückskind, Geleitet, Robust, Ehrliches Gesicht, Abgebrüht, Internetcrack, Erfolgreich, Mehrsprachig, Visionen.

**Passende negative Eigenschaften:** Asthma, Raufbold, Tollpatschig, Dick, Klassenclown, Sehschwäche, Neugierig, zwei linke Hände, Verbrecher (gefährlich für Erwachsene), Anhängsel (ein NSC Kind oder Älterer Verwandter), Behindert, Geistermagnet, Schwerhörig, Leichter Schläfer, Schwerer Schläfer, Laut, benötigt Medikamente (Herzpillen, Drogensucht), Schandmaul, Phobie, Arm, Schüchtern, Kränklich, Schreihals, Mager, Naseweis, schlechter Schüler, Sprachbehindert, Pechvogel, Jammerlappen.



## Erwachsene Tugenden

Erwachsene haben die Tugenden Seele und Angst so wie die Kinder, aber ihre Unschuld ist schon lange vergangen.

Stattdessen haben sie eine neue Tugend: Leidenschaft

In Cry Havoc repräsentiert Leidenschaft wie stark ein Erwachsener seine Emotionen kontrollieren kann. Ein wenig Leidenschaft zu haben ist eine gute Sache, da es inspiriert und die Lebensqualität erhöht. Zuviel jedoch kann gefährlich werden, da sie Raserei auslösen oder schlimmer noch gegen ihren Besitzer eingesetzt werden kann.

Seele beginnt bei 10, Angst bei 0 und Leidenschaft bei 2 Punkten.

Die Leidenschaft kann am Anfang nicht mit Gummipunkten verändert werden.

## Die Blindheit durchbrechen

Wenn Erwachsene das erste mal Mächte aus dem Land unter dem Bett sehen und wirklich „glauben“, müssen sie mit einem einzigen Würfel, ungeachtet anderer Faktoren oder Eigenschaften, einen Geist-Test gegen eine Schwierigkeit von 6 machen. Der Unterschied zwischen 6 und der gewürfelten Zahl ist die Anzahl der Furchtpunkte die sie erhalten, wenn ihre lange unterdrückten Erinnerungen zurückkommen. Von diesem Zeitpunkt an sind sie empfindlich für die Präsenz der Mächte aus dem Land unter dem Bett, auch wenn sie diese im Gegensatz zu Kindern nicht mit ihren eigenen Augen sehen können.

## Die Seele der Erwachsenen

Erwachsene hätten nie vom Land unter dem Bett erfahren sollen. Sie haben nicht die Flexibilität eines Kindergeistes, oder die Phantasie, um mit der Belastung der Erkenntnis fertig zu werden. Allerdings haben die Erwachsenen ihre Liebsten, die sie unterstützen. Alle Regeln für Seele gelten für Erwachsene genauso wie für Kinder, mit folgenden Zusätzen: Ein Erwachsener der in das Land unter dem Bett geht verliert einen Punkt Seele für je zwei Stunden die er dort verweilt, und erhält einen Punkt pro Woche zurück die er mit seinen Liebsten verbringt.

## Was passiert wenn Erwachsene erschreckt werden?

Erwachsene machen genauso wie Kinder Mutproben nachdem sie zum ersten mal den Mächten des Landes unter dem Bett begegnen sind. Normalerweise müssen sie sie durch die Augen ihrer Liebsten sehen, doch die Zeiten haben sich geändert und das Land unter dem Bett ist bereit, Marionetten offen gegen solche Erwachsene einzusetzen, die bereits davon wissen. Solche psychotischen oder gestörten Individuen können auch eine Mutprobe auslösen.

Erwachsene würfeln zwei Würfel bei ihrem Geistwurf und addieren oder subtrahieren Würfel abhängig von ihren Eigenschaften.

Wenn sie versagen können sie einen Punkt Leidenschaft benutzen um so zu handeln wie sie möchten.

Dies repräsentiert, wie sie ihre Angst zu Zorn umwandeln, um so ihre Furcht zu bekämpfen.

## Furcht

Erwachsene gehen normalerweise mit ihren Ängsten besser um als Kinder, auch wenn der Umgang mit dem übernatürlichen Bösen unabhängig von Alter oder geistiger Kraft Probleme bereitet. Ansammeln und Verlust von Furcht richtet sich bei Erwachsenen in „Cry Havoc“ nach den gleichen Regeln wie bei „Kleine Ängste“. Erwachsene verlieren automatisch einen Angstpunkt, wenn sie es schaffen eine Kreatur zu besiegen die einen Ihrer geliebten Menschen gefährdet. Zusätzlich bietet Leidenschaft eine weitere Möglichkeit die Erwachsene haben.

## Leidenschaft

Während Kinder Unschuld haben um sich zu schützen, sind Erwachsene darauf angewiesen auf ihre Leidenschaft zurückzugreifen, die aber auch ein zweischneidiges Schwert sein kann.

Leidenschaft hilft das Leben lebenswert zu machen. Ohne Leidenschaft ist die Welt ein trostloser Ort und das Leben ist eine lang Reihe von banalen Tagen die aufeinander folgen.

Doch solche mit zuviel Leidenschaft können die Welt zu sehr fühlen, und so knallen sie manchmal ungeachtet ihrer selbst, durch.

Erwachsene müssen vorsichtig sein das ihre Leidenschaft sie nicht kontrolliert, denn das Ergebnis kann schrecklich sein. Für sie und die die sie lieben.

Wenn sie einer emotionalen Situation ausgesetzt sind, einer Situation in der sie sich selber zusammen nehmen müssen, wenn zum Beispiel ein Freund ihres Kindes missbraucht, oder sie selber wegen irgend etwas schrecklichem angeklagt werden, müssen sie einen Leidenschafts- Wurf machen. Dabei wird die Leidenschaft durch zwei geteilt (und notfalls abgerundet) und ein Quiz dagegen gemacht. Erwachsene erhalten für diesen Wurf nur einen Würfel. Wenn sie Erfolg haben, handeln sie wie es ihrer Leidenschaft entspricht. Anders gesagt, kann es im Gegensatz zu anderen Würfeln auf lange Zeit besser sein bei seinem Leidenschafts-Wurf zu versagen.

## Leidenschaft bekommen und verlieren

Erwachsene können immer eins zu eins Angst- gegen Leidenschaftspunkte eintauschen, und so ihre Angst permanent senken indem sie ihren emotionalen Level erhöhen. Leidenschaft kann bitter sein und geht so gut wie nie wieder weg. Es benötigt buchstäblich Monate der Meditation um einen einzigen Punkt Leidenschaft zu verlieren.

## Die Größte Gefahr

Warum solltest du Leidenschaft verlieren wollen? Nun, offensichtlich bedeutet zu viel Leidenschaft einen Verlust von Selbstkontrolle, aber es ist schlimmer als das.

Leidenschaft ist der Abgrund vor dem dich Nietzsche gewarnt hat.

Sollten die Leidenschaftspunkte plus die Angstpunkte eines Erwachsenen jemals seine Punkte in Seele übersteigen wird er eine Marionette des Landes unter dem Bett.

Die Mächte des Landes unter dem Bett lenken ihre gewalttätigen Emotionen gegen die Erwachsenen, auf die Art, die sie am meisten bevorzugen. Sie werden wütend auf ihre Kinder, dafür das sie sie an erster Stelle in den Krieg hinein gezogen haben. Würden die Kinder nicht existieren dann müssten sie sich doch gar nicht mit all diesen Monstern herum schlagen, nicht wahr?

## Wo Engel ängstlich wandern

Guerillaangriffe in das Land unter dem Bett zu unternehmen ist zweifelsfrei eines der größten Ereignisse in einem Cry Havoc Spiel. Erwachsene sehen nichts als Schatten und Nebel wenn ihnen nicht ein geliebter „Späher“ hilft. Die Einschränkungen durch die Sicht aus zweiter Hand sind sehr verwickelt, aber vermutlich haben die Betroffenen Kinder und Erwachsenen diese Situation geübt bevor ihnen der große Sankt Nick oder Dr. K ihnen eine Reise ins Herz der Dunkelheit erlaubt haben. Die Ätherischen Kanonen die benutzt werden um die Monster zu zerschmettern, benötigen ein erfolgreiches Geist- Quiz um einen Bewohner des Landes unter dem Bett zu besiegen. Sie sind ungefährlich für Menschen.

## Der Hintergrund

Die Zukunft von Cry Havoc wurde mit Absicht recht nebulös gehalten. Ob du nun eine chromglitzernde Cyberpunkzukunft, oder eine Blade-Runner-Artige Sicht, oder eine Zukunft möchtest, bei der sich nicht viel geändert hat. Es liegt bei dir.

Ich denke eine große Firmen- Arkologie ist ein guter Ort um dort zu spielen, da dort viele Familien zusammen in einem großen Gebäudekomplex mit Parks, Geschäften, Schulen, Unternehmen usw. leben.

Cry Havoc lehnt sich an Horrorgeschichten an, aber es gibt keinen Grund warum man nicht auf Märchen umsteigen sollte. Echter Horror kommt nur selten in futuristischen Umgebungen auf, ist aber nicht unmöglich. Man denke an den Film „Aliens“, aus einer Cry Havoc Perspektive...

Fans der Welt der Dunkelheit von Feder und Schwert könnten Cry Havoc in ihre eigenen bösen Pläne einbinden wollen. Ist Pentex wirklich so verschieden vom Land unter dem Bett wenn es darum geht die Öffentlichkeit mit Spitzfindigkeit zu beeinflussen?

## Eine Anmerkung des Autoren

ODER

### WARUM ZUM TEUFEL ICH DAS HIER GESCHRIEBEN HABE!

Ich erinnere mich wann ich das erste mal Little Fears gelesen habe. Es war Mittwochnacht vor der GenCon 2001. Das war wirklich verrückt für mich, da für alle die noch nie auf der GenCon gearbeitet haben, Mittwoch die letzte Nacht ist in der du für die nächsten drei Tage durchschlafen kannst.

Trotzdem konnte ich es einfach nicht aus der Hand legen.

Ich traf am nächsten Tag Jason L. Blair und fand es sehr einfach das Werk mit dem überragenden aber trotzdem ruhigen Jason in Verbindung zu bringen.

Jeder den ich auf dieser GenCon traf hatte eine sehr positive Meinung über Little Fears und erst später in der anonymen Sicherheit des Internets kamen die negativen Zufallsschüsse. Es gab vieles was ich hier nicht wieder geben möchte, doch ein Argument ist mir besonders hängen geblieben.

Niemand der Kinder hat wird dieses Spiel jemals spielen.

Wechseln wir zu einem Gespräch, das ich mit Gareth-Michael Skarka auf der GAMA 2002 hatte.

Little Fears wurde gerade zum besten Rollenspiel des Jahres nominiert und wir freuten uns beide für Jason.

„Hast du es je gespielt?“ fragte ich ihn.

„Nein,“ meinte er, „es ist zu dicht an Zuhause.“

Ich nickte, da wir beide Väter sind. Ich schüttelte den Kopf. „Oh Mann, was ich mit einem Bettmonster machen würde das sich mit Octavia anlegt.“

Gareth lachte und stimmte mir zu. „Absolut.“

Und daher kommt Cry Havoc, da die eigentliche Frage ist, was ich machen würde, um meine Tochter vor den übergriffen durch Monster zu schützen. Was würde ich nicht für sie tun?

T S Luikart

30. Januar 2003

## **Die abschließende Nachschrift**

**ODER**

**TODD WEISS NICHT DAS ICH DIES SCHREIBE.**

Todd stimmt als zu, den Messestand auf der GenCon 2002 zu bemannen. Cool, das bedeutet mehr Zeit für mich um zu entspannen.. Todd tut mehr als nur den Stand zu besetzen, er stellte sich auch als ein Toppverkäufer heraus, wofür ich ihm sehr dankbar bin. Ohne Todd wäre ich ein Wrack gewesen, da ich auch ein Co-Sponsor vom Forge Indie Stand von Adept Press gewesen bin.

Ich wusste das jeder andere damit beschäftigt sein würde seine eigenen Produkte zu vertreiben ( und \*ähm\* Little Fears Runden für mich zu Leiten – nicht wahr, Ron, Seth, Dav?)

Während diesen vier Tagen erzählte Todd mir manchmal von etwas das er Cry Havoc nannte. Ich hörte höflich zu, während ich versuchte mich an die Nummer des örtlichen Irrenhauses zu erinnern, und sagte wie zu einem anderen Insassen, „Klingt cool Mann, Ich würde es mir gerne ansehen“.

Ich dachte ich würde nie mehr von dieser Idee hören.

Innerhalb sechs Monaten hatte ich eine Email in meinem Posteingang mit der Nachricht : So, das verdammte Ding ist fertig.

Meine erste Reaktion ist, „Oy?“, dann „Nein... er hat es nicht wirklich getan!“ Ich las es; Ich las es wieder. Und irgendwo tief in mir drin lachte ich.

Ich persönlich denke es ist brilliant. Es ist exakt die Art von inspirierter Interpretation die ich sehen wollte. Die Leute fragten ständig nach Klärung von Teilen von Little Fears. Wenn es regelbezogene Fragen waren, versuchte ich immer so schnell wie möglich zu antworten. Wenn es universelle Fragen waren, versuchte ich andere antworten zu lassen. Ich selber wünschte mir, dass die Leute genug Vertrauen in ihre eigene Kreativität hätten, um die Dinge auf ihre eigene Art zu machen.

Glaubt mir Leute, es steckt in euch.

Ich möchte das Little Fears inspiriert und nicht diktiert.

Wenn du nicht glaubst das Little Fears bis zum Wahnsinn und noch darüber hinaus verändert werden kann, erinnere dich an dieses Setting.

Wie absolut brilliant ist das? Ein Sci-Fi Little Fears... Mann.

Verdammt, Todd, du bist wirklich „Zu Sexy.“

Schlaf gut!

Jason L. Blair

11. Februar 2003

**Ein allerletzter Kommentar**  
**ODER**  
**DINGE DIE EH KEINER MEHR LIEST.**

Niemand ist perfekt. Ich auch nicht. Darum haben sich in diese Übersetzung vermutlich einige Fehler eingeschlichen die ich übersehen habe. Sollte Euch ein grober Fehler auffallen, dann mailt ihn mir. Ich werde ihn dann ausbessern. Bei der Übersetzung habe ich mehr Wert auf eine allgemeine Stimmigkeit, und Lesbarkeit gelegt, als wirklich zu einhundert Prozent genau zu übersetzen. Bitte seht mir das nach.

Alles in allem finde ich auch, dass diese Regelerweiterung sehr gut gelungen ist, und enorm coole Spielmöglichkeiten bietet.

Ich hoffe Ihr habt genauso viel Spaß sie zu lesen und zu spielen, wie ich bei der Übersetzung hatte. Mein dank gebührt einem Menschen ohne den diese Übersetzung um ein vielfaches schlechter geworden wäre. Meiner Lektorin und guten Freundin Frauke Folgmann.  
Danke.

Jan Schattling  
(info@little-fears.com)

11. Dezember 2003

**Originaltext von T S Luikart zur Verwendung mit der Key 20 Publishing Veröffentlichung von Little Fears.  
Deutsche Übersetzung von Jan Schattling & Frauke Folgmann zur Verwendung mit dem Regelwerk  
„Kleine Ängste“ ( © Feder&Schwert 2003). Copyright 2002 auf den Inhalt bei T S Luikart.  
Alle Rechte Vorbehalten.**

**Copyright 2002 auf das Artwork bei Jan Schattling. Alle Rechte Vorbehalten.**