

# KURZSCHÖCKER ABENTEUER



## KURZSCHÖCKER#04

WETTERLEUCHTEN

EIN ABENTEUER FÜR UNKNOWN ARMIES

TEXTE & ENTWICKLUNG: [www.amel.tk](http://www.amel.tk)  
ANDREAS MELHORN

GRAFIK & LAYOUT: [www.rollenspiel-almanach.de](http://www.rollenspiel-almanach.de)  
DOMINIK DIESSLIN

LEKTORAT & KORREKTORAT:  
KERSTIN HOPPSTOCK  
JASPER NICOLAISEN  
JÖRN SCHRIDDE

[www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker](http://www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker)



Sechszunddreißig Wetterlinien beeinflussen das Wetter. Sie sind vergleichbar mit beweglichen Ley-Linien (<http://de.wikipedia.org/wiki/Ley-Linie>), deren Verlauf von Faktoren wie Temperatur, Luftfeuchtigkeit oder Luftdruck abhängt. Kreuzen sich zwei Linien, verursacht das kleinere Wetterphänomene wie Windhosen oder Regenbögen. Treffen sich gar drei Linien, bedeutet das schwere Gewitter oder große Hitze; vier bringen Tornados und Blitzschläge. Im Zentrum von Hurrikan Katrina, der New Orleans verwüstete, trafen sich fünf Linien.

Alle sechszunddreißig Linien laufen in Justin Storm zusammen. Justin Storm ist das Wetter der Welt.

„Wetterleuchten“ ist anders, als die bisherigen und wahrscheinlich auch als alle kommenden Kurzschocker. Die Geschichte von Justin, Fred und Leonore lag lange Zeit in Form einiger hingekritzelter Sätze in meinem Notizbuch herum, bis ich beschloss, sie für die Kurzschocker aufzuarbeiten. Doch als ich begann sie aufzuschreiben, entwickelte sich die Geschichte schnell zu einem kleinen Monster, das sich einfach nicht in eine kurze, einfache Handlung pressen lassen wollte.

„Wetterleuchten“ ist aus diesem Grund mehr geworden als ein kurzes Abenteuer. Die folgenden Zeilen beschreiben eine Dreiecksbeziehung, die droht zu eskalieren. Zwei Leute mit großem Potenzial sind darin verwickelt, Leute, die wahrscheinlich bald wichtige Rollen im okkulten Untergrund spielen werden. Der Spielleiter kann die Beziehung entweder als Grundlage für eigene Abenteuer nehmen, oder er konzentriert sich auf die erste hochexplosive Begegnung zwischen den drei Charakteren und spielt diese als One-Shot.

### Die Zeichen führen nach Ladner

Der Kosmos zeigt auf einen kleinen Vorort von Vancouver, Kanada. Vielleicht taucht in der Kalendersoftware von einigen Machern des okkulten Untergrunds ohne ersichtlichen Grund ein Termin mit einer Adresse auf. Zeitungsannoncen, die niemand geschaltet hat, könnten die gleiche Information enthalten, oder auch ein eingeklebter Zettel in einer Reihe von magischen Turnschuhen (siehe „Der Turnschuhkrieg“, Mephisto #36). Die Charaktere erfahren von dem Termin und begeben sich zum angegebenen Ort.

Die Adresse führt zum Haus des Rentnerhepaares Felicia und Carlos Glamour am Rande der Stadt (2576 Hawthorne Place). Der Termin ist heute um 15.00 Uhr.

### Hintergrund

Seit seine Freundin Leonore Tickling ihn verlassen hat und von Montreal nach Vancouver umgezogen ist, kann Justin Storm nicht mehr schlafen. Er war ihr nicht beständig genug, machte mal dies, mal das, änderte seine Stimmungen fast stündlich. „Du bist wie Aprilwetter“, sagte sie an dem Abend, als sie ihre Koffer packte, „ich bin aber mehr der Sommertyp.“ Nach Leonores Abflug herrschte in Montreal katastrophales Wetter. Die Fachwelt stand Kopf: So etwas hatte es noch nicht gegeben. Auch Justin hätte es nicht erklären können, selbst wenn er darauf geachtet hätte. Er ist das Wetter, ohne es zu wissen; seine Gefühlsschwankungen verursachten Regenschauer und Wirbelstürme und sein Liebeskummer sorgte für viele meteorologische Besonderlichkeiten.

Nach einem halben Jahr stand für Justin fest, dass er erst dann sein Leben wieder in den Griff bekommen würde, wenn er die Sache mit Leonore klärte. Er musste versuchen, Leonore zurückzugewinnen. Er fand also heraus, wohin sie mit ihrem neuen Freund gezogen war, kaufte ein Flugticket und flog nach Vancouver.

Der Termin, der unvermittelt in den Terminkalendern und Zeitungen auftaucht, ist Justins Ankunft in Vancouver. Bevor sein Flugzeug landet, wird er fast von Angst überwältigt - was wird Leonore zu seiner Ankunft sagen? -, und seine Angst zieht gleich mehrere Blitze an, die ins Flugzeug einschlagen und es zur Notlandung zwingen. Der Pilot muss die 747 auf dem Highway 17 kurz vor Ladner notlanden. Sie kracht auf die Straße, bricht weiterrollend durch ein paar Bäume und kommt vor dem Haus der Glamours zum Stehen. Leonore wohnt nur ein paar Häuser entfernt.

Zur gleichen Zeit wie die Charaktere finden sich auch zwei weitere Gruppen vor Ort ein; angelockt durch die gleichen seltsamen Zeichen. Sie versuchen Justin zu entführen oder zu überreden, mit dem Ziel sowohl die jeweils andere Gruppe als auch die Helden loszuwerden.

Weitere Blitze schlagen ein und ein Hagelsturm bricht los. Allein durch den Anblick Leonores erholt sich Justin recht schnell von den Folgen des Absturzes, die sich unterdessen mit ihrem neuen Freund streitet.

Inmitten dieses ganzen Chaos stehen die Charaktere und fragen sich, in was sie da hingeraten sind.

## Die Parteien

### Justin Storm

Beschreibung:

Blonde, kurze Haare, dünner Kinnbart, 27 Jahre, Typ: „Geisteswissenschaftler“.

Persönlichkeit:

Verwirrter Professor in jungen Jahren

Obsession: Ordnung. Justin versucht immer alles in Ordnung zu halten, scheitert aber meist kläglich.

Wutimpuls: Verrat

Furchtimpuls: verletzt durch seine Unachtsamkeit andere Menschen (Hilflosigkeit)

Tugendimpuls: Leute, die versuchen, ihr Leben in den Griff zu bekommen.

Körper **45**. Sport **35** %, Handgemenge **20** %

Schnelligkeit **50**. Ausweichen **25** %,

Initiative **25** % Seele **70**. Weatherman **5** %

Verstand **60**. Allgemeinbildung **40** %

Justin ist das Wetter, auch wenn es ihm nicht bewusst ist; er kann theoretisch auch jetzt schon mit dem Wetter anstellen, was er will. Die Fertigkeit „Weatherman“ gibt an, wie stark diese Kontrolle durch sein Unterbewusstsein gesteuert wird. Lernt er bewusst Einfluss auf das Wetter zu nehmen, steigt die Fertigkeit.

Justin beeinflusst das Wetter durch seine Stimmungen und seine Persönlichkeit. Ist er mit sich selbst im Reinen, herrscht „normales“ Wetter mit leichtem Regen, Sonne oder Wolken. Wechselt seine Stimmung, kann es auch schon mal zu Hagelschauern mitten im Sommer kommen. Indirekt beeinflusst er so das Wetter auf der ganzen Welt. Will Justin diesen Einfluss jemals kontrollieren, muss er sich vollkommen aufgeben und ein zurückgezogenes, meditatives Leben führen.

Justin will sich mit Leonore aussprechen. Er will sich für sie ändern. Er kann sich ändern. Wenn es jedoch ihr Wunsch ist, wird er sie endgültig gehen lassen - das hat er sich fest vorgenommen. Justins Gefühlsschwankungen, seine Angst und später vielleicht seine Wut bringen das Wetter in Unordnung. Hagel, Blitze und Sturm sind die Folge.

### Das Ehepaar Glamour

Werte: Man braucht nicht für jede Figur in einer Geschichte die volle Palette an Spielwerten. Die Glamours werden sicherlich nie in einen Kampf verwickelt und tauchen zu kurz auf, als dass man ihnen eine Obsession oder Impulse zuordnen müsste. Wir verwenden deshalb einen Trick. Jede Nebenfigur bekommt eine einzige Fertigkeit: [Klischee oder Beruf] **40** %. Mach das auch für alle anderen Figuren, die nur kurz auftauchen. Falls sie später wichtiger werden, kannst du ihnen immer noch vollständige Werte geben.

#### Carlos Glamour:

Rüstiger Rentner mit Schrotflinte im Keller **40** %

Felicia Glamour: Liebe Oma mit hervorragender Menschenkenntnis und einem Faible für Teegebäck **40** %

Die Eheleute Felicia und Carlos Glamour versuchen in der Vorstadt ihren wohlverdienten Ruhestand zu genießen. Solange ihnen keine Flugzeuge auf den Kopf fallen, kochen sie jedem Besucher gern einen Kaffee und haben immer Kekse da.

#### Orson Brigham und sein Schlägertrupp

Beschreibung: Breite Schultern, Bürsenhaarschnitt, Camouflage-Hosen.

Persönlichkeit: Klassische Schlägertypen.

Obsession: „Wir sagen, wo es lang geht!“

Wutimpuls: Niederlagen.

Furchtimpuls: Leute mit Befehlsgewalt (Identität).

Tugendimpuls: Leute aus dem eigenen Team.

Körper **60**. Sport **55** %, Schlägereien **50** %, Messerkampf **35** % (die Schläger haben Messerkampf als Obsessionsfertigkeit)

Schnelligkeit **50**. Ausweichen **35** %,

Initiative **40** %, Schießen **35** %

Verstand **35**. Allgemeinbildung **20** %,

Schlachtpläne aushecken **30** %

Seele **40**. Einschüchtern **30** % (Orson hat einschüchtern als Obsessionsfertigkeit)

#### Alex Abel

Auch im Kalender von Alex Abel, dem Chef der Neuen Inquisition, tauchte dieser eigenartige Termin wie aus dem Nichts auf. Nur Adresse und Uhrzeit. Er (oder eine andere Gruppe des okkulten Untergrunds, falls die Charaktere für ihn arbeiten) schickte daraufhin eine Gruppe von fünf Schlägern, um herauszufinden, was sich hinter dem Termin verbarg. Die Schläger wurden angeführt von Orson Brigham. Keiner der fünf führte eine Schusswaffe mit sich. Alex Abel wollte kein Risiko an der kanadischen Grenze eingehen, wählte aber Leute, die auch ohne Schießseisen „schlagende Argumente“ vorbringen konnten. Die Fünf waren alles andere als Diplomaten - ein einschüchternder Haufen Schläger, der im Ernstfall nur die Gewalt kannte.

#### Eric Kidd

Beschreibung und Persönlichkeit: Geek mit Ledermantel.

Obsession: Verschwörungstheorien.

Wutimpuls: Geheimnisse.

Furchtimpuls: Von der Regierung für menschenverachtende Experimente benutzt zu werden (Hilflosigkeit).

Tugendimpuls: Von der Gesellschaft Ausgestoßene.

Körper **30**. Steptanz **10** % (seine Mutter zwang ihn dazu, bis er 14 Jahre alt war)

Schnelligkeit **50**. Initiative **15** %

Verstand **55**. Enzyklopädisches Wissen

**35** %, Muster erkennen\* **55** % (aus ungeordneten Datenmassen essenzielle Informationen herausfiltern)

Seele **60**. Überzeugend sein **40** %

Eric Kidd hat vom Untergrund nur wenig Ahnung. Er ist ein paranoider Verschwörungstheoretiker, der Nachrichten auf seiner Festplatte und in dicken Aktenordnern sammelt. Jede Geschichte über Aliens, die böse Regierung, Freimaurer oder Rosenkreuzer, der er habhaft werden kann, verschlingt er nahezu. Er ist ein verschlossener Typ, schüchtern und wenig bewandert im zwischenmenschlichen Miteinander; von seinen Kommilitonen an der Uni belächelt.

Eric kann zwischen scheinbar zusammenhanglosen Einzelinformationen Verbindungen erkennen und sie in ein großes Muster einfügen (Fertigkeit „Muster erkennen“). Ein Psychologe würde bei ihm wahrscheinlich Schizophrenie diagnostizieren, denn er zeigt einige typische Symptome dieser Krankheit: Er hält sich und sein Wissen für die Schlüsselfigur in einem geheimen Kampf um die absolute Macht; er erkennt Muster, wo sie sonst niemand erkennt und er glaubt an eine weltweite Verschwörung. Aber Kidd ist nicht krank, er weiß nur ein ganz klein wenig mehr als die meisten anderen Menschen.

Eric stieß auf den Termin auf der Website [blog.CryptoWeb.org](http://blog.CryptoWeb.org). Er studierte die Nachrichten, verglich die Daten mit seinen Archiven und kam zum Schluss, dass eine wichtige Person zu dieser Zeit an diesem Ort sein würde, eine Person, die irgendetwas mit dem Wetter zu tun hat.

#### Fred Filippo

Beschreibung und Persönlichkeit: Italienscher Automechaniker mit Goldkettchen.

Obsession: seine Arbeit.

Wutimpuls: Gewalt gegenüber Frauen,

Furchtimpuls: Das Gesicht zu verlieren (Identität).

Tugendimpuls: Ungerechte Behandlung von Hilflosen.

Körper **65**. Faustkampf **50** %, Sportlichkeit **40** %

Schnelligkeit **55**. Ausweichen **30** %,

Initiative **30** %, Fahren\* **35** %

Verstand **40**. Allgemeinbildung **20** %,

Verbergen **15** %, Wahrnehmung **30** %

Seele **55**. Ausstrahlung **25** %,

Avatar des Kriegers **15** %, Lügen **15** %

Fred, ein Automechaniker mit italienischer Abstammung, ist noch ganz am Anfang seiner Karriere als Archetyp des Kriegers (Grundregelwerk S. 230). Er träumt fast jede Nacht von einer Schlacht, in der er, wie ein japanischer Krieger gekleidet, für ein diffuses Ziel kämpft. Das Ziel wurde im Laufe der Zeit immer klarer und zwei Möglichkeiten kristallisierten sich heraus: Entweder kämpft der Japaner, der natürlich kein anderer ist als Fred selbst in seiner Form als Avatar des Kriegers

für die Unabhängigkeit jedes Einzelnen oder er kämpft für die Institution Familie. Es sind die Ereignisse am Hawthorne Place, die eine endgültige Entscheidung herbeiführen werden, für welches hehre Ziel Fred in Zukunft kämpfen wird.

Optisch entspricht Fred zwar jedem Klischee des italienischen Automechanikers und seine Macho-Allüren treiben Leonore manchmal fast in den Wahnsinn, doch eigentlich ist er ein fleißiger, ehrenvoller Mann, der für seine Freundin morden würde. Im wahrsten Sinn des Wortes, wie sich vielleicht bald zeigen wird. Sein Temperament geht allerdings ab und zu mit ihm durch, eine Eigenschaft, die Leonore schon mehrere Male veranlasste, an ihrer Beziehung zu ihm zu zweifeln.

Fred hat keine Ahnung vom Untergrund. Er weiß weder, was ein Archetyp ist, noch dass er selbst auf bestem Wege ist, einer zu werden. Er ist sich noch nicht einmal bewusst, dass er kurz davor ist, eine Entscheidung zu treffen, die sein komplettes Leben bestimmen wird.

Hinweis für Neulinge: Archetypen sind die Personifikation einer Idee. Vereint ein Mensch alle Eigenschaften dieser Idee in sich, verleiht ihm die kollektive Wahrnehmung der Menschen Macht. Der Archetyp des Kriegers kämpft für irgendetwas. Fred muss keine Stresswürfe ablegen, wenn er für seine Sache kämpft; das ist die Macht, die ihm der Krieger gibt. Fred muss sich nur noch entscheiden, was „seine Sache“ ist. Justin und die Spieler werden nicht unerheblichen Einfluss auf diese Entscheidung haben.

#### **Leonore Tickling**

**Fertigkeit:** Niedliche Blonde mit Grips 40 %

Viele Sommersprossen betonen das spitzbübische Lächeln der kleinen Reiseverkehrskauffrau. Ihre Beziehung zu Justin hat sie sehr frustriert. Nie hatte sie das Gefühl, irgendetwas unter Kontrolle zu haben. Er hat eine Art, die jede Form von Planung oder Geradlinigkeit außer Kraft zu setzen scheint, doch Leonore braucht diese Sicherheit. Zu gehen ist ihr schwer gefallen und manchmal liegt sie nachts wach und grübelt, welcher von den beiden bisherigen Männern in ihrem Leben besser zu ihr passt.

#### **Begegnung am Hawthorne Place**

Die Charaktere erreichen die Adresse am Hawthorne Place in Ladner. Die kleine Straße verläuft parallel zum Highway 17 und ist nur durch ein paar frisch gepflanzte Bäume von diesem getrennt. Das angegebene Haus liegt ungefähr in der Mitte des südlichen Straßenabschnitts. Hier wohnt das Ehepaar Glamour.

Als die Charaktere das Haus erreichen, stehen bereits fünf Leute vor der Tür (Orsons Schlägertrupp) und diskutieren laut mit Carlos. Nur wenige Augenblicke später drängeln sie sich an dem verdatterten und inzwischen ziemlich wütenden Mann ins Haus und beginnen es zu durchwühlen. Einer von ihnen redet ununterbrochen auf das Ehepaar ein und nimmt Carlos das Telefon weg, als er damit droht, die Polizei zu rufen.

Egal, was die Charaktere tun, irgendwann bemerken sie Eric Kidd, der mit einem schwarzen Ledermantel bekleidet auf der Straße herumlungert und das Haus beobachtet. Auf dem Rücken des Mantels prangt ein riesiger Smiley, um den verschiedene okkult wirkende Symbole gemalt wurden.

Kurze Zeit später kommt Wind auf,

und der eben noch blaue Himmel zieht sich schlagartig zu. Blitze zucken, Donner grollt; es beginnt zu regnen. Blicken die Charaktere auf die Straße, sehen sie Eric Kidd mit offenem Mund zum Himmel gaffen. Ein immer lauter werdendes Rauschen übertönt die Regengeräusche, bis es zu einem ohrenbetäubenden Dröhnen angeschwollen ist. Kurz darauf kracht ein Flugzeug auf den Highway 17, kommt ins Schleudern, dreht sich leicht, bricht durch die Bäume und rast direkt auf das Haus der Glalours zu. Dann bricht das Fahrwerk am Bug und funkenstiebend kommt das Flugzeug kurz vor dem Haus zum Stehen. Eine der Tragflächen kracht durch die Wand in das Wohnzimmer der Glamours und ragt anschließend ca. einen Meter in das Haus hinein. Kerosin tröpfelt auf den Teppich. Die Funken haben einen Briefkasten in Brand gesteckt, die Tragfläche hat ein paar Leitungen aus der Wand herausgerissen und eine Kerze umgeworfen. Im Haus der Glamours bricht ein kleines Feuer aus, das gelöscht werden sollte, bevor es das Kerosin erreicht. (Das Flugzeug, die Blitze, die darin einschlagen, und die Versuche des Piloten, es ohne Crash notzulanden, können direkt nach dem Wetterumschwung beobachtet werden, wenn jemand seinen Blick gen Himmel richtet.)

Dann schlägt ein Blitz ins Haus ein, und das Dach fängt Feuer. Weitere Blitze setzen Bäume und Nachbarhäuser in Brand.

Es scheint Ewigkeiten zu dauern, bis die Notausgänge des Flugzeugs aufgehen, sich die Notrutschen aufblasen und die ersten Passagiere nach unten in Sicherheit rutschen. Inzwischen hagelt und stürmt es. Justin steigt als Siebter aus dem Flugzeug und schaut sich verwirrt und verängstigt um. In diesem Augenblick reißt für ein paar Sekunden die Wolkendecke auf. Ein einzelner kräftiger Sonnenstrahl, wie der Finger Gottes, beleuchtet Leonore, die in eine Regenjacke gehüllt mit Fred aus ihrem Haus kommt, um den Abgestürzten zu helfen. Justin entdeckt sie sofort, wie jeder andere auf der Straße auch.

Als Justin wie schlaftrunken auf sie zuwankt, stellt sich ihm Eric in den Weg und beginnt sofort auf ihn einzureden. Aufmerksamen Beobachtern wird der Einfluss von Justin auf das Wetter schnell klar. Wütende Worte aus seinem Mund werden von Donner untermalt und Windböen fegen seine Gegner beiseite. Wenn Leonore spricht, legt sich für kurze Zeit der Wind und es hört auf zu regnen. Das Wetter scheint ihren Worten zu lauschen, so wie Justin es tut.

Orsons Schlägertrupp konzentriert sich zunächst auf Leonore als potenzielles Ziel, schwenkt aber auf Justin um, sobald klar wird, dass er die treibende Kraft hinter den Wetterphänomenen ist. Der Leihwagen der Jungs ist vom Flugzeug zerstört worden, und so müssen sie ein Auto stehlen, wenn sie Justin entführen wollen.

Wird „Wetterleuchten“ als Kurzabenteuer genutzt, endet das Abenteuer, wenn Justin den Hawthorne Place verlassen hat. Orsons Schläger versuchen ihn zu entführen, Eric versucht sich mit ihm zu verabreden. Justin versucht, mit Leonore ins Gespräch zu kommen und sich nicht von Fred provozieren zu lassen. Leonore hat Justin verlassen, weil er ihr zu chaotisch war, und der heutige Besuch ihres Ex-Geliebten trägt nicht gerade dazu bei, diese Meinung zu ändern - Justin wird es also

schwer haben, sie jetzt und hier zurückzugewinnen. Die Glamours sind tatkräftig dabei sich einzumischen und bald wimmelt es vor Polizei-, Feuerwehr- und Rettungsdienstmitarbeitern.

Welches Ziel die Charaktere genau verfolgen, bleibt natürlich ihnen überlassen. Ihr Auftrag war herauszufinden, welche Bedeutung der Termin und der Ort haben, doch ihr eigentliches Ziel wird sich erst vor Ort herauskristallisieren. Eric Kidd erahnt schnell, über welche Fähigkeiten Justin verfügt, und Felicia Glamour erkennt sofort die Liebesbeziehung, die hinter allem steckt – und beide können den Charakteren auf die Sprünge helfen, wenn sie die Zeichen falsch deuten. Werden die Charaktere Justin vor den Schlägern retten? Werden sie versuchen, die Beziehung zu kitten? Was glauben sie, hat Eric mit der ganzen Sache zu tun? Und werden sie versuchen, Justin für ihre Zwecke zu gewinnen, oder werden sie ihm helfen, das normale Leben zu führen, das er sich wünscht?

#### **„Wetterleuchten“ als Kampagnenhintergrund**

Justin Storm ist eine Figur, die langanhaltenden Einfluss auf jede Unknown-Armies-Kampagne haben kann. Seine Macht ist groß, wenn es ihm je gelingen sollte, sie zu beherrschen. Erkennt der Untergrund diese Macht, wird man versuchen seinen Geist zu brechen, ihn zu versklaven, zu bezirzen oder zu bestechen.

Willst du „Wetterleuchten“ als Teil einer längeren Geschichte nutzen, musst du ein paar Entscheidungen treffen. Die wichtigste Frage ist, warum Ort und Zeit der beschriebenen Ereignisse aus dem Nichts in Kalendern und Zeitungen auftauchen. Wir haben diese Frage mit Absicht offen gelassen. Für ein One-Shot ist sie nicht relevant; es ist nur wichtig, dass die Charaktere am Hawthorne Place sind, aber nicht warum. Für eine längere Geschichte ist die Frage wiederum so wichtig, dass du sie selbst beantworten musst.

#### **Es folgen ein paar Überlegungen:**

☉ Eine Figur von großer Macht, z. B. der Graf von Saint-Germain (ein angeblich unsterblicher Anführer im Untergrund) hat die Charaktere an diesen Ort geführt, damit sie sich um Justin kümmern. Er wird die Charaktere auch in Zukunft leiten, sie beobachten und ihnen immer wieder kleine Hinweise zukommen lassen. Ob der Graf will, dass Justin eine Schlüsselfigur wird, die den okkulten Untergrund in eine bestimmte Richtung lenkt oder ob er Justin (aus welchen Gründen auch immer) aus den Machtkämpfen heraushalten will, musst du für dich und die Bedürfnisse deiner Kampagne entscheiden. Warum auch noch so viele andere Personen zum Hawthorne Place geschickt wurden? Als gutem Dramatiker ist dem Graf sehr wohl bewusst, dass die Charaktere motivierter sind, je schwieriger der Anfang der Geschichte ist.

☉ Justin hat die Hinweise unbewusst selbst geschickt (wie er das tat, musst du entscheiden - eine weitere Kraft?). Justin ist ein Mann mit großem Machtpotenzial. Instinktiv mag er die Charaktere und vertraut sich ihrer Führung an, wodurch sie als Lehrer Justins eine vielleicht noch größere Bedeutung für die Zukunft des okkulten Untergrunds bekommen, als er selbst.

☼ Irgendetwas oder irgendjemand auf dem Hawthorne Place ist von zentraler Bedeutung. Wir gehen davon aus, dass es Justin ist, aber das muss nicht unbedingt der Fall sein. Wenn es dir besser in den Kram passt, kann auch Leonore die zentrale Figur der Geschichte werden oder natürlich ihr Freund Fred, dessen Karriere als Avatar des Kriegers nicht unerheblich von den Ereignissen auf dem Hawthorne Place beeinflusst wird.

Es gibt viele Möglichkeiten, wie sich die Geschichte entwickeln kann. Im Folgenden findest du ein paar Ideen, in welche Richtung es gehen könnte.

☼ Justin geht mit den Charakteren, die daraufhin von vielen verschiedenen Organisationen des okkulten Untergrunds gejagt werden. Vielleicht wird er Mitglied in der kleinen Gruppe der Charaktere, vielleicht helfen sie ihm aber auch einfach, seine Fähigkeiten unter Kontrolle zu bringen oder gar Leonore doch noch für sich zu gewinnen. Sie liebt Justin noch immer. Kann man ihr also klarmachen, dass sie die notwendige Konstante in Justins Leben bringen kann, die er braucht, um seine Fähigkeiten zu beherrschen, hat die Beziehung vielleicht doch noch eine Chance (vielleicht ist sie ja der vom Kosmos ausersehene ruhige Gegenpol zu Justins

Persönlichkeit).

☼ Justin entkommt. Die Beziehung zwischen Leonore und Justin kann wahrscheinlich nicht wieder gekittet werden (nur Spielleiter mit einer sehr romantischen Ader lassen Leonore in dieser Situation zu Justin zurückkehren) und so verlässt er die Szenerie fluchtartig. Vielleicht entkommt er mithilfe der Polizei oder in einem der Krankenwagen, die nach dem Absturz den Hawthorne Place geradezu überfluten, vielleicht rennt er aber auch einfach weg und versteckt sich.

Eric Kidd kann den Charakteren helfen, Justin zu finden. Seine Fähigkeit Muster zu erkennen, zeigt ihm bald den Ort, an dem sich Justin aufhält. Er wird etwas dafür haben wollen – Kontakt zu Justin, Wissen oder die Einführung in den Untergrund. Es bleibt den Helden überlassen, ob sie bereit sind, es ihm zu geben.

☼ Orsons Schläger entführen Justin. Sie bringen den Wettermann zu Alex Abel, der sofort alle Hebel in Bewegung setzt, ihn unter Kontrolle zu bringen. Abel wird Justin nicht gefangen halten, aber er wird versuchen ihn zu beeinflussen. Er verspricht ihm zu helfen, seine Fähigkeiten zu erforschen und zu kontrollieren – dafür muss er ihm nur irgend-

wann einen kleinen Gefallen tun. Ob Justin versucht dieser Fürsorge zu entkommen oder ob er schließlich zu einem willigen Diener Abels wird, bleibt wie so vieles dem Spielleiter überlassen.

Wieder ist es Eric Kidd, der den Charakteren helfen kann, Justin zu finden. Diese müssen bald erkennen, welch machtvollen Gegner sie sich ausgesucht haben und enden wahrscheinlich auf der Flucht oder auf der Gehaltsliste der Neuen Inquisition.

☼ Kidd und Storm entkommen gemeinsam. Wenn Eric Kidd Justin klarmachen kann, dass er es ist, der das Wetter beeinflusst, schließt sich Justin ihm vielleicht an (Kidds Gespür für verborgene Zusammenhänge sorgt dafür, dass er ein wenig mehr weiß, als die anderen). Kidd könnte Justin helfen, seine Fähigkeiten unter Kontrolle zu bekommen, ohne dabei von einer der großen Gruppen des Untergrunds kontrolliert zu werden. Vielleicht bleibt Justin eine Weile verschwunden und taucht später als mächtiger Anführer wieder auf, vielleicht ist das aber auch nur der Beginn von weiteren Verfolgungsjagden auf einen verzweifelten Justin Storm, der nichts weiter will als seine Ruhe.

