Saubere Zimmer. WiFi kostenlos. Eine Todesfalle mit Opferritualen. Frühstück reichlich. ★★★

POWERED BY FATE

Von Thomas Michalski
und Matthias Schaffrath

MOTEL

Impressum

Text: Thomas Michalski,
nach einer Idee von Thomas Michalski und Matthias Schaffrath
Lektorat: Michael Mingers
Korrektorat: Matthias Schaffrath
Bearbeitung der Neuauflage: Thomas Michalski und Matthias Schaffrath
Cover: Thomas Michalski, auf Basis eines Fotos von Steven Lewis
Illustrationen: Die Rote Ronja
Layout und Karte: Thomas Michalski

Mit großem Dank an die Testspieler Achim, Holger, Kenny, Lars, Markus, Matthias und Ralf – sowie an all unsere Förderer auf Patreon, durch deren Unterstützung das neue Artwork der Neuauflage erst möglich wurde.

Widmung

All den prägenden Medienschaffenden unserer Jugend gewidmet.
Aus Dank dafür, dass sie uns während unserer Schulzeit gezeigt habe, wie man mit Monstern und Dämonen fertig wird. Den fiktiven wie den echten.
Sie haben uns Spaß und Grusel gebracht, aber auch gelehrt,
dass loyale Freunde durch nichts zu ersetzen sind.
Auch durch sie sind wir zu jenen geworden, die wir heute sind.

© 2021 DORP GbR
Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.
Popkultur-Referenzen und -nennungen verstehen sich als Anspielung und Satire, und stellen keinen Angriff auf bestehende Urheberrechte dar.

DORP
www.die-dorp.de

DORP im Druck

Weitere Informationen

Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!
Schreibt uns unter thomas.michalski@die-dorp.de
oder besucht uns online unter www.die-dorp.de

Inhaltsverzeichnis

Sechzehn Jahre (Vorwort 2021) 4
Letzte Worte zu Beginn (Vorwort 2005) 5

Whodunit 6
Über den Inhalt 6

Worum es hier eigentlich geht 8

Die Spielercharaktere 9
Die vorgefertigten Charaktere spontan verteilen 9
Die Schülerin 9
Der Verteidiger 11
Paranormaler Geek 11
Und dann an alle gerichtet 11

Charakter-Schaulaufen 12
Motel-Personal 12
Rote Heringe 13
Die Bedeutsamen 17

Handlungsablauf 18
Phase I: Auftakt 18
Die Kuppel in der Nussschale 19
Phase II: Reaktionen 22
Phasenübergreifend I: Das Schrumpfen beginnt 23
Phase III: Die Perlenschnur der Ereignisse 24
Phasenübergreifend II: Enger und enger 27
Phase IV: Entscheidungen 27

Auflösungen 29

Testspiele 32
Empfohlene Quellen 34
Karte des Motels für die Spielleitung 37
Karte des Motels für den Spieltisch 38

Sechzehn Jahre!

Gute Güte. Die Idee, **Motel** neu aufzulegen, die haben wir nun schon eine längere Weile gehabt. Das Abenteuer ist damals als Fanmaterial für das *Angel*-Rollenspiel – genau, auf Basis der TV-Serie aus den 90ern – erschienen und schon länger dachte ich mir, dass es sich doch eigentlich auch ohne die expliziten Serienbezüge perfekt als FATE-Szenario zuhause fühlen sollte. Als ich dann aber in die entsprechenden Daten schaute, nur um zu sehen, dass diese erste Fassung *2005* erschienen ist (ja: Zweitausendfünf!), da wurde mir schon ein wenig anders. Sechzehn Jahre. Sogar auf den Tag genau, wenn diese Fassung hier erscheint.
Viel hat sich seither getan. *Angel*, damals heißes Programm im Fernsehen, ist vermutlich inzwischen komischer Alte-Leute-Kram in den Augen derer, die heute so alt sind wie wir es damals waren. Dafür kennen die sich sicherlich bombastisch mit *Fortnite* aus, einem Videospiel, dass das Konzept eines Überlebenskampfes innerhalb einer sich stetig verengenden Kuppel mittlerweile mehr oder weniger auf sich geprägt haben dürfte. (Und ja, *PUBG* war vor Fortnite, aber … Wurscht.)
Was mich aber dennoch bei der ganzen Bearbeitung massiv gefreut hat, ist, dass das Abenteuer trotz seines Alters im Grunde unverändert noch immer so gut funktionieren sollte, wie wir damals glaubten. Ich habe hier und da ein wenig am Ton gedreht, ein paar heute wirklich zu obskure Referenzen umgedeutet (und natürlich alle *Buffy*- und *Angel*-Bezüge entfernt), und ein NSC funktioniert massiv anders als früher, einfach weil ich weiß, dass die alte Fassung manche Leute am falschen Nerv treffen würde. Soll hier ja schlussendlich um etwas unkomplizierten Spaß gehen. (Unkomplizierter Spaß … das ist als Wunsch mitten in der Pandemie 2020/21 auch irgendwie ganz anders zu werten als früher, scheint mir.)
Obwohl das alte Vorwort, das wir DORP-typisch natürlich nebenstehend im Text behalten haben, noch (durchaus zu Recht) lobend von Markus' Artwork spricht, ist zudem zu sagen, dass diese Ausgabe hier komplett neu bebildert wurde. Gerade insofern auch mal wieder großen Dank an unsere Unterstützer auf Patreon, die uns diese Veröffentlichung inklusive des absolut großartigen neuen Artworks, dass die Rote Ronja für uns angefertigt hat, möglich machen.

Mein letzter Dank gebührt all den unfassbar tollen Leuten, mit denen ich auf den RSWEs der letzten Jahre spielen durfte – allen voran die Vögte und Hannah Möllmann –, ohne die ich vermutlich die Türe zu FATE nie aufgestoßen hätte.

Also denn – ich wünsche euch viel Spaß dabei, wenn die astrale Käseglocke sich bald verjüngt und alle um ihr Leben bangen!

Viele Grüße,
Thomas
Im Februar 2021, bei zweistellig negativer Tagestemperatur

Letzte Worte zu Beginn

Vor rund einem Jahr setzten Matthias und ich uns zusammen, denn wird wollten uns ein Con-Abenteuer konzipieren. Lustig, unproblematisch, bequem zwischen zwei anderen Ereignissen spontan spielbar.
Vor rund zwei Monaten erst schickte ich mich dann endlich an, es niederzuschreiben. Das erwies sich als schwerer als gedacht, bestand der Plot doch im Herzen vor allem aus NSCs und Ereignissen und man will ja ein Szenario und keine Geisterbahn anbieten.
Vor anderthalb Monaten habe ich Markus Bescheid gegeben, was für Illustrationen mir für das Abenteuer vorschweben würden.
Vor rund einem Monat ging die Textfassung erstmalig an Matthias, damit dieser noch mal einen zweiten Blick daraufwerfen konnte. Vor rund drei Wochen dann hat ihn der Text endlich erfolgreich erreicht, da sein eMail-Account meine Nachrichten offenbar mit großer Freude nach [redacted] verbannt hat.
Vor einer knappen Woche habe ich die letzte der Illustrationen erhalten. Man muss einfach sagen, Markus hat – wie gewohnt – großartige Arbeit geleistet. Es freut mich immer wieder zu bemerken, dass er sogar von Mal zu Mal immer besser zu werden scheint.
Vor zwei Tagen haben mich Matthias' Korrekturen erreicht. Kritik am sprunghaften Sprachniveau, an den unsortierten NSCs, an dem, was er „Cthulitis" nennt (und im Groben der Mangel einer Abenteuerzusammenfassung zu Beginn ist) und an einigen anderen Details wurden beherzigt und korrigiert.
Gestern Nacht ist der rohe Text zu unserem Lektor Scorpio gewandert.
Heute sitze ich hier in meinem dekadenten Sessel und schreibe dieses Vorwort. Wenn es fertig ist, beginne ich damit, das Abenteuer schon einmal zu layouten. Morgen kommen hoffentlich die Korrekturen aus dem Lektorat noch an, dann werden diese noch in den Text eingeflochten.
In der Nacht von Übermorgen auf Über-Übermorgen ist es dann soweit und das Abenteuer geht ins Netz. Man muss sagen, **Motel** hat also schon einen langen Weg hinter sich. Einen langen Weg, der zum Ende hin immer steiler wurde, so dass es zunehmend schwieriger war, die Kiste in der Spur zu halten.

Ich denke aber, dass uns das schon noch gelingen wird. Momentan sieht alles gut aus und somit kann ich an dieser Stelle nur mit dem schließen, was ich hier immer schreibe: Viel Spaß und genießt eure Zeit in der verrückten Welt von [redacted]! *... dieser großartigen Fernsehserie, auf die wir hier aber ja keinen Bezug mehr nehmen wollen ;)*

Thomas Michalski

12. März 2005, immer noch eingeschneit

Whodunit

„[from the substandard expression who done it]: a detective story or a mystery story presented as a novel, a play, or a motion picture“.
- Webster's Third International Dictionary, Seite 2611

Kostenlose Regeln
Ach übrigens, bevor wir loslegen:
– die Regeln von FATECore könnt ihr kostenlos und legal im Netz herunterladen.
www.faterpg.de bietet euch alles, was ihr braucht.

Ein Whodunit ist diese spezifische Gattung von Detektivgeschichten, an deren Ende traditionell alle Verdächtigen in einem Herrenzimmer oder Zugabteil zusammengerufen werden, damit ihnen ein überaus gewiefter Schnüffler offenbaren kann, wer von ihnen es war und wie er sich verraten hat. Ihr wisst schon – Agatha Christie.
Oder Knives Out.
Sprachlich ein Zusammenziehen von der englischen Entsprechung der Frage „Wer war es?“, oder inhaltlich passender: „Wer hat es getan?“ Der Begriff stammt aus den 1930ern, doch auch nach rund 90 Jahren gibt es im Deutschen keinen so knackigen Begriff. Wir nennen es Detektivroman; so erklärt es zumindest der Brockhaus.

Um aber die Kurve zu unserem Szenario mal wieder zu kriegen – im Endeffekt geht es in dem Abenteuer vor uns genau darum, was der englische Titel aussagt: „Wer war es?“
Da es aber weniger um ein konkretes Verbrechen geht, wie beim Detektivroman, sondern um eine Tat, wie in einer Whodonit-Geschichte, sind wir gerade diesen weiten Bogen gelaufen.

Über den Inhalt

Hilfsmittel gefällig?
Auf unserer Webseite die-dorp.de gibt es begleitend zu diesem Abenteuer noch ein „Print & Play“-Set zur Unterstützung. Darin finden sich schmale Charakterbögen und alle im Text erwähnten Aspekte als DinA7-Referenzkarten (nebst Blanko-Karten).

Motel wurde als Con-Abenteuer konzipiert. Daraus leiten sich gleich eine ganze Reihe von Eigenschaften ab, die zunächst mal erläutert werden sollten.
Ganz generell kann man sagen, dass es sich bei **Motel** um ein Closed-Room-Szenario handelt. Das steht so nicht im Webster, aber wir sind ja schlaue Rollenspieler und kennen den Begriff daher: Es spielt in einem örtlich sehr begrenzten Rahmen, den die Spieler in der Regel nicht verlassen können. So auch im Falle von **Motel** und, soviel ist sicher, nicht von ungefähr.
Con-Abenteuer, oder auch One-Shots im Allgemeinen, haben häufig das Problem, zu leicht auseinandergezogen zu werden. Da geht ein Charakter noch mal in die Stadt, zwei putzen ihre Waffen, einer hat ein Date und die fünfte will dann doch mal am Plot weiterspielen.
Solche Freiheiten sind generell gut – sie bringen Leben ins Spiel und geben den Charakteren Tiefe. Aber auf einer Convention, wo ein Abenteuer manchmal in einem zweistündigen Zeitfenster abgearbei-

tet werden muss, sieht das schon anders aus. Da muss der Plot komprimiert sein und nun, die „Käseglockenlösung“, wie ein Testspieler sie nannte und wie wir sie gleich noch genau besprechen werden, sollte das sehr unterstützen.

Auch sollte der Plot, unter anderem deshalb, nicht zu komplex sein. Ich meine, es geht natürlich, man kann auch auf Cons über Tage und Nächte hinaus spielen und so eine richtig große Handlung absolvieren – ich habe da diese Veteranengeschichte einer elfstündigen Lied-von-Eis-und-Feuer-Runde, aber die erspare ich euch hier mal. Wenn man aber nur mal eben zwischen seiner ersten Runde und dem Workshop zum Schuhebinden im Mittelalter was spielen will, darf oder sollte es zumindest keine komplexe Intrige, verbunden mit der Lektüre einer Studie zur Handhabung von Atom-U-Booten ab einer Tiefe von 500 Metern sein.
Darum ist auch die Aufgabenstellung der Spieler hier denkbar einfach gehalten: „Entkomme dem sicheren Tod, indem du einen Weg unter der Glocke hervorfindest.“

Zuletzt haben Cons noch einen gewichtigen Nachteil: Da sind andere Leute. Klar, das ist gut, wenn man noch Spieler sucht, aber wenn man gerade seine düsteren Verse erklingen lässt, die Spieler wie gebannt vor einem sitzen und der große Quetzacoatl sich erhebt – dies dann aber jäh durch die Frage eines chipskauenden Fremden unterbrochen wird, der nur kurz wissen will, ob jemand am Tisch vielleicht den Weg zu den Toiletten kennt, dann macht das auch keinen Spaß.
Wir haben uns darum gleich gedacht, dass es klüger ist, auf Kurzweil zu setzen und insofern schöpft dieses Abenteuer sich genüsslich durch die eine oder andere Popkultur-Anspielung und schwingt behände das Stilelement der „Alltagsdämonen“, wie auch beispielsweise Buffy, Angel, Supernatural und andere Urban-Fantasy-Titel das gerne tun. Sprich: dämonische Familienväter, dämonische Rentnerinnen und dergleichen mehr.

Doch, genug geplaudert!
Schauen wir doch einmal, worum es hier eigentlich geht.

Aber warum denn FATE?
Wir haben uns bei der Neuauflage dieses Abenteuers aus zwei sehr unterschiedlichen Gründen für FATE als System entschieden.
Zum einen ist FATE ein schönes, schlankes System für erzählerische Runden.
Zum anderen können wir dank der Lizenz des Spiels auch eine Druckfassung umsetzen, ohne viele Hürden nehmen zu müssen.

Im Grunde ist es nahezu egal, nach welchen Regeln ihr das Abenteuer spielt. Wenn etwa **Savage Worlds** das Universalsystem eurer Wahl ist, dann spricht nichts dagegen, **Motel** damit umzusetzen. Werte für Vampire und Soldaten (für die Wichtel) gibt es da jedenfalls auch.

Worum es hier eigentlich geht

Dies ist ein Abenteuer, also generell nichts für Spielerhände; wenn ihr bis hierher gelesen habt, aber nicht die Spielleitung seid, dann ist nun endgültig Schluß!

Um den Spielern gleich jegliche Illusion, es ginge hier um ein ernstes Szenario, zu nehmen, beginnen sie die Geschichte auf der Fahrt zu einer Convention. Nein, keine Convention für Rollenspieler oder Kühlschränke, sondern eine Dämonenconvention. Diese hört auf den wundervollen Namen „HeptagrammaCon“ und ist ein Anlaufpunkt für Hobbyhexer, Sonntagssatanisten und Freizeitfinsterlinge, die dort neue Zauberbücher, neue Meister und neue Zutaten erwerben können.

Sie übernachten – die Anfahrt ist lang – auf dem Weg dorthin in einem Motel, stellen aber morgens fest, dass ihre Weiterfahrt dadurch verhindert wird, dass sich eine Energiekuppel, einer elektrostatischen Käseglocke gleich, um das gesamte Areal gelegt hat. Und wäre das nicht schon schlimm genug, so wird diese Glocke auch noch langsam enger.
Sie können also versuchen, gemeinsam mit den anderen, allesamt schrägen Typen aus dem Motel zu entkommen, werden aber früher oder später bemerken, dass die Glocke vor allem immer dann, wenn einer darin stirbt, einen ganzes Stück enger wird.
Schuld sind einige junge Goths, die mehr oder minder aus Versehen ein Portal geöffnet haben. Sie wussten halt nicht was sie tun und wie man das so kennt, haben sie auch das Kleingedruckte im Ritualbuch nicht gelesen …
Darauf sollten die Spieler allerdings im optimalen Fall erst mit als letztes kommen. Um dies zu gewährleisten, geht das Abenteuer gleich mit einer großen Anzahl irrsinniger Verdächtiger an den Start, die in Kapitel 2 beschrieben werden, wohingegen Kapitel 3 einzelne Schlüsselereignisse und weitere Tipps zum Ablauf enthält. Kapitel 4 bietet dann einige Lösungsmodelle für das Szenario an. Es gibt verschiedene Arten, wie es enden kann und gerade aufgrund seiner lockeren Stimmung und der angepeilten Kürze soll kein spezifischer Ausklang forciert werden. Es ist ja immerhin auch FATE und die Spielleitung sollte die Kreativität der Spieler belohnen.

Abgerundet wird Motel noch von einem Appendix mit zwei kurzen Berichten der bisherigen Spieltests, einem Plan des Geländes und empfohlenen Film- und Buchquellen zum Abenteuer.

Die Spielercharaktere

Wie nun schon oft genug betont wurde, ist dieses Abenteuer vor allem für einen schnellen, spontanen Einsatz auf Conventions oder für überraschend eintretende Sitzung (Wer lacht hier? Sowas gibt es!) gedacht. FATE bietet aber eine interessante Alternative: Denn es kann auch spannend sein, gar nicht zu viel vor der Sitzung schon festzulegen, sondern die Charaktere tatsächlich erst während des Spiels nach und nach auszufüllen; klar können arglistige Powergamer das missbrauchen und ihren Charakter entsprechend ungebührlich optimieren, aber mit so Leuten ist das vielleicht generell einfach nicht das richtige Szenario. (Ist übrigens auch nicht unsere Idee, vergleiche **FATE Core** ab Seite 58.)
Dieses Heft bietet also keine „vorgefertigten" Charaktere im Sinne ausgefüllter Charakterbögen, aber drei beispielhafte Charakterideen nebst Konzept, Dilemma und einem Beispiel-Aspekt, die als Startpunkt verwendet werden können.

Zu den Aspekten
Die Aspekte in diesem Abenteuer, sei es bei den Spielercharakteren, bei den NSC oder in der Handlung, sind ganz bewusst sehr vage formuliert. Es gibt ja ein, zwei unterschiedliche Denkschulen, wie konkret oder frei Aspekte gehalten sein sollen, aber im Sinne dieses Abenteuers sollen sie vor allem Andock-Möglichkeiten für möglichst viele Ideen der Leute am Spieltisch bieten können. Ihr könnt das natürlich auch anders handhaben.

Die vorgefertigten Charaktere spontan verteilen

Die nachfolgenden drei Texte können gut direkt am Tisch vorgelesen werden. Entweder es ruft dann jemand direkt nach dem Vorlesen „Hier!", dann kann direkt der entsprechende Charakterbogen rausgegeben werden. Oder aber es werden erst alle Texte vorgelesen und die Spieler können sich danach absprechen – möglich ist beides.

Die Schülerin

Seit dem Verlust deines Mentors bist du recht orientierungslos gewesen. Als er noch lebte, schien das ja alles einen Sinn zu ergeben, aber seit jener schicksalhaften Nacht, seit jenem unsauber gezogenen Ritualkreis war es alles konfus für dich. Jedenfalls solange, bis du die Einladung zu dieser Convention, der HeptagrammaCon, erhalten hast. Vielleicht gelingt es dir dort ja endlich, das legendäre Liber Ignis *zu erwerben, mit dem du deine Feuerkräfte endlich unter Kontrolle bringen kannst.*

Konzept: Postmoderner Esoterik-Feuerteufel
Dilemma: Bemerkenswerte kosmische Kräfte, winzig kleine Selbstkontrolle
Aspekt: Also mein Mentor hat immer gesagt …
Beste Fertigkeit: Wille

Der Verteidiger
Paranormaler Geek
Die Schülerin

Der Verteidiger

Dämonenpack. Überall dieses dreckige Dämonenpack. Aber daheim, in deinem Viertel, da hältst du die Straßen sauber. Dir kommen keine Untoten in die Quere, keine Dämonen, Geister oder Hexer. Aber Ed, dein Kumpel Ed, der hat wieder mal nicht aufgepasst und seine Seele an einen Dämon verloren. Du weißt nicht an welchen – aber du hast so eine Ahnung, dass du auf der HeptagrammaCon deine Antworten finden wirst.

Konzept: Anti-Dämonen-Vigilant
Dilemma: Für einen Hammer wirken alle Probleme wie Nägel
Aspekt: Bis hierhin und nicht weiter
Beste Fertigkeit: Kämpfen

Paranormaler Geek

Die Wahrheit ist irgendwo da draußen. Weißt du, kein Thema. Und die meisten deiner Freunde halten dich für verrückt, weil du an das Übernatürliche glaubst, an Geister, Hexen, Dämonen und dergleichen. Die Sache, die sie nicht verstehen, ist nur die: Du hast nie geglaubt, dass all das ein Widerspruch gegen Physik und Naturgesetze sein muss. Du bist kein Esoteriker, du bist Wissenschaftler. Und du bist entschlossen, auf der HeptagrammaCon die notwendige Spur zu finden, um endlich auch dem Rest der Welt die nötigen Beweise zu liefern.

Konzept: Technophiler Monsterforscher
Dilemma: Begeisterungsfähigkeit trumpft Selbsterhaltungstrieb
Aspekt: Ich spreche fließend Fachchinesisch
Beste Fertigkeit: Nachforschung

Und dann an alle gerichtet

Jeder von euch hat seine Ziele, seine Pläne, seine Hoffnungen, die er mit der HeptagrammaCon verbindet. Nur sollte keiner von euch, gleich welches Ziel er verfolgt, diese Con ohne Probleme erreichen. Denn schon seit dem Altertum weiß man, dass zwischen Start und Ziel einer jeden guten Geschichte nur eines liegen kann: ein Motel. ‚Meyer's Motel'.

Wie ihr wollt

Natürlich sind die Charaktere hier nur ganz grobe Ideen, um losspielen zu können. Nichts davon ist bindend. Denkt euch eure eigene Hintergrund-Geschichte aus, kombiniert die Ideen hier mit euren eigenen – ganz wie ihr wollt. Es ist eure Geschichte.
Genauso wichtig: Ihr wollt lieber eine weibliche Verteidigerin, einen männlichen Schüler oder einen nonbinären paranormalen Geek spielen? Nur zu!
Es ist euer Spiel!

Charakter-Schaulaufen

Aber genug zu den Spielercharakteren! Werfen wir nun erst einmal einen Blick auf die Nichtspieler-Charaktere. Die Spielleitung sollte sich die vorliegenden Charaktere sehr, sehr gut einprägen. Da das Abenteuer zu einem großen Teil aus der Interaktion mit diesen Figuren besteht, liegt ein großer Reiz im Witz und der Spannung, die daraus entsteht (oder eben nicht).
Die Charaktere sind dabei alle nicht gerade mit Tiefgang überflutet, spielen zugleich aber auch bewusst mit bekannten Klischees.
Wir haben die Charaktere in drei Kategorien aufgeteilt.
Das Motel-Personal ist nur Beiwerk, hat keine weitere Bedeutung.
„Rote Heringe“ sind dagegen alle denkbaren Verdächtigen, die den Charakteren unterkommen können, die aber wie sie nur zufällig Teil dieser Geschichte sind.
„Die Bedeutsamen“, gut, die sind mutmaßlich selbsterklärend.

Motel-Personal

Bob und Candy Meyer

Sowohl Mr. Meyer, der offensichtliche Eigner von „Meyer‘s Motel“, wie auch seine Frau, sind ein eher dubioser Umgang.

Aspekte:
- Platz da, hier komm ich!
- Kann auch Alkohol trinken ohne Spaß zu haben

Er ist dick, fett sogar, schnaubt bei jedem Schritt, den er macht, wie ein Walross und riecht zudem stärker nach Alkohol als eine Flasche Wodka.
Erschwert wird all das durch die beiden Krücken, die er zum Gehen braucht und mit denen er sich dann – entsprechend schnaubend – vorwärts bewegt. Er hat wenig übrig für weichherzige Männer, wohingegen eher einfach gestrickte Raubeine gut leiden kann.

Aspekte:
- Nur körperlich anwesend
- Wandelt auf dem Boulevard zerbrochener Träume

Seine Frau ist spindeldürr, mehr ein wandelndes Skelett als eine lebende Frau. Sie säuft nicht weniger als ihr Mann, scheint in der Vergangenheit aber auch schon manch anderen Stoff durch ihre Blutbahnen gepumpt zu haben. Ihr genereller Betriebsmodus ist „stoned“, den sie allerdings zuweilen durch „stoned und besonders müde“ ersetzt.

Carr, der Hausmeister

Carr (nein, nicht Carl, und ausgesprochen wie ein echter Pirat) ist ein typischer Hausmeister. Er ist Mitte 50, besitzt eine durch seine Arbeit gekräftigte Statur und, sagen wir mal vorsichtig, von schlichtem Gemüht. Traditionelle Technik, da hat er Ahnung von. Arbeit, die kennt er gut genug, um sie zu meiden. Gäste, mit denen redet er nicht oft, außer vielleicht mal über Alkohol, Autos oder Frauen – drei Dinge, von denen er sich allenfalls das erste leisten kann. Er ist im Grunde ein freundlicher Mensch, schlägt mit seinen giftigen Scherzen und Streichen aber auch mal über die Stränge.

Aspekte:
- Kennt jede Schraube des Motels beim Namen
- Kann überall angetroffen werden

Rote Heringe

Familie Miller

Familie Miller ist auf dem Weg in einen Vergnügungspark. Sie sind Dämonen, was effektiv bedeutet, dass sie in ihrer natürlichen Form grüne Haut haben. Ist keine tolle Kraft und wird auch nicht dadurch beeindruckender, dass sie zumindest, wenn sie wollen, auch wie normale Menschen erscheinen können.
Im Herzen sind sie aber auch genau das. Er (Bob) ist ein pflichtbewusster Vater mit Job in einer Versicherungsagentur, sie (Lucy) ist eine liebende Mutter und die beiden Kinder (der ältere Sohn Jack und die jüngere Tochter Tracy) sind die typischen Quälgeister zwischen sechs und sieben.

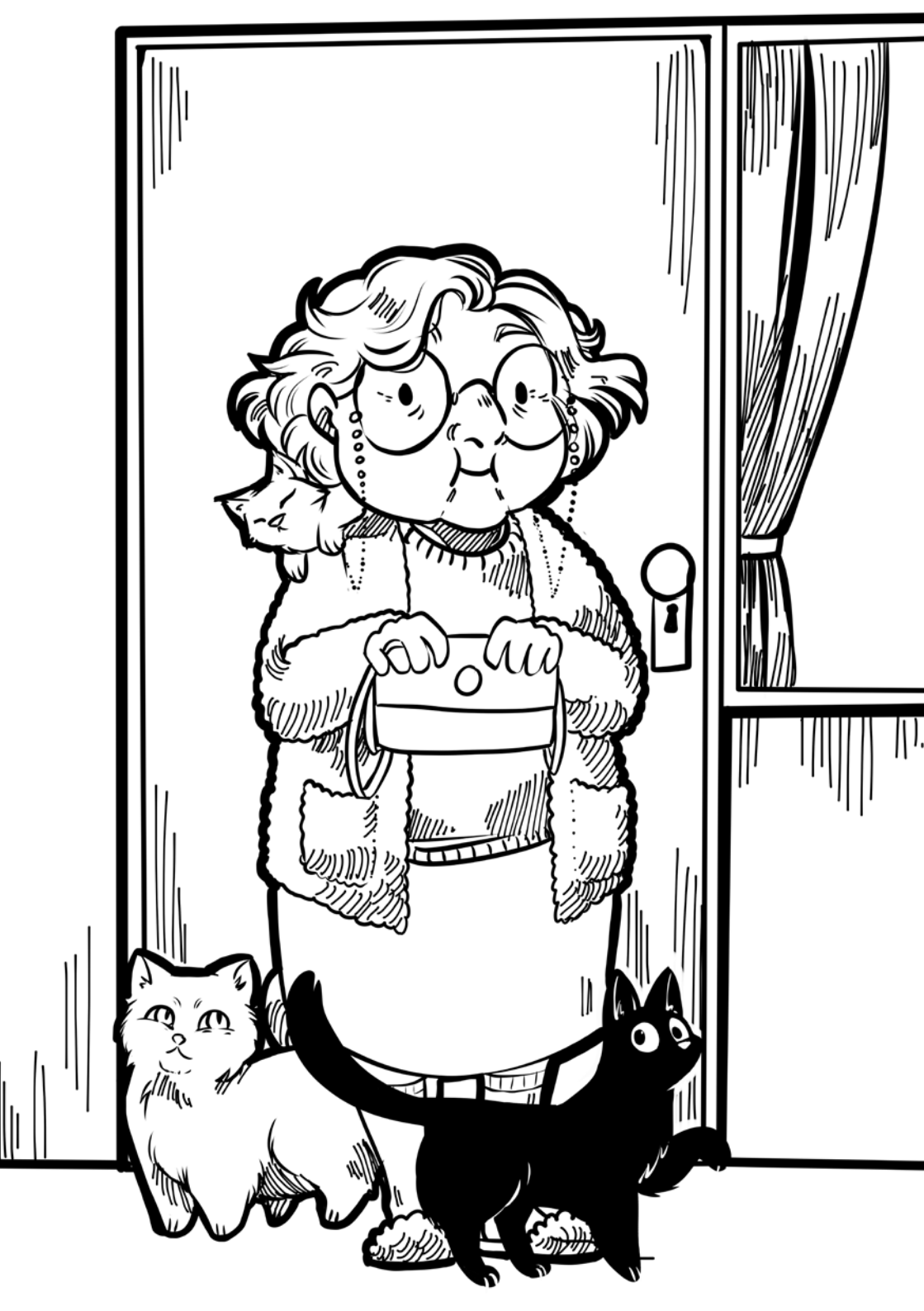
Das ist auch das Motiv, das der Spielleiter beim Umgang mit diesen Charakteren im Hinterkopf behalten sollte: sie sind Dämonen wie du und ich, Jane und Joe Citizen mit grüner Haut.

Aspekte:
- Absolute Normalität
- Oger haben Schichten

Die Vampir-Biker

Eine Biker-Gang ist in dem Motel abgestiegen, lässt sich tagsüber aber niemals blicken. Der Hintergrund ist offenkundig: Es sind Vampire. Die vier Biker Rick, James, Earl und Mikey sind eigentlich nur auf der Durchreise, werden aber wie alle anderen von der Glocke eingeschlossen. Eine Situation, die umso prekärer wird, wenn einen Sonne in einen Haufen Sand verwandelt.
Im Grunde wollen sie die Chose nur aussitzen. Wenn die Spielercharaktere ihnen aber unbedingt auf die spitzen Zähne fühlen wollen oder sie womöglich doch ein leichter Hunger überkommt, kann es zu Konfrontationen kommen.

Aspekte:
- Ich trinke niemals ... Bier
- Ausgeprägte UV-Empfindlichkeit



Oma Morta

Oma Morta erzählt jedem gerne mit einem charmanten Lächeln, dass sie auf einer großen Reise ist: Sie will noch einmal alle Orte Amerikas sehen, an denen sie einmal war.
Allerdings hat sie ein Geheimnis, denn diese Reise ist gar nicht ihre Idee, sondern die ihrer Katzen. Nachdem sich Oma Morta vor einigen Jahren einen alten, ägyptischen Fluch angelacht hat, können ihre Gedanken und Taten von Katzen gelenkt werden. Dies ist auch genau der Grund, warum sie mit derzeit etwa 25 fein in Transportkisten verpackten Katzen umher reist. Ihre wahren Gebieter.

Als Spielleitung sollte man sich alle Mühe geben, hier das Motiv der klassischen Cat-Lady zu erzeugen. Dass die Katzen tatsächlich am Steuer sind, blitzt nur durch, wenn ihr Verhalten von ihren Samtpfoten zu offenkundig „katzenhaft" gelenkt wird und sie sprunghaft reagiert, sich putzt oder faucht.

Aspekte:
- Wie das Tier, so dass Frauchen
- Liebenswerte, alte Dame

Achtung, Retcon:
In der vorigen Version war Oma Mortas Twist ein anderer – dort aß sie ihre Katzen und sie waren ihre Wegzehrung. Mehr dazu auf Seite 24.

Die VW-Gang

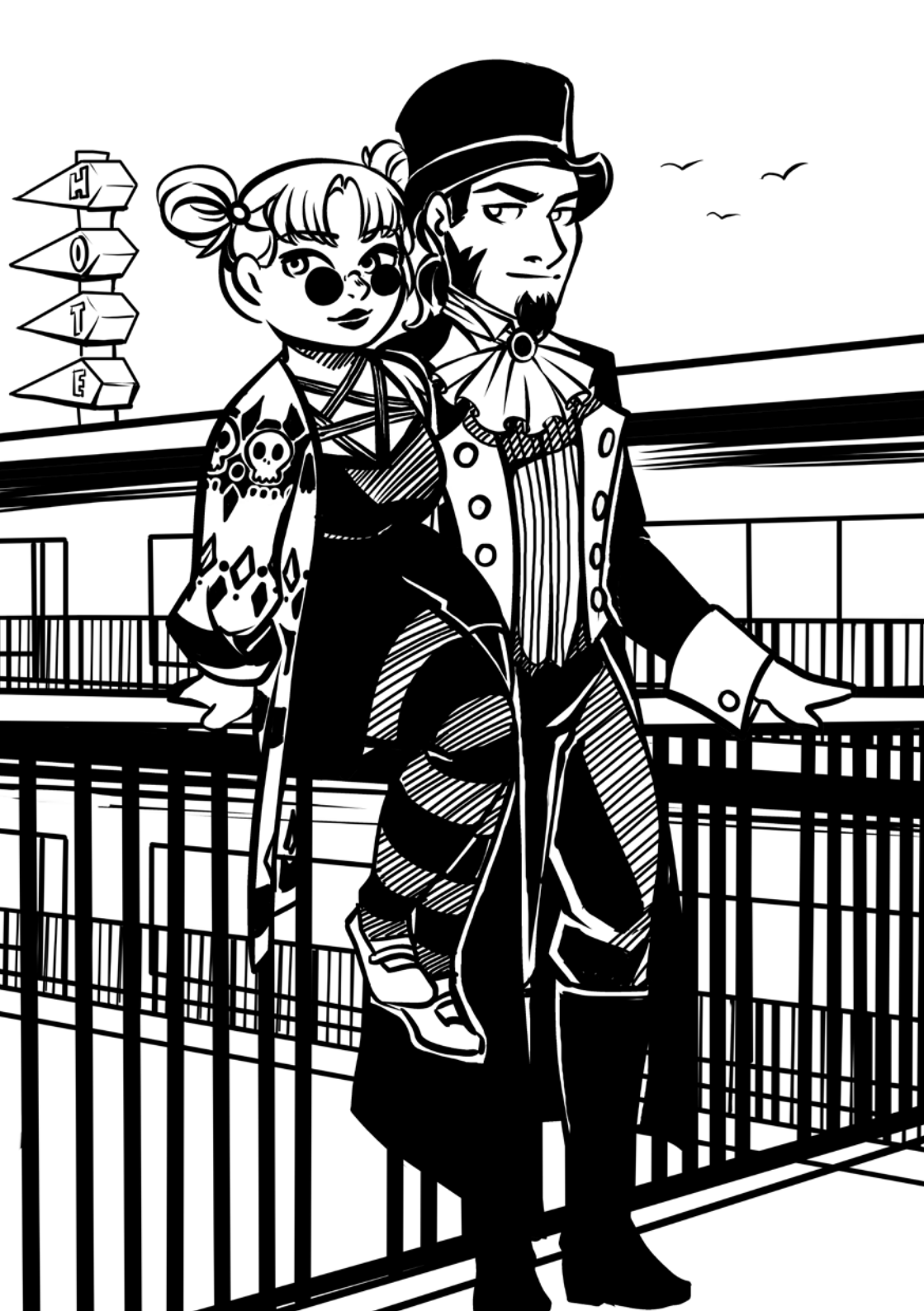
Zwei Jungs, zwei Mädels – gleiche Verteilung wie bei den Goths (siehe „Die Bedeutsamen", weiter unten). Doch diese Truppe hier ist auf dem Weg zur Erleuchtung – da sind sie sich sicher. Klangschalen, Traumfänger, exotischer Tee, fragwürdige Yoga-Übungen … oh, und Dope. Und Shrooms. Sie sehen Töne, hören Farben, riechen Geschmäcker und sind nette, freundliche Leute, die lustige Interaktionspartner abgeben. Oder Opfer für die magische Kuppel.

Aspekte:
- Unbegrenzte Entspannung
- Einladender Charme

Die Anwälte

Manche Leute mögen ja generell Zweifel haben, ob Anwälte wirklich Menschen sind – aber diese hier, die sind wirklich keine.
Mr. Arthur Gray und Mrs. Annette Bleak sind eigentlich auch auf den Weg zur HeptagrammaCon, wie man schon anhand der Flyer in ihren Aktentaschen erkennen kann. Auch sündhafte teure AAA-Eintrittsausweise an wertigen Lanyards finden sich dort und könnten für einzelne Charaktere natürlich eine lukrative Beute darstellen.
Den Anwälten geht es darum, neue Kunden für ihre Kanzlei – Crowley, Mathers & Blavatsky – zu gewinnen. Grundsätzlich vertreten sie ihre Mandanten auch nicht vor weltlichen Gerichten. Die Institutionen, vor denen sie auftreten, sind gemeinhin von einer … höheren Natur.
Die Kuppel trifft auch sie völlig unvorbereitet, allerdings ist es für sie vor allem ein Grund zur Neugier. Gibt es hier einen Drahtzieher, der im Nachhinein vielleicht ihren Beistand braucht? Oder umgekehrt jemanden, den man danach verklagen könnte?

Aspekte:
- Metaphysische Paragraphenreiter
- Stets adrett gekleidet


HOTEL

Die Bedeutsamen

Die Goths

Die vier Jugendlichen (wie die VW-Gang zwei männlich, zwei weiblich) wären auch gerne große, böse, coole Vampire. Oder Satanisten. Oder Dämonen. Aber am liebsten Vampire. Sind sie aber nicht. Eigentlich sind sie ziemlich verschreckte, verpeilte Idioten, die noch verpeilter und verschreckter dadurch sind, dass sie am Beginn des Abenteuers merken, was sie wirklich getan haben.
Was sie generell nicht davon abhält, die Coolen zu markieren; was sie aber davon abhält, dies erfolgreich zu tun.

Aspekte:
- Nie um ein Poe-Zitat verlegen
- Den Weltschmerz mit Eyeliner ins Gesicht gezeichnet

Wichtig für die Spielleitung hier ist, die Goths wirklich zu überzeichnen. Da sie im Endeffekt die Schuldigen sind, die Drahtzieher hinter all dem, was die Charaktere bedroht, gilt es natürlich, diesen Umstand nicht von Anfang an deutlich zu machen. Die Goths sollten wie humoristische Nebencharaktere erscheinen – solange, bis es beinahe zu spät ist.

„The Exalted Community of Secret Lore“

… aka die „Nazgûlwichtel“

Die dreizehn kleinen Männer der „Exalted Community of Secret Lore“ sehen verdächtig so aus wie die Ringgeister in Peter Jacksons Tolkien-Verfilmung. Nur kleiner, deutlich kleiner. Eigentlich eher so groß wie ein Halbling.
Ansonsten haben die Brüder eigentlich nahezu alle Eigenschaften – zumindest was ihr Auftreten betrifft – von den großen Jungs gelernt: sie flüstern ausschließlich, tragen alle diese langen Kapuzenmäntel, haben stilvolle Rüstungsteile, besitzen nichts als ewige Schwärze unter ihrer Kleidung und können, bei Bedarf, Langschwerter aus ihren Mänteln ziehen.

Aspekte:
- Kompaktes Gesamtvolumen
- Heisere Stimme des Schreckens

Die Wichtel sind kooperative Kerle. Sie sind freundlich, wenn auch durch das Flüstern manchmal was schwierig zu verstehen, und sollten an keiner Stelle bedrohlich oder gar schuldig wirken. Sie sind für das große Finale verplant.
Dafür sollte die Spielleitung nicht mit Anspielungen auf die Buchvorlage und ihre Verfilmung geizen – wenn der erste Nazgûl hauchend nicht nach: „Auenland. Beutlin.“, sondern nach: „Pizza. Bier.“ gefragt hat, werden die Spieler den Dreh schon rauskriegen.

Handlungsablauf

Aspekt-Vorschläge: Hier am Rand findet ihr immer mal wieder Vorschläge für geeignete Aspekte. Nehmt die nicht zu streng – es sind mehr Denkanstöße. Manche sind sehr konkret, andere sind eher mit einem Augenzwinkern zu verstehen.
Und auch hier gilt: Hört auch auf die Spieler. Ihr erzählt diese irrsinnige Geschichte schließlich miteinander!

Dieses Abenteuer ist linear und frei gleichzeitig. Einerseits gibt es keine feste Geschichte und die Spieler können am Ende des Tages rein durch die Interaktion mit den NSC alles lenken und beeinflussen. Andererseits gibt es eine lineare Perlenschnur von Ereignissen und Szenen, die vom Einstieg bis zur letzten Eskalation leiten. Die Spielleitung sollte das aber eher als Stützstrumpf und nicht als festen Gips verstehen – wenn die Spieler tolle Ideen haben und die Handlung dadurch anders, aber besser würde, dann sollte man ihnen diese Chance nicht nehmen, weil irgendwelche Typen sich vor 16 Jahren einen Handlungsrahmen überlegt haben.
Es ist durchaus möglich, dass die Handlung sich zu irgendwas zwischen „Und da gab's keine mehr" und Slasherfilm entwickelt, aber mit den Spielern als Täter. Das ist schon okay, solange die Leute am Tisch Freude daran haben. Das hier ist ja nicht „Citizen Kane: das Rollenspiel".
Wenn sie aber natürlich mehr auf soziale Interaktion gehen wollen, ist das in dem Abenteuer ebenso gut möglich. Man kann es ja insofern als recht narrensicher bezeichnen, als dass die Spieler nicht weglaufen können (na gut, zumindest ihre Charaktere nicht) und sinnloses Töten auch letztlich zu ihrem Tod führen dürfte. Denn wie gesagt: Tote verengen die Kuppel …

Phase 1: Auftakt

Das gemeinsame Frühstück

Möglicher Aspekt:
- Jugendherbergsfrühstücksduft

Der erste Schritt der Handlung ist ausnehmend unspektakulär. Die Spieler kommen morgens herunter in den Speiseraum, übrigens fensterlos, und können sich eine ganze Reihe der NSCs schon mal ansehen. Nicht anwesend sind Mister Meyer selbst, der noch schläft, Carr der Hausmeister, der gerade im Schuppen ist, sowie die Wichtel, die noch in ihrem Wohnblock schlafen.
Selbst die Vampire sitzen da – eigentlich, um noch nach Beute zu suchen.

Sinn, Zweck und Risiken: Diese Szene dient einzig dazu, dass sich die Spieler schon mal gegenseitig beschreiben können und, wenn sie wollen, erste Kontakte zu den NSCs knüpfen. Man sollte hier einfach einige Minuten laufen lassen und, wenn man merkt, dass kein weiteres Tempo aufkommen will, zum nächsten Schritt weitergehen.

Die Kuppel in der Nussschale

Okay, hier einmal kurz und knapp zur Referenz:
Die Kuppel ist ein Portal. Die Gothics haben, durch etwas zu ungründliches Lesen der Beschwörungsanleitung ihres angepeilten neuen Chefs, einem Dämon, einen kleinen Fehler gemacht. Diesen wollten sie beschwören und dachten, er wäre dann halt da.
War er aber nicht – seine Manifestation verlangt nach Opfern. Die fischt er sich mit Hilfe seiner Kuppel zusammen. Diese ist ein hochenergetisches Kraftfeld, welches das gesamte Gelände umschließt, eben wie eine Käseglocke. Sie ist blauviolett, von Blitzen durchzuckt und lädt alles, was irgendwie empfänglich ist, ein wenig mit Strom auf. Haare stehen zu Berge, das Anfassen von Metallklinken führt zu leichten Stößen etc.
Besonders unangenehm sind die Auswirkungen der Kuppel auf all die moderne Elektronik, die Charaktere womöglich bei sich tragen. Kein Handyempfang, und generell spielen Smartphones, Laptops und Unterhaltungselektronik ebenso wie klassische Fernseher und Radios immer mehr verrückt, je enger die Kuppel wird.
Wann immer jemand innerhalb der Kuppel stirbt, so wird sie enger. Enger und enger, frisst dabei natürlich – so der Plan – mehr und mehr Leute. Und wird dadurch *noch* enger. Ich nehme an, das Konzept leuchtet ein. Sind genug Leute gestorben, so wölbt sich diese Kuppel in eine andere Richtung und fungiert als Portal zum Reich der Dämonen. Je enger die Kuppel wird, desto ungemütlicher wird es darin. Als Spielleitung kann man immer wieder auf zunehmend trockene Hitze verweisen, auf Ozongeruch in der Luft, auf einen metallischen Geschmack im Mund auf andere Details, die in der Summe das offensichtliche noch mal unterstreichen: Hier stimmt etwas nicht.
Wichtig zu erwähnen ist sicherlich auch, dass die Kuppel, immerhin ja nahezu pure Energie, auch direkt eine tödliche Wirkung erzielen kann. Kontakt verteilt massive, schwere und zumeist tödliche Stromstöße, zudem bringt sie Benzin zur Explosion und andere Unannehmlichkeiten mehr. Andererseits liegt genau in dieser Natur auch die Schwachstelle der Kuppel. Schließt man sie kurz oder erdet man sie, so wird sie überlastet und zerfällt. Mehr dazu aber im abschließenden Kapitel, bei den Lösungsvorschlägen.
Nach Belieben kann die Spielleitung ab dem Moment, wo die ersten Blicke der Spieler auf die Kuppel gefallen sind, den bis zum Ende des Spiels dauerhaften Aspekt „Unter der Glocke“ ins Spiel bringen.

„Kraaaass, Alter! Eine astrale Käseglocke!“

Irgendwann ist es einer aus der VW-Gang, der sich erhebt, um „draußen eine zu quarzen“ und vor die Türe geht. Sekunden darauf gibt er einen Schrei von sich, kommt herein und ruft ganz aufgeregt, eine bunte Glocke habe sich über das Motel gelegt.

Gehen die Spieler nicht von selbst gucken, so kann man sie natürlich noch ködern, indem immer mehr NSC rausgehen und erstaunt aufrufen. Schauen sie aber erst einmal nach – im schlimmsten Fall nach dem Frühstück, wenn sie aufbrechen wollen – sehen sie in der Tat das, was wir fortan ‚astrale Käseglocke‘ nennen wollen. Sie umfasst ziemlich genau die komplette Motel-Anlage mit dem Parkplatz, der Tanke, dem eigentlichen Motel-Gebäude sowie dem Nebengebäude mit den Wohnräumen (vgl. die Karte auf Seite 37 und 38).

Sie ist etwa fünfzig Meter hoch, leuchtet blau-violett und flimmert, wie man es über Asphalt an heißen Tagen sehen kann. Blitze umspielen zudem ihre Ränder.

Nach und nach kommen alle – bis auf die Vampire natürlich – nach draußen und schauen sich das an. Keiner weiß, was dahintersteckt, aber selbst die Wichtel stellen sich in Reih‘ und Glied auf den Parkplatz.

Möglicher Aspekt:

- Unter der Glocke (siehe Seite 19)

Sinn, Zweck und Risiken: Der Erstkontakt mit der Glocke ist harmlos, für Spieler wie Spielleitung. Die Spieler können erste Feldversuche machen, sowie mit den Leuten reden. Die Feldversuche führen aber auch nicht weit: Die Glocke ist eine Art Hochspannungsfeld. Alles, was man hinein wirft, wird von einem Blitz zurückgeschleudert. Geht man zudem näher an den Rand, so spürt man, wie sich die Körperhaare aufrichten und man nimmt eine starke, trockene Hitze wahr.

Typische erste Gesprächspartner, so belegen auch die Testspiele, sind normalerweise die Vampire (denn die sind einfach suspekt und bleiben als einzige drinnen sitzen), die Wichtel (denn die sind einfach vom Auftreten her komisch) sowie die Anwälte (denn jeder weiß, dass Anwälte niemals was Gutes im Schilde führen). Diese Gespräche bilden Phase II.

Phase II: Reaktionen

Panik macht durstig: die Vampire

Möglicher Aspekt:
- In der Höhle der Raubtiere

Eine Auseinandersetzung mit den Vampiren läuft auf Konfrontation hinaus, ganz gleich, was die Charaktere machen. Sie ziehen sich schnell auf die zweite Etage zurück und harren da auf die ersten Dummen, die nach oben kommen – vermutlich also auf die Charaktere.

Vampire im Kampf
Fertigkeiten:
Durchschnittlich (+1): Kämpfen
Keine Kästchen auf dem Stressbalken

Sinn, Zweck und Risiken: Ach ja, die Szene verläuft kurz und schmerzlos. Die Spieler kommen, die Vampire zicken herum, die Spieler markieren vermutlich den starken Mann, die Vampire markieren zurück – und womöglich gibt es dann Haue. Wir verzichten hier bewusst auf klare Spielregeln, wie diese Vampire hier funktionieren bzw. welche Kräfte sie genau besitzen. Wir gehen generell davon aus, dass sie eher What We Do In The Shadows entstammen und weniger Dracula oder Nosferatu, aber wer weiß?

„Wir könnten mal nachschlagen“: die Wichtel, Teil 1

Hier wird es schon interessanter. Die Wichtel geben sich selbst als erhabene Gelehrte aus. Wenn die Spieler also herantraben und sie verdächtigen, wird man ihnen freundlich, aber unmissverständlich erklären, man wisse auch nicht, worum es hier gehe, sei ebenso überrascht wie sie. Man sei zudem empört, dass man ihnen so etwas unterstelle.
Wenn die Spieler eindringlicher werden oder gerade gehen wollen, wird ihnen der Chef-Wichtel aber vorschlagen, „Paul“ könne ja mal nachschlagen gehen – woraufhin sich ein Wichtel murrend und knurrend in den Wohnblock zurückzieht.

Sinn, Zweck und Risiken: Ein Befürchtung könnte sein, dass die Spieler hier zu direkt Streit suchen und jemanden verhauen wollen. Aber einerseits ist das in keinem Test je aufgetreten, andererseits kann die Spielleitung hier durch ihre Kooperation auch sehr gut, sehr gezielt gegensteuern.
Ansonsten ist es halt nur inhaltlich wichtig, dass der Wichtel Paul nachschlägt, denn das führt letztlich zum Finale.

Der Käseglocken-Paragraph: Metaphysische Rechtsbeihilfe

Wenn die Spieler es mit den Anwälten aufnehmen, bekommen sie es mit dem geballten Arm der Bürokratie zu tun. Unter Berufung auf dubiose Paragraphen erklärt man ihnen, unantastbar zu sein und legt zudem nahe, dass man sich in der gegenwärtigen Lage natürlich darüber verständigen könne, ob die Spieler nicht die Notwendigkeit sähen, einen Rechtsbeistand zu engagieren.

Sinn, Zweck und Risiken: Die Anwälte sind ein klassischer roter Hering und ebenso, wie sie keinerlei Schuld an den Vorgängen besitzen, sind sie zugleich auch schlichtweg keine Hilfe bei der Lösung des Abenteuers. Sollte einer der Spieler sie tatsächlich engagieren wollen, so wird ihm die volle Wucht eines ausgewachsenen, mephistophelischen Paktes entgegenschlagen, komplett mit einem unermesslich komplexen Vertrag und edlem Füllfederhalter nebst Nadel, mit dem man auch stilvoll seinen Namen in Blut schreiben kann.
Ab Werk liefert dieses Abenteuer keinerlei Anhaltspunkte, wohin diese Reise die Spieler führen kann. Das kann sehr gut von Spielleitung und Spielern am Tisch gemeinsam herausgefunden werden – und wenn die Gefahr zu groß wird, dass die Interaktion mit den Anwälten vollends von der Handlung ablenkt, dann bieten die Ereignisse aus Phase III perfekte Gründe, zurück auf Kurs zu gehen.

Phasenübergreifend I: Das Schrumpfen beginnt

Es ist davon auszugehen, dass innerhalb von Phase II irgendjemand ums Leben bzw. Unleben kommt. Vielleicht wenn sich die Spieler mit den Vampiren anlegen. Wenn die Spieler gänzlich pazifistisch durch die Handlung gehen, bieten die Vampire umgekehrt aber auch eine Möglichkeit, das zu provozieren – in dem Fall schnappen die sich irgendwann hungrig einen aus der VW-Gang und trinken ihn oder sie leer. (In diesem Fall ergibt sich für die Spieler, die mittlerweile vermutlich schon einen gewissen Anklang von „Ermittlern“ haben, zudem natürlich noch ein neuer Nebenschauplatz, wenn sie von den verbleibenden VW-Gang-Leuten gedrängt werden, die Schuldigen zu finden.)
Aber egal wer und wie zu Tode kommt, es hat eine Auswirkung. Wilde Schreie von draußen locken die Spieler oder wenigstens ihre Aufmerksamkeit vor die Tür, denn die Glocke hat sich um mehrere Meter verengt! Auch beginnt sich langsam die elektrische Spannung der Glocke im Innenraum breit zu machen. Härchen richten sich auf, Wollpullover schlagen kleinste Fünkchen und die Luft wird unnatürlich trocken.

Sinn, Zweck und Risiken: Willkommen zum Zeitlimit.
Ja, platt an den SL gesprochen, genau darum geht es hier: die Spieler unter Zeitdruck setzen, damit sie in der Handlung bleiben und keine unnötige Ruhe am Spieltisch aufkommt.
Die Verbindung zum Todesfall muss aber nicht gleich zu krass offengelegt werden. Aufmerksame Spieler werden anhand der Skizze (vgl. Anhang) erkennen können, dass eine weitere Verengung sowohl die Tankstelle als auch den Feuerwehrschlauch betreffen könnte. Bemerken sie das nicht, sollte man sie aber auch nicht darauf hinweisen. Ändern können sie daran ohnehin nichts.

Aspekte stärker integrieren:
Wer gerne ein wenig mehr mit Aspekten machen möchte, hat noch eine Option: Wer in dieser frühen Phase dem Motel noch großzügig Aspekte zuordnet – „Kaffee, Brötchen, Stahlbeton“, „Tanke-Emma-Laden“, „Dampf und ratternde Waschmaschinen“, „Der Parkplatz – unendliche Weiten“, „Der Wandkalender ist von 2002“, „Murder Shed“, „Der Komfort der 90er zu den Preisen von heute“ – kann sie dann später, je enger die Kuppel wird, nach und nach mit den Orten entfernen und so die wachsende Einschränkung auch durch die Aspekte abbilden.

Möglicher Aspekt:
Die Spielleitung kann hier einen Freien Einsatz auf den Aspekt Unter der Glocke vergeben.

Phase III: Die Perlenschnur der Ereignisse

Unser Krar'kla ist der Beste: Der Vater und seine Familie

Die Familie Miller hat sich, während Phase II, auf ihr Zimmer zurückgezogen. Werden sie von den Spielern höflich aufgesucht, werden sie natürlich in ihrer Menschenform erscheinen.
Werden sie dagegen belauscht oder ausspioniert, sollte es den Charakteren ein Leichtes sein, die dämonische Natur der Familie auszumachen.

Sinn, Zweck und Risiken: Die Familie besteht aus friedlichen Dämonen und möchte niemandem etwas tun; die Millers möchten nur nicht sterben. Herr Miller ist ihr Krar'kla, ihr Familienoberhaupt, und er wird sie, wenn es sein muss, mit seinem Leben beschützen. Der Gag an der Szene ist im Endeffekt genau dieser Konflikt – sie sind Monster, aber sie sind keine Unmenschen. Wenn die Spieler hier mit Gewalt vorgehen, sollte die Spielleitung in ihren Schilderungen den hilflosen Untergang der friedlichen Leute auch entsprechend vermitteln. Effektiv wäre es eiskalter Mord.
Zudem würden sämtliche Tode definitiv zum zweiten phasenübergreifenden Ereignis führen.

Der Traum von eintausend Katzen: Oma Morta

Auch bei Oma Morta macht es einen erheblichen Unterschied, wie offen oder verdeckt die Spieler sie aufsuchen. Nähern sie sich hörbar, klopfen sie und treten dann erst ein, dann treffen sie auf eine Frau, die zwar schon etwas mit ihrem Alter kämpft, aber die Würde und den Anstand einer richtigen Dame vorweist. Sie ist vielleicht ein wenig verrückt mit ihren ganzen Katzen zu reisen, aber gemessen an Vampiren, Dämonen und der Todeskuppel sollte das kein Problem sein.
Schleichen sie sich dagegen an, poltern ungefragt durch die Türe oder spionieren durch ein Fenster, dann sehen sie die alte Frau „deaktiviert" auf einem der Stühle dort hängen, wie eine Puppe, mit der gerade niemand spielt, während die Katzen es sich in dem Raum gutgehen lassen. Sowie die Spieler bemerkt werden, können sie sehen, wie mehrere der anwesenden Katzen ihre Aufmerksamkeit auf Oma Morta richten und die ältere Dame kurz darauf „hochfährt". Sie wird dann zwar zunächst noch alles leugnen, aber nach ein wenig Widerstand werden die Katzen (mit Oma als Sprachrohr) alles zugeben.

Sinn, Zweck und Risiken: Alles ist möglich, nichts ist uns zu bizarr. Es gibt hier keinen richtigen oder falschen Ausgang. Die Szene lädt zum gemeinsamen Rollenspiel ein; wenn die Spieler die Katzen gewähren lassen, haben sie einige – wenngleich nicht wirklich nützliche

Die alte(rnative) Version: In der alten Ausgabe hat Oma Morta den Alf gemacht und ihre Katzen gegessen. Kein weiterer Twist, vor allem Klischee- und Tabubruch. Heute ist uns klar, dieser billige Schock Menschen sehr nahe gehen kann. Außerdem blieb die Szene ohne Konsequenz, kein wirkliches Spielangebot. Daher die Änderung; natürlich könnt ihr es spielen, wie ihr mögt.

– verbündete für den Rest des Abenteuers; wenn sie das nicht wollen, haben sie hingegen das Problem, wie sie einen Raum voll unwilliger Katzen maßregeln sollen.

Die Augen geradeaus: Befreiungskommando Bus

Möglicher Aspekt:
- Der Ritt der Walküren

Nachdem die Spieler vermutlich ja zumindest teilweise wieder innerhalb des Motels unterwegs sind, dringen plötzlich Schreie an ihre Ohren. Die Quelle: die vier Mitglieder der VW-Gang. (Oder drei, wenn die Vampire sich einen geholt haben.) Man rüstet sich auf die große Flucht.
Dicht über beide Ohren, nur noch wenig Blut im Alkoholspiegel, machen sie sich bereit, „die Mauer mit der Kraft ihres Glaubens zu durchbrechen". Effektiv wollen sie mit dem VW-Bus durch die Energiekuppel fahren. Das ist eine dumme Idee, wie aus der generellen Beschaffenheit eines komplett aus gebündelter Energie bestehenden Schildes ableiten lässt.
Aufhalten kann man sie aber nur mit Gewalt gegen die Leute oder Zerstörung des Vans, zureden hilft da gar nicht.

Sinn, Zweck und Risiken: Diese Szene hat die Tücke, zugleich lustig und wichtig sein zu wollen. Der Fluchtversuch der Jugendlichen an sich sollte lustig präsentiert werden. Mit viel Juchhe umgesetzt, kein Kiffer- und Hippie-Klischee auslassend, sollen sie rollen – doch rollen sie in Tod und Verderben.
Sollte die Spielleitung weder bei der Familie Miller noch bei Oma Morta einen Verlust an NSCs zu beklagen haben, sollte sie den Vieren hier genug Vorsprung geben, damit sie die Glocke auch erreichen. Das zweite phasenübergreifende Ereignis verlangt danach …

Am Rande der Aufmerksamkeit: Die restliche Belegschaft

Wo sich die Meyers zu diesem Zeitpunkt aufhalten und was der Hausmeister treibt, ist komplett der Spielleitung überlassen. Wenn die Spieler was mit ihnen machen wollen, kann darauf gut eingegangen werden, wenn irgendwo noch etwas Würze nötig ist (oder die Vampire mehr Hunger haben) kann man sie gut nutzen, aber es ist auch nicht schlimm, wenn keiner mehr an sie denkt. Die vier Goths aber sind besonders zu behandeln: Wenn die Spieler sie ganz vergessen, sollte der SL das durchaus stillschweigend hinnehmen.
Geraten sie aber einmal in das Aufmerksamkeitsfeld der Spieler, sollten sie sich wieder so unsinnig benehmen, dass jeder Verdacht automatisch von ihnen abfällt. Es kann grundsätzlich jedes Düster-Trübsals-Schwermut-Motiv genutzt werden, jede absinthgeschwängerte Plattitüde, die den Spielern den klaren Eindruck gibt, dass es sich hier um flache Abziehbilder handelt.

Mehr noch als die VW-Gang sollen sie so zu den (Ankh-tragenden) Clowns des Szenarios werden.

Phasenübergreifend II: Enger und enger

Für jeden Menschen oder Dämonen, der stirbt, wird die Glocke enger. Die Spielleitung kann je nach dramaturgischer Not dabei durchaus sehr unterschiedliche Ereignisse vorsehen. Generell sollte die Atmosphäre von elektrostatischer Überlastung immer mehr betont werden.
Radios spielen plötzlich, ohne eingesteckt zu sein, die Berührung eines jeden Metallgegenstandes führt zu kleinen Stromschlägen und Leute mit langen Haaren machen stilistisch große Schritte hin zu den Frisuren japanischer Anime-Helden.
Wichtiger aber ist noch, dass die Spielleitung mit Kollateralschäden selbst das Tempo der Glockenverkleinerung (wer lacht da gerade?!) bestimmen kann. Früh erwischt es etwa die Tankstelle – was, wenn etwa einer der Meyers gerade darin war? Richtig, sofort zieht sich die Kuppel noch enger zusammen. Auch trifft es alsbald den Schuppen. Was, wenn Carr gerade darin war, um etwas zu holen oder sich darin zu verstecken? Korrekt, wieder wird die Kuppel kleiner.
Es sollte allerdings noch immer einigermaßen viel Platz vorliegen, wenn es zum nachfolgenden Ereignis kommt.

Phase IV: Entscheidungen

Nun wesentlich klüger: die Wichtel

Gerade wenn sich die Möglichkeiten dem Ende neigen, wird sich die Aufmerksamkeit der Spieler wieder den Wichteln zuwenden. Die wirken eigenartig betreten, wenn sie – einen alten Folianten demonstrativ vor sich hertragend – wieder mit den Charakteren reden. Der Chef-Wichtel erklärt, was sie gefunden haben: Diese Glocke sammle Menschenopfer, um ein Portal für einen Dämonen zu öffnen. Dazu verfüge sie vermutlich über eine Art Tötungs-Limit und ihren Berechnungen nach wäre es zumindest möglich, dass das Kraftfeld sich deshalb nicht völlig bis zum Zentrum zusammenziehen müsse. In gemeinsamer Diskussion, so der Chef der Wichtel weiter, sei man überein gekommen, lieber zu denen zugehören, die noch stehen, wenn der Dämon erst einmal da ist. Man bedaure dies sehr, halte die Spielercharaktere auch wirklich für sehr nett, nichts für ungut, es sei wirklich nur rein geschäftlich, aber was sein müsse, müsse sein … und dann ziehen sie sehr theatralisch und synchron ihre Schwerter, offenbar sehr entschlossen, Blut zu vergießen.

Wichtel im Kampf
Fertigkeiten:
Ordentlich (+2): Kämpfen
Durchschnittlich (+1): Kraft
Ein 1er-Kästchen auf dem Stressbalken

Hättet ihr's noch gewusst?
Das Beispiel-Zitat der Wichtel im nebenstehenden Abschnitt persifliert einen Satz, den der Hexenkönig von Angmar zu Eowyn sagt. Das fühlte sich 2005 irgendwie auch noch aktueller an als 2021.

Sinn, Zweck und Risiken: Ein Showdown. Die Wichtel hoffen, wenn sie die Spielercharaktere erschlagen, genug zu opfern, damit die Glocke sich auflöst und der Dämon erscheint (und der ist dann ein Problem für die Zukunfts-Wichtel, denken sie sich).
Hier kann man noch mal aus dem Vollen schöpfen: Ein dramatischer Kampf (man bedenke die von totem Wichtel zu totem Wichtel immer kleiner werdende Kuppel!), einige Herr-der-Ringe-Zitat-Kalauer („Komm nicht zwischen den Wichtel und seine Beute", u.ä.) und viele FATE-Punkte sollten hier für die notwendige Spannung sorgen. Viel schiefgehen kann nicht, allenfalls die Charaktere könnten sterben – aber das wollen wir doch mal nicht hoffen. Ein, zwei gesalzene Konsequenzen können die Auflösung aber natürlich nur würziger machen.

Das Ausschlussverfahren: Das Ende der Goths?

Nun bleibt den Spielern eigentlich nur eine einfache Rechnung. Wenn es weder die Millers noch die Meyers, nicht Oma Morta und nicht Carr der Hausmeister, nicht die vermutlich verdampften Kiffer und nicht die Wichtel, nicht die Anwälte und nicht die Vampire waren ... na, wer bleibt?
Richtig, die Goths …
An diesem Punkt nun sollten die Spieler erkannt haben, wohin die einzige Spur führt. Wie man dies aber verwerten kann, hängt ganz davon ab, wie die Spielleitung und die Spieler das Finale an sich auslegen möchten. Darauf geht das folgende Kapitel aber auch noch näher ein.

Auflösungen

Um zu entscheiden, wie das Abenteuer zu lösen ist, muss sich die Spielleitung zunächst einmal vor Augen halten, wie die Situation nach dem Kampf gegen die Wichtel aussieht. Abhängig von der Laune am Tisch und der Anzahl der Kollateralschäden könnten die Spieler beispielsweise innerhalb des exakt umgrenzten Motels eingeschlossen sein oder sich gerade mal noch eine Handvoll Quadratmeter draußen auf dem Parkplatz teilen. Beides kann seinen Reiz haben.

Aber grundsätzliches vorweg: Zusammen mit dem Wissen der Möchtegern-Kultisten sowie anhand dessen, was die Charaktere vielleicht noch aus den Wichteln hinsichtlich ihrer Recherche herausbekommen, können die Spieler sich zusammenreimen, dass die Kuppel wirklich ähnlich wie Strom funktioniert und dass man sie mit einer Verbindung zur Erde „ableiten" bzw. „kurzschließen" kann. Das ist etwa mit einem Blitzableiter möglich. Dabei reicht es allerdings auch nicht, einfach wahllos eine Verbindung zwischen Boden und Käseglocke herzustellen, sondern ein bisschen Feingefühl ist erforderlich. Zum einen muss der Kontakt in der exakten Mitte der Kuppel hergestellt werden. Das ist vermutlich gegen Ende des Abenteuers aufgrund des stark geschrumpften Umfangs nicht per se ein Problem, aber natürlich eine weitere Quelle für Drama, wenn zugleich jeder Kontakt mit der Barriere tödlich enden kann. Zum anderen findet sich in den Unterlagen der Goths der Hinweis, dass dies in der Mitte eines „atlantischen Oktagons" stattfinden solle – das ist faktisch esoterischer Unfug, aber ob die Spieler gewillt sind, darauf zu pokern, oder ob sie nicht lieber in widrigsten Bedingungen dennoch versuchen, irgendwie ein Achteck rund um ihren Ableitungspunkt zu pinseln, wird sich am Spieltisch zeigen.

Kommen wir aber zu den verschiedenen Optionen: Stehen die Überlebenden eingeschlossen innerhalb des Motels, so können sie die Goths regelrecht auseinandernehmen – nicht einmal nur körperlich. Aber wie bei kleinen Kindern und Hunden wirkt es hier schon Wunder, wenn man gegenüber dieser Halbstarken-Truppe einfach nur laut wird. Und vermutlich wird nach dem Erlebten jeder Spieler seine helle Freude daran haben, einen der Goths dazu zu zwingen, mit einer langem Metallstange eine Verbindung zwischen Erdboden und Kuppel zu bilden.

Läuft es hingegen auf die Quadratmeterlösung hinaus, so wird der Ausgang des Szenarios vermutlich cartooniger. Die Spieler können weder sich noch den vor dem Kuppelrand zu ihnen geflohenen Goths

Den Absprung schaffen

Gute Enden sind schwer – richtig schwer sogar. Wie viele Filme, Bücher und Serien einen doch die gesamte Zeit bei Stange halten, nur um dann am Ende noch zu einer Enttäuschung zu werden. Und während ein schlechtes Ende einem nicht den Spaß nehmen kann, den man vorher hatte, so kann es halt doch einen faden Nachgeschmack hinterlassen.

Aber: Als Spielleitung bei FATE hast du ein paar unverhoffte Verbündete: die Spieler! Das macht das Finale dieses Abenteures ein wenig zu einer Empathie-Übung, vor allem aber zu einem gemeinsamen Werk. Folgt einfach der Stimmung am Tisch. Ob's Slapstick wird oder großes Drama – alle tot – liegt ganz bei euch. Hauptsache Spaß!

etwas tun, da dies die Kuppel soweit verengen würde, dass mindestens noch ein zweiter Insasse sterben würde und – Kettenreaktion. Also steht man sich vor Wut kochend, mehr oder weniger um sein Leben Twister spielend gegenüber und der einzige Weg heraus ist ein gemeinsames Brainstorming. Die Auflösung gleicht hier der oben genannten – die Kuppel kurzschließen löst alle Probleme. Ob man dies nun etwa mit einem Metallschwert oder einem Goth macht, liegt in der Hand der Spieler.

Sterben sollte bei all dem aber vermutlich keiner mehr. Wobei auch das Geschmackssache ist. In unseren Testrunden hatte das Abenteuer immer einen eher verrückten, leichtherzigen Ton und es ging um obskure Figuren in abwegigen Situationen. Andererseits kann natürlich auch gerade aus der Dissonanz von humorvollem Grundton und dramatisch-tragischem Finale eine denkwürdige Erfahrung erwachsen. Wenn nun also am Ende *eurer* individuellen **Motel**-Erfahrung ein tränenreiches Finale mit pathetischen letzten Worten und viel Drama stehen sollte – nur zu! Lasst es eine denkwürdige Geschichte sein, die ihr jedem auf Cons noch viele Jahre ungefragt werdet erzählen wollen!

Sollten die Goths dagegen tatsächlich schon früh durch die Hände der Spieler umkommen, muss eben improvisiert werden. Wahlweise, indem man die Spieler halt zur Aufklärung des Abenteuers alleine lässt und eines der oben genannten Schicksale wählt, oder etwa die Hippies oder doch die Millers zu den Beschwörern macht, muss dann spontan gesehen werden. Vielleicht können sie auch, nachdem die Kuppel sie dann ins Motel gesperrt hat, in den Habseligkeiten der toten Goths noch deren Discounter-Grimoire finden. So etwas ist aber, wie im Appendix beschrieben, im Testspiel nie vorgekommen.

Epilog

Der Ausklang
Das funktioniert mit jeder Stimmung. Egal ob es nun nach einem emotional aufreibenden Finale ein Moment der Ruhe ist, oder eher ein humorvolle Abschied nach erlebtem Wahnsinn.

Egal wie es nun letztlich endet, bevor alle ihre Charakterbögen einpacken und gehen, sollte die Spielleitung noch mit einem kleinen Monolog das Geschehene besiegeln. Dabei kann die Umgebung, die sie zurücklassen – die explodierte Tanke, der abgebrannte Schuppen, zerstörte Autos und ein gegebenenfalls zerstörtes Motel kommen da in den Sinn – im Detail beschrieben werden.
Unterhalb des Motels verläuft die Straße – platziert an dieser Straße eine Bushaltestelle, setzt die Charaktere darauf, lasst die Spieler beschreiben, wie ihre Charaktere aussehen und wie es ihnen innerlich geht, sodass sie selbst ein Fazit ihrer Aktionen ziehen können.
Und dann: Schwarzblende.
Abspann.

Testspiele

Das Abenteuer wurde zwei Mal unter harten Bedingungen, sprich: im Trubel einer Convention, auf Herz und Nieren getestet. Grobe Probleme gab es nicht, einige Feinheiten wurden direkt in den Text mit eingearbeitet, doch vor allem zu den Erfahrungen mit den Spielern selbst sei hier etwas gesagt.

Die erste Testrunde fand auf der GfR-organisierten OsterCon 2004 statt. Meine vier Spieler waren nur teilweise mit den Medien, die uns inspiriert haben, vertraut.
Somit stellten sich der Dämonenjäger Duncan Wayne, der Biker Carl „Chrome“ Cortez, der ehemalige Attentäter Maximillian Carver und der Vigilant Bloody der Aufgabe, dem Motel zu entkommen.
Sie schlugen sich generell gut, radierten tapfer Vampire wie Anwälte aus, verdächtigten zwar mal die Wichtel, kümmerten sich dann aber erst einmal um Oma Morta und die Millers, bis es fast zu spät war.
In einem überaus denkwürdigen Augenblick marschierte Chrome alleine zu den Wichteln, um nach Rat zu fragen, nur um zu erfahren, dass die Wichtel jetzt beginnen würden, andere Leute umzubringen, beginnend dann wohl mit ihm – eine Gaudi nicht zuletzt für die Spieler der gerade nicht anwesenden anderen drei Charaktere.
Das Abenteuer wurde dabei recht straff organisiert angegangen, die Charaktere bildeten so etwas wie eine effektive Miliz, doch kamen sie erst ganz am Schluss auf die Goths, lösten das Abenteuer aber recht elegant.

Was für Typen!
Diese etwas dubiosen Charakter-Konzepte, die dann aber auch gleich in beiden Testrunden zu finden sind, ergeben sich einfach aus dem Rollenspiel, auf dem wir damals aufgebaut haben. Das waren dort halt einige der Beispielcharaktere im Grundbuch.

Testrunde zwei zeigte sich weniger elegant. Gespielt wurde auf unserer Haus-Con, der Dracon III in der Eifel. An Charakteren traten diesmal der ehemalige Attentäter Euthane Mort, der Dämonenjäger LeRoy McGrunt, ein Biker dessen Name, wenn ich mein Gekritzel richtig deute, Spare Rips lautete (wobei ich da jetzt mal keine Garantie übernehmen mag …) sowie die okkult begabte Pyromanin Maria an.
Wie schon gesagt, ging es hier etwas turbulenter zu.
Die Vampire bliesen sehr schmerzhaft ihr gedämpftes Licht aus, als die Pyromanin erstmals ihrer inneren Carrie nachgab, und auch ein großer Rest der NSCs sollte das Ende des Abenteuers nicht erleben. Markant hier war wieder das Kampfesgesuch der Wichtel. Gut, diesmal waren alle Charaktere passend anwesend, doch durch das Nazgûl-typische Flüstern verstand nur Marias Spielerin, dass die Wichtel angreifen würden. Sie griff die Wichtel an, wurde dafür ihrerseits vom Rest der Runde attackiert, bevor man richtig verstand, was los war und das folgende Inferno mündete in der zuvor beschriebenen Winz-Glocke mit wenigen Quadratmetern Innenraum.
Am Ende der zweiten Testsitzung war jedenfalls von dem Motel und allem drum und drin nichts mehr übrig.
Herrlich allerdings auch zuvor die Goths: Die Gruppen agierte ganz pragmatisch, stempelte sie als eigentlich nutzlose Anhängsel ab und zwang sie – anstatt ihnen weiter auf den Zahn zu fühlen – im Motel zu putzen. Es galt immerhin, recht viel frisch vergossenes Blut aufzuwischen …

In beiden Fällen aber zeigten sich die Gruppen aber rundum zufrieden. Sie konnten mal hinreichend selbstironisch die starken Macker raushängen lassen und obschon nur mehr oder minder erfolgreich, waren sie doch offenbar von der durch sie selbst angerichteten Zerstörungsorgie sehr angetan.

Fun Fact:
Die Dracon – die kleine und sympathische Pen&Paper-Convention in der Eifel – ist ja heute und schon seit vielen Jahren eine gemeinsame Veranstaltung der DORP und des Condra e.V. Die hier erwähnte Dracon III war es noch nicht – tatsächlich war es die letzte Dracon ohne DORP'sche Beteiligung und wir waren damals noch ganz banal einfach als Gäste dort, um etwas zu spielen.

Das Beste!
Wenn Matthias und ich neue Rollenspiel-Bücher erwerben, gibt es immer wieder einen Reflex, der 2005 zur Erstauflage ebenso aktuell war wie heute: Unser erster Blick gilt den empfohlenen Filmen und Büchern.

Es ist ja im Grunde das Beste aller Welten: Nicht nur, dass man ein neues Rollenspielbuch sein Eigen nennt, nicht nur, dass darin neue Geschichten warten – nein, darüber hinaus bekommt man auch noch haufenweise Ideen, was man Neues lesen und schauen könnte.
Und mehr noch: Wenn man sich dann daran macht, ist es nicht mal fauler Müßiggang, nein. Natürlich ist es stattdessen Recherche.

In diesem Sinne: Viel Spaß bei der ... Recherche.

Empfohlene Quellen

Angel und **Buffy** (TV-Serien)
Das Abenteuer hat ja nicht umsonst als Fanwerk für die Rollenspiel-Adaptionen der beiden Serien begonnen.

Bad Times at the El Royale (Film)
Zwar kommt Drew Goddards Film – anders als sein ebenso toller *Cabin in the Woods* – ohne übernatürliche Elemente aus, aber alles andere ist markant aus dem gleichen Holz geschnitzt wie dieses Abenteuer: Exzentrische Figuren, begrenzter Zeitrahmen, ein Motel als einzige Location und völlige Eskalation zum Finale hin.
Absolute Empfehlung!

Das Ding aus einer anderen Welt / The Thing (Film)
Okay, im Ernst, vom Ton her ist Carpenters Genre-Klassiker so weit von **Motel** entfernt wie man nur kommt. Es ist aber eine der packendsten und best-inszenierten Geschichten über eine Gruppe einander fortschreitend weniger vertrauenden Leuten, die ohne Fluchtmöglichkeit miteinander eingeschlossen sind.
Und er ist halt einfach sehr, sehr gut.

Der Herr der Ringe – Die Gefährten (Film)
Für eine adäquate Umsetzung der „Wichtel" eine unumgängliche Ressource. Und hey, ihr seid Rollenspieler, sowas kennt man!

Der Hexenclub / The Craft (Film)
Auf Gothic getrimmte Jugendliche legen sich mit Mächten an, die sie besser mal in Ruhe gelassen hätten. Ganz klar nicht die schlechteste Inspirationsquelle für die Goths, auch wenn der Film aus jeder Pore nur so vor 90er-Jahre-Chic trieft. Das 2020er-Sequel *The Craft: Legacy* hat David Duchovny, gesehen haben wir's aber noch nicht.

Die Arena (Buch und Serie *Under the Dome*)
Eine unerklärliche übernatürliche Kuppel umschließt eine eigentlich arglose amerikanische Alltagsgegend und darin beginnen die Leute, sich nach und nach an den Kragen zu gehen – Stephen Kings Roman ist keine schlechte **Motel**-Inspiration. Das Buch ist etwas lang, aber unterhaltsam. Die Serie ist viel zu lang, und eher nicht so.

Die Nacht der lebenden Loser (Film)
Man kann den Film mögen, muss man aber nicht. Die Beschwörungsszene auf dem Friedhof aber, mit dem tiefgefrorenen Huhn und

allem Drum und Dran – nun, eine bessere Steilvorlage für die Pseudo-Gothic-Verlegenheitsbeschwörer gibt es einfach nicht.

Fortnite (Videospiel) und jedes andere Battle-Royale-Videospiel
Eigentlich irre – vor sechzehn Jahren fanden wir die Idee mit der Kuppel, die immer enger wird, je mehr Leute sterben, eigentlich ziemlich gewieft und frisch. Heute wird man es halt mit vielen Leuten nicht mehr spielen können, ohne dass die eine oder andere Referenz auf *Fortnite* erfolgt. Das ist aber okay, für Popkultur-Referenzen waren wir uns ja auch nicht zu schade.
Ich meine … hey, *Forza Horizon 4* macht sowas inzwischen sogar mit Autos …

Identity (Film)
Wer einen Closed-Room-Film rund um ein Motel sucht, wird vermutlich kaum einen besseren finden als diesen Streifen aus dem Jahr 2003. Überhaupt ist es ein spannender Thriller mit John Cusack, Ray Liotta, Amanda Peet, Alfred Molina, Clea DuVall und Rebecca De Mornay; wer könnte da „Nein" sagen?

Jay & Silent Bob Schlagen Zurück (Film)
Der fünfte Teil von Kevin Smiths New-Jersey-Trilogie ist jetzt nicht generell ein Film, den wir unumwunden jedem ans Herz legen könnten. Aber die kiffende Scooby-Doo-Gang, die Jay und Silent Bob eines Nachts auf ihrem Weg nach Hollywood treffen, kann man als perfekten Ideengeber für die VW-Gang nehmen.

Knives Out (Film)
Als ich Matthias vorschlug, hier in der Neuauflage Rian Johnsons Krimi mit aufzunehmen, war er nicht überzeugt. „Ich find's passend", schrieb ich ihm, „weil Johnson mit dem Film ja nicht nur ein Whodunit inszeniert, sondern im gleichen Zug dekonstruiert. Das war ja durchaus, was wir mit Motel auch machen wollten." „Ja," schrieb mir Matthias zurück, „aber der Film macht das gut. Und wir so leidlich." Also, guckt den Film. Nicht für uns. Für euch.

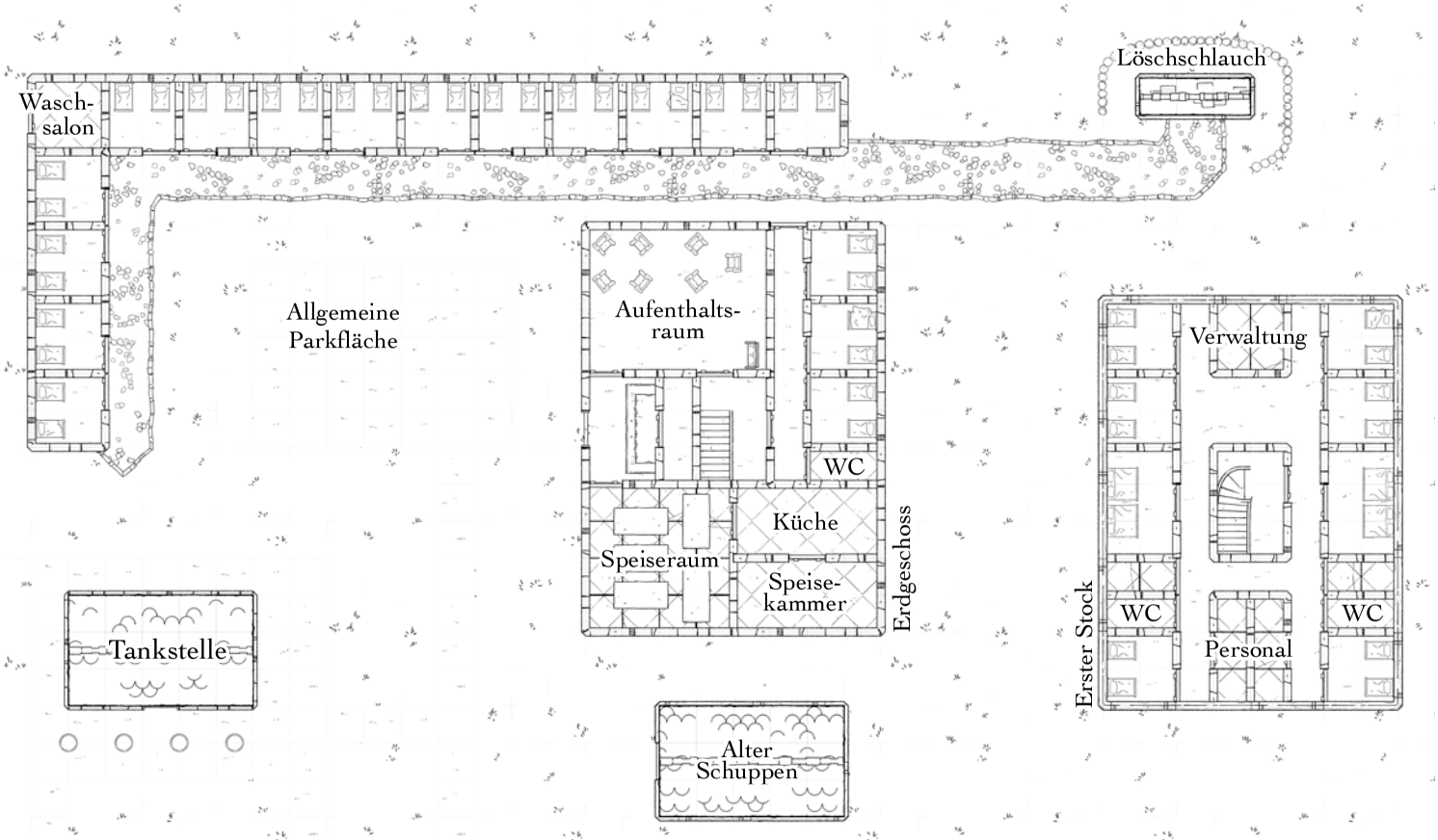
Mord im Orient-Express (Buch, aber explizit auch die Kenneth-Brannagh-Verfilmung)
Das Buch ist natürlich einer der Whodunit-Klassiker von *der* klassischen Whodunit-Autorin. Was die jüngste Verfilmung aber gerade exzellent macht, ist der Wechsel von Verdächtigem zu Verdächtigem. Ihr wisst schon: „Wir sollten A beobachten, die ist sehr verdächtig! – Moment! Was macht B da? Sehr verdächtig, wir sollten … C?! Hier?!?!" Da kann man eine Menge von lernen.

Neil Gaiman – Sandman (Comic oder Hörspiel)
Mal davon abgesehen, dass auch Gaimans Comics zur absoluten Allgemeinbildung gehören sollten, spielt er im fünften Kapitel aus dem Band *The Doll's House* mit der Idee einer Convention für Serienmörder. Kein schlechtes Anschauungsmaterial, damit man zumindest als SL eine Vorstellung davon hat, was die HeptagrammaCon sein könnte. Ach, und im ersten Band, *Preludes & Nocturnes*, geht es auch gleich mal wieder um eine Beschwörung, die anders endet, als geplant.
Zuletzt ist **24 Hours** noch zu nennen, eine der Geschichten aus dem ersten Band, in der eine Gruppe von Leuten gegen ihren Willen auf übernatürliche Weise an einem völlig alltäglichen Ort, hier einem Diner, festgehalten wird – und zu der es auch einen interessanten Fanfilm namens *24 Hour Diner* gibt.

The Babysitter (Film)
Die attraktive Babysitterin des Protagonisten erweist sich im ersten Twist des Films als etwas ungelenke Satanistin, die mit ihren hyperklischeehaften Highschool-Freunden versucht, sich mittels eines Blutrituals alle Wünsche zu erfüllen. Das Problem daran: Als Opfer ist der Protagonist vorgesehen.
Kurzweiliger Film mit gutem Tempo, der vom Ton her gut zu diesem Abenteuer passt. Das Sequel *The Babysitter – Killer Queen …* existiert.

The Frighteners (Film)
Und noch mal Peter Jackson, wieder eine exzellente Inspiration für unsere Wichtel und wieder ein Film, den man sowieso einmal gesehen haben sollte …

WandaVision (Serie)
Marvels Serie ist so neu, dass ich das Finale gerade geschaut habe, bevor ich diese Zeilen tippe. Grundlegende Kenntnisse des MCU dürften sehr helfen, aber die Serie hat nicht nur einen ziemlich tollen, abgeschlossenen Plot, wirre Charaktere und viel Liebe für viele Jahrzehnte unterschiedlicher Sitcoms, sie hat auch einige Kuppel-Elemente, die perfekt auf **Motel** einstimmen.
Ich denke da etwa an diese eine Sache mit Monica und dem Fahrzeug. Und die andere Sache mit Vision.
Jedenfalls immens sehenswert.



Karte des Motels für die Spielleitung

1. Stock
Erdgeschoss
Karte des Motels
für den Spieltisch

Wir sind die DORP

www.die-dorp.de

Wir sind kein Verlag – wir sind eine Webseite.

Wir sind aber ebenso ein Podcast (DORPCast), ein YouTube-Kanal (DORP-TV) und wir sind die Macher einiger obskurer, kleiner Rollenspiele.

Und manchmal veröffentlichen wir auch hausgemachtes Drittmaterial zu bestehenden Systemen. So wie das hier.

Alles was wir tun, tun wir ehrenamtlich. Wir freuen uns, wenn man uns auf Patreon unterstützt, aber auch das Geld stecken wir dann nicht in unsere Taschen, sondern ebenso wieder in neue Projekte. Wir sind Täter aus Leidenschaft. Und das seit über 20 Jahren.

Wir sind außerdem ziemliche Nerds. Und stolz drauf. Und wir wollen, dass ihr eine gute Zeit habt. Schaut doch mal vorbei, vielleicht haben wir ja noch etwas im Petto, was euch begeistern kann.

Wer uns sucht, findet uns auf YouTube, Facebook, Twitter, Spotify und Apple Podcasts. Aber zuhause sind wir unter:

www.die-dorp.de

Open Game License Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fate Core System and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue

German Translation © Uhrwerk Verlag 2015. Authorized translation of the english edition.This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game.
Alle Rechte vorbehalten.

Motel. Copyright 2021, DORP GbR; Developed, authored, and edited by Thomas Michalski and Matthias Schaffrath.

Auf dem Weg zur HeptagrammaCon, einer Fachmesse für angehende und fortgeschrittene Okkultisten, macht ihr gemeinsam Halt in Meyer's Motel, einer mittelprächtigen Bleibe, wie es sie zu Hunderten entlang eurer Strecke gibt. Doch als ihr morgens aufwacht, hat die Situation sich verändert – eingeschlossen von einem magischen Phänomen müsst ihr nicht nur unter Zeitdruck einen Weg hinausfinden, sondern zugleich den Kontakt mit all den exzentrischen Bewohnern und Gästen des Motels überstehen.

Wer sind diese flüsternden Gestalten in den schwarzen Kapuzenmänteln? Habt ihr den Kerl da hinten eigentlich schon mal im Sonnenlicht gesehen? Und woher kommen eigentlich all die Katzen?!

Motel ist eigentlich ein Altertümchen – vor 16 Jahren war es schon einmal bei uns als Fan-Werk für ein anderes Rollenspiel erschienen. Doch vieles hat sich seither verändert – auch wir. Und somit präsentieren wir zum Jubiläum eine neue Version, grundlegend überarbeitet, ohne den alten Serienbezug, aufbereitet für das **FATE**-Rollenspiel und komplett neu illustriert von der großartigen Roten Ronja.

Möglich gemacht durch
unsere unermüdlichen
Unterstützer auf Patreon.

POWERED BY FATE™

DORP im Druck

DORP