

DER SCHNEES TIRM



So
Help
Us
Good

Ein Abenteuer von
Thomas Michalski

1765

Impressum v 1.0

Erdacht, geschrieben, illustriert und
gelayoutet von: Thomas Michalski

So Help us God wurde inspiriert von
World of Darkness, entwickelt unter der
Leitung von Bill Bridges und Ken Cliffe.
Basiert auf **Vampire: the Masquerade** von Mark
Rein-Hagen

Testspieler
Néomi „Kate“ Havinga
Markus „Bruce“ Heinen
Matthias „Hank“ Schaffrath

Copyrights

Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, A World of Darkness, White Wolf, das White Wolf-Logo sowie alle Bezug nehmenden Begriffe und Symbole sind eingetragene Markenzeichen von White Wolf, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und aller Bezug nehmenden Namen und Begriffe Feder&Schwert, Graute, Heweker, Hoffmann und Hoffmann GbR.

Wir wollen mit ‚Der Schneesturm‘ in keinster Weise der Vermarktung der offiziellen Produkte schaden. Es ist ein Fanprodukt, es geht uns alleine darum, unseren Anteil dazu zu leisten, ein großartiges Setting noch großartiger zu machen.

Kauft euch die Produkte der genannten Firmen – sie sind ihr Geld wert.

So Help Us God: Der Schneesturm. © DORP 2007.

Besucht uns auf www.nerdor.de

Bei Fragen sind wir immer für Euch da, schreibt einfach an SeelederSchar@nerdor.de

In der Reihe
So Help Us God
sind außerdem erschienen:
Sleepwalkers in the American Dream
Der Schneesturm

In Planung:
Die Sommerhitze (2008)

Weitere generische WoD-Abenteuer
und kurze Kampagnen sind
für 2007 und 2008 bei uns in Planung.

Ebenfalls für die WoD:
Scouts of Darkness

Grundwerk:
Scouts of Darkness

Abenteuer:
Blutiges Fundament
Kalter See
Windbruch
Wohlerzogen
Maria voller Schande
Narkose
Steilküste (2007)
In Dubio Pro Libertate/
Aura (2007)

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Schultern	3
Der Schneesturm	4
Zusammenfassung	7
Dramatis Personae	8
Akt 1: Auf Streife. 7:15 bis 12:00	10
Akt 2: Ein Sturm zieht auf. 12:00 bis 19:15	17
Akt 3: Wenn es Nacht wird. 19:15 bis 2:45	24
Akt 4: Zeit der Dämmerung. 2:45 bis 7:30	29
Epilog	32
Appendix I: Spieltest	33
Appendix II: Archetypen	34

Schnee

Von allen DORP-Downloads der letzten Jahre dürfte die vorliegende Mini-Kampagne für die neue WoD sicherlich einer der ambitioniertesten Vertreter sein.

Einerseits, weil er eines der umfassendsten One-Man-Projekte ist, die wir bisher hatten. 35 Seiten, die von einer Person erdacht, geschrieben, bebildert und gesetzt werden, gibt es selbst bei uns eher selten. Aber wenn ich auch nicht immer so arbeiten wollte, es hat schon Spaß gemacht, den „Schneesturm“ vom ersten Konzept an komplett formen zu können.

Dann ist „Der Schneesturm“ zugleich auch von seiner Struktur her etwas Neues. Für uns allemal, doch auch wenn es auf dem großen, weiten RPG-Markt durchaus schon Vergleichbares gegeben hat, so bleibt er auch insgesamt zumindest etwas Ungewöhnliches.

Der Grund ist die Orientierung an den derzeit so modernen Echtzeit-Produkten. Seien es Serien wie „24“, Filme wie „Spiel auf Zeit“ oder Computerspiele wie „Fahrenheit“ oder, noch viel mehr, „Dead Rising“, Echtzeit ist in.

Nur wie kriegt man das Konzept ins Rollenspiel übertragen?

Diese Frage war wohl der Grundstein zu dieser Kampagne, deren weitere Entwicklung dann von einer anderen großen, etwas illusorischen Liebe von mir geprägt ist.

Denn zwar muss ich ganz im Sinne eines weltbekannten Liedes zugeben, dass ich noch niemals in New York war, doch diese Stadt übt dennoch eine ganz unerklärliche Faszination auf mich aus.

Da ist die schiere Größe, einfach dieser Flair eines Ortes, der mittlerweile fast schon „Metropolis“-haft eher in der Vertikalen wächst.

Dann ist da der Ruf, dass die Stadt niemals schläft. Folgt man dem Denkmodell, dass Städte lebende Organismen und die Menschen darin gewissermaßen deren Blut sind, so gibt es wohl kaum eine westliche Stadt, für die das so gilt, wie für New York.

Der „Big Apple“ ist zudem eines der bedeutsamsten Zentren der Weltpolitik. Das liegt daran, dass die Freiheitsstatue im Hafen vielleicht *das* Sinnbild des freien Amerikas ist und, aktuelle Weltlage hin oder her, das sicher auch für Europäer noch Bedeutung hat.

Ich hoffe, dass es für den ein oder anderen auch an der UN liegt, denn die Vereinten Nationen haben ebenfalls vor Ort ihren Sitz. Genauso wie die Weltzentralbank in New York niedergelassen ist.

Und natürlich „ground zero“. Nichts hat die Weltlage im so jungen Jahrtausend vermutlich so massiv und plötzlich erschüttert wie die Anschläge vom 9/11 – und wenn man nun also ein WoD-Szenario schreibt, in dem Terroristen eine Rolle spielen, dann bietet sich New York ebenfalls an.

In diesem Sinne - folgt uns nach New York, folgt uns in den Schnee, denn auch der liegt mir sehr am Herzen. Viel Spaß mit unserem neuesten Beitrag, der diesmal eben etwas experimenteller geworden ist!

Thomas Michalski,
im stürmischen Schleiden, März 2007

Der Schneesturm

Der Schneesturm

Der Schneesturm

Lügen zerschmelzen wie Schnee.
– Sprichwort

Einleitung

Der vorliegende Download, **Der Schneesturm**, unterscheidet sich doch in einigen Punkten ganz markant den den **Scouts of Darkness**-Abenteuern, die wir bisher gebracht haben. Zunächst einmal ist es eigentlich kein Abenteuer, mehr eine Mini-Kampagne. **Der Schneesturm** dürfte rundum gut und gerne vier Sitzungen beanspruchen, hat damit also den vierfachen Umfang gegenüber den bisherigen Downloads.

Doch nicht nur ist es in sich abgeschlossen, es lässt sich auch nur schwerlich in laufende Kampagnen integrieren, was wir hier haben. Das Setting, der Zeitpunkt und die Rolle der Spielercharaktere ist relativ spezifisch und insofern muss man von einem Stand-Alone sprechen.

Zuletzt ist auch die Form eine andere, in der wir die Handlung präsentieren. Ja, es gibt vier Akte, wie meist, aber sonst ist vieles anders. **Der Schneesturm** ist sicherlich mehr ein Szenario als ein Abenteuer, denn im Grunde sind die Charaktere Spielbälle in einem verketteten Netz von Handlungen. Kein Railroading ist gemeint, eher das Gegenteil: Die Rahmenhandlung findet statt, mit kleinen Zugeständnissen an die Spielbarkeit zwar, aber trotzdem, findet statt und die Spieler müssen sich ihrerseits darum kümmern, den sprichwörtlichen Zug nicht zu verpassen.

Das hat im Testspiel funktioniert. Es ist eine Herausforderung an den Erzähler, die man nicht unterschätzen sollte, ebenso an die Spieler. Aber wenn es funktioniert, entsteht dadurch ein sehr intensives Spielerlebnis, denn alles was passiert, kann im Grunde beeinflusst werden. Das ließe sich sicherlich auch umgehen und in der Vorplanung stärker formalisieren, aber gerade diese Freiheit ist es auch, die uns am Herzen lag. Wir von der DORP hoffen alle, dass sich die Mühen auch an eurem Spieltisch auszahlen werden.

Die Handlung in wenigen Sätzen

In einer Lagerhalle im Hafen von New York City stoßen einige Cops auf ein ziemliches Blutbad. Offenbar haben sich dort zwei Gangs vollständig gegenseitig ausgeschaltet. Bei der Inspektion der geschmuggelten und gestohlenen Waren vor Ort stoßen sie vor allem auf eine Kiste, die ihnen Rätsel aufgibt: Sie ist einzig und alleine mit Strohsternen gefüllt.

Weitere Ermittlungen führen sie quer durch die

Stadt und zu dem Ergebnis, das offenbar irgendjemand einen immensen Aufwand betrieben hat, diese Sterne am Zoll vorbei in die Stadt zu bekommen. Doch damit nicht genug!

Der Staatschef eines winzigen Balkanstaates hat sich ebenfalls exakt diesen Tag dafür ausgesucht, vor die United Nations zu treten. Ein Unterfangen, das offenbar nicht allen gleichermaßen gefällt, denn es dauert nicht lange, bis ein erster Anschlag auf den Gast verübt wird.

Und als wäre es nicht schlimm genug, dass sich langsam abzeichnet, dass die Sterne und der Staatschef in irgendeiner Verbindung zu stehen scheinen, wird New York gerade an diesem Tag von einem Schneesturm heimgesucht, von dem man noch in Jahren sprechen wird...

So Help Us God

Aufmerksamen Naturen ist vielleicht bereits auf dem Cover der Rahmen aufgefallen, und die Worte, die darin stehen. So Help Us God war eine FBI-Kampagne, die vor einigen Jahren in Aachen gespielt wurde. Obschon technisch noch Teil der oWoD, war das Setting damals schon ein anderes und folgte nicht so sehr den festen Vorgaben von White Wolf.

Als nun Der Schneesturm konzipiert wurde, war recht schnell klar, dass das 9/11-geprägte Setting dieser Kampagne optimal wäre, um auch diese Handlung unterzubringen. Das schönste daran ist aber, dass sich deshalb niemand Sorgen muss. Einerseits gibt es die komplette Handlung als Download unter dem Namen So Help Us God – Sleepwalkers in the American Dream auch bei uns zum Download, andererseits ist das relativ egal. Ein bis zwei NSCs daraus kehren für diese Kampagne wieder, ansonsten gibt es da keine direkten Verbindungen.

Also keine Sorge, die Kenntnis des Kampagnentagebuches ist nicht nötig für diesen Download. Alles was man braucht ist ein WoD-Grundbuch, und schon kann es losgehen.

Inspirationsquellen

Film, Fernsehen

24 – Ganz so, wie auch Jack Bauers Erlebnisse, so deckt auch die Handlung von **Der Schneesturm** exakt eine Tag ab. Natürlich will das Szenario nicht den Echtzeit-Aspekt der Serie beibehalten, die sehr intensive Ereignisdichte aber sehr wohl.

Collateral – Weniger wegen der Handlung, vielmehr wegen der Atmosphäre. Die nächtlichen Episoden des Abenteuers werden gut von der Optik des Films unterstützt – grell-organges Licht beleuchtet ungewöhnlich leere Straßen, auf denen nur noch jene unterwegs sind, die irgendwie nicht ins Bild passen.

CSI: New York – Das Design des New York in **Der Schneesturm** ist stark von dem Look der Serie inspiriert. Was gäbe es also Passenderes, als sogleich einmal auf den zweiten Ableger der CSI-Reihe zu verweisen. Die Stadt ist passend, der Look sehr düster, die Inszenierung sehenswert. Alleine die Pilotfolge *Der Augenblick des Todes (Blink, 1x01)* ist schon eine hervorragende Einstimmung.

Das Ende - Assault on Precinct 13 – Remake eines alten Carpenter-Streifens mit guter Besetzung. Die düstere Optik fängt die Geschehnisse um eine regelrechte Belagerung eines Gefängnisses zum Neujahrsfest perfekt ein und vermittelt einen guten Flair.

Millennium – Kein WoD-Download aus meiner Feder, ohne nicht wenigstens ein oder zwei Folgen aus dieser Serie zu nennen. Für die Winter- und Weihnachtsatmosphäre des vorliegenden Szenarios gibt es zwar nur eine gute Folge, aber die hat es dafür auch in sich. *Morgen und Morgen und Morgen (Midnight of the Century, 2x11)* ist ein tragisches Märchen, eine Geschichte reiner Melancholie zwischen Schneefall und Weihnachtsschmuck, hohen, anonymen Fassaden und verborgenen Geheimnissen. Sehr sehenswert.

Sieben – Viel sagen muss man hierzu sicher nicht. Psychologisches Duell mit großartigen Schauspielern in einer verkommenen Stadt voller asozialen Menschen, düster eingefangen in dunklen Tönen und anhaltendem Regen.

Tattoo – Wer hätte gedacht, dass ein Film einmal zu Deutsch sein kann? Der Film ist lohnenswert zu schauen, hat eine dichte Atmosphäre und gefällt durch seine guten

Der Schneesturm

Schauspieler, ist aber eben doch in Details sehr auf Deutschland gemünzt. Das passiert einerseits zu selten, passt uns aber im Bezug auf den **Schneesturm** auch nur bedingt ins Bild. Die Stimmung, der Look und die Aufnahmen sind dennoch gut.

Training Day – Ein junger Polizist fährt mit einem alten Haudegen auf seine erste Tour, muss aber feststellen, dass seine Ideale von der Realität weit, weit entfernt sind. Der Film zeichnet sich ebenfalls durch eine sehr dichte Atmosphäre aus, ist da ebenso inspirativ für die Tagsequenzen wie es **Collateral** für die Nacht ist.

Videospiele

Fahrenheit – Das Videospiel ist ein besonderer Geheimtipp, der neben seinen spielerischen Qualitäten auch für dieses Abenteuer sehr geeignet ist. Es geht um Schnee, eine sehr dichte Handlung voller Mystik und Rätsel – und das Spiel teilt sich sogar zeitweise den Splitscreen-Look mit 24. Sehr lohnend.

Max Payne und **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** – Die beiden Videospiele aus dem Hause Remedy sind zwar eigentlich Actiontitel, aber sind doch exzellente Vorlagen. Im ersten Teil gab es mehr übernatürlichen Beigeschmack, im Sequel dagegen stimmen alle anderen Versatzstücke. Dunkle Gassen, viel Schnee und Kälte, raue Umgangstone, wackelnde Realität, bizarre Träume und düster-melancholische Musik machen die Spiele zu einem echten Erlebnis.

Literatur

Tim Staffel: **Terrordrom** – Durch Schneefälle bricht die gesamte Stadt Berlin zusammen und versinkt in einem Pfuhl aus Brutalität und Anarchie. Man muss nicht lange darüber nachdenken, warum der ungewöhnlich geschriebene Roman so gut auf die vorliegende Abenteueridee zu passen scheint.

Tor Åge Bringsværd: **Die wilden Götter. Sagenhaftes aus dem hohen Norden** – Auch wenn es nur bedingt für die vorliegende

Kampagne von Bedeutung ist, so kann es sicher nicht schaden, zumindest in Grundzügen einen Überblick über die nordische Mythologie zu bekommen.

Bringsværd hat sich in seinem Buch die Edda als Vorlage genommen und mit einem moderneren Schreibstil neu erzählt. Die deutsche Ausgabe wurde von Tanaquil und Hans Magnus Enzensberger übersetzt, so dass zudem eine hohe Qualität der Sprache gewahrt bleibt.

Themen

Zwei Themen dominieren die Mini-Kampagne – gnadenlose Winter und die New York, die Stadt, die niemals schläft. Der Kontrast ist offensichtlich, wenn der ruhige, kühle Winter auf der einen Seite steht und die ewig lebendige Stadt auf der anderen.

So erstarrt langsam die Weltmetropole, häufiges Symbol für Freiheit und Amerika, in dem eisigen Griff von Mutter Natur, dem wir auch anno 2007 noch nicht wirklich etwas entgegen bringen können.

Ein drittes, kleineres Thema bilden zusammen „Lügen“ und „Manipulation“. Warum, sollte klar werden, sowie man die Vorgeschichte der Ereignisse dieser Kampagne ab S. 7 gelesen hat.

Stimmung

Die Unbarmherzigkeit des Winters sollte die Stimmung dominieren. Schnee verdeckt die Farben der Welt, raubt allem die Wärme, dämpft den Ton und raubt die Sicht. Wenn es schneit, scheitern Busse und Bahnen, selbst Räumdienste sind nicht unaufhaltsam. Wenn der Winter zuschlägt, kann der Mensch oft nur zusehen.

Diese Unterlegenheit soll hier thematisiert werden und sollte den Spielern auch vermittelt werden. Kein nihilistisch geprägter Weltuntergang durch kosmische Wesenheiten erstickt hier die Welt, sondern einfach nur der Winter.

Gut, ein Winter, der zu einem nihilistisch geprägten Weltuntergang durch eine mystische Wesenheit führen wird, wenn die Spieler scheitern, aber der Gedanke ist klar.

Zusammenfassung

Vorgeschichte

Wie bei vielen Intrigen, so beginnt auch unsere Geschichte mit einem Machtmenschen. Einem Politiker, um genau zu sein. Senator Harold Callahan aus dem Staate Texas würde gerne einmal Präsident sein. Da aber nun republikanische, texanische Senatoren derzeit bei den Demographen eher schlecht beurteilt werden, kommt er auf ein Konzept zurück, dass so alt ist, wie die Politik selbst – die unabstreitbare Verlockung, die von einem starken Retter ausgeht.

Da aber nun Kriege derzeit genug nicht gelingen und auch eher was für sein späteres Amt sind, beschließt er, innenpolitisch Punkte zu sammeln.

Einige offene Kampfansagen an den Terrorismus machen sich schon ganz gut, aber nichts ist besser als spontane Hilfe bei einer schweren Katastrophe. Nur ist das schwer zu planen, weiß man doch weder, wann, noch wie eine Katastrophe sich ereignen mag. Es sei denn natürlich, man ist selber für diese Katastrophe verantwortlich.

Er findet seine Lösung in der Person Fyodor Populov. Populov ist der „Staatschef“ der kleinen Region Breshova, die gerade versucht sich aus dem ehemaligen Ostblock zu befreien. Klar dass die ein Interesse daran haben, schnell unter die Fittiche der United Nations genommen zu werden und kein zweites Tschetschenien zu werden. Callahan drang dies an seine Ohren und es wäre ihm herzlich egal gewesen, hätte Populov nicht eine zweite Seite. Der Staatschef ist ein geheimer Anhänger eines heidnischen Kultglaubens, die den nordischen Schneegott Snaer verehren. Und Schneegötter, so dachte sich der Senator, sollten doch Katastrophen erschaffen können. Also schließt er mit Fyodor Populov einen Pakt, organisiert zum kultistisch

wichtigen Datum einen Sondertermin bei den UN und lädt den Breshovaner ein.

Jetzt braucht er aber noch einen Verbündeten, denn Snaerrituale brauchen bestimmte Paraphernalien, die er sicher übermittelt wissen will, ohne das es Spuren gibt. Auch dafür findet er den richtigen Mann: Jack Larson. Jack ist Sonderermittler beim FBI in Terrorfragen und kennt daher sowohl Callahan als auch genug dubiose Gestalten, um daraus etwas zu machen. Zudem war er in früheren Jahren im heutigen Breshova verdeckt aktiv und kennt Populov daher, der ihn überhaupt erst ins Spiel bringt. Larson vermittelt an vier terroristische Vereinigungen, um die Drecksarbeit zu machen. Unter dem Decknamen *al salat* wirbt er eine arabische Terrorzelle an, als *Mjedved* die russische Mafia. Unter dem Namen *Schäferhund* kontaktiert er die Gruppe „Volksfront Germania“ und letztlich als *il dio di neve* auch die italienische Mafia. Keiner dieser Kontaktnamen ist erfunden, vielmehr lässt Larson nur rechtzeitig die echten Kommandoführer „in den Untergrund“ abtauchen. Der ist, soweit es ihn betrifft, grob so weit unten wie das New Yorker Hafenbecken tief ist.

Larson schafft die Zutaten für Populovs Ritus in das Land, schafft auch die lokalen Bedingungen, doch seine Mitverschwörer ahnen nicht, dass er ganz andere Motive hat. Er will den ganzen Schneesturm als Ablenkungsmanöver nutzen, um eine ganz andere Aktion durchzuführen. In New York ist eine Niederlassung der Weltzentralbank und abseits der Tatsache, dass es dort durchaus Bargeld zu holen gibt, gibt es dort auch viel brisant verkaufbares Material zu entwenden, aufgrund der Verknüpfung mit den UN.

¹¹⁷⁶ Und was alle nicht ahnen: eine Hand voller kleiner Cops wird in all das gezogen werden, denn etwas ganz unvergesehenes passiert: Eine der Kisten wird abgefangen. Die dafür verantwortliche Gang gerät direkt im Anschluss auch noch in einen Shootout mit ihren ärgsten Widersachern, bei dem mehr oder weniger beide Parteien ausradiert werden. Das wiederum ruft die Polizei auf den Plan und Callahans mühsam erarbeiteter Plan beginnt zu bröckeln.

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Alles beginnt mit dem Tatort des Shootouts zwischen den beiden Gangs, den Smokern und den Carpentern. Dort stößt die Gruppe neben drei falschen Fährten auch auf ihre ersten Strohsterne. Diese führen sie nach und nach von einer Terrorgruppe zur nächsten, während diese ihrerseits Initiative zeigen und früher oder später zum Angriff blasen.

Dem gegenüber steht ein scheinbar zweiter Handlungsfaden, denn ebenfalls am Vormittag trifft Populov in New York ein. Den zu bewachen wird die zweite Aufgabe der Gruppe sein. Nach und nach durchblicken sie den Plan, während sich auch Larson nun persönlich einschaltet und nur eine wirklich gewitzte Gruppe wird es schaffen, die Spuren zu entschlüsseln, die Schurken zu entlarven und, vor allem, zu stoppen, bevor Snaer seinen eisigen Atem über die Stadt, die niemals schläft, bläst.

24 Stunden

Die Kommentare hier und da in den bisherigen Zusammenfassungen legten es bereits Nahe, doch im Klartext: Zeit spielt in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle. Das ist im Pen&Paper schwer zu planen, aber die Kampagne versucht auch, Spielleitern hier entsprechend entgegen zu kommen.

Doch Der Schneesturm schildert sehr genau ziemlich exakt 24 Stunden rund um Populovs großes Ritual. Dieses Gefühl ist wichtig zu vermitteln – am Ende des vierten Aktes sollten die Spieler gar nicht mehr recht wissen, was in den „vergangen“ 24 Stunden alles auf sie hereingebrochen ist.

Übrigens sollte nicht gleich der Schluss getroffen werden, dass ein so dichter Zeitplan Railroadung bedingt – die Intention war genau das Gegenteil. Das Abenteuer hat einen Ablauf, eine Handlungsfolge. Es geht von den wahrscheinlichsten Aktionen der Spieler aus, legt diese aber nicht fest. Wenn sie etwas anderes machen wollen, können sie das tun. Aber die Zeit steht nicht fest, das Universum ist nicht um die Charaktere zentriert. Die Welt dreht sich weiter und die Uhrzeiten sind eher ein Mechanismus, genau das umzusetzen.

Dramatis Personae, ein Stichwortverzeichnis

Die Verschwörer

Callahan, Harold – Senator von Texas, Drahtzieher im Hintergrund, wird nie persönlich auftreten. Ohne ihn aber würde nichts von dem hier geschehen.

Larson, Jack – FBI-Ermittler mit Spezialgebiet Terrorismus. Schleust über Hintermänner die Ingredienzien für Populovs Ritual in die Staaten und versucht, die Gruppe bei ihrer Arbeit zu behindern

Populov, Fyodor – Regierungschef der ehemaligen Ostblock-Region Breshova und führender Kultist des alten, nordischen Kultes rund um den Wintergott Snaer. Callahan benutzt ihn, um New York unter einer eisigen Schneedecke verschwinden zu lassen, um sich selbst als Retter zu inszenieren.

Charles Mollinger – Diskothekenbesitzer in New York und das vielleicht kleinste Glied in der Kette. Seine Kontakte ermöglichen es Larson und Populov allerdings, recht unproblematisch die Paraphernalien an die richtigen Stellen zu bekommen und gleich noch eine Horde geeigneter Opfer zu organisieren.

Die Terrorgruppen

„Die Araber“ – Islamistische Terrorgruppe ohne nennenswerte *al qaida*-Verbindung. Folgt groß einem Verbindungsmann, der sich *al salat*, das Gebet, nennt.

„Die Russen“ – Typische Russenmafia mit allen Klischees. Männer mit rauen Sitten, einem Hang zu starkem Alkohol und eher brachialen Methoden, die gelegentlich mit dem Terroristenführer *Mjedved* Kontakt haben.

„Die Deutschen“ – Neonazis in Amerika. Sie sammeln sich dort, um eines Tages mit einem gewaltigen Schlag ihren Traum von einem starken „Germania“ aufleben zu lassen. Insgesamt eine eher lachhafter Truppe, aber ausreichend vernetzt für Larsons Zwecke.

„Die Italiener“ – Klassische italienische Mafia, die unter dem Namen *la finestra*, das Fenster, operiert; lassen „Der Pate“ als glaubwürdige Dokumentation erscheinen. *Il dio di neve*, der Gott des Schnees, ist eigentlich ein Drogenhändler aus den Staaten, doch Larson ist sich der Ironie dieses Tarnnamens wohl bewusst.

Kollegen der Spieler

Chomsky, Bob – Leiter der Asservatenkammer im Precinct. Sehr netter Kerl, gehört so ein bisschen zum Inventar. Ist stets auf der Seite

der „armen Cops“, drückt gerne mal einige Augen zu.

Leave, Peter – Der Hausmeister des Gebäudes. Faul, unfähig, ohne Haupthaar, eigentlich so unbedeutend, wie nur irgend möglich. Doch mit den technischen Problemen, die dem Precinct bevorstehen, ist es gut denkbar, dass die Gruppe ihm begegnen wird.

McLuhan, Josh – Leiter des Precincts, in dem die Spieler stationiert sind. Ein freundlich und eigentlich fairer Mann, der seinen Job allerdings schon eine markante Weile zu lange betreibt und eigentlich nur seine Ruhe will.

Noah, Jenny – Die Sekretärin von Dienst. Weiß viel, tratscht mehr, trägt gerne körperbetonte Kleidung, ist eigentlich oft gut gelaunt. Im Rahmen dieser Kampagne dürfte sie aber immer launischer werden, denn niemand verbringt gerne den Vorabend zu Heiligabend in einer Schneekatastrophe, umgeben von Terroristen.

Achtung, Klischee!

Für jene, denen es nicht klar ist: Die Terrorgruppen sind bewusst überzeichnet und bis an den Rand der Persiflage getrieben. So haben Schurken in Actionfilmen und Thrillern seit jeher funktioniert und es liegt keinerlei politisches Bekenntnis in der Auswahl.

Ebensowenig ist es eines, dass die wahren Schurken hinter allem mehrheitlich Amerikaner sind. Wir wandeln auf einem schmalen Grad, aber das Thema bedingt dies.

Feste Termine

Die nachfolgenden Uhrzeit sind keine in Stein gemeißelten Dogmen, sie sind Richtlinien

- 7:15 Dienstantritt
- 7:45 Auf zum Shootout
- 9:00 Aufkommender Sturm
- 10:00 Populov kündigt sich an
- 11:00 Larson – auf gute Zusammenarbeit
- 11:15 Anruf der Pathologie
- 11:30 Die Russen kommen
- 12:00 Eine Spur zum Hafen
- 12:30 Am Hafen
- 13:00 Es schneit
- 14:00 Populov trifft ein
- 14:20 In der Bellevue-Oper
- 14:40 Die Bombe zündet?
- 15:15 Kalt ist es in der Asservatenkammer
- 18:10 Colin Jenkowski, Staranwalt
- 18:45 Besuch daheim
- 19:15 Frontalangriff
- 20:30 Mollinger taucht ab
- 23:50 Massenopfer im Club Snaer
- 24:00 Populov beginnt sein Ritual
- 2:45 Mollinger wird gefunden
- 3:00 Larson beginnt abzuräumen A
- 3:15 Larsons Gegenschlag
- 4:30 Larson beginnt abzuräumen B
- 7:15 Snaer erscheint

Der Schneesturm



Auf Streife



Akt 1: Auf Streife. 7:15 bis 12:00

7:15 Dienstantritt

Das Abenteuer beginnt für die Spieler so, wie für ihre Polizistencharaktere der Dienstantritt verläuft. Es ist kalt in New York – selbst für den 23. Dezember, der morgens auf dem Kalenderblatt prangte ist es kalt. Noch fällt kein Schnee und der Himmel ist klar, doch es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein.

Wie die Charaktere zur Arbeit erscheinen sollte den Spielern überlassen sein. Setzt der Lebensabschnittsgefährte sie ab? Fahren sie mit der U-Bahn? Per Taxi? Fahrgemeinschaft? Diese ganze erste Sequenz dient dazu, die Charaktere und das Setting zu etablieren. Und während das Setting in den Händen des Spielleiters liegt (siehe auch den entsprechenden Textkasten), können bei den Charakteren die Spieler sich hier austoben.

In dieser ersten Szene sollte auch bereits der Precinct etabliert werden, die dortigen NSCs die Chance haben, einen kurzen Auftritt zu bekommen und diesem Ort das Gefühl einer Heimatbasis zu verleihen. Dieses Gefühl wird dann wichtig, wenn gegen Ende des ersten Aktes der Angriff auf den Precinct verübt wird – dieser trifft auch die Spieler viel härter, wenn ihnen etwas an den fiktiven Mitarbeitern in ihrer Dienststelle liegt.

McLuhan wird sie dann aber auch gleich mit schlechten Nachrichten begrüßen. Einem großen Teil der Belegschaft hat eine Grippe erwischt, ist also krank. Da außerdem die Nachtschicht Streifenwagen 16 wegen des akuten Glateises

an einem Laternenpfahl zerlegt, weshalb er umdisponiert und zwei Einheiten in einen Streifenwagen steckt – den NYPD-2217.

Streifenwagen?

White Wolf-geprüfte Informationen zu Streifenwagen findet man in der **Armory** auf S. 133.

Wem das zu komplex ist oder wer das Buch nicht hat, der fährt aber auch mindestens ebenso gut, wenn er einfach die Werte eines „Sedan“ verwendet (**WoD**, S. 147).

Nachdem die Charaktere diese Information also erst einmal verdaut haben, erhalten sie ihren ersten Job. Es gab einen Notruf aus einer Hafenneisterei, in der ein Lagerist in den frühen Morgenstunden einen wilden Schusswechsel auf einer Lagerhalle vernommen haben will. Auf geht's.

Atmosphäre-Tipps zum ersten Akt

Da ein Teil des Reizes der Mini-Kampagne aus der langsam ins Chaos führenden Witterungsverhältnisse erwächst, hier ein paar generelle Anregungen...

Der Morgen des 23. ist klar. Wenn die Charaktere zur Arbeit fahren ist es noch dunkel, wenn man auch in den erleuchteten Straßen New Yorks nahezu keine Sterne erkennen kann.

Am Hafen, über dem Meer, sieht man sie allerdings prachtvoll am Horizont stehen. Das Licht wandelt sich langsam vom künstlichen Orange der modernen Straßenbeleuchtungen hin zu einem fahlen Blau in der Dämmerung, um dann gegen Mittag langsam mit den aufkommenden Wolken zusammen einen seltsamen Grauton anzunehmen. Es ist glatt. Schweinisch glatt. Es ist jedem Erzähler überlassen, auf einzelne Proben daher auch Modifikatoren zwischen -1 und -3 zu verteilen, solange es eben nur mit fester Bodenhaftung zusammenhängt. Man sollte es nicht übertreiben, aber den Spielern am besten hier schon zeigen, dass sie mit der Witterung zu kämpfen haben werden.

Den Rest kennt man mutmaßlich aus dem Winter – der eigene Atem steigt in kleinen Wölkchen vor einem auf, nicht ausreichend oder gar ungeschützte Körperstellen fühlen sich taub an, die klirrende Kälte geht auf Dauer auf die Augen und die Luft scheint bei körperlichen Anstrengungen geradezu in die Lunge zu schneiden.

7:45 Auf zum Shootout

Die Lagerhalle ist auf eine Firma namens „Fine Delivery“ registriert, die sich schon nach kurzer Überprüfung im Computer als

Scheinfirma erweist. Wenn die Charaktere um viertel vor acht am Hafenbecken eintreffen, haben Kollegen von der Spurensicherung den Tatort bereits gesichert, lassen die Charaktere aber dennoch einen Blick hinein werfen.

Es ist ganz offensichtlich, dass es ein ziemliches Massaker gewesen ist. Fünfzehn Leichen liegen im Raum verteilt, hunderte Kugeln scheinen geflogen zu sein. Für die Leichen selber ist zwar die Mordkommission zuständig, wenn ein Charakter aber dennoch einen Blick riskiert (*Wits + Medicine*), der kann zumindest feststellen, dass die Leichen unnatürlich wenig Hinweise auf Verwesung aufweisen. Die Pathologen versprechen, sich später einmal bei den Charakteren dahingehend zu melden.

Wer entsprechend Ahnung von der Materie hat, der kann in den Leichen zwei verschiedene Gangs ausmachen (*Intelligence + Streetwise*, Archetyp Kate etwa hat noch die Spezialisierung „Gangs“) – die Smoker und die Carpenter. Wer mehr als einen Erfolg erzielt, weiß dann sogar etwas mehr: Die „Smoker“ sind eine knallharte und klischeehafte Biker-Gang, die „Carpenter“ eine Gothic-Truppe, die bevorzugt im Club Snaer verkehrt.

Vier größere Transportkisten finden sich in der Halle, alle in der Nacht auf den 22. offenbar erst im Hafen von New York angekommen, wenn man nach den Stempeln geht. Eine Kiste ist voller gestohlener Autoradios und Stereoanlagen. Die enthaltenen Lieferpapiere verweisen auf einen Betrieb namens „Eddy’s



Car Shack“. Eine Kiste ist mit Stofftieren gefüllt – wer diese näher untersucht, stellt fest, dass diese mit Kokain ausgefüllt sind. Der Empfänger hier ist ein mit *Intelligence* + *Streetwise* als lokaler Drogenbaron zu identifizierender Gunther Aubrey. Eine Kiste ist mit seltsamen Elektroteilen gefüllt, die sich mit einem Wurf auf *Intelligence* + *Science* als Bombenzünder entpuppen. Hier lautet der Empfänger „Lagerstatt Al Fahla“. Und zuletzt ist da eine Kiste, die der Gruppe die meisten Rätsel aufgeben würde. Diese ist bis unter den Rand gefüllt mit seltsamen, nicht sonderlich spektakulären Strohsternen. Das sind s.g. Snaersterne, Populovs wichtigste Paraphernalie, die an den bedeutsamen Knotenpunkten innerhalb von New York aufgehängt werden müssen. Hier ist als Empfänger ein gewisser Charles Mollinger eingetragen.

Was ist passiert?

Die Carpenter arbeiten im Dienst von Charles Mollinger (vgl. S. 8) und sollten eigentlich die Kiste mit den Snaersternen beiseite schaffen. Das Problem waren die Smoker, die willkürlich vier Kisten am Hafen gestohlen haben, um die Sachen zu verkaufen. Ungünstig war für sie, dass sie die Snaersterne erwischt haben.

Der Versuch, die Kiste zurückzufordern ging gehörig schief und das Ergebnis liegt nun in Form von fünfzehn Leichen verteilt im Lagerhaus. Überlebende hatte keine der beiden Seiten.

Viele Spuren

An diesem Punkt scheint das Abenteuer erst einmal in dutzende Richtungen auszuschwärmen. Daher wollen wir hier direkt einmal eine Übersicht schaffen und rote Heringe direkt zurück ins Hafenbecken werfen.

Die Autoradios für Eddy's Car Shack

Keine große Sache. Die Radios sind gestohlen und Eddys Gebrauchtwarenladen so etwas wie die gescheiterte NoBudget-Version der *West Coast Customs*. Man kann als Erzähler an dieser Stelle natürlich den Plot noch gewaltig ausbauen, wir werden das hier aber offen lassen.

Die Drogen für Gunther Aubrey

Das ist schlicht nicht die Baustelle der Spielercharaktere. Zuständig ist bei Drogen, gerade in derartigen Mengen, das DEA – also

anrufen und sich keine Sorgen mehr machen. Wenn die Spieler auch hier darauf bestehen, alles selbst zu machen, muss man als Erzähler abwägen, ob man Aubrey eher zu einem gemeingefährlichen Irren oder einem Gentleman-Gangster macht. Der dichte Zeitplan der Kampagne macht den Aufenthalt an Nebenschauplätzen wie diesem aber immer zu einem Risiko, auch wenn das den Spielern an diesem Punkt vielleicht noch gar nicht so klar ist.

Die Elektroteile für Al Fahla

Die Bombenbausätze sind eine der beiden heißen Spuren der Charaktere und wird daher weiter unten unter der Überschrift **Al Fahla** behandelt.

Die Strohsterne für Charles Mollinger

Die zweite heiße Spur. Charles Mollinger erweist sich als Eigner des *Club Snaer*, womit eine theoretische Verbindung zu den Carpentern besteht. Mehr zu dem ersten Zusammentreffen mit Charles Mollinger kann weiter unten unter der Überschrift **Die Gothic-Disco** gefunden werden. Mehr zu den Sternen an sich gibt es zudem unter **Dunkles Wissen**, ebenfalls noch in diesem Akt.

Die Gangs

Was in der Halle vorgefallen ist, kann dem nebenstehenden Textkasten entnommen werden. Zuständig ist hier eigentlich die Mordkommission, aber wenn die Spieler sich weiter umhören möchten, führt sich das nicht wirklich weiter. Die Smokers sind Kleinganoven ohne große Ambitionen, die Carpenter sind dagegen eine weitere Spur zu Mollinger, werden demnach ebenfalls weiter unten aufgegriffen.

Der Hafen an sich

Wenn die Charaktere sich vor Ort genauer umsehen, finden sie schnell die Hafenmeisterei, die auch die Cops gerufen hat. Diensthabend ist nach wie vor der Lagerist Ichabod Cramer. Er hat die Schüsse gehört und sofort die Polizei gerufen, weiß aber sonst von nichts. Die Smoker, das kann er sagen, hingen oft am Lagerhaus der „Fine Delivery“-Leute herum.

Auf die Kisten und ihre Quellen angesprochen, so ist er vorerst ratlos. In Teilen des Hafengeländes, so auch seinem Büro, herrscht derzeit Stromausfall, da sich ob der Kälte Eiszapfen an einem Umspannmast gebildet und diesen umgerissen haben. Er wird sich aber sofort daran machen, sowie er wieder Zugriff auf den Hauptserver bekommt und sich dann bei den Charakteren meldet.



Al Fahla

Die „Lagerstatt Al Fahla“ liegt etwas außerhalb des Hafenviertels in einem Industriebezirk. Es ist ein unscheinbares und nicht wirklich schönes Gebäude. Wenn die Charaktere dort auftauchen, sind gerade unzählige Araber damit beschäftigt, Kisten zu verstauen und vor allem geschäftig zu wirken. Die Spieler wissen zu diesem Zeitpunkt ja nicht, dass sie es mit den Terroristen rund um Al Salat zu tun haben.

Wenn die Charaktere auch nur den Hinweis darauf geben, dass sie von der Kiste wissen – seien es nun die Strohsterne oder die Sprengsätze – dann bricht die Hölle los. Jeder eröffnet das Feuer auf die Gruppe, während einige weitere Leute in den Nebenraum rennen, um sich dort zu verbarrikadieren.

Die Kampfszene sollte unter Verwendung der Karte auf dieser Seite recht detailliert ausgespielt werden. Derartige Kampfeinlagen sind eine Besonderheit an **Der Schneesturm** und geben den Spielern einmal die Gelegenheit, ein selten gebrauchtes Element der **WoD**-Regeln zu verwenden.

Sämtliche Araber sind regeltechnisch *Gangbanger* (vgl. **WoD**, S. 205) und führen keine schweren Waffen. Wenn die Charaktere ihre Kevlar-Westen tragen, sollten sie eine gute Chance haben.

Aus den Arabern ist im Anschluss aber nichts mehr herauszubekommen. Ein Blick auf die Most Wanted-Liste entlarvt den Wortführer der Truppe als Saheem Ali, einen relativ bekannten Terroristen, mehr ist hier aber nicht zu erfahren.

Im Nachbarraum finden sich allerdings diverse Pläne, wenn man den Raum nur gründlich genug untersucht (*Wits + Composure* gegen eine Schwierigkeit von 3 oder eine unmodifizierte Probe auf *Wits + Investigation*). Diese können die Charaktere derzeit noch nicht zuordnen, da es sich um die architektonischen Pläne der Bellevue-Oper (vgl. S. 19) handelt.

Die Gothic-Disco

Der erste Besuch des Club Snaer verläuft dagegen friedlich. Der Laden ist ziemlich groß und düster eingerichtet, wird von Goths vermutlich als sehr angemessen und von allen anderen eher als obskur bis lustig eingestuft werden. Zu Weihnachten gibt es eine nordische Dekoration, also finstere Bilder nordischer Götter, auf cool getrimmte Szenen aus der Edda und dergleichen mehr. Wichtig aber ist die Dekoration, die verstärkt auf an der Decke aufgehängte Strohsterne setzt. Die wirken eher simpel, ähneln aber stark denen aus dem

Container. Wichtig anzumerken ist, dass dies in der Tat großteilig noch keine Snaersterne (s.u.) sind.

Der Türsteher, ein Bär von einem Mann (Arno Filch, der im weiteren Verlauf noch Bedeutung haben wird, vgl. S. 25), lässt die Charaktere hinein und Charles Mollinger, ein gutausschender Mittdreißiger in einem feinen, schwarzen Anzug wird sich sehr bald mit den Charakteren treffen. Konfrontiert mit verschiedenen Fakten wird er bereitwillig Auskünfte geben. Ja, er habe die Strohsterne bestellt. Nein, er habe keinerlei Kenntnis davon gehabt, dass sie auf unlauterem Wege am Zoll vorbei nach New York gelangen würden. Ja, die Carpenter-Gang ist ihm bekannt und gehört zum Kundenstamm, aber nein, mit eventuellen, illegalen Aktivitäten der Gruppe habe er nichts zu tun. Und nein, er habe keine große Ahnung, was es mit den Sternen eigentlich auf sich habe; sie wären eben gefragt bei seiner Klientel. Er wird die Charaktere nach seinen Sternen fragen (die aber wohl unweigerlich in der Asservatenkammer des Precincts gelandet sind) und alles weitere dann eben seinen Anwälten überlassen.

Der Geschäftsmann ist ein Profi und ist es gewohnt, Deals mit Halbwahrheiten zu besiegeln. Einzig wer fünf Erfolge bei einer Probe auf *Wits + Empathy* hinlegt, wird merken, dass Mollinger offenbar sein geschäftsmännisches Pokerface aufgesetzt hat. Ob er jetzt deshalb lügt oder nur Profi ist, lässt sich so allerdings nicht ermitteln.

Dunkles Wissen

Die Spieler werden vermutlich an einem Punkt der Handlung versuchen, mehr über die Sterne zu erfahren. Der Begriff „Snaersterne“ lässt sich bei Mollinger aufschneiden, aber abseits dessen gibt es diverse Wege, wie sie mehr darüber erfahren können. Ausgenommen davon seien zudem noch *Contacts* und *Retainer*, über die gegenfalls das gleiche Wissen erlangt werden kann.

Okkultes und Akademisches

Wer es wahlweise mit einer Probe auf *Intelligence + Occult* oder *Intelligence + Academics* versucht, kann allerlei erfahren:

- 1 Erfolg: Snaer ist ein Gott aus der nordischen Mythologie
- 2 Erfolg: Snaer ist der Gott des Schnees und als solcher ein Sohn von Lökull, dem Gletscher
- 3 Erfolge: Snaer hat zudem drei Schwestern, Drifa, Fönn und Mjöll, die ebenfalls mit

Frost und anderen Winterphänomenen verbunden werden

- 4 Erfolge: Snaersterne sind Ritualgegenstände aus dem Snaerkult
- 5 Erfolge: Die Sterne sind irgendwo zwischen Kruzifix und Pentagramm angesiedelt, dienen zur Anbetung wie Anrufung

Das Datennetz

Wer es dagegen im Internet versucht, kann ebenfalls einiges in Erfahrung bringen, geregelt über eine Probe auf *Intelligence + Computer*:

- 1 Erfolg: Man kann Snaersterne online erstehen
- 2 Erfolge: Offenbar gibt es ein deutliches Preisgefälle zwischen einzelnen Angeboten
- 3 Erfolge: In diversen Onlineforen unterscheiden die Leute zwischen „echten“ und „falschen“ Sternen
- 4 Erfolge: „Echte“ Sterne werden nur in Europa produziert und offenbar unter strengen Richtlinien von Gläubigen hergestellt und sind ein kleines Vermögen wert
- 5 Erfolge: Der „Markenhersteller“ für Snaersterne ist eine schwedische Firma namen Smørnell; die fragen sich 60 US-Dollar pro Stern

9:00 Aufkommender Sturm

Unabhängig davon, was die Charaktere gerade tun, beginnt gegen neun Uhr langsam das Unheil seinen Lauf zu nehmen. Tiefschwarze Wolken ziehen sich über dem Meer zusammen und nähern sich von Westen her Manhattan. Noch immer ist der Himmel über der Stadt klar, die klirrende Kälte herrscht vor, doch die Metereologen geben recht unvermittelt die Unwetterwarnstufe Orange bekannt.

Die Wolkenfront wird sich dann bis zum Ende des ersten Aktes scheinbar vor der Küste noch weiter auftürmen und irgendwann, wenn es Sinn macht, können die Charaktere noch aufschneiden, dass die Wetterstationen ihre Prognose korrigieren und auf Warnstufe Rot umschalten.

Es blitzt und donnert nicht in dieser schwarzen Wolke. Sie zieht nur unaufhaltsam langsam auf das Festland zu.

10:00 Populov kündigt sich an

Ebenfalls von den Taten der Spieler unabhängig ist die Ankündigung von hohem Besuch. Irgendwann gegen zehn Uhr plärzt der Funk los und Jenny verkündet, dass offenbar überraschend Staatsbesuch angekündigt wurde. Fyodor Populov, der Regent von Breshova,

komme gegen 14 Uhr am Flughafen an und ihr Precinct ist, da er als einer der wenigen noch eine halbwegs einsatzfähige Anzahl von Beamten aufweist, mit für den Personenschutz abgestellt worden.

Ein Sonderbeauftragter des FBI, Agent Larson, wollte sich deshalb um 11 Uhr mit ihnen treffen um die Details zu besprechen. McLuhan erwartet sie dann in seinem Büro.

Zwischenstand, Teil 1

Somit haben die Charaktere eine klare Deadline, bis zu der sie wieder im Precinct zu sein haben. Sie sollte im Optimalfall bis dahin einige der folgenden Erkenntnisse gesammelt haben:

- Es gab einen Shootout im Fine Delivery Warehouse, als zwei Gangs aneinander geraten sind
- Von den vier Kisten vor Ort sind zwei rote Heringe (die Autoradios und die Drogen)
- Die technischen Teile führen zu einer arabischen Terrorzelle, die ausgehoben wurde; möglicherweise fand die Gruppe Hinweise auf die Bellevue-Oper
- Die Strohsterne führen konkret zu Charles Mollinger, indirekt zu einem seltsamen, nordischen Kult und effektiv vorerst ins Leere
- Fyodor Populov befindet sich auf dem Weg von Breshova herüber in die Staaten

11:00 Larson – auf gute Zusammenarbeit

Larson erreicht den Precinct gegen 10:45 – sind die Charaktere also nicht überpünktlich, so sitzt der FBI-Agent bereits mit McLuhan im Büro und scheint sich soweit gut zu amüsieren. Er ist auch durchaus ein charmant auftretender Mensch, aber eine (am Besten verdeckt und unkommentiert geworfene) Probe auf *Wits + Empathy* offenbart schnell, dass das vor allem aufgesetzt ist. McLuhan jedenfalls schluckt den Braten; nach ein, zwei Fragen zur Gattin und ein, zwei netten Anekdoten aus dem privaten Umfeld schließt der Leiter den Agenten direkt ins Herz.

Im Umgang mit den Charakteren ist Larson dann aber auch direkt sachlich und schildert ihnen zügig, wie Populovs Aufenthalt ablaufen wird: Er landet gegen 14 Uhr mit einer Privatmaschine und wird von einem Wagen

des FBI sowie den Charakteren am Flugfeld abgeholt. Gemeinsam fährt man dann mit ihm zur leerstehenden Bellevue-Oper (näheres dazu, auch dazu, wie Spieler hier bereits vorgehen können, in Akt 2 ab S. 18), wo er sich mit Sandra Myers trifft. Sandra ist Sonderbeauftragte der Vereinten Nationen und soll dort ein erstes, qualifizierendes Gespräch mit dem Regenten von Breshova führen. Die Charaktere sollen solange anwesend sein. Danach geht der Politiker erst einmal in die Obhut von Larson und seinen Männern über und die Charaktere haben Leerlauf bis zum zweiten Treffen, dessen Termin noch aussteht.

Die Araber verhören

Sollten einige der Araber von *Al Fahla* überlebt haben, so ist es natürlich möglich, dass die Charaktere versuchen werden, sie zu verhören. Wenn Saheem Ali überlebt haben sollte, so ist auch ihm unter Umständen sogar etwas herauszubekommen. Mit Finesse ist da nichts zu erreichen, aber wer eine Probe auf *Manipulation + Intimidation* schafft, kriegt aus dem Anführer zumindest heraus, dass er einen Terrorzelle namens Al Salat angehört und sie einen Auftrag von „oberhalb“ bekommen haben. Wo das Attentat stattfinden soll, ist ihm aber nicht zu entlocken.

11:15 Grüße aus der Pathologie

Kurz nach elf Uhr geht das Telefon. Jenny eilt sofort zu dem Charakteren – es ist die Pathologie mit den Ergebnissen der Autopsie. Salopp gibt der zuständige Mediziner die Todesursache aller Leichen am Telefon mit „sehr viele Kugeln“ an. Er habe, so plappert er, noch nie so viel Metall aus so wenigen Personen ziehen müssen.

Eines aber sei eigenartig und für ihn soweit noch unerklärlich: Bei einigen Leichen sei die Leichenstarre, Rigor Mortis, nicht so ausgeprägt gewesen, wie sie hätte sein sollen. Nur auf Nachfrage wird er bestätigen, dass dies genau die Leichen betrifft, die nahe an den Containern gelegen haben.

Dahinter stecken die Snaersterne, die ihre Umgebung abkühlen und dadurch die Proteinbildung im Körper beeinträchtigen, die zur Leichenstarre führt. Das dürfte an diesem Punkt aber allenfalls spekulativ zu erraten sein.

11:30 Die Russen kommen

Der erste Akt ist somit fast vorbei und, wenn alles nach Plan lief, vermutlich auch fast die erste Sitzung. Doch kein guter Auftakt endet ohne Höhepunkt und der kommt in diesem

Falle sogar ganz von alleine zu den Spielern. Mollinger will die Snaersterne, Larson will sicher gehen, dass eventuelle Araber nicht zu redselig sind. Sie verständigen die Russen, die gegen 11:25 mit einem weißen Lieferwagen ohne Nummernschilder eine Querstraße vom Precinct entfernt halten. Von dort aus gehen drei von ihnen zum nächstgelegenen Gullydeckel und steigen in die Kanäle herab. Die begeben sich an einen Punkt parallel zur Kelleretage des Polizeigebäudes und sprengen sich um 11:30 im einer kleinen Ladung direkt zwischen die Zellen und die Asservatenkammer.

Das werden die Charaktere hören, wenn sie sich im Precinct befinden – wenn sie Anstalten machen, ohnehin zu den Gefangenen oder zu den sichergestellten Gegenständen zu wollen, kann man das hier ja wunderbar zusammenfließen lassen. Sie sie gar nicht mehr im Gebäude, werden sie natürlich nur mit dem Folgen konfrontiert werden. Das aber ist unwahrscheinlich, da sie wegen Larson eh vor Ort und wegen des Telefonats mit der Pathologie auch noch gebunden sind.

Die drei Angreifer, die von ihren Werten her *SWAT Officer* sind (WoD, S. 206), gehen danach konzentriert vor. Sie schwärmen aus und suchen Asservatenkammer wie Zellen. Sie stoßen direkt

auf Bob, den sie niederschlagen. Danach macht sich einer daran, die Asservatenkammer zu öffnen, während die anderen beiden anfangen, eventuelle Leute von Al Salat zu erschießen.

Es liegt etwas am Erzähler, wann die Spielercharaktere genau dazu stoßen werden. Wenn alle drei Angreifer verletzt oder einer von ihnen erschossen wird, ziehen sie sich zurück und verschwinden mit einer Rauchgranate durch die selbe Öffnung, durch die sie auch gekommen sind.

Es ist für den weiteren Verlauf der Kampagne recht egal, wie diese Szene endet. Die Container mit den Snaersternen werden sie unter Feuer kaum bergen können, die Araber dagegen sind fortan egal. Ebenso ist es nicht weiter wichtig, ob die Charaktere Russen erschießen oder sogar gefangen nehmen können. Einzig wenn einer entkommt, so wird das Auswirkungen auf die Ermittlungen der Spieler haben, wenn sie erneut auf die Gruppe treffen (vgl. S. 21).

Vermutlicher Endstand, Akt 1

Viel hat sich seit dem Zwischenstand (vgl. S. 15) nicht mehr getan. Die Spieler wissen, dass auch russische Terroristen irgendwie etwas damit zu tun haben, wissen genauere Details bezüglich Populov und haben Larson kennen gelernt.





Akt 2: Ein Sturm zieht auf.

12:00 bis 19:15

12:00 Eine Spur zum Hafen

Kaum dass sich der Staub in der Asservatenkammer gelegt hat, geht ein weiterer Anruf für die Charaktere ein: Ichabod Cramer gibt wie versprochen Laut und hat auch einige Informationen für sie. Im Laufe des letzten Monats gab es noch drei weitere Kisten, die im Handelsregister mal auftauchen und mal nicht – ganz so, wie es die Schneestern-Kiste auch getan hat.

Die Kiste, die sich im Besitz der Spieler befindet, sowie eine weitere, sind mit einem Schiff namens *Piper Maru* ins Land gekommen, das aber bereits wieder in See gestochen ist. Jedoch sind zwei weitere Kisten mit dem russischen Frachter *Vladimov* geliefert worden, der derzeit wegen Eis in seinem Hafenbecken nicht auslaufen kann.

Der Kapitän der *Vladimov* würde gerne helfen, könnte sich gegen 12:30 mit den Charakteren treffen. Also heißt es hier wohl: auf zum Hafen. Denn die Russen haben zwar viel Chaos, aber keine Hinweise hinterlassen und eventuelle Gefangene sind nicht weniger schweigsam als ihre arabischen „Kollegen“.

Dein Freund und Helfer

Auf dem Weg zum Hafen läuft den Charakteren plötzlich ein Mann vor den Wagen. Eine einfache Probe auf *Dexterity* + *Drive* + *Vehicle Handling* verhindert, dass sie den armen Mann auf der glatten Straße direkt überfahren. „Helfen Sie mir!“ ruft er. „Meine Frau und die Kinder - wir erfrieren! Die Heizung ist aus!“

Tipp zum Wetter

An diesem Punkt ist ein Beginn des Schneefalls nur noch eine Stunde entfernt. Es ist also spätestens am Hafen dann an der Zeit, die finsternen Wolken noch mal zu betonen, die vom Meer her über die Stadt zu kriechen scheinen.

Diese Szene ist komplett ohne Bewandnis für den Verlauf der Kampagne. Es ist einfach ein kleiner Moral- und Pflichttest für die Charaktere sowie eine Gelegenheit, den Spielern auch noch mal nahe zu bringen, dass diese Kälte mehr als nur ein kosmetischer Weihnachtseffekt ist.

12:30 Am Hafen

Am Hafen ist die *Vladimov* schnell gefunden und entpuppt sich als ziemlich alter und rostiger Pott, mit dem wohl wirklich nur mutige oder lebensmüde Menschen einmal die halbe Welt umsegeln würden. Victor Illiyitisch entpuppt sich als grimmiger Seebär mit einem ebenso schlechten wie vulgären Englisch, ist aber gleichermaßen sehr kooperativ.

Ja, es stimmt, so weiß er zu berichten, diese Kisten waren an Bord. Er selber hat da keinen Einfluss, seine Reederei in Russland habe das alles zusammen gepackt. Sie haben eine geöffnet, erzählt er weiter, aber nur so seltsame Strohsterne darin gefunden. Die Mannschaft hatte auf Schapps oder Wodka getippt und

verschloss die Kiste daher murrend wieder. Anders als üblich wären diese beiden Kisten jedoch auch nicht von der Hafensteuerei abgeladen worden, sondern schon vorher. „Komische Russen“ seien das gewesen, aber Geld ist eben Geld. „Delivery, Cash and Carry“ habe auf der Außenseite ihres Lieferwagens gestanden. Ein Blick ins Branchenregister findet eine Firma unter diesem Namen, womit ein nächstes Ziel gefunden wäre. Näheres dazu noch in diesem Akt, ab S. 21.

Eigenartige Beobachtung

Wenn einem Charakter ein Wurf auf Wits + Occult, Science oder Drive (Boats) mit mindestens vier Erfolgen gelingen sollte, so fällt ihm einfach auf, dass die Vladimov das einzige Schiff im Hafenbecken ist, dass vom Eis wirklich am Ablegen gehindert wird.

Schuld daran ist die geöffnete Snaerster-Kiste, deren Auswirkungen das Boot noch immer begleiten.

13:00 Es schneit

Inhaltlich fast irrelevant aber inszenatorisch absolut wichtig: Schlag 13 Uhr beginnt der Schneefall. Erst leicht, kleine, weiße Flöckchen, die aus den schwarzen Wolken fallen, doch zunehmen mehr.

Bis 14 Uhr ist daraus ein dichter Schneefall geworden, der effektiv auch die Sichtweite auf rund 50 Meter begrenzt, ab 15 Uhr erreicht der Schnee auf den Gehwegen bereits eine stattliche Höhe. Um 17 Uhr dann haben die ersten Räumfahrzeuge ihre Schwierigkeiten und gegen Ende des zweiten Aktes sollte die Stadt zunehmen in Unruhe geraten.

14:00 Populov trifft ein

Populovs Ankunft verläuft eher suspekt. Wie zuvor erläutert hat der Schneefall jetzt eine beträchtliche Stärke erreicht und die kleine, zweimotorige Maschine aus Breschova dürfte somit auch die letzte sein, die überhaupt noch Landeurlaubnis erhält.

Charaktere, die sich mit dem Fliegen auskennen (Archetyp Kate hat eine *Drive (Pilot)*-Spezialisierung, so als Beispiel) können zudem mit einer entsprechenden

Probe (etwa *Intelligence + Drive (Pilot)*) feststellen, dass vermutlich selbst das schon eine Ausnahme war.

Populov ist ein kleiner, wohl aber durchtrainierter Mann Ende 30, der mit hartem Blick und festen Schritten aus der Maschine steigt. Ihm noch voraus geht sein persönlicher Leibwächter Sergej Brodski, ein Hühner von gut zwei Metern, der Schulterbreite zwei normaler Männer und mit dem eisigen Blick eines emotionslosen Killers.

Larson übernimmt die formelle Begrüßung, wobei sich Populov mit exzellentem Englisch hervortut, dann stellt er ihm die Charaktere vor – nicht einzeln, nur als „unsere besten Cops“ – und schon geht's zu den Wagen. Populov fährt gemeinsam mit Brodski und Larson in einem Diplomaten-BMW, die Spielercharaktere sollen in ihrer 2217 folgen.



14:20 In der Bellevue-Oper

Nach gut 20 Minuten fährt entlang einer Strecke, die bei besseren Witterungsverhältnissen mutmaßlich in der halben Zeit zu fahren gewesen wäre, erreichen die Wagen die Bellevue-Oper. Das lehrstehende Gebäude sieht wenig einladend aus und die Frage, warum ausgerechnet hier ein diplomatischer Termin arrangiert wurde, drängt sich geradezu auf.

Mit Recht, denn nicht Diplomatie, sondern Okkultismus sind hier verantwortlich. Hier wird Populov sein Ritual abhalten und der Termin gibt ihm die Gelegenheit zu einer Ortsbegehung. Die Vertreterin der UN, Sandra Myers, ist sich dessen nicht bewusst. Sie ist nicht eingeweiht.

Diesem Zweck dient auch der Plan, Bomben in der Oper zu platzieren, denn nichts wäre ungünstiger, als das Gebäude wirklich zu verlieren. Mehr dazu im folgenden Abschnitt unter **14:40 Die Bombe zündet?**

Man trifft sich jedenfalls auf der Bühne der Oper mit Sandra Myers, die kurze Zeit nach den Charakteren eintrifft; eine schöne Frau mitte 30, adrett und formell, ohne dabei schroff zu wirken. Sie beginnt sofort ein angeregtes Gespräch mit Populov, dem weder die Charaktere noch Larson beiwohnen sollen, doch das ist nicht so schlimm, denn es gibt ja noch ein ganz anderes Problem...

Die Bomben

Wenn Charaktere, die zuvor die Pläne aus der „Al Fahla“-Lagerhalle gesehen haben, werden das Gebäude sofort wiedererkennen. Die Frage ist nur, was sie mit diesem Wissen anstellen. Larson und Populov sind sehr hartnäckig in ihrem Bestreben, eine Weile vor Ort zu bleiben. Einerseits fühlen sie sich ungefährdet, andererseits brauchen sie die Ortsbegehung. Informieren die Spieler also einen der beiden, so bekommen sie nur den Auftrag, die Bombe zu finden, das Treffen müsse stattfinden. Suspekt, aber was sollen sie dagegen auch machen.

Begeben sie sich auf eigene Faust auf die Suche nach eventuellen weiteren Bomben, auch gut.

Denken sie sich aber, jetzt wo sie die „Al Salat“-Zelle ausgehoben haben, die Bombengefahr sei gebannt, so führt das natürlich zu einem Problem, dem man auf zweierlei Wege entgegentreten kann. Die eine Variante wäre es, Brodski den Charakteren zur Seite zu stellen und Populov ihnen ein „Sichert das Gebäude“-Kommando zu geben. Nicht elegant, aber es geht.

Variante zwei dagegen ist härter...

14:40 Die Bombe zündet?

Die Zeitzünder der Bomben, die durchaus sinnvoll im Kellergeschoss an den tragenden Säulen unterhalb des Bühnenraumes angebracht sind, gehen pünktlich um 14:40 hoch. Im Grunde könnte man alle Charaktere, die diese bis dahin nicht gefunden und mit einem Wurf auf *Dexterity* + *Crafts* entschärft haben, als „killed in action“ zu den Akten legen. *Wäre* es ein echtes Attentat.

Da es aber nur um die Show geht, haben die Bombenleger – da die Araber aus dem Rennen waren, hat Larson die Italiener dazu abgestellt – einen minderwertigen Sprengstoff mit geringerer Durchschlagskraft verwendet. Das Gebäude bebzt und wackelt, es gibt eine Menge Rauch, einen Lauten knall, Scheiben zerbersten und einige alte, staubige Statuetten fallen von ihren Sockeln, aber keiner stirbt.

Larson wird dies zum Anlass nehmen um das Treffen zu unterbrechen und Populov „vorerst in Sicherheit zu bringen“, ganz so, wie er es auch machen wird, wenn die Spieler die Bomben „nur“ finden, also es nicht zu einer Explosion kommt.

Er sei für Populovs Sicherheit verantwortlich, erklärt er, und schafft seinen Kultisten schnell davon. Für die Spieler gibt es nun aber gleich noch eine ganze Reihe neuer Spuren, denen sie nachgehen können, wie weiter unten erläutert.

Meine Spieler klauen Populov!

Die Spieler könnten auf die Idee kommen, Populov ihrerseits in Sicherheit bringen zu wollen. Zwar ist das gesamte Setup der Szenerie nicht dazu geneigt, ihnen das zu erleichtern – Larson hat ein stetes Auge auf Populov, Brodski ist fast immer in seiner Nähe und selbst Myers käme das vermutlich komisch vor. Aber es kann passieren, wie das Testspiel zeigte.

Die Spieler sollten Larson ohnehin misstrauen, nur wissen sie ja nicht, dass er und Populov (vorerst) das gleiche Ziel haben. Sie könnten ihn also für eine Bedrohung für den Politiker halten und diesen verschwinden lassen.

Ein solcher Fall ist komplett unberechenbar, daher nur die zwei wichtigsten Eckdaten:

- Populov will das Ritual durchführen, also geht er ggf. einfach laufen
- Larson will, dass Populov das Ritual durchführt, wird also Himmel, Hölle und vor allem Kontakte in Bewegung setzen, um den Regenten wiederzubekommen

Neue Spuren

All die folgenden Spuren können auch bequem von NSCs der Spurensicherung ausgewertet werden bzw. ausgewertet werden lassen. Da Spieler aber dazu neigen, sowas selber machen zu wollen, sie zudem die Ersten am Tatort sind und – hier sogar wichtig – es so eventuell auch schneller geht, da die Spurensicherung alleine erst mal durch den Schnee dorthin muss, sei es aufgeschlüsselt:

Die Untersuchung der Bomben (vor der Explosion)

Intelligence + Crafts, evtl. *Intelligence + Science*

- 1 Erfolg: Hausgemachte Bombe (Bestandteile sind zu identifizieren)
- 2 Erfolge: Der Zünder ist fertiger worden, somit also registriert und zurückzuverfolgen
- 3 Erfolge: Die Menge an Sprengstoff wird vermutlich nicht reichen, das Gebäude einzureißen
- 4 Erfolge: Der Erbauer der Bombe war sehr geschickt; seltsam, dass er den Sprengstoff so ungünstig dosiert hat

Eine Untersuchung der Bombe *nach* der Explosion erfordert zunächst ein Auflesen der Bestandteile, was mit einem einfachen Wurf auf *Wits + Investigation* zu machen ist.

Danach dann wie oben eine Probe auf *Intelligence + Crafts* oder *Intelligence + Science*

- 1 Erfolg: Hausgemachte Bombe (Bestandteile sind teilweise zu identifizieren)
- 3 Erfolge: Der Zünder ist fertiger worden, somit also registriert und zurückzuverfolgen
- 5 Erfolge: Die Menge an Sprengstoff war definitiv deutlich zu gering, das Gebäude einzureißen
- 6 Erfolge: Der Erbauer war geschickt; seltsam, dass er den Sprengstoff so ungünstig dosiert hat

Zuletzt lässt sich mit einer Probe auf *Intelligence + Streetwise* noch festhalten, dass dieser Typ Bombe gerne von italienischen Verbrechergruppen in New York verwendet wird; dann aber natürlich mit tödlicher Dosis.

Wohin führt das?

Wenn die Charaktere dem registrierten Zünder nachgehen, können sie nach einigen Telefonaten festhalten, dass dieser noch am gleichen Tag gekauft wurde. Der Käufer war ein Luigi Bregattore, der polizeilich erfasst und wegen Mitgliedschaft in einer kriminellen Vereinigung vorbestraft ist. Er hat einen Wohnsitz und, was noch wichtiger ist, einen festen Arbeitsplatz:

Das Logistikunternehmen „Giovanni & co.“

Wer dagegen den Weg über die Unterwelt geht (Archetyp Bruce hat sowohl *Streetwise (organized crime)* als auch *Contacts: Mobsters*), kommt zum selben Ziel, mit anderen Nuancen. Offenbar hat eine Verbrechergruppe namens „La Finestra“ heute „kurzfristig ein Ding durchgezogen“, auch wenn niemand Genaueres weiß.

Damit hat die Gruppe noch ein weiteres Ziel, doch vermutlich tritt noch ein Ereignis zwischen sie und ihre weiteren Spuren.

15:15 Kalt ist es in der Asservatenkammer

Viertel nach drei erhalten sie einen Funkspruch von Jenny: Bob sei tot. Der Mann wäre erforscht in der Asservatenkammer aufgefunden worden. Die Details seien unklar, aber der Mann sei definitiv tot.

Einmal mehr haben die Snaersterne zugeschlagen. Weitere Spuren verbergen sich hier nicht, aber es ist ein weiteres Indiz für die okkulte Gefahr, die von den Strohsternen ausgeht.

Sollte es sich irgendwie ergeben, ist diese Szene natürlich noch schöner, wenn einer der Charaktere Bob finden kann. Das ist aber wohl eher unwahrscheinlich.

Zwischenstand, Akt 2:

Zwei Spuren verbleiben

Somit hat die Gruppe zwei verschiedene Spuren, denen sie nun noch nachgehen kann. Die Spur vom Hafen führt sie zu der Lagerhalle von „Delivery, Cash and Carry“ und damit zurück zu den Russen, die sie überfallen haben. „La Finestra“ ist dagegen für sie ein neuer Spieler am Tisch und wird noch ganz neue Fragen aufwerfen.

SWAT?

Es stellt sich die Frage, warum die Charaktere, noch immer ganz normale Cops, jetzt nicht wahlweise das FBI oder wenigstens ein SWAT verständigen. Die Antwort ist einfach: des Schnees wegen.

Langsam aber sicher ist New York in sich abgeriegelt, Telefonleitungen brechen zusammen, das Internet ist mehr als nur instabil - kurz und gut, es herrscht reines Chaos.



Delivery, Cash and Carry

Bei den Russen herrscht derzeit ein ziemliches Chaos. Der Angriff auf die Precinct war vermutlich nicht von Erfolg gekrönt und auch ihnen ist nicht entgangen, dass gerade an diesem Tage aller Tage etwas ganz mächtig aus den Fugen geraten zu sein scheint.

Dennoch, oder gerade deshalb, sind sie nicht darauf vorbereitet, gestürmt zu werden. Selbst die Spielergruppe alleine kann die vor Ort verbliebenen fünf Terroristen vermutlich in Schach halten und festnehmen, wenn sie sich nicht zu dumm anstellt.

Allerdings ist aus den Russen auch nach ihrer Festnahme nicht viel herauszubekommen. Wer es zumindest schafft, dem lokalen Anführer Alexandre Rachmoski ihnen ordentlich Angst zu machen (*Manipulation + Intimidation* trifft diesen Nerv wohl am Ehesten), der kriegt noch heraus, dass sie offenbar für „den Bären“ arbeiten. Da dieser aber höchst anonym ist und daher den Russen auch nie eine Möglichkeit gegeben hat, wie sie mit ihm in Kontakt treten können, verbleibt einzig der Name.

Über den kann man sich informieren und herausfinden, dass es eine schon fast mythische Gestalt aus der Moskauer Unterwelt zu sein scheint, aber mehr ist da auch nicht zu finden. Der Einsatz der Spieler vor Ort ist dabei nicht nutzlos, schaffen sie auf diesem Wege doch zumindest eine weitere Partei vom Spielplan,

aber ermittlungstechnisch bleibt es eine Sackgasse.

La Finestra

Die italienische Mafia ist dabei ergiebiger, aber auch schwerer zu knacken. Die „Giovanni & co. Logistics“ sitzt innenstädtisch und verfügt, sehr klischeehaft, zudem noch über einen angeschlossenen Restaurant-Betrieb. Der Firmeneigner, Luigi Brettogare, hat kein Problem damit, sich kurzfristig mit „Vetretern des Gesetzes in der Stadt“ zu treffen, ist darüber hinaus aber kaum kooperativ zu nennen. Sein ganzes Auftreten schreit den Charakteren „Ihr seid Cops, aber ich bin hier mächtig und unantastbar“ ins Gesicht. Zudem haben die Angestellten die eigentümliche Neigung, sich irgendwie strategisch bedrohlich rund um die Gruppe zu postieren, kaum dass Luigi sich mit ihnen hingesezt hat (*Wits + Composure* um das zu bemerken).

Kurz und gut: Luigi wird kein Risiko eingehen. Er weiß, dass dies die Nacht der Nächte ist und wenn er das Gefühl hat, weniger als eine Hand voll lokaler Cops könnte ihren „Masterplan“ gefährden, dann hat er kein Problem damit, sich von dieser Truppe zu befreien. Wenn er die Charaktere mit süßen Worten aus der Türe geschoben bekommt, ist ihm das Recht, da es weniger Fragen aufwirft, aber die Finger seiner Leute sitzen locker am Abzug.

Zwar ist in dieser Szene viel Konfliktpotential, auch zwischen den Charakteren, gesät (Archetyp Bruce Mooney hat immerhin die *Vice Greed*, so als Beispiel), aber die Kampagne geht im weiteren Verlauf davon aus, dass die Gruppe die „Giovanni & co. Logistics“ schon aus dem Verkehr ziehen wird, und „La Finestra“ dadurch gleich mit. Es ist bereits die dritte Terrorzelle, auf die sie in New York treffen, wenn eben auch eine mit etwas mehr Stil. Doch Feind ist Feind und Job ist Job.

Es ist für den weiteren Verlauf im Grunde aber irrelevant, was die Gruppe mit den Mafiosis anstellt. Hier gibt es vor allem eine Information, derer sie habhaft werden sollten: Auch sie kennen ihren Auftraggeber nur aus indirektem, meist einseitigem Kontakt, aber sie haben noch mit einer weiteren Gruppe in dieser Sache zusammen gearbeitet.

Hier hat Luigi auch ab einem gewissen Punkt wenig Probleme, die anderen anzuschwärzen, denn die Lieferfirma „Here/There“ werde, so sagt er wieder und wieder, von „verdammten Scheiß-Nazis“ geführt. Dennoch habe ihr europäisches Oberkommando mehrfach auf die Kooperation mit den Nazis gepocht und diese als weitere Mittelsmänner verwendet.

Die gelben Seiten können hier schon helfen, doch bevor die Spieler Zeit finden dürften, auch noch bei „Here/There“ aufzuräumen, dürfte es auch langsam auf den Abendzugehen und damit eine neue Entwicklung von außen in Gang kommen...

18:10 Colin Jenkowski, Staranwalt

Larson hat noch nicht alle Trümpfe ausgespielt. Bis zu diesem Zeitpunkt hat auch er begriffen, dass die Charaktere offenbar zu neugierig sind und dazu noch die unangenehme Eigenschaft haben, nicht dann zu sterben, wenn man es von ihnen erwartet. Also greift er zu einem formalen Tiefschlag und aktiviert das Gesetz...

Colin Jenkowski ist ein ihm bekannter Staranwalt, von dem man sagt, er sogar einmal einen Mörder frei bekommen, der vor den Augen eines Richters einen Kronzeugen erschossen habe. Das erweist sich zwar bei näherer Untersuchung als Mythos, doch Jenkowski ist gut und rühmt sich zu Recht, noch nie einen Fall um ein Kapitelverbrechen verloren zu haben.

Er aktiviert ein paar alte Kontakt, fordert ein oder zwei Gefallen ein und spielt Jenkowski letztlich einen Ball zu, der ebenso verlockend wie nicht zurückverfolgbar ist. Und so begibt es sich, dass kurz nach 18 Uhr ein gutaussehender

Mann mitte 30 in edlem Mantel in das Büro McLuhans rauscht und mit eleganten Worten eine simple Anklage vorbringt: Ganz offenbar laufen Polizisten des Precincts Amok und verhaften unter dem Deckmantel des Chaos stiftenden Schneesturms willkürlich quer innerhalb der Stadtgrenzen Immigranten als Terroristen.

McLuhan ist baff. Einerseits, weil ihn der Anwalt an Finesse und Eleganz locker aussticht, vor allem aber, weil er erkennt, dass zumindest in einem öffentlichen Prozess diese Anklage sehr erschreckende Kapriolen schlagen kann. Da er weder die Jobs der Spieler riskieren will noch selber gerne das Oberhaupt eines mediengeschaffenen Polizeistaates sein möchte, stimmt er zumindest Jenkowskis erster Forderung zu und beordert die Spieler noch einmal zurück in den Precinct, damit sie dort selber Rede und Antwort stehen können.

18:45 Besuch daheim

Eine Wahl haben die Charaktere dabei eigentlich nicht. Jenkowski will sie alle sehen und macht dabei McLuhan sehr klar, dass eine Verweigerungshaltung mutmaßlich das Ende der Karriere des jeweiligen Charakters bedeuten würde.

Jenkowski ist auf den ersten Blick ein freundlich, netter Mensch, der sich aber für aufmerksame Leute (*Wits + Empathy*) schnell in die Kategorie „Hai“ einordnen lässt. Er ist nicht nett, er ist nur zu eiskalt, um negative Gefühle zu projizieren. Er will einen medialen Erfolg, was bedeutet, dass er herausfinden muss, ob es einen juristischen Erfolg gibt.

Er hat nichts gegen die Spieler. Aber wenn er sie – im übertragenen Sinne – ermorden muss, um selber voran zu kommen, so stört ihn das herzlich wenig. Wenn der Fall sich aber als nutzlos erweist, rückt er auch gerne schnell wieder ab.

Der entscheidende Knackpunkt hier ist die Frage, ob die Inhaftierten wirklich alle Terroristen sind. Eigentlich haben die Spieler da einen sehr leichten Stand, denn es *sind* alles Terroristen. Jenkowski sieht eingedenk der Umstände des Tages wenig Ertrag in einem Prozess über Formfehler, die Frage ist also, ob die Charaktere wirkliche „evil-doer“ verhaftet haben.

Sie wissen es noch nicht, aber der Auftakt des dritten Aktes wird das Problem für sie ohnehin aus der Welt schaffen. Doch bis dahin kann man die Spieler an diesem Punkt sehr elegant noch mal etwas aus der Haupthandlung reißen

und nebenher dazu zwingen, den eigentlichen Plot-Verlauf noch einmal zu skizzieren.

Rebels without a job

Sollten die Spieler Jenkowskis Forderung nicht nachkommen, hat das verschiedene Folgen.

Sie müssen davon ausgehen, am kommenden Tage ihren Job zu verlieren.

Sie verlieren McLuhans Rückhalt, der dann ganz andere Sorgen hat.

Vor allem aber sind sie nicht da, wenn die Deutschen über den Precinct herfallen (vgl. S. 24), was die obigen beiden Punkte wieder außer Kraft setzt, wohl aber den Tod von McLuhan, Jenkowski und aller anderen Leute im Gebäude bedeuten wird.

Unschön und sie können es nicht wissen, aber das nur so gesagt. Das Abenteuer geht schon von ihrer Kooperation aus.

Dem gegenüber allerdings auch eine Entwarnung: Im Grunde haben die Szenen rund um Jenkowski keinen direkten Einfluss auf den Handlungsverlauf. Wenn er bei den Angriff auf den Precinct stirbt, beendet das seinen Plotfaden auch recht endgültig und eine Spur zu „Here/There“ ist auch über die Italiener zu holen gewesen, weshalb man keine Panik bekommen muss, wenn die Spieler nicht gewillt sind, sich von einem Anwalt herumschubsen zu lassen.

19:15 Ein möglicher Cliffhanger

Als nächste vermutliche Szene erfolgt ein Angriff auf den Precinct durch die verbleibende Terrorzelle, die Deutschen. Sollte man als Erzähler den zweiten Akt eher mit einem Knall enden lassen wollen, ist dies sicherlich eine gute Gelegenheit dazu.

Man spielt die Szene mit Jenkowski durch, nur um diese dann mit ohrenbetäubendem Donner, zerberstenden Scheiben und durch die Luft pfeifenden Kugeln zu beenden, zufrieden den Spielleiterschirm zu schließen und den Spielern eine angenehme Woche zu wünschen.

Vermutlicher Endstand, Akt 2

Drei von vier Terrororganisationen sind aus dem Rennen, eine Spur zur vierten Truppe ist gefunden. Zwar ist das Gesamtbild noch undeutlich, aber die Spieler dürften langsam eine ganz grobe Idee davon haben, was passiert.

Von den Nazis aus wird es dann auch eine Spur zu Mollinger zurück geben und dort endet die Ermittlung auch weitestgehend – doch dazu dann in den kommenden beiden Akten mehr.





Akt 3: Wenn es Nacht wird.

19:15 bis 2:45

19:15 Frontalangriff

Die deutschen Neonazi-Terroristen gehören sicherlich nicht zu den hellsten Leuchten, weshalb ihnen blinder Aktionismus auch so gut zu Gesicht steht. Offenbar geht vieles schief. Offenbar wurden ihre italienischen Kollegen festgesetzt und die Kiste Snaer-Sterne für Mollinger hat ihr Lager, anders als geplant, auch nie passiert.

Schuld an allem scheint der Precinct der Spieler zu sein, keine Frage. Also schicken sie eine Gesandtschaft (sechs ihrer zwölf Mann) los, um dem Treiben eine Ende zu bereiten. Doch anders als die Russen mit ihrem Hit-Kommando im Keller wählen sie einen weitaus offeneren Weg und bahnen sich wild schießend ihren Weg in das Eckgebäude.

Die Spieler kennen, anders als die Angreifer, ihr Gebäude und haben schusssichere Westen, dennoch ist die Situation natürlich heikel.

Hier sollte man als Erzähler aufpassen, dass die ganze Szene nicht zu sehr „Terminator“ wird. Der Angriff ist ernst. Echte Kugel fegen durch das Haus und töten vermutlich zumindest NSCs. Die Anwesenden sind normalen Menschen und wenn man Jenkowski vielleicht nur wenig Angst anmerkt, jemand wie Jenny schiebt dann augenblicklich Panik.

Leute kreischen, schreien und weinen. Blut spritzt, wo Projektile treffen, Querschläger und Glasscherben sind weitere Risiken. Die Lage ist *ernst*. Vielleicht gelingt es den Spielern sogar

recht problemlos, die Angreifer zu überwältigen, vielleicht werden sie auch verletzt. Es ist kein Elite-Kommando, das sie überfällt, aber ein Projektil fragt nicht nach, wer es geschossen hat, wenn es einen Körper trifft.

Das sollten die Spieler einfach merken. Hier wird es endgültig persönlich.

Jenkowskis Einsicht

Etwas Gutes hat der Angriff allerdings: Colin Jenkowski hat panische Angst. Jegliche Zweifel an den Terrorvorwürfen verfliegen aus naheliegenden Gründen und nachdem der Staub sich erst einmal gelegt hat, rückt der Anwalt ab.

Die Spieler haben wieder freie Hand und das Ziel sollte damit auch feststehen: „Here/There“. Doch zuvor noch eine Anmerkung...

20:30 Mollinger taucht ab

Mollinger wird die Lage eindeutig zu heikel. Der Plan scheint in seinen Augen eindeutig zu misslingen und er setzt sich ab, solange er noch kann. Er überträgt das Kommando Arno Filch, auf den wir gleich noch zu sprechen kommen werden (vgl. S. 25), schnappt sich ein Taxi und verlässt die Stadt.

Nun, nicht ganz. Er will vorher Geld sehen, kontaktiert Larson (dieser Anruf wird später noch relevant werden) und vereinbart ein Treffen etwas außerhalb der Stadt. Doch anstelle Larsons taucht dort nur ein bezahlter Killer auf und beendet Mollingers Leben, lässt die Leiche nebst Tatwaffe vor Ort zurück. Diese Nachricht wird die Spieler – wenn sie Mollinger

nicht beschattet haben – dann im Laufe der Nacht noch erreichen, wirft diesen NSC aber de facto damit dann aus dem Rennen. Das ist für die Spieler insofern sehr heikel, da er außer Populov und Larson der einzige ist, der weiß, wo die anderen Snaersterne genau hingeliefert wurden.

Die Neonazis von Here/There

Ein abgewracktes Lagerhaus, meterlange Hakenkreuzflaggen und ein Bild von Hitler im Büro – gemessen an den anderen Gruppen, die Larson angeworben hat, senken die Neonazis die Messlatte noch mal beträchtlich. Doch Larson wollte für die direkte Verbindung zu Mollinger jemanden haben, der möglichst noch gar nicht unter polizeilicher oder staatlicher Überwachung stand und wurde daher bei Reinhard Holtz und seiner Truppe fündig.

Sie sind, wenn die Charaktere dort eintreffen, nur halb besetzt – die andere Hälfte hat den Precinct angegriffen – aber durchaus wehrhaft. Dies dürfte das vorerst letzte der wirklich großen Feuergefechte für diese Kampagne sein und die Deutschen machen es den Charakteren sicherlich nicht leicht. Doch neben einigen demoralisierenden Maßnahmen (Beweise für die gefallenen Deutschen am Precinct etwa) sollten letztlich auch hier die Disziplin der Cops sowie ihre schusssicheren Westen den Ausschlag geben.

Eine Spur zu Arno Filch

Die Nazis sind nicht clever, aber auch keine kompletten Idioten. Wenn die Lage aussichtslos ist, dann ergeben sie sich. Und da sie auch keine Profis sind, wie die anderen es waren, zeigen sie sich auch durchaus kooperativ und geben ihren Kontaktmann gerne preis – sie haben zwar keinen Namen, aber eine Telefonnummer.

Sollten daher alle Nazis im Feuergefecht ihr Leben lassen, so helfen deren Handys im Zweifelsfall weiter. Darauf sind die Nummern der letzten Gespräche verzeichnet und diese eine Nummer ist dort sehr gehäuft zu finden. Ein kurzer Check im Computer liefert dann auch den Namen und den wohl auch entscheidenden Hinweis: Es ist die Handynummer von Arno Filch, dem Cheftürsteher von Mollingers Club Snaer. Damit ist der Ermittlungskreis geschlossen.

Filchs wahres Gesicht

Nachdem sich ja mittlerweile so ziemlich jeder NSC der Kampagne als jemand herausgestellt hat, der er zuvor nicht zu sein schien, gilt es noch, Filchs wahres Gesicht zu enthüllen. Sein gebürtiger Name ist Roman Validov und er stammt, wie Populov, aus Breshova.



Validov war doch lange Zeit als separatistischer Einzelkämpfer tätig, hat aber das Land verlassen, bevor mit Populov eine neue Regierung eingesetzt werden konnte. Er ist kaltblütig und wird von Tribunal in Den Haag wegen diverser Kriegsverbrechen gesucht, weshalb er sich die USA als Exil auserkoren hat, in der irrgläubigen Hoffnung, dass diese auch Nicht-Amerikaner im Zweifel nicht ausliefern würden.

Filch/Validov hat kein Geheimnis, dass jetzt die Kampagne noch mal in eine ganze andere Richtung lenken würde. Aber wenn die Charaktere seiner habhaft werden und ihn per DNA-Test überprüfen, oder etwa mal sein Foto an Sandra Myers schicken, kann diese zusätzliche Notiz zumindest auftauchen.

Und wenn schon nichts anderes, so ist es die perfekte Handhabe, den Türsteher für den Rest der Kampagne hinter Schloss und Riegel zu bringen.

Zudem kann es für Spieler, die anderweitig nicht darauf gestoßen sind, eine Brücke zu Populovs Beteiligung sein. Zwar existiert eine direkte Verbindung zwischen dem neuen Staatschef und dem Flüchtigen nicht über die gemeinsame Nationalität hinaus, aber ausnahmsweise könnte dies eine Art hilfreicher, roter Hering für Gruppen sein, die bisher nicht ganz durchblickt haben, was eigentlich vor sich geht.

Zwischenstand, Akt 3:

Alles läuft zusammen

Wie immer wollen wir doch gerade den Zwischenstand noch mal zusammenfassen.

Die Charaktere haben den Frontalangriff auf ihren Precinct irgendwie überlebt und nebenbei mehr durch Glück dadurch auch Colin Jenkowski davon überzeugt, dass das schon irgendwo Hand und Fuß hat, was sie tun. Vor allem aber, dass dies ganz sicher kein leichter Karriereerfolg werden könnte. Vermutlich vorerst unbemerkt von der Gruppe taucht Mollinger unter und versucht, mit heiler Haut davon zu

kommen, während sie selber auf die letzte der involvierten Terrorgruppen stießen: die Nazis der „Here/There“-Firma.

Über diese wiederum haben sie eine Spur zu Arno Filch gefunden, dessen bürgerlicher Name eigentlich Roman Validov ist, wodurch der Kreis sich schließt und das Finale beginnen kann.

Es wird ungenauer

An diesem Punkt zunächst eine Warnung: Die Mini-Kampagne wird ab diesem Punkt zunehmend ungenauer werden. Das liegt an einer Verkettung von Ursache und Wirkung. Alles, was die Spieler bisher getan oder gelassen haben, arbeitet letztlich auf die finalen Konfrontationen hinaus und es ist durchaus denkbar, dass nicht alle Teilchen des Puzzles genau da gelandet sind, wo sie perfekt passen würden.

Wenn sie Populov aus irgendeinem Grunde zu früh in die Karten gucken konnten, wenn sie mit den Terroristen nicht klargekommen sind, wenn sie einen Hinweis fehlgedeutet haben oder wenn sie einfach nur schwer verletzt sind, dann ist es nur absehbar, dass der Abschluss des Schneesturms ganz anders ablaufen wird, als man meinen sollte.

Der Text wird daher ab hier nur noch die relevanten Eckpunkte markieren und es, leider, in die Hände des Erzählers legen, wie diese Punkte miteinander in Verbindung stehen. Aber keine Panik, an sich läuft das von hier aus eigentlich von ganz alleine.

Die Ritualplätze

Es gibt drei Knotenpunkte und einen Ort, an dem Populov sein Ritual persönlich abhält. Zwei dieser insgesamt vier Orte kennen die Spieler zu diesem Zeitpunkt bereits, zwei weitere sind noch unbekannt. Der zentrale Punkt, an dem Populov steht, ist die Bellevue-Oper. Darum überhaupt das Treffen mit Myers dort, damit er die Lokalität schon mal in Augenschein nehmen konnte.

Strategisch im Dreieck darum verteilt sind die Orte, die mit Snaer-Sternen bestückt sein sollen. Bereits bekannt ist der Gruppe Mollingers Club Snaer, unbekannt dagegen das „Cheers“ und eine Bowlingbahn, die zusammen ein weitläufiges, gleichschenkliches Dreieck rund um die Bellevue-Oper bilden.

Mit jedem Ritualplatz, den die Charaktere ausschalten, wird Populovs Chance auf Erfolg

stark verringert. Er braucht die Sterne und die damit verbundenen Erfrierungsoffer ähnlich einem Bannkreis, um Snaer sicher anrufen zu können. Und dieser Schutz ist bereits dadurch geschwächt, dass Populov vermutlich nirgends die volle Sternzahl hat, da man die fehlende Kiste ausgleichen musste, die noch immer im Precinct der Spieler steht.

Doch mehr dazu unter „Wege, New York zu retten“ auf S. 29

23:50 Massenopfer im Club Snaer

Kurz vor Mitternacht erreichen die ersten Sterne ihr Maximum. Ein unvergleichlicher Kälteschock rauscht durch den Club Snaer und lässt so ziemlich jeden darin schockgefroren und tot zu Boden gehen. Wenn Filch zu diesem Zeitpunkt noch auf freiem Fuß ist, wird er kurz davor durch den Hinterausgang das Weite gesucht haben.

Sollten die Spieler rechtzeitig eintreffen, so lassen sich die anwesenden, feiernden Gothics bereitwillig abtransportieren, wenn es gelingt, die laute Musik rechtzeitig auszuschalten und ihnen einen plausiblen Grund (Bombengefahr etc.) zu präsentieren.

Sollten die unglücklichen Spieler die Kältewelle abgekommen, so erleiden sie augenblicklich 6W tödlichen Schaden; nach Einsetzen der Wirkung der Sterne gelten die Regeln für extreme Temperaturen aus dem Grundregelwerk (WoD, S. 181).

24:00 Populov beginnt sein Ritual

Punkt Schlag zwölf um Mitternacht beginnt Populov seinen Ritus. Er hält sich zu dem Zeitpunkt auf der Bühne im Bellevue auf, kniet dort nackt in einem Kreis aus Snaer-Sternen. Sein gesamter Körper ist mit ritueller, blauer Farbe bemahlt und ein gezackter Ritualdolch liegt bereit, mit dem er um 0:30 und dann jede Stunde darauf etwas von seinem Blut auf

einen der Snaersterne geben wird, während er unablässig nordische Ritualsprüche spricht.

Sein Vortrag wird dabei zunehmen ekstatischer bis zu einem Endpunkt, an dem er jegliche Kontrolle über seine physische Präsenz verliert ob der Mächte, die er anruft.

Bewacht wird er während des kompletten Rituals von sechs von Larsons Männern, die allerdings jeweils eine ungekennzeichnete Kampfmontur tragen und nur unter schwerer Folter eingestehen werden, für den Amerikaner zu arbeiten. Profis eben.

Bei eventuellen Kämpfen sollten ihre Profile denen des *Swat Officers* (WoD, S. 206) entsprechen.

Wege, Populov zu finden

Es gibt verschiedene Wege, wie die Charaktere ihren Weg zu Populov finden können.

Einerseits könnten sie einfach Rückschlüsse daraus ziehen, dass Populov dort unbedingt sein Treffen abhalten wollte, *wenn* sie denn an diesem Punkt wissen, dass der Staatschef direkt mit den Vorgängen in der Stadt in der Verbindung steht.

Ein zweiter Weg ist es, über die Snaersterne-Knoten zu gehen. Wenn die Charaktere den Club Snaer, das Cheers und die Bowlingbahn auf einer Karte sehen, wird ihnen auffallen, dass das Bellevue-Grundstück ziemlich exakt in der Mitte dieser Punkte liegt.

Ein weiterer Weg erfordert vielleicht etwas abstrakteres, plotgelöstes Denken, ist aber an und für



sich ebenfalls simpel: Der magisch beschworene Schneesturm konzentriert sich nahezu direkt auf den Ritualplatz. Mit entsprechend guten Satellitenbildern eines Wetterdienstes in New York lässt sich feststellen, dass das Auge des Sturms bereits unnatürlich lange über einem bestimmten Stadtteil zu stagnieren scheint, ganz gleich, was die Windrichtung eigentlich damit machen sollte. Auch das ließe die Charaktere auf Populovs Standort Rückschlüsse ziehen.

1:00 Die Toten im Cheers

Um ein Uhr schlagen die Snaersterne im Cheers zu und schalten die ganzen eher bodenständigen Leute darin aus. Die regeltechnischen Auswirkungen gleichen dabei denen, die auch beim Club Snaer beschrieben stehen.

Die Charaktere erfahren mutmaßlich erst davon, als ein halbtoter, junger Mann durch die Tür des Precincts (oder dessen, was noch davon übrig ist) gestolpert kommt und mit entsetzter Miene berichtet, was im Cheers vorgefallen ist.

2:15 Edgar's Bowling Paradise

Dieses Spiel wiederholt sich gegebenenfalls so ähnlich auch noch mal mit der Bowlingbahn, so die Spieler dort nicht rechtzeitig eintreffen. Wenn sie davon ausgehen, dass es drei Snaersterne-Punkte in New York gibt, so können sie, grob trianguliert, drei potentielle Punkte ausmachen, die das Dreieck einigermaßen gleichschenkelig erscheinen ließen: Edgar's Bowling Paradise, Jim's Bar und Joe's Pub.

Da die Zeit ohnehin komplett in den Händen des Erzählers liegt, liegt auch die Entscheidung,

ob sie rechtzeitig die richtige Location erreichen, ganz in seinem Ermessen. Eine geeignete Faustregel sollte sein, dass sie, wenn sie die drei Orte ansteuern, zwei rechtzeitig schaffen können.

Regeltechnisch schlagen die Snaersterne auf der Bowlingbahn genauso zu, wie sie es im Club Snaer und Cheers bereits getan haben.

Vermutlicher Endstand, Akt 3

- Es hat ein Attentat auf den Precinct stattgefunden, was aber abgewendet werden konnte, jedoch Colin Jenkowski verscheucht hat
- Mollinger ist abgetaucht und hat, den Charakteren vermutlich bis jetzt unbekannt, das Zeitliche gesegnet
- Die Gruppe ist auf die Neonazis von „Here/There“ gestoßen, ist mit denen fertig geworden
- Bei den Nazis gab es eine Spur zu Arno Filch, der unter Umständen während weiterer Recherchen als Roman Validov aus Breshova identifiziert werden konnte
- Populov hat sein Ritual begonnen und nach und nach haben die verbleibenden Snaer-Sterne ihren Dienst angetreten und, sollten die Charakter sich nicht eingemischt haben, zahlreiche Leute dem nordischen Gott geopfert haben

Zeit der Dämmerung

Der Schneesturm

2:45

Der Schneesturm

Akt 4: Zeit der Dämmerung.

2:45 bis 7:30

Wege, New York zu retten

Es gibt im Grunde zwei Schwachstellen, an denen man das Ritual attackieren kann. Zum einen die Snaersterne-Kneipen. Die Gruppe kann das vermutlich ja nur bedingt einschätzen, aber mit nur einer Opfer-Kneipe kann Populov den Ritus nicht kontrollieren, mehr dazu aber im folgenden Textkasten.

Zum anderen eben Populov selbst. Zwar wird er bewacht, aber sollte man zu ihm persönlich durchkommen und sein Ritual auch nur *irgendwie* stören (die Snaersterne um ihn verwischen, ihm seinen Ritualdolch wegnehmen, simple physische Gewalt gegen ihn anwenden etc.), so wird die Macht des Ritus sich in sekundenbruchteilen direkt gegen ihn werden.

So oder so – New York wäre gerettet und der Schneesturm würde binnen einer Stunde komplett abflachen.

Was passiert, wenn der Ritus scheitert

Scheitert der Ritus, weil die Spieler die Snaersterne-Orte räumen können, bevor deren eisiger Griff zuschlägt, so wird Populov noch lange fälschlicherweise sehr optimistisch sein. Snaer selbst antwortet ihm erst in den frühen Morgenstunden und erst dann würde Populov merken, dass sein kleiner Schutzkreis ihm gar nichts bringt.

Stört man sein Ritual direkt, so lässt

er, metaphorisch gesprochen, die Vase sofort fallen und kann nur noch entgeistert schauen, wie sie zerbricht.

In beiden Fällen ist die Auswirkung gleich: Eine eisige Kälte beginnt, den Raum zu erfüllen, während der Staatschef von Breshova panisch aufschreit. Ein unbestimmbares Gefühl von schier grenzenloser Macht erfüllt alle Anwesenden, während Populov zurückstolpert, wie mit einem schweren Hammer vor die Stirn geschlagen, starrt entgeistert umher, als suche er einen Ausweg – und wird dann, binnen Augenblicken, erst zunehmend bleicher, dann geradezu bläulich. Letztlich gewinnt eine weiße Farbe wieder die Oberhand, als sich sein ganzer Körper zunächst mit Reif, dann mit Eis überzieht.

Das alles dauert keine Minute und am Ende ist Populov so tot, wie er nur sein kann. Und wer an unsterbliche Seelen glaubt, der will vermutlich gar nicht wissen, wo dessen Seele hin ist.

Anzumerken sei noch, dass es für Spieler definitiv befriedigender ist, bei seinem Tod anwesend zu sein. Wenn es also machbar ist, sollte man den Spielern als Erzähler diesen Triumph auch gönnen.

2:45 Mollinger wird gefunden

Um kurz vor drei wird Mollingers Leiche gefunden. Abhängig davon, ob der Sturm sich schon gelegt hat, erfahren die Charaktere entweder per Funk davon, oder wenn sie das nächste Mal dem Precinct nahe sind.

In jedem Fall kann man ihnen mitteilen, dass der Mann ziemlich professionell exekutiert worden ist, man aber zumindest seine Habseligkeiten sicherstellen konnte. Wenn neugierige Spieler sich denen einmal annehmen, so finden sie nicht viel Interessantes – bis auf eine Ausnahme: Mollingers Handy.

Wer es näher betrachtet, der stellt fest, dass Mollinger sehr häufig in den letzten Tagen eine bestimmte Nummer gewählt hat, sogar noch heute, kurz vor seinem Tod. Wenn die Charaktere sie einfach einmal durch den Computer jagen, so erstrahlt vor ihnen bald ein Name, der wohl bekannt sein sollte: Jack Larson.

Sie haben jetzt verschiedene Möglichkeiten, damit etwas anzufangen. Einerseits gibt es da die Variante, einfach einmal anzurufen. Larson meldet sich nur mit einem knappen „Ja?“, kann aber von der Stimme her klar identifiziert werden. Wenn ihm klar wird, dass es nicht Mollinger ist, der ihn anruft – er weiß zwar, dass der tot sein *sollte*, hat aber sturmbedingt keine Rückmeldung seinen Attentäters bekommen – legt er sofort auf und vernichtet das Handy. Wenn das alles nicht passiert ist, wird die Handyortung zu einer Option, zumindest, sowie der Sturm sich gelegt hat und nicht mehr sämtliche Handynetze durcheinander wirbelt.

3:00 Larson beginnt abzuräumen A

Wenn irgendetwas nicht nach Plan läuft – der Sturm endet bereits, die Gruppe ruft bei ihm an, etc. – beschleunigt Larson seinen Plan und schlägt direkt zu.

Gemeinsam mit zwölf seiner besten Leute fährt er zu seinem persönlichen Primärziel, der Weltzentralbank, sprengt sich ganz unsubtil einen Weg hinein und beginnt, alles, was von Wert ist, herauszuschaffen.

Die Stadt ist zu diesem Zeitpunkt ohnehin im Chaos versunken und sein Plan geht auf, niemanden interessiert, was an der WZB da gerade abläuft. Die wenigen Personen, die etwas mitbekommen, trauen sich auch nicht, persönlich aktiv zu werden und die Telekommunikation liegt, Sturm da oder weg, noch immer komplett lahm.

Larsons Operation dauert rund zweieinhalb Stunden ab der ersten Sprengung, was bedeutet,

Zusätzliche Informationen?

Es ist gut denkbar, dass die Charaktere sich an irgendeinem Punkt an irgendeine äußere Stelle gewandt haben, um Informationen über Larson einzuholen. Der Sturm ist ein toller *deus ex machina*, um derartige Schritte hinauszuzögern, doch spätestens irgendwann in den Morgenstunden ist es dann wohl soweit.

Die einzige Stelle, die sie zurückrufen könnte – unter Umständen aber auch dann, wenn sie dort direkt gar nicht angerufen haben – ist das Department of Homeland Security. Sie werden von einem Agent Carver angerufen, der ihnen zumindest mitteilen kann, dass Larson Kontakte zu diversen Terrornetzwerken in seinem Dienst hergestellt hat und man bei DHS immer die Vermutung hatte, dass er sich dort private Hintertürchen gelassen hat.

Schildern die Charaktere ihm dann das, was in der Stadt vorgegangen ist, empfiehlt er, Larson sofort festzunehmen und die Jurisdiktion einfach nachträglich ihm zu überlassen. Das bringt die Gruppe zwar noch nicht an Larsons Position, gibt ihnen aber wenigstens etwas Rückendeckung.

Mehr Informationen zu Agent Carver findensichübrigensimDORP-Download So Help Us God: Sleepwalkers in the American Dream kostenlose auf unserer Seite.

dass er nach diesem Szenario gegen rund 5:30 bereits auf dem Weg in die Ferne ist.

3:15 Larsons Gegenschlag

Larson ist zudem kein Narr. Er wird bis zu diesem Zeitpunkt zumindest endgültig begriffen haben, dass die Charaktere ein Risiko darstellen und, gewarnt oder nicht, darum zu einem Manöver greifen, das leider komplett in die Hände des Erzählers gelegt werden muss: Er wird persönlich.

Sollte einer der Spieler Familie haben, so schnappt Larson sich die. Er bricht ein, übt ein wenig Gewalt aus und sieht zu, dass die Spieler einige Polaroids oder Handybilder des Ganzen erreichen. Sollte dagegen ein Spieler Dreck am Stecken haben, so wird er das mutmaßlich bis



dahin recherchiert haben und drohen, dies zu veröffentlichen, sollte man ihn stellen.

Nur ist es im Rahmen dieses Szenarios komplett unmöglich, all diese Szenarien vorzuplanen. Als Erzähler kennt man die Charaktere seiner Spieler am Besten und es sollte nicht so schwer sein, irgendein Erpressungsklichee auszupacken. Wobei Larsons Plan eine einfache Schönheit gegenüber vieler Erpressungen aufweist, denn es muss eine Übergabe geben. Alles was Larson will, ist sicheres Geleit.

Wie die daraus resultieren Handlungsstränge sich entfalten, kann nur vermutet werden. Geiseln müssen befreit, Beweise müssen vernichtet und Larson dennoch gestoppt werden. Die Details können sich nur in der Spielpraxis entfalten.

4:30 Larson beginnt abzuräumen B

Variante B gleicht Variante A um 3:00, geht allerdings davon aus, dass für Larson keinerlei Anzeichen gegeben sind, das Vorgehen zu beschleunigen, da der Sturm noch tobt, die Charaktere keinen erkennbaren Gebrauch von Mollingers Handy gemacht haben und er natürlich auf seinen Gegenschlag (s.o.) vertraut.

Wenn er um 4:30 seinen Überfall beginnt, so ist er um Schlag sieben Uhr damit fertig.

Das Finale

Der Ablauf der finalen Konfrontationen ist an diesem Punkt nun sehr schwer zu planen. Die obigen Punkte verraten grob, was welcher NSC – sofern noch am Leben – zu welcher Zeit nun genau macht. Wie die Spieler dort hineinfunken ist in den Händen des Erzählers und die eigentliche Dramaturgie hierfür ist nicht geplant, sondern wird sich alleine am Spieltisch entwickeln.

Nur ein weiterer Termin steht fest...

7:30 Snaer erscheint

Sollten die Spieler es nicht geschafft haben, die Snaer-Opfer zu retten *oder* Populov aufzuhalten, ist um 7:30 aller Tage Ende. Der nordische Gott Snaer manifestiert sich in Form eines gewaltigen, von Eishagel umgebenen, Tornados und fegt gnadenlos durch die gesamte Stadt.

New York fällt wenige Minuten danach komplett. Der Sturm zertrümmert jedes Haus, tötet jeden Menschen und jedes Tier, vernichtet jede Pflanze. Es gibt keine Rettung. Danach weitet er sich aus und verwüstet noch große Teile der Ostküste, bevor die Macht, die ihm das Ritual gegeben hat, verebbt.

Dies ist *die* große Niederlage, die die Spieler in diesem Szenario erleiden können.

Epilog

Gehen wir davon aus, dass der Schneesturm New York nicht vernichtet hat.

Mit Populovs Ende ist der mystische Plot der Mini-Kampagne ja bereits besiegelt, mit Larsons Festnahme bei dem Raub gegebenfalls aus dieser profane Nebenstrang.

Sollte Larson lebend davon gekommen sein, wird Callahan nach rund einer Woche mit einer Autobombe dafür sorgen lassen, dass man nicht viel davon hat, zu versuchen mit den Großen mitzuspielen.

Callahan jedenfalls wird sich an die Weltöffentlichkeit wenden und die mangelnde Vorbereitung auf einen derartigen Sturm in New York kritisieren. Wenn seine politischen Gegner dann bemängeln, man hätte so etwas ja nicht vorhersehen können, zückt er Pläne, die wie maßgeschneidert auf die Situation erscheinen, weit detaillierter, als er das in einer Nacht hätte erledigen können.

Die Spieler könnten das verstehen. Zwar ist Callahans Name nirgends wirklich gefallen, aber das Zufall ist schon sehr groß. Sollten sie es nicht durchblicken, ist das aber durchaus auch okay, ist ja schließlich eine Intrige.

Sie selber werden in jedem Fall befördert oder zumindest mit einer Gehaltserhöhung versehen. Sollte sich einer von ihnen besonders gut mit Carver gestellt haben, falls sich die Gelegenheit ergab, wird er zudem recht bald ein Jobangebot vom *Department of Homeland Security* erhalten. Breshova wird in den folgenden Wochen im Chaos versinken und zu einer kleinen, neuen UN-Krise führen, aber das ist eher irrelevant.

Die Firmenzentrale wie auch die Fabriken der Firma Smørnell fallen einem Gasleck zum Opfer.

Damit endet der „Schneesturm“, einer der schwersten Fälle von okkultem Terrorismus des 21. Jahrhunderts. Callahans Gesamtplan aber ist damit noch nicht vollendet und wir werden darauf in einer weiteren Mini-Kampagne zurückkehren: 2008, unter dem Titel „Sommerhitze“.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte sollten schlicht nach den Regeln im Grundbuch (WoD, S. 216) vergeben werden. Dabei zählt jeder Akt jeweils als ein „Chapter“.

Letzte Eindrücke

Langsam erhebt sich die Sonne über den Dunst, der über der Stadt liegt. Seltsam friedlich, wie im Winterschlaf, erstrecken sich die Straßen vor euch, die sprichwörtlich niemals schlafen. Alles erstrahlt in einem gespenstigen Blauton und kalt ist es noch immer, auch wenn der Schnee endlich aufgehört hat zu fallen.

Müde steht ihr dort, selbst noch nicht ganz in der Lage zu begreifen, was nun eigentlich vorgefallen ist. So viel ist binnen der letzten 24 Stunden vorgefallen und irgendein Gefühl sagt euch, dass dies kein einzelnes Ereignis war. Ihr wart für 24 Stunden Teil von etwas Großem.

Nur ob das etwas Gutes ist, das vermögt ihr nicht zu sagen, während die bleich scheinende Sonnenscheibe langsam den Himmel erobert. Das hat sie immer getan und den Menschen Wärme gebracht. Schon immer...



Appendix I: Spieltest

Der Spieltest der vorliegenden Kampagne fand vor rund einem Jahr mit drei Testspielern statt. Alles in allem muss man sagen, dass das Konzept sich am Spieltisch als überaus machbar herausstellte.

Da die Spieler wie so oft noch direkten Einfluss auf die Entwicklung des Szenarios genommen haben, liegen die vorliegende Fassung und das, was effektiv gespielt wurde, sehr eng beieinander. Dieses gewisse Maß an Freiheit sei dabei auch jeder Runde empfohlen, denn die Gefahr, die Uhrzeiten als Anlaß für maßloses Railroadings aufzufassen, ist natürlich recht groß.

Es empfiehlt sich, das zeigte die Praxis, sich eher von den Zeiten leiten und sich auf den Handlungen der NSCs treiben zu lassen. „Der Schneesturm“ ist irgendwo ein Selbstläufer und funktioniert auch ganz ohne die Handlung der Charaktere – endet dann aber natürlich vernichtend für alle Beteiligten.

Gut gefallen hat mir, dass die Spieler dennoch viel Gelegenheiten hatten, ihre Charaktere in das Spiel einzubringen, was nicht zuletzt daran liegt, dass die Mini-Kampagne einem viel Raum zur Interaktion lässt. Und obwohl nur vier Sitzungen gespielt wurden – je Akt eine – gelang es den Spielern so, den Charakteren durchaus Leben einzuhauchen.

„Der Schneesturm“ ist für den Erzähler viel Arbeit und mit viel Verantwortung verbunden. Es gilt, alle NSC-Handlungen mit den Spielern abzugleichen, den Überblick zu behalten und eventuell querschlagende Ereignisse in das Gesamtbild einzuweben. Das Ergebnis ist aber auch ungeheuer befriedigend, da die Kampagne mehr als unsere normalen WoD-Abenteuer wirklich darauf abzielt, ein selbstständig funktionierendes NSC-Geflecht zu präsentieren. Das macht das Szenario insgesamt glaubwürdiger.

Zwei große Ausreißer gab es allerdings von dem, was im Text steht. Auf den einen, nämlich dass meine Spieler es recht lange geschafft haben, Populov vom Rest der Welt komplett abzuschirmen, geht ja bereits ein Textkasten auf S. 19 kurz ein.

Der andere fand grob zwischen dem dritten und dem vierten Akt statt. Einer der Charaktere hatte sich erstmalig eine wirklich schwere Schusswunde zugezogen und war im Krankenhaus gelandet. Die Gruppe bezog dort ebenfalls Posten und hat sich daher einfach einmal etwas Schlaf gegönnt.

Von daher liefen die Ereignisse zwischen kurz nach zwei und halb vier weitestgehend von ihnen unbeeinflusst ab und erst Larsons „Gegenschlag“ brachte sie wieder ins Rennen. Darin zeigt sich für mich aber auch erneut die Stärke der Mini-Kampagne – es ging auch ohne die Charaktere weiter. Sie mussten sich danach eben nur mit der weiterentwickelten Situation auseinandersetzen.

Somit kann man nach dem Spieltest sagen: Es klappt prima. Es ist anspruchsvoll, aber es lohnt sich.

Der Schneesturm

Appendix II: Archetypen

Kate Jackson

Kate ist eine junge, aufgeweckte Polizistin. Sie ist optimistisch und rechtschaffen, körperlich sehr fit und steht noch voll hinter ihrem Job. Sie sagt allerdings auch geradeheraus, was sie beschäftigt und kann sehr impulsiv reagieren.

Age: 29

Concept: Tough woman

Virtue: Fortitude

Vice: Wrath

Attribute:

Intelligence 1, Wits 3, Resolve 2

Strength 2, Dexterity 3, Stamina 3

Presence 3, Manipulation 1, Composure 3

Skills

Academics (law) 1, Computer 1, Crafts 1, Investigation 1

Athletics 2, Brawl 2, Drive (Pilot) 3, Firearms 2, Survival 1, Weaponry 1

Empathy 1, Intimidation 3, Streetwise (Gangs) 1, Subterfuge 2

Merits

Status (Police) 2, Stunt Driver 3, Fame 1, Quick Drawn 1

Health 8

Willpower 5

Size 5

Speed 10

Ini Mod 6

Defense 3



Bruce Mooney

Bruce macht den Job eindeutig schon zu lange. Mit 47 ist er langsam zu alt für die Frontarbeit, hat es aber zumindest geschafft, die richtigen Kontakte zu knüpfen. Er ist kein netter Mann und mit Sicherheit kein eifriger Polizist. Er ist gierig, hat Kontakte zur Mafia und Bestechungsgelder fallen für ihn bereits in den Bereich eines regulären Einkommens.

Age: 47

Concept: Bad Cop

Virtue: Temperance

Vice: Greed

Attribute:

Intelligence 3, Wits 3, Resolve 2

Strength 2, Dexterity 3, Stamina 2

Presence 1, Manipulation 2, Composure 3

Skills

Academics (law) 1, Investigation 2

Drive 3, Firearms 2, Larceny (Bribe) 0, Stealth 1, Weaponry 1

Empathy 2, Intimidation 1, Persuasion 1, Socialize 2, Streetwise (organized crime) 2, Subterfuge 3

Merits

Status (Police) 2, Resources (Bribes) 1, Contacts: Mobsters 2, Danger Sense 2

Health 7

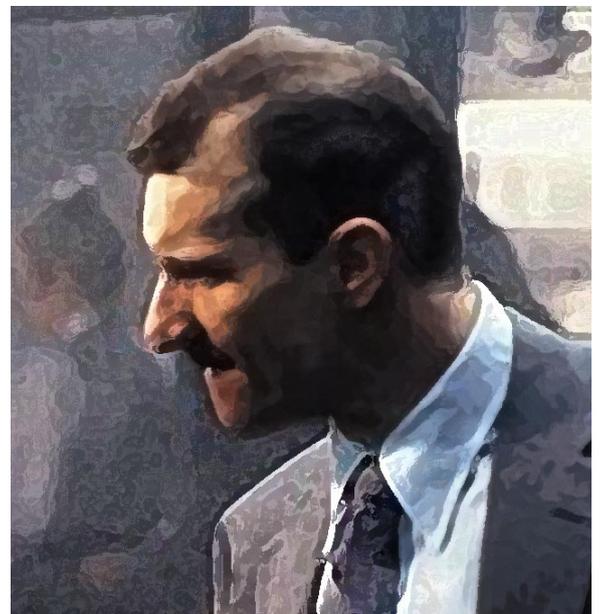
Willpower 5

Size 5

Speed 10

Ini Mod 6

Defense 2



Hank Proboski

Hank ist sicherlich auch kein idealer Cop, wie er im Buche steht. Er bemüht sich redlich, so wenig wie möglich zu arbeiten und hat eine große Zuneigung zur örtlichen Donut-Bude – etwas, was ihn mit Bruce verbindet. Allerdings sind andere Zuneigungen eher sein Problem; Hank hat ein paar *besondere Vorlieben* und ihm wird sehr daran liegen, dass seine Kollegen das nicht erfahren.

Age: 32

Concept: Burly Cop

Virtue: Hope

Vice: Lust

Intelligence 2, Wits 2, Resolve 2

Strength 3, Dexterity 3, Stamina 2

Presence 2, Manipulation 2, Composure 3

Skills

Crafts (cooking) 2, Investigation 1, Medicine 1

Athletics 2, Brawl 2, Drive 1, Firearms 2, Larceny 1, Stealth 1, Survival 1, Weaponry 1

Empathy 1, Intimidation 2, Socialize 2, Streetwise (perky stuff) 1, Subterfuge (superiors) 1

Merits

Status (Police) 2, Barfly 1, Resources 1, Strong Back 1, Direction Sense 1, Combat Style: Boxing 1

Health 7

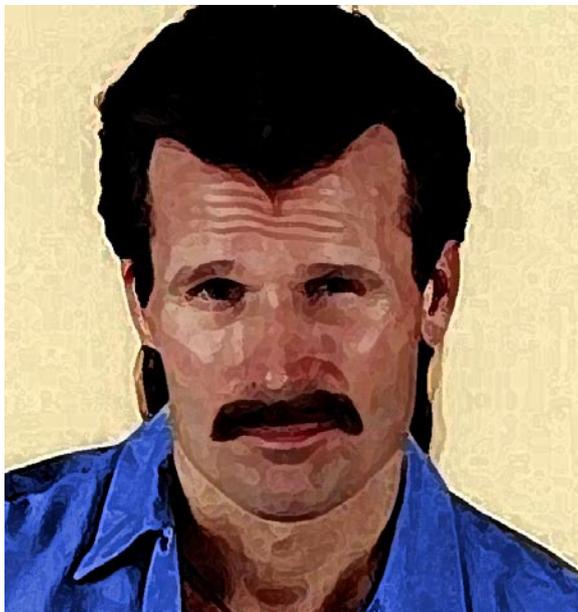
Willpower 5

Size 5

Speed 11

Ini Mod 6

Defense 2



Der Schneesturm