

2012 - DER UNTERGANG NAHT
SW:GER / Settingunabhängig

Menschen sind so verachtenswert, aber unheimlich gute Krauler und Dosenöffner. Meistens jedenfalls. Aber diesmal haben sie es wirklich verbockt. Irgendwie jedenfalls. Und dann waren sie zu blind und zu taub, um die Vorzeichen zu bemerken. Dabei haben sich die Reiter der Apokalypse schon vor langem angekündigt. Die Hufe ihrer Gäule haben laut den zerstörerischen Takt getrommelt - und dann waren sie heran. In wildem Galopp haben sie die Welt niedergeritten und in den Abgrund gezogen. Erdbeben, Tsunamis, Stürme und Vulkanausbrüche - das ganze verdammte Paket an Unannehmlichkeiten ist hereingebrochen und die Welt geht gerade unter. Und es gibt keine Hoffnung auf Rettung.

Keine Hoffnung? Nicht ganz! Da war doch dieser alte Dosenöffner. Der mit dem Pappschild auf dem stand: 2012 - DER UNTERGANG NAHT! Der alte Irre predigte schon seit langem den Weltuntergang. Keiner wollte ihm glauben. Aber hey, der alte Dosenöffner war im Recht. Und wer zuhören wollte, dem bot er einen Ausweg aus dieser beschissenen Lage an: Folge mir und ich werde Dich mitnehmen auf meinem Boot des Glaubens! Klingt doof, ist aber so. Der alte Irre mit dem Pappschild, der lebt nämlich auf einem Schrottplatz. Und da baut er seit Jahren an einem Boot, an einer Arche. Du hast keine Ahnung was genau eine Arche ist. Aber er hat Dir und Deinen Kumpels versprochen, euch mitzunehmen. Das Problem: Du und Deine Kumpels, ihr sitzt hinter Gittern!

Eure Aufgabe ist es also auszubrechen und die Stadt zu durchqueren, um rechtzeitig zum Schrottplatz zu gelangen. Also schnapp Dir einen der vorgefertigten Charaktere und sieh zu, dass ihr aus dem beschissenen Katzenasyl kommt und euer Fell rettet. Dosenöffner? Katzenasy! Fell? Ja, klar! Ihr seid immerhin allesamt Mitglieder einer Katzensang!

Mit 'ner Muschi spielen

Der One-Sheet geht von vermenschlichten Katzen aus, stoppt allerdings bei zu abstrakten Stilmitteln. 2012 - DER UNTERGANG NAHT ist kein Furry-Setting, sondern orientiert sich im Stil eher an dem Film FELIDAE oder dem Rollenspiel RATTEN! Klar, die Muschis der Gang sind stärker und klüger als ihre realen Geschwister, aber hey, es ist ein Rollenspiel. Das soll so sein.

Die Charaktere sind untereinander ausgeglichen und auf 15 EP (drei Steigerungen) ausgelegt. Dabei gilt: Konstitution kann nicht über W6 gesteigert werden, auch im Verlauf des Spiels nicht. Und Stärke kostet bei der Charaktererschaffung und Steigerung zwei Punkte. Und alles hat im Grunde genommen ein Katzentrapping. Das die Pussy Schlösser knacken kann bedeutet im Grunde genommen, dass sie in der Lage ist Türgriffe zu benutzen und vielleicht auch einen Schlüssel im Schloss zu drehen, aber keinesfalls einen Dietrich anzusetzen.

Genug geschnurr, es wird Zeit aus dem Katzenasyl auszubrechen und zu verduften, bevor die ganze bescheuerte Welt untergeht!

Szenen der Verdammnis

Weil für einen One-Sheet so wenig Platz auf einem einzigen Blatt ist, gibt es nur vier Szenarien. Nach deren Abschluss hat die Gang (Vorschlag: *Hells Kitten* oder *Cats of Anarchy*) den alten irren Dosenöffner erreicht und kann in seine Arche steigen.

Bei jedem Szenario wird zu Beginn eine Karte gezogen, um die gerade geltenden Umstände festzulegen. Immerhin ist es der verdammte Weltuntergang. Und da legt sich doch niemand popelig auf eine einzige Katastrophe fest.

Bei Kreuz bebzt die Erde und reißen tiefe und breite Spalten auf, das Pik spendiert der Stadt eine gewaltige Tsunamiwelle und steigende, reißende Fluten. Eine Herzkarte bedeutet gewaltige und verheerende Stürme, die alles mögliche aufwirbeln und sogar Kühe fliegen lassen. Karo steht für Vulkanausbrüche, also Lava die aus der Erde quillt, brennende Steine die wie Meteoriten aus dem Himmel knallen. Es ist das Büfett der Verdammnis, mit dem die Welt konfrontiert wird. Und falls es einen Snack mehrmals gibt, dann ist es halt ein heftiger Nachschlag. Bei einem Joker kannst Du übrigens zwei Karten nachziehen, dann kommt es besonders heftig.

Neben dem üblichen Kleinkram gibt es noch ein Zeitlimit von fünf Stunden, dann ist die Welt Schrott und der Irre legt mit seiner Arche ab - ohne die Gang an Bord zu haben. Jeweils eine halbe Stunde wird mit einem Token dargestellt. Am besten benutzt Du grüne, gelbe und rote Tokens, um die steigende Dringlichkeit darzustellen. Zwischen jedem Szenario liegen übrigens dreißig Minuten Pfotenmarsch. Es geht natürlich schneller, aber dass kann so einen Minitiger auch schon mal erschöpfen.

1: Ausbruch aus dem Knast

Tja, das hatte sich die Gang anders vorgestellt. Einer dieser Dosenöffner mit Netzstange hat alle gekäschert und im nächsten Katzenasyl abgeliefert. Kein ordentliches Halsband - dann landen Katzen hinter Gittern und werden nach 48 Stunden in die Kammer des Todes gesteckt. Aus der kommt keine Katze lebend raus; nicht mal der berühmte Kater Schrödinger. Die gute Nachricht: Die Welt geht unter und es juckt niemanden mehr, ob die Katzen in die Kammer kommen. Die schlechte Nachricht: Die verdammte Welt geht unter!

Jede Katze steckt in ihrem eigenen kleinen Drahtkäfig (Objektrobustheit 7), die allesamt fein säuberlich aufeinandergestapelt sind. Die Käfige sind mittels Kabelbinder (Objektrobustheit 6) untereinander verbunden und an der Wand festgemacht, damit marodierende Katzen die Käfige nicht umschmeißen können.

Im Nachbarzimmer kniet der mexikanischen Aushilftierpfleger Miguel vor einer Madonna-Postkarte und fleht um Erlösung. Der Weltuntergang macht ihm ordentlich Panik und hat Miguel durchdrehen lassen. Er hat zwar vergessen die Katzen in die Gaskammer zu stecken, aber wenn er eine der Miezchen frei herumlaufen sieht, dann greift er zum Besen und versucht sie einzufangen, in die Kammer zu treiben oder gar zu erschlagen.

Die Werte von Miguel stehen auf der Rückseite.

2: Über den großen Fluss

Was für ein kranker Scheiß! Die rostige Brücke über den großen Fluss ist kaputt. Es sind nur noch ein paar Überreste vorhanden, die wie abgebrochene Krallen in die Luft ragen. Um über die Brücke auf die andere Seite zu kommen, bedürfte es einem gefährlichen Kletter- und Hüpfspiel. Zudem liegt überall Schrott herum oder treibt die Fluten entlang. Die nächste Brücke ist eine halbe Stunde entfernt und niemand kann sagen, wie es dort aussieht. Wahrscheinlich sind alle Brücken zerstört.

Da hat es das alte Krokodil Ali Gator ziemlich gut, dieser illegale Einwanderer, der in den Kanälen der Stadt aufwuchs und dort viele Jahre lang die Kloake unsicher machte. Ali war ein berühmter Jäger und hat vor allem den Ratten ordentlich zugesetzt. Einst ein unberechenbares Arschloch, ist er in die Jahre gekommen. Sein Revier ist unter der Brücke, dort, wo die großen Abflussrohre den stinkenden Scheiß in den Fluss spülen.

Die Werte von Ali Gator stehen auf der Rückseite.

3: Von Mäusen und Menschen

Die halbe Strecke ist schon geschafft. Das nächste Stück führt über den Walk of Men, eine dieser doofen breiten Straßen, die voller herumeilender Dosenöffner und ihrer gelben Riesendosen auf vier Rädern sind. Diesmal ist noch mehr von allem hier, aber niemand bewegt sich wirklich voran. Sie alle stehen dicht an dicht, trampeln aufgeregt und schreiend herum oder hupen wie wahnsinnig. Keine einfache Sache über den Boden zu huschen und dabei den ungezählten ungezielten Tritten aus dem Weg zu gehen.

Aber jenseits des Walk of Men wird es ruhiger. Da sind die Straßen beinahe leergefegt. Hier, in den dunklen Seitenstraßen, zwischen den Mülltonnen, aus denen es nach verheißungsvollen Leckereien riecht. Aber etwas stimmt nicht, etwas ist anders. Es ist mehr, als der Weltuntergang. Es sind die Mäuse und Ratten, die - just in diesem Augenblick - als gewaltiger, blutrünstiger großer Schwarm hervorbrechen und beginnen die Straße zu füllen. Den Nagern kommen ein paar einsame Muschis gerade recht, um sich kurz vor dem Tod nochmals richtig austoben zu können. Und wo ein Schwarm ist, da sind vielleicht auch noch mehr ...!

Die Werte und Regeln für Schwärme stehen auf Seite 298 der SW:GER.

4: Hundswetter

Da ist er schon, dieser gigantische Schrottplatz, auf dem der irre Alte lebt und an seiner Arche herumschraubt. Die anderen Dosenöffner mögen ihn nicht, aber er ist trotzdem ein netter Kerl. Jedenfalls soweit ein Dosenöffner nett sein kann. Der Alte teilt immerhin seinen Fisch und ist immer gut, wenn es darum geht einen Krauler abzustauben. Und er spricht zu Katzen. Niemand würde ihm antworten; er würde die Muschis aber auch nicht verstehen.

Es sind nur noch wenige Katzensprünge bis auf den Schrottplatz, der von einem hohen Zaun umgeben ist. Allerdings hat der Zaun hier und da versteckte Schlupflöcher, die genutzt werden können. Und drüberklettern ist eine leichte Sache, für geübte Kletterer. Das Problem stellt eher die Meute Hunde dar, die dem Nachtwächter gehören. Der Nachtwächter ist übrigens noch irrer, als der irre Alte in seinem Hausboot aus Aluminium.

Ärgerlicherweise ist der Nachtwächter vollkommen übergeschnappt. Scheinbar schnappen bei einem Weltuntergang alle Dosenöffner über. Er hat den irren Alten an einen Stuhl in der kleinen Nachtwächterbude gefesselt und die Arche gekapert, um mit ihr und seinen bescheuerten Hunden, dem nahen Ende zu entfliehen. Der irre Nachtwächter ist gerade dabei, sein Hab und Gut auf das wacklige Boot am Ende des Schrottplatzes zu laden, während seine blöden Köter über den Schrottplatz streifen und nach allem schnappen, was schnappbar ist. Das gilt vor allem für eine Katzensprung.

Die Werte für die beiden irren Dosenöffner stehen auf der Rückseite, die Werte für Hunde in der SW:GER auf Seite 291.

Vorgefertigte Charaktere

Besondere Katzenmerkmale

- * Akrobat: +2 auf Geschicklichkeitsproben für akrobatische Manöver, +1 Parade wenn kein Belastungsabzug (bereits eingerechnet).
- * Biss/Krallen: Stä.
- * Größe -2: Katzen sind für gewöhnlich nicht höher als 30cm.
- * Klein: Jeder, der eine Katze angreift, erhält aufgrund ihrer Größe einen Abzug von -2 auf seine Angriffsproben.
- * Nachtsicht: Katzen ignorieren Abzüge für düstere und dunkle Beleuchtung.
- * Glück: Katzen haben einfach Glück. Sie erhalten einen zusätzliche Bennies.

Felix

Felix ist ein niedliches kleines Fellknäuel. Die Dosenöffner haben den kleinen Mauzer schon immer gerne gekraut und seinesgleichen gerne die fetten Ratten mit ihm geteilt. Felix kann verdammt gut mit Worten umgehen und selbst die Köter hören sich erst einmal an was er zu schnurren hat, bevor sie versuchen ihn von seinem Baum zu klaffen.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Klettern W6, Provozieren W4, Spuren lesen W6, Überleben W6, Überreden W6, Umhören W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; Charisma: +2; Parade: 5; Robustheit: 3

Handicaps: Dünnhäutig, Große Klappe, Übervorsichtig

Talente: Attraktiv, Schnell, Aufmerksamkeit, Elan

Karlo

Ein fetter und fieser Kater, dieser Karlo. Aber auch ein guter Kumpel und vor allem Kämpfer, mit dem Herz auf dem rechten Fleck. Ratten, Köter - selbst die kraulenden Dosenöffner ist er schon angegangen. Letztere haben ihn sein Auge gekostet, was eine ziemlich üble Sache war. Aber die Gang, die hat ihm immer beigestanden.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Klettern W6, Spuren lesen W6, Überleben W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; Charisma: -2; Parade: 7; Robustheit: 4

Handicaps: Einäugig, Fett (Sprinten W4), Fies

Talente: Ersts Schlag, Kampfkünstler

Pussy

Die Pussy ist sozusagen das Brain der Gang. Pussy hat lange bei den Dosenöffnern gelebt und sich kraulen lassen. Und dabei hat sie einige Tricks gelernt. Aber schlussendlich ist auch die Pussy nur eine Katze und dem Ruf der Straße erlegen - was ihr einen gesunden Wurf und Ärger mit den Dosenöffnern einbrachte. Alleine wäre Pussy auf der Straße sicherlich verreckt. Aber dann traf sie Felidae. Und nun ist die Gang Pussys Zuhause.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Heilen W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Klettern W4, Nachforschen W4, Reparieren W4, Schlösser knacken W6, Spuren lesen W4, Überleben W4, Wahrnehmung W6, Wissen (Technik) W8+2, Wissen (Menschen) W8+2

Bewegungsweite: 6; Charisma: +0; Parade: 5; Robustheit: 2

Handicaps: Neugierig, Kränklich, Loyal

Talente: Gelehrter, Heiler

Felidae

Felidae ist die uneingeschränkte Anführerin der Gang. Ihre Talente liegen im Bereich der Katzenführung. Klar, sie hat schon einige Jahre auf dem Buckel, aber noch hat sie den Respekt der ganzen Gang. Niemand weiß woher Felidae stammt, aber hinter vorgehaltener Pfote wird gemunkelt, dass sie aus vornehmen Hause kommt und ihre Vorfahren zu den Urkatzen zählen. Andere behaupten, Felidae sei aus einem Versuchslabor entwischt, in dem Superkatzen gezüchtet wurden. Die Wahrheit liegt sicherlich irgendwo dazwischen ...

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Heilen W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Schwimmen W6, Spuren lesen W6, Überleben W6, Überreden W6, Wahrnehmung 6

Bewegungsweite: 5; Charisma: +0; Parade: 6; Robustheit: 3

Handicaps: Alt, Loyal, Stur

Talente: Anführer, Geborener Anführer, Aufmerksamkeit, Elan, Großes Glück

NSC

Miguel, mexikanischen Aushilftierpfleger

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Wahrnehmung 6

Bewegungsweite: 6; Charisma: +0; Parade: 6; Robustheit: 5

Handicaps: Außenseiter, Wahnvorstellungen

Talente: Schnell

Ausrüstung: Besen (Stä+W4; Parade +1, 1" Reichweite, Zweihändig)

Ali Gator, das Krokodil

Attribute: Geschicklichkeit W4, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Schwimmen W8, Überreden W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 2; Charisma: -2; Parade: 6; Robustheit: 9 (2)

Besondere Merkmale:

* Aquatisch: Bewegungsweite 4.

* Biss: Stä+W6.

* Panzerung +2: Krokodile haben eine dicke Haut.

* Todesrolle: Krokodile sind dafür berüchtigt, sich mit ihren riesigen Mäulern in ihren Opfer zu verbeißen und sich dann mit ihnen ehrfach um die eigene Achse zu drehen. Wenn eines dieser großen Reptilien mit einer Steigerung trifft, verursacht ihr Biss zusätzlich +2W4 Schaden.

* Fies: Ali stinkt und ist ein fieses Krokodil.

* Alt: Eine in die Jahre gekommene Krokodillederhandtasche.

* Schlechte Augen: -2 auf Angriffe und Wahrnehmung bei Zielen, die mehr als 5" entfernt sind.

Irrer Dosenöffner [Wildcard]

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Wahrnehmung 6

Bewegungsweite: 6; Charisma: +0; Parade: 5; Robustheit: 5

Handicaps: Wahnvorstellungen

Nachtwächter: Talent: Aufmerksamkeit; Ausrüstung: Schrotflinte (12/24/48; 1-3W6; FR 1; 6 Schuss), Panzertape

Der Alte: Handicaps: Außenseiter; Ausrüstung: Pappschild, Knebel



2012 - DER UNTERGANG NAHT

(cc) 2012 by Günther K. Lietz (<http://www.taysai.net>)
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). *Savage Worlds* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.