

MANITSCH

KADDER 13
konspiratives mystery rollenspiel



manisch

im dreck

In der Stadt wird es niemals wirklich dunkel. Leuchtende Werbebanner, Straßenlaternen, das Rotlicht der Hurenhäuser, das im Kontrast zum Blaulicht der Bullen steht. All das ist Teil der Wirklichkeit, in der Robert lebt. Seine Welt, in der er sich mit Schlafwandlerischer Sicherheit bewegen kann und wo ihm niemand in die Quere kommt, ohne dafür zu bezahlen. Es ist Sommer in Frankfurt und der Asphalt ist dermaßen aufgeheizt, dass es selbst um 3 Uhr Morgens noch heiß wie in der Hölle ist. Nutten stellen obszön ihre Körper zur Schau und die Hütchenspieler nehmen die aus, die ihr Geld noch nicht versoffen oder verhurt haben.

Robert ist ständig wachsam, bleibt hinter jeder Biegung einige Sekunden stehen, schaut sich um. Er will sicher gehen, dass ihm niemand folgt, es wäre tragisch, geradezu selbstmörderisch, wenn er so unvorsichtig wäre.

»50 Euro«, säuselt ihm eine Hure zu, deren große Brüste beinahe aus dem Dekolleté springen, doch der Blick von Robert reicht aus um ihr klar zu machen, dass hier und jetzt nichts zu holen ist. Mit einem »verfickter Penner« auf der Zunge geht sie weiter. Sie muss ihren Schnitt machen, sonst prügelt ihr Zuhälter sie windelweich.

Unbeeindruckt geht er weiter, gleitet unscheinbar durch die Massen der Kanaken hindurch, die sich vor dem Wettbüro zusammengefunden haben. Einige kennt er, doch vergeudet keine Sekunde. Kein Hallo, kein Nicken.

Dann bleibt er vor einer dreckigen Holztür stehen, die sich in einer der Seitengassen befindet. Es stinkt nach Pisse und blutverschmierte Spritzen liegen in der Ecke.

In kleiner Schrift, leicht zu übersehen, befindet sich in der linken Ecke der Tür ein Schriftzug, geschrieben mit weißer Kreide: ein bauchiges „D“, in dessen Mitte sich die Zahl 13 befindet.

Robert schaut sich noch mal um, wischt sich den Schweiß von der Stirn und klopft: zwei mal - Pause - vier mal.

Die Tür öffnet sich und ein kahlköpfiger Stiernacken, tätowiert, mit einer fiesen Fresse und einer roten Narbe am Hals, steht in der Tür. Er nimmt den Türrahmen komplett ein und steht vor der Treppe, die nach unten führt. Es ist dunkel, kein Ton zu hören und das Innere lockt Robert mit einer angenehmen Kühle. Er nimmt einen Hauch der Klimaanlage-Luft wahr, die ihm um die Nase streicht, und möchte einfach nur rein.

»Komm rein«, sagt der Stiernacken und tritt gerade so weit zur Seite, dass Robert sich durchquetschen kann.

Robert nickt, nimmt im Vorbeigehen noch die Mischung aus Schweiß und Alkohol wahr, die der Stiernacken ausdünstet, und geht nach unten.

Die alte Holzterrasse, deren Stufen verblasst, rissig und schief sind, quietscht und krächzt bei jedem Schritt den Robert tut und unwillkürlich fragt er sich, welche Geräusche das Holzkonstrukt wohl von sich gibt, wenn der Stiernacken, der wie der Koloss von Rhodos oben an der Tür steht, die Stufen betritt.

Das einzige Licht, das es in dem kleinen Raum gibt, in dem die Treppe endet, ist eine ungeschützte Glühbirne, die an von der Decke herunterhängenden Drähten angeschlossen ist und ihr fahles Licht verbreitet. Der Schatten von Robert wird an die verschimmelte Wand geworfen und sieht merkwürdig verzerrt aus. Robert nimmt von all dem jedoch nicht wirklich Notiz, zu oft war er schon hier, um sich an Details aufzuhalten. Der Raum ist ein Abbild seines Lebens, hinter ihm führt die Treppe wieder nach oben. Zurück an die Luft, die vermeintliche Freiheit und den Gestank der Großstadt. Vor ihm liegt die Stahltür, die weiter ins Dunkel führt.

Die Entscheidung hat er schon vor vielen Jahren getroffen, damals als er seinem Vater, der seelenruhig in seinem Bett geschlafen hat, mit dem Hammer den verdammten Schädel eingeschlagen hat. Vom knackenden Geräusch der brechenden Knochen ist seine Mutter aufgewacht und konnte nur noch schreien. Robert war es egal, er hat einfach immer weiter die Scheiße aus dem Ding heraus geprügelt, das sich Mensch geschimpft hat. Das feiste Grinsen konnten auch die Bullen, Pfleger und Psycho-Heinis nicht aus seinem Gesicht bekommen.

Fünfzehn Jahre her und er musste wieder daran denken, als er in den Nummernblock, der neben der rostigen

Tür war, die gleiche Nummer eingab, die er auch in der Jugendstrafanstalt hatte: 362198.

Sofort erklang ein klickendes Geräusch und Robert zog die Tür auf.

»Robert, schön dass Du gekommen bist«, sagte ein Mann, der in der Mitte des Raums stand, der einen solch drastischen Kontrast zum Rest des Gebäudes bildete, dass es Robert bei seinem ersten Besuch, er erinnerte sich noch gut daran, für einen Moment die Sprache verschlagen hatte.

Der zehn-mal-zehn Meter große Raum hatte alles, was man von einem OP-Raum erwarten würde. Vielleicht nicht gerade so wie in einer High-Tech-Klinik, doch die vertäfelten Wände, der Stahltisch in der Mitte und die vielen Schränke, in denen sich allerlei Fläschchen und Instrumente befanden, erinnerten Robert an seine Aufenthalte in kleinen Ärztehäusern, dort wo man nicht so viel Fragen stellte und nicht gleich die Bullen rief, wenn ein Patient eine Stich- oder Schusswunde hatte.

»Du hast gesagt es ist wichtig«, sagte Robert.

»Ja«, sagte der Mann, von dem Robert nicht mehr wusste, als dass er sich jedermann mit dem Namen Dee vorstellte und so schlau daher sprach wie jemand, der sehr viel mehr Zeit in der Schule verbracht hatte, als jemand von seinem Kaliber. Der feine Anzug sprach ebenfalls Bände.

Aus dem OP-Raum gab es noch einen weiteren Ausgang, hinter dem Robert nun einige Geräusche hört. Leute die sich unterhielten, Männer.

»Was soll es dieses Mal sein?« fragte Robert, der wusste das man besser keine dummen Fragen stellte, nicht hier, nicht jetzt.

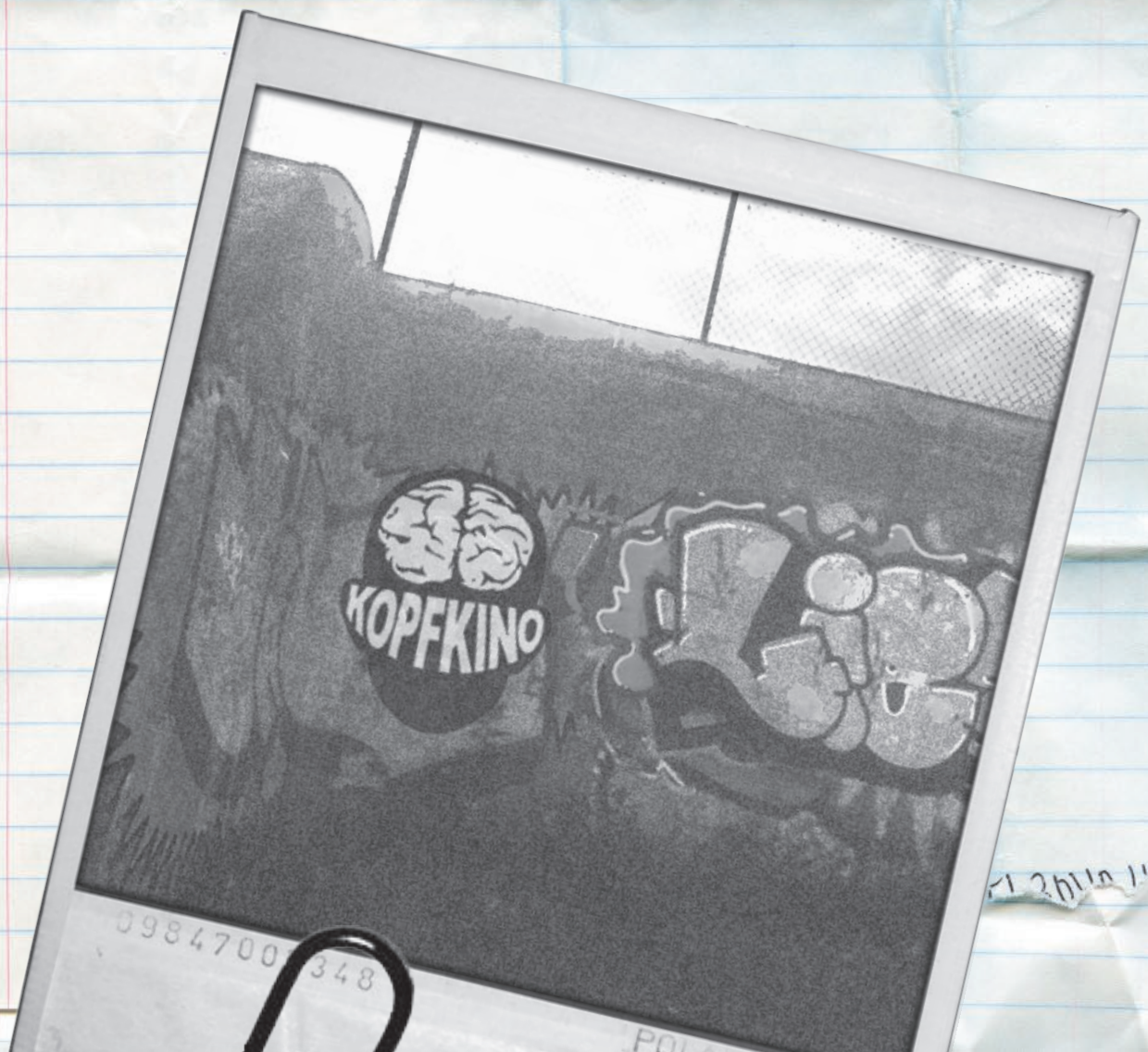
»Eine Frau«, sagte Dee und strich mit einer Hand über den stählernen OP-Tisch, so als könnte er es nicht erwarten jemand darauf liegen zu haben. »Nicht zu alt, nicht zu jung. Darf auch ruhig jemand aus deinem Milieu sein.«

Mein Milieu? Dachte Robert und setzte ein schiefes Grinsen auf. *Was weißt Du schon von meinem Milieu?*

»500 jetzt«, sagte Dee, ging einige Schritte auf Robert zu und reichte ihm ein paar Scheine. »Und 500 bei Lieferung. Wie immer.«

Robert nickte, nahm das Geld und steckte es in die Tasche seiner Jeans. Er musste nicht nachzählen, bisher gab es nie Probleme und er wollte nicht den Eindruck erwecken, dass er Dee nicht vertraute.

Vertrauen war wichtig in diesem Geschäft.



inhaltsverzeichnis

im dreck	1
hintergrund	4
d13 heute	4
organisation	4
die ziele	4
die manen	5
die beschwörung von manen	5
die manen (regeltechnisches)	6
zwischen spiel	7
kader 13	8
hauptquartier	8
organisation	8
angehörige	9
freunde	10
spezielles equipment	10
abenteueransätze	11
das finale	11



hintergrund

Hinter dem Kürzel D13 verbirgt sich eine Bruderschaft, die in ihren Ursprüngen auf Tiberius Drusus Iulius Caesar zurückgeht, der im Jahre 13 n. Chr. in das römische Senatskomitee gewählt wurde und auch als Drusus der Jüngere bekannt war. Offiziell ein geachteter Adliger und redegewandter Politiker, verfolgte der einzige Sohn des römischen Kaisers Tiberius einen gänzlich anderen Plan.

Manen, böartige Geister der Toten, wurden im gesamten römischen Reich gefürchtet und mit Opfergaben und Riten milde gestimmt. Drusus hingegen machte sich die Manen gefügig und nutzte ihre Macht für seine eigenen Zwecke.

Senatoren die nicht so dachten wie er, Geschäftsleute die lästig wurden oder Männer die ihn irgendwann einmal beleidigt hatten. Die Tode waren nie erklärbar, meistens geschahen sie einfach und hinterließen niemals Spuren.

Grundlagen der Magie, die Drusus anwandte um sich die Geister gefügig zu machen, stammten aus Büchern und Sklavenberichten, die sein Vater Tiberius aus Pannonien mitgebracht hatte, und die der wissbegierige Drusus aufsoog wie ein Schwamm. Trotz allem Bösen das Drusus verfolgte, hegte er jedoch nie größere Ziele, als ein sorgenfreies Leben zu führen, das zu weiten Teilen darauf basierte, Gegner aus dem Weg zu schaffen und den eigenen Reichtum zu mehren.

Erst seine engsten Freunde, unter anderem ein gelehriger römischer Philosoph namens Castor, verwandelten die Anstrengungen Drusus' in etwas gänzlich anderes und begannen sich nach dem Tod ihres Mentors zu organisieren. Ihre Vision, die vor allem von den soziopathischen Ansichten Castors gezeichnet wurde, war die Kontrolle des gesamten römischen Reiches, um somit in erster Instanz Rom, danach die ganze Welt nach ihren Wertvorstellungen zu formen.

In den Kreis der Bruderschaft wurden nur jene geladen, die sowohl zur intellektuellen Elite Roms gehörten, als auch über die finanziellen Mittel verfügten, um Dinge bewegen zu können. Jedes Mitglied, damals wie heute, ist im Besitz einer „Münze des Drusus“, bei der es sich um eine Original Münze aus der Zeit handelt, in der Drusus der Jüngere Mitglied des römischen Senatskomitees war.

Die Bruderschaft konnte die Jahrhunderte überleben und existiert bis heute.

d13 heute

Die Bruderschaft des Drusus, kurz D13, hat sich im Laufe der Jahrhunderte verändert, ist moderner geworden, hat sich angepasst. Jedoch rekrutieren sich die Mitglieder der Bruderschaft noch immer aus den elitären Gesellschaftsschichten. Ärzte, Anwälte, Regierungsmitglieder oder erfolgreiche Geschäftsleute sind die typischen Mitglieder von D13. Die Synergie-Effekte, die entstehen, wenn mehrere dieser Personen zusammenarbeiten (eine typische D13 Zelle besteht aus etwa 30 bis 40 Mitgliedern), garantiert einen stetigen Fluss an finanziellen Mitteln, was wiederum unmittelbar zu mehr Macht führt.

organisation

D13 ist in Zellen organisiert, welche jeweils keine Kenntnis von anderen Mitgliedern der Bruderschaft haben, die außerhalb der eigenen Zelle agieren. Jeder Zellenführer, als auch dessen Vertreter, besitzt Kontaktdaten, in aller Regel eine Telefonnummer, Email-Adresse und Postfach, von einem überregionalen Führer der Bruderschaft, der wiederum Kontakte zu anderen Führern hat, die Kontakte zu anderen Zellen haben.

Jeder dieser überregionalen Führer besitzt Kontaktdaten zu einem Führer der auf Landesebene agiert. Dieses System setzt sich bis zu dem Führer der Bruderschaft fort, den nur die wenigsten Mitglieder der Bruderschaft jemals leibhaftig zu Gesicht bekommen haben.

die ziele

Die Ziele der einzelnen Zellen können stark variieren, sind jedoch in aller Regel auf die Mehrung der eigenen Macht ausgerichtet. In seltenen Fällen arbeiten mehrere Zellen miteinander, dies wird dann meistens durch die überregionalen Führer organisiert und sehr häufig geschieht diese Zusammenarbeit, ohne dass die jeweiligen Zellen voneinander wissen.

die manen

Manen ergötzen sich an dem Leid und der Qual von Sterblichen, ziehen ihre eigene Kraft aus der negativen Energie die freigesetzt wird, wenn Dinge passieren, die man gemeinhin als schlimm, grauenvoll, abstoßend oder schrecklich bezeichnet. Diese gewonnene Kraft können sie dann für diejenigen einsetzen, die sie gerufen haben und kontrollieren. Es ist ein Kreislauf, der sich seit hunderten von Jahren wiederholt: die Bruderschaft fordert Dienst von den Manen, welche wiederum negative Energie benötigen, die sie erst durch Greultaten der Bruderschaft generieren können.

Manen sind Geister, die vollkommen unsichtbar sind. Lediglich wenn sie mit der materiellen Welt interagieren wollen, sei es wenn sie etwas berühren, bewegen oder sonstwie beeinflussen möchten, werden sie sichtbar. Sie stellen einen Furcht einflößenden Anblick dar, der viele Menschen, sofern sie nicht darauf vorbereitet sind, in Angst und Schrecken versetzen.

Die Manen erscheinen als leicht durchscheinende Gestalten. Der Körper und alle Gliedmaßen sind jedoch sehr gut erkennbar und sie tragen das, was sie zum Zeitpunkt ihres Todes am Leib hatten.

Mit diesen Dingen hört jedoch schon die Ähnlichkeit zu ihrer einstigen, menschlichen Form auf.

Die Körper wirken stark eingefallen, Knochen sind gut erkennbar und scheinen sich förmlich durch die dünne Haut bohren zu wollen. Das Gesicht ist eine Fratze des Schreckens und zeichnet die Qualen und Schrecken wider, an denen Manen sich ergötzen. Anstelle von Augen besitzen sie nur alles verzehrende Schatten, die jegliches Licht in sich aufzusaugen scheinen.

Manen können an Orte gelangen und Dinge vollbringen, zu denen Sterbliche nur schwerlich in der Lage wären. Zudem sind sie nicht festzusetzen und stellen somit keine Gefahr für die Bruderschaft dar. Sie sind die perfekten Diener: zu allem bereit, keine Moral, kein Skrupel und nicht in der Lage, ihre Herren zu verraten.

Manen verfügen grundsätzlich über das Wissen, dass sie auch zu Lebzeiten besessen haben. Im Laufe der Jahre verblassen jedoch die Erinnerung an das Leben zusehends, das Wissen wird zwar bewahrt, doch Emotionen und alle damit verbundenen Regungen verschwinden im Laufe der Jahrhunderte vollständig.

Wenn Manen eine stoffliche Form annehmen, können sie theoretisch mit jedem anderen Lebewesen kommunizieren, sie sprechen die Sprachen, die sie auch zu Lebzeiten beherrscht haben. Abgesehen von den Drusus-Jüngern, von denen sie beschworen worden sind und denen sie zu Gehorsam verpflichtet sind, haben Manen meist keine großen Ambitionen mit den Lebenden zu reden. In den seltenen Fällen, in denen sie reden, wirken ihre Stimmen hohl und tief, so als würde ein Echo aus einem lang gezogenen Tunnel kommen.



die beschwörung von manen

Manen werden in blutigen Ritualen herbeigerufen, welche in den alten Aufzeichnungen von Drusus dem Jüngeren festgehalten sind. Die Original-Aufzeichnungen befinden sich im Besitz des Führers der Bruderschaft und es wird davon ausgegangen, dass diese 13 Bücher umfassen, welche jeweils mehrere tausend Seiten dick sind.

Jeder Zellenführer verfügt über eine Kopie von einem oder mehreren dieser Bücher. Abgesehen von dem Führer der Bruderschaft selbst ist jedoch kein Mitglied von D13 im Besitz aller Aufzeichnungen. Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, einen Manen zu beschwören:

- Die Beschwörung eines bereits Verstorbenen. Hierzu ist es notwendig den vollen Namen des Geistes zu wissen und im Besitz eines persönlichen Gegenstandes oder eines Körperteiles zu sein, wobei es sich hierbei um etwas handeln muss, das mindestens die Größe eines Fingerknochens aufweist.
- Die Beschwörung des Geistes eines zeitgleich dargebrachten Opfers.

Die Beschwörung eines bereits Verstorbenen birgt einige Risiken, weswegen dieses Ritual von der Bruderschaft nur in Ausnahmefällen durchgeführt wird. Zum Beispiel, wenn ein besonders alter Mane benötigt wird, der über dediziertes Wissen verfügt oder aber keine Opfer zur Verfügung stehen. Alte Manen neigen dazu, über das normale Maß hinaus grausam zu sein und sehr oft ist ein solcher Geist von Wahnsinn befallen und nur äußerst schwer zu kontrollieren.

Die gängige Praxis der Manenbeschwörung besteht darin, ein Opfer darzubringen. Im Augenblick des Todes wird der Geist des Opfers eingefangen und unter die Kontrolle des Beschwörenden gebracht. Derart junge Manen haben den Vorteil, dass sie äußerst leicht zu kontrollieren sind und über einen enormen Vorrat an Wut, Hass und Aggression verfügen, da sie gegen ihren Willen aus dem Leben gerissen worden sind.

Sehr oft werden, quasi als Nebenerwerb, den Opfern kurz vor dem Tod noch diverse Organe entfernt, meist bei vollem Bewusstsein, um Schmerz und Hass zu steigern. Diese werden dann über den Schwarzmarkt verkauft.

die manen (regeltechnisches)

In ihrer unsichtbaren Form können Manen durch feste Materie hindurch gleiten, als wäre sie nicht vorhanden. In dieser Form ist es nicht möglich Manen anzugreifen, einzufangen oder auch nur in irgendeiner Form zu berühren. Möchten Manen in ihre stoffliche Form übergehen, dauert dieser Prozess etwa 15-20 Sekunden. Ebenso lange benötigen sie, um wieder in ihre unsichtbare Form zurückzukehren. Während dieser Zeit können Manen nichts anderes tun, als bewegungslos auszuharren.

Der durchschnittliche Mane verfügt in seiner stofflichen Form über folgende Werte:

Fitness	8
Koordination	7
Athletik	9
Aufmerksamkeit	10
Bildung	6
Know-how	6
Ego	10
Intuition	10
Soft Skills	3
Blessuren	□□□□□□□□□□
Verletzung	□□□□□

Stabilitätsverlust

Der Anblick eines Manen ist so schrecklich und Furcht einflößend, dass ein Charakter, wenn er einen Manen das erste Mal zu Gesicht bekommt, permanent einen Stabilitäts-Punkt verliert. Ein Ego-Wurf mit einem Malus von 1, kann diesen Verlust verhindern.

Angriffe

Ein Mane greift, wenn er zum Nahkampf gezwungen wird, immer mit seinen Klauenartigen Händen an, welche einen Schaden von 2 verursachen.

Mentaler Angriff

Wann immer es möglich ist, wird ein Mane eine mentale Attacke starten um so zu versuchen, in den Kopf seines Gegners einzudringen. Hierzu führen der Mane und der angegriffene Charakter einen Widerstreit mit der Fähigkeit Ego durch. Hat der Mane eine positive Bilanz, ist dies mit dem Schaden gleichzusetzen. Verfügt der verteidigende Charakter über keine besonderen Fähigkeiten, die ihn gegen einen derartigen mentalen Angriff wappnen, erhält er auf seinen Wurf einen Malus von 3.

Tod

Da Manen schon tot sind, kann man sie im Kampf nicht dauerhaft vernichten. Sind bei einem Manen alle Kästchen im Feld „Verletzung“ angekreuzt, zerfällt seine stoffliche Hülle zu Staub und seine wahre Essenz wird wieder in das Reich der Toten zurückgeschickt. Dieser spezielle Mane ist dann für die Dauer von w10 Tagen nicht mehr herbeirufbar.

zwischen spiel

Bereits seit mehr als zehn Jahren arbeitete Jonas als Gerichtsmediziner und er hatte in seiner Karriere schon einige merkwürdige Fälle auf dem Tisch liegen gehabt.

Als er jedoch die tote Nutte vor sich hatte, wusste er sofort, dass etwas faul war. Er hatte ein Gespür für so etwas und bisher hatte ihn sein Gefühl noch nie getäuscht. Es handelte sich bei der Leichte bereits um die dritte Frau, die aus dem Rotlichtviertel kam und alle hatten identische Verletzungen: einen langen Schnitt, der von Ansatz des Halses, bis zum Schambereich ging, Quetschungen an Hand- und Fußgelenken und das Fehlen der Augenlieder, die scheinbar mit einem fachgerechten Schnitt entfernt worden waren.

»Ich wette Du wurdest auch ausgeräumt«, flüsterte Jonas und öffnete die lang gezogene Wunde mit einem schmatzenden Geräusch, um einen Blick in das Innere der Leiche zu werfen.

Alle verwertbaren Organe wurden entfernt: Niere, Herz, Leber, Lunge, Bauchspeicheldrüse und sogar Teile des Dünndarms.

Es war bei weitem nicht der erste Fall von illegalem Organhandel, doch was Jonas stutzig machte, war die Tatsache, dass der Frau die Verletzungen bei lebendigem Leib zugefügt sein mussten, ebenso wie das Fehlen der Augenlieder.

»Irgendetwas stinkt hier«, sagte Jonas und trommelte mit seinen Fingern unruhig auf die stählerne Platte des Untersuchungstisches, auf dem die Frau lag. Er grübelte und schien unschlüssig, bis er sich schließlich die Einmalhandschuhe von den Händen zog und mit zögerlichem Schritt auf die andere Seite des Untersuchungszimmers ging, wo sein Rucksack neben dem Schnurlostelefon lag.

Es dauerte einige Minuten, bis Jonas die verknitterte Visitenkarte gefunden hatte, auf der nichts weiter als eine Mobilfunknummer zu sehen war. Mit leicht zitternder Hand wählte er die Telefonnummer und presste sich das Gerät an das Ohr.

Das vertraute Geräusch des Freizeichens war zu hören und nach dreimaligen Klingeln konnte Jonas die gefühllose Stimme einer Telefonanlage vernehmen.

»Bitte geben sie Ihre Identifikationsnummer ein.«

Jonas besann sich kurz, er war schon immer gut darin gewesen sich Zahlen zu merken und er hoffte, dass sein Gedächtnis ihn dieses Mal nicht im Stich lassen würde.

»1-3-2-9-9-3-1-1-3«, sagte Jonas und begleitete damit seinen Finger, der die entsprechenden Zahlen eintippte, die jedes Mal mit einem leisen Piep-Ton bestätigt wurden.

Nachdem er die letzte Zahl eingegeben hatte, meldete sich die Computerstimme wieder.

»Identifikationsnummer angenommen. Sie werden verbunden.«

Erneut ein Freizeichen.

»Ja?« erklang schließlich eine tiefe Männerstimme.

Jonas schluckte hörbar und musste sich räusper.

»Jonas Albrecht hier, Uni-Klinik Frankfurt. Ich glaube hier gibt es ein Problem, dass sich Ihre Männer einmal anschauen sollten.«

kader 13

Die Charaktere sind Mitglied oder aber Freunde einer Organisation, die sich KADER 13 nennt. Bei dieser Gruppierung handelt es sich um eine spezielle Einsatztruppe, die ihre Ursprünge im Jahr 967 n. Chr. hat und von Papst Johannes XIII. in Rom gegründet wurde.

Papst Johannes XIII. war für seine Grausamkeit, allerdings auch für seinen Scharfsinn bekannt. Er war der erste Papst, der die Berichte über die Drusus Jünger ernst nahm und nicht nur eine Gefahr für die Heilige Katholische Kirche sah, sondern auch entsprechend reagierte und KADER 13 ins Leben rief. In den ersten Jahren konnte KADER 13 den Drusus-Jüngern großen Schaden zufügen und führte viele hunderte Inquisitionsverfahren durch, welche immer mit der Höchststrafe endeten: Verbrennung bei lebendigem Leib.

Nachdem Johannes XIII. im September 972 starb, die genauen Umstände seines Todes sind bis heute ein Rätsel, erlitt KADER 13 einen großen Rückschlag, da der neue Papst (Benedikt VI.) dem Kampf gegen die Drusus-Jünger keine große Relevanz mehr beimaß und zudem durch innerkirchliche Differenzen in Beschlag genommen wurde.

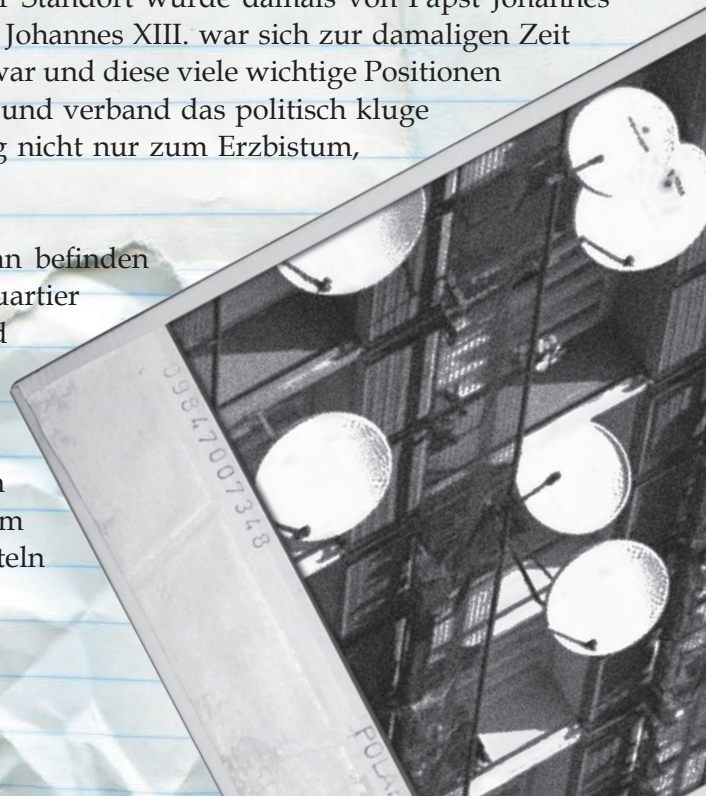
Erst im Jahre 996, als Gregor V. zum Papst ernannt wurde, konnte KADER 13 wieder mit voller Kraft agieren. Gregor V. war nicht nur der erste deutsche Papst, sondern hatte auch enge Kontakte zu dem deutschen Königshaus, genau so wie seiner Zeit Johannes XIII. Er stattete KADER 13 wieder mit erstarkten Rechten aus und nahm den Kampf gegen die Bruderschaft des Drusus wieder mit voller Kraft auf. Er verankerte ebenfalls die Rechten und Pflichten von KADER 13 in einem Dokument, welches allen nachfolgenden Päpsten zugänglich war und somit in das Kirchenrecht einging.

Durch die Jahre der KADER 13 Inaktivität konnten sich die Drusus-Jünger allerdings wieder sammeln und auf einen erneuten Schlag der katholischen Kirche wappnen. Der Krieg wurde von diesem Zeitpunkt an, auch für KADER 13 und die Kirche, wesentlich blutiger.

hauptquartier

Das Hauptquartier von KADER 13 befindet sich seit der Gründung dieser katholischen Elite-Truppe in der Kathedrale Sankt Sebastian im Bistum Magdeburg. Der Standort wurde damals von Papst Johannes XIII. gegen den Rat und Willen vieler Bischöfe eingerichtet. Johannes XIII. war sich zur damaligen Zeit sicher, dass Rom schon von Jüngern des Drusus durchsetzt war und diese viele wichtige Positionen innehatten. Daher nutzte er seine enge Bindung zu Otto II. und verband das politisch kluge mit dem militärisch notwendigen und ernannte Magdeburg nicht nur zum Erzbistum, sondern etabliert zeitgleich das KADER 13 Hauptquartier.

In den Gewölben tief unter der Kathedrale Sankt Sebastian befinden sich alle Räume und Einrichtungen, welche das Hauptquartier auszeichnen, darunter eine hochmoderne Waffen- und Rüstkammer, eine Server-Farm, die privaten Räume des Kommandanten von KADER 13 und die Schalt- und Koordinationszentrale. Die Räume sind nur Mitgliedern von KADER 13, hohen Kirchoffiziellen und einigen wenigen Freunden von KADER 13 bekannt. Der Zugang wird rund um die Uhr bewacht und ist mit modernsten elektronischen Mitteln gesichert.



organisation

Kommandant von KADER 13 ist Roland Estermann, Sohn von Alois Estermann, der 1998 unter mysteriösen Umständen verstarb und seinerseits der 31. Kommandant der Schweizer Garde war. Estermann untersteht einzig und allein dem Papst selbst und bekleidet nach katholischer Rechtsprechung das Amt eines Kardinals. Ihm untersteht der KADER 13 Stab, welcher sich ebenfalls in Magdeburg befindet.

Im Regelfall ergehen Befehle vom KADER 13 Stab in Magdeburg, von wo aus sie in die entsprechenden Landeszentralen weitergegeben werden, die wiederum mit den entsprechenden Außenstellen kommunizieren. Eine Außenstelle besteht in aller Regel, je nach Größe, aus 15 bis 50 Mann und ist in Kirchengebäuden oder aber Militärstützpunkten untergebracht, sofern mit dem entsprechenden Land eine freundschaftliche Beziehung besteht. In Ländern, in denen christliche Gebäude zu auffällig wären und keine freundschaftliche Beziehung zu der entsprechenden Regierung besteht, arbeitet KADER 13 verdeckt.

KADER 13 ist streng hierarchisch gegliedert und Individuen sind mit den entsprechenden Rängen versehen:

- Kommandant (Roland Estermann)
- Vizekommandant (KADER 13 Stab)
- Kaplan (Landesführer)
- Major (Vertreter Landesführer)
- Hauptmann (Führer Außenstelle)
- Feldweibel (Vertreter Führer Außenstelle)
- Wachtmeister (Gruppenführer)
- Korporal (Vertreter Gruppenführer)
- Gardist (Einfaches Mitglied)

angehörige

Alle Angehörigen von KADER 13 wurden, bevor sie zum Beitritt zugelassen wurden, einem strengen Auswahlverfahren und Einstellungstest unterzogen. Jedes Mitglied von KADER 13 muss über einen einwandfreien Leumund verfügen, katholischer Konfession sein und eine gute körperliche Verfassung haben.

Jedes einzelne Mitglied sieht die Zugehörigkeit bei KADER 13 nicht nur als einen Beruf an, sondern viel mehr als eine Berufung. Die Mindestdienstzeit beträgt 12 Jahre, es gibt jedoch kaum jemanden, der bereits nach dieser Zeit seinen Abschied nimmt. Die meisten KADER 13 Angehörigen bleiben ihrer „Familie“, so wie sie KADER 13 liebevoll nennen, bis zum Rentenalter oder dem Tod treu.

Es gibt verschiedene Einsatzgebiete, in denen KADER 13 Mitglieder spezialisiert sind.

Militär

Angehörige von KADER 13, die im militärischen Einsatz tätig sind, haben, bevor sie zu KADER 13 gekommen sind, eine langjährige Ausbildung in einer anderen regulären militärischen Einheit absolviert und nicht selten auch einige Zeit in einer Spezialeinheit verbracht. Sie sind geschult im Einsatz von Sprengstoffen und den verschiedensten Waffensystemen, angefangen von Kampfmessern bis hin zu schwerem Artilleriegeschütz.

IT-Experte

Experten in der IT-Branche, die bei KADER 13 arbeiten, können entweder auf eine erfolgreiche Karriere bei einem IT-Konzern zurückblicken oder waren für die Regierung tätig. Sehr häufig hält KADER 13 auch nach jungen Talenten Ausschau, die sich als Hacker einen Namen gemacht haben, und trotzdem alle Anforderungen erfüllen.

Wissenschaftler

Egal ob es sich um Natur-, Geistes- oder Sozialwissenschaften handelt: KADER 13 rekrutiert nur die Besten. Während viele Wissenschaftler, die Mitglied bei KADER 13 sind, in Magdeburg oder anderen großen

Standorten tätig sind, gibt es auch zahlreiche, die bei Außeneinstätzen mit dabei sind, um an vorderster Front gegen die Bruderschaft des Drusus zu kämpfen.

Agent

Die verdeckten Ermittler oder Agenten von KADER 13 leben in einer Scheinidentität, um somit direkt zu der Bruderschaft des Drusus vorzudringen. Die meisten Agenten waren früher für andere Geheimdienste tätig, es gibt aber auch einige, die sich aus Polizeieinheiten oder privaten Sicherheitsfirmen rekrutieren.

Abgesehen von den oben genannten Spezialisierungen gibt es noch jene Mitglieder von KADER 13, die nicht wirklich in eine vorgefertigte Schublade passen, vielleicht ein Mischung aus IT-Experte und Agent sind oder sonst eine, nicht näher definierbare, Spezialisierung haben. KADER 13 besteht aus vielen kleinen Zahnrädern und nur diese Vielfalt hält den Apparat am Leben.

freunde

Neben den Angehörigen gibt es auch solche Menschen, die eng mit KADER 13 zusammenarbeiten, aber kein offizielles Mitglied sind. Dies kann den Grund haben, dass sie nicht die Aufnahmekriterien erfüllen, kein Interesse an einer derartigen Zugehörigkeit haben oder auch jeden erdenklichen anderen Grund, der plausibel ist. Trotz allem sind gerade die KADER 13 Freunde ein überlebenswichtiges Instrument im Kampf gegen die Drusus-Bruderschaft. Es sind die vielen kleinen Bekanntschaften, Informanten und helfenden Hände, die KADER 13 so effektiv macht.

Jemand, der einen Freundschaftsstatus inne hat, verfügt zu keiner Zeit über so viele interne Informationen, wie dies beispielsweise ein Angehöriger von KADER 13 hat, doch er kann sehr wohl im Besitz von Hinweisen oder Berichten sein, die weit über das hinausgehen, was KADER 13 weiß.

Ein Freund von KADER 13 kann in allen möglichen Positionen sein: der Bäcker von nebenan, der viel Tratsch und Klatsch mitbekommt, der Polizist, der auch an vertrauliche Informationen herankommt, der Gerichtsmediziner, dem merkwürdige Opfer unterkommen, oder ein genialer Professor, der in seinem Gebiet ein Experte ist allerdings lieber unabhängig bleibt.

spezielles equipment

Mitglieder von KADER 13 verfügen neben dem Standard-Equipment, was man für einen Charakter der entsprechenden Spezialisierung erwartet, noch über zusätzliche Waffen und Gerätschaften, die jemandem, der außerhalb von KADER 13 operiert, gar nicht oder nur in sehr begrenztem Maße zur Verfügung stehen.

Ekto-Sichtgerät

Von außen sieht es aus wie ein handelsübliches Nachtsichtgerät, dass man mit Hilfe von drei Bändern am Kopf befestigt und über beide Augenpartien gelegt werden kann. Das Ekto-Sichtgerät kann jedoch Ektoplasma erkennen, welches für den normalen Beobachter unsichtbar ist. Mit diesem Gerät können somit Manen in unsichtbarer Form erkannt werden. Die Visualisierung findet über verschiedene Farbmuster statt und ähnelt einer Infrarotanzeige. Dieses hochtechnisierte Sichtgerät ist teuer und steht nur in begrenzter Stückzahl zur Verfügung. In aller Regel haben nicht mehr als ein oder zwei Gruppenmitglieder ein solches Ekto-Sichtgerät.

Münze des Drusus

Mitglieder der Bruderschaft des Drusus haben eine historische Münze bei sich, um sich untereinander zu erkennen. Diese Münzen sind selten und wurden in der Vergangenheit von getöteten oder gefangen genommenen Mitgliedern der



Bruderschaft konfisziert. In aller Regel sind einige wenige Agenten mit solchen Münzen ausgestattet, um zumindest einer ersten Überprüfung durch die Bruderschaft standhalten zu können.

Geweihtes Wasser

In einer speziellen Zeremonie geweiht, stellt dieses Wasser, welches in aller Regel in kleinen Ballons eingefüllt ist, die nur bei hartem Aufprall zerplatzen, eine effektive Waffe gegen Manen dar. Werte wie folgt:

Waffe	Schaden	Rate	Magazin	Anmerkungen / Alternativen
Geweihtes Wasser	4	-	-	Schaden wirkt nur gegen Manen

SIG 551 A2

Eine Weiterentwicklung des Schweizer Sturmgewehrs, der Marke SIG 550, welches auch zum Standard-Equipment der Schweizer Garde gehört. Die SIG 551 A2 wurde speziell für den Gebrauch der militärischen Einheiten von KADER 13 hergestellt und ist nirgendwo auf der Welt käuflich zu erwerben.

Waffe	Schaden	Rate	Magazin	Anmerkungen / Alternativen
SIG 551 A2	4	4+	30	Salvenangriff: Erschwernis -2, Schaden 6, -4 Kugeln

abenteueransätze

Im Folgenden einige grob skizzierte Ideen, wie man ein Abenteuer oder Kampagne bei dem Rollenspiel KADER 13 beginnen kann:

- Ein Gerichtsmediziner und Freund von KADER 13 findet einige merkwürdige Wunden bei Leichen, die eventuell Hinweise auf Aktivitäten der Drusus-Bruderschaft hinweisen könnten. Er kontaktiert daraufhin eine KADER 13 Außenstelle.
- Eure Gruppe bekommt einen Auftrag vom KADER 13 Hauptquartier in Magdeburg.
- Es werden im Abstand von jeweils einigen Tagen zahlreiche KADER 13 Freunde umgebracht. Es liegt der Verdacht nahe, dass die Drusus-Bruderschaft dahinter steckt.
- In einem Antiquariat wird ein altes Buch gefunden, welches Aufzeichnungen aus den Anfangszeiten der Drusus-Bruderschaft enthält. Es entbrennt ein erbitterter Kampf.
- Eine KADER 13 Außenstelle wurde komplett vernichtet und geheimes Material gestohlen. Eure Gruppe wird dazu eingesetzt, den Vorfall zu klären und das geheime Material wiederzubeschaffen.
- In einem Internetforum, in dem es um Verschwörungstheorien und Paranormales geht, wurden einige Threads eröffnet, die relativ genau die Bilder beschreiben, die man auch durch ein Ekto-Sichtgerät sehen kann, wenn Manen in der Nähe sind. Ihr werdet darauf angesetzt herauszufinden, ob dies der Wirklichkeit entspricht.

das finale

Nach den Hinweisen des Gerichtsmediziners hatten sie mehrere Tage gebraucht, um einigermaßen verwertbare Informationen zu erhalten. Die Szene, in der sich die Leute bewegten, denen sie auf der Spur waren, war alles andere als redselig und nicht selten mussten Methoden angewandt werden, die Außenstehende als barbarisch verdammt hätten.

Glückliche Naivlinge, dachte Konrad und trat sanft auf die Bremse.

»Ist das die Adresse?«, fragte er und blickte zu seinem Beifahrer, der gerade das Navigationsgerät beiseite legte und einen flüchtigen Blick auf einen kleinen Notizzettel warf.

»Ja«, sagte Charlie und als ob er seinen Worten Nachdruck verleihen wollte, zerknüllte er den Zettel und warf ihn auf den Boden. Er schaute aus dem geschlossenen und verdunkelten Fenster des Vans und konnte die Gasse sehen, die ihr Ziel war. »Sieht ruhig aus.«

»Das tut es immer«, sagte Konrad mit einem schiefen Grinsen und setzte den Wagen zurück, so dass die hintere Ladeklappe direkt in die Gasse zeigte. »Doch früher oder später bricht die Hölle los.«

Charlie nickte. Er wusste sehr wohl, was hier auf sie warten würde. Zwar war er erst acht Jahre bei KADER 13, etwa halb so lange wie Konrad, der den Posten eines Wachtmeisters inne hatte und ihre Gruppe führte, doch er hatte in der Zeit schon mehr Horror gesehen, als andere Menschen in ihrem ganzen Leben.

Konrad hielt den Wagen an und drehte sich in den Laderaum um, wo sechs weitere Männer saßen. Alle hatten dunkle, militärische Kleidung an, trugen Kevlarwesten und waren bis an die Zähne bewaffnet. Er selbst zog einen schwerkalibrigen Revolver, stieg aus und ging schnellen Schrittes zur hinteren Ladeklappe. Charlie folgte ihm in wenigen Sekunden Abstand. Er hatte eine Schrotflinte gezogen und blickte wachsam in die dunkle Gasse, die nach Pisse stank und mit Graffiti beschriftet war.

Konrad riss die Tür auf und ohne dass er ein Wort sagen musste, strömten seine Männer aus dem Wagen und verteilten sich um die Holztür.

Charlie bemerkte das D13 Symbol, welches mit Kreide in der linken, unteren Ecke angebracht war und lächelte. Er war nervös, das war er bei jedem Einsatz, doch er freute sich auch, dem Herrn dienen zu dürfen.

Einer der Männer hatte einen stählernen Handrammbock aus dem Auto mitgebracht und stand vor der Tür, den Blick auf Konrad gerichtet.

Konrad zählte stumm und zeigte seine Finger.

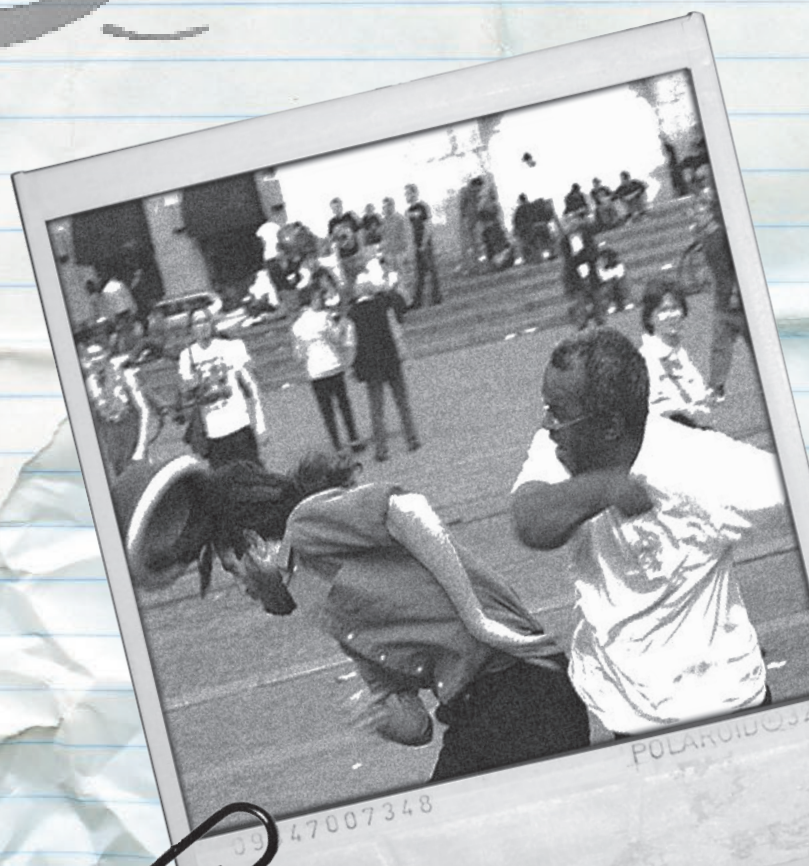
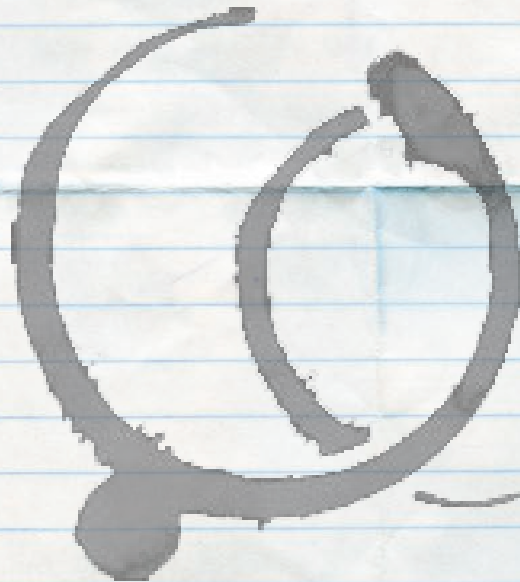
»3-2-1«

Die Tür brach unter der Wucht des Rammbockes auf und wurde nach innen geschleudert. Hinter der Tür stand ein breiter und nach Schweiß stinkender Stiernack, der dumm aus der Wäsche schaute, als die Tür gegen seine Schulter prallte und er sich der KADER 13 Gruppe gegenüber sah.

Er brachte kein Wort mehr heraus, konnte nur noch in den Lauf der Schrotflinte blicken.

Charlie lächelte noch immer. Adrenalin schoss durch seinen Körper.

Anlegen - Zielen - Feuer!



autor: andreas schnell

layout: david grashoff

www.projekt-kopfkino.de