

NEW Ein Cinematic Action Rollenspiel
HONG KONG
STORY

國內圖書及音像產品專門店

MAGICAL COPS DRACHENTANZ

New Hong Kong Story ist ein Cinematic Action Rollenspiel, in dem die Spieler die Rolle von Schauspielern in einem Actionfilm übernehmen.

Erlebe in der Pilotfolge „Drachentanz“ der neuen Erfolgserie „Magical Cops“ die spannenden Abenteuer der Sondereinheit 13/4 der Hong Kong Police Force. Worin Hexen und Magier sich alten Mythen und Legenden stellen, um für Recht und Ordnung zu sorgen. Tauche ein in eine Welt voller Magie, in der die Geschichten deiner Großeltern wahr sind.

Die vollständigen Filmrollen, eine Kurzanleitung und zusätzliches Material stehen auf der New-Hong-Kong-Story-Website zum Download zur Verfügung und dürfen selbstverständlich auch für andere Rollenspielsysteme verwendet werden.



„Neben unserer modernen Welt gibt es eine weitere. Die der Geister, Dämonen und Fabelwesen. Sie existiert unbehelligt und ungesehen, doch manchmal geschieht Schlimmes, und dann werden sie gerufen, besondere Ermittler, um dem Übernatürlichen Einhalt zu gebieten. Sie sind die geheime Abteilung 13/4 der hongkonger Polizei. Man nennt sie Zauberer und Hexen. Sie sind die **MAGICAL COPS**“.

Drachentanz ist der Pilotfilm zu der Serie **Magical Cops**. Darin spielen die Schauspieler Angehörige einer geheimen Polizeieinheit, der Abteilung 13/4. Deren Mitglieder sind Menschen mit magischen Fähigkeiten. Ihre Fälle sind nicht normal, sondern paranormal....

Das Abenteuer führt die Spieler auf eine gefährliche Jagd nach einem mythischen Wesen durch die Straßen des heutigen Hong Kongs, während die ahnungslosen Einwohner nichts von der aufkeimenden Gefahr kommen sehen und bei einer Drachentanz-Parade feiern.

Hintergrund

13/4

Die Abteilung 13/4, die Sonderabteilung für paranormale und übernatürliche Bedrohungen, ist eine kleine Abteilung der Hong Kong Police Force, deren Existenz der Öffentlichkeit nicht bekannt ist, und die größtenteils im Geheimen agiert. Gegründet wurde sie schon im 19. Jahrhundert als Hong Kong noch eine britische Kolonie war. Ihre Hauptaufgabe besteht in der Untersuchung und Aufklärung von Ereignissen und Verbrechen, die im Zusammenhang mit dem Übernatürlichen stehen. Durch einen seltsamen Zufall besteht die Abteilungsnummer aus der 13, die in westlichen Kulturen als Unglückszahl betrachtet wird, und der 4, für die das Gleiche im ostasiatischen Raum gilt. Deswegen hat die Abteilung von den anderen Kollegen den Spitznamen „Die Pechgeister“* bekommen.

* Die chinesische Bezeichnung für einen Pechvogel setzt sich zusammen aus „daomei“ für „unglücklich“ und „gui“ für „Gespenst“.

Um der Abteilung beitreten zu können, muss ein Bewerber üblicherweise zumindest ein magisches Talent vorweisen können. Dafür bekommt er ein interessantes Betätigungsfeld mit eigenem Schreibtisch am Arbeitsplatz, den er nach seinem eigenen Geschmack gestalten kann. Als weiteres Hilfsmittel steht der Abteilung ein umfangreicher Fundus an Literatur und magischen Artefakten bereit, auch wenn einige Stücke, die die 13/4 während ihrer Arbeit sichergestellt haben, unter Verschluss sind und für die tägliche Arbeit nicht zur Verfügung stehen.

Der Fall

Seit einigen Tagen häufen sich in den Lokalnachrichten Berichte von unwahrscheinlichen Glücksfällen: mehrfache Lottogewinne, eigentlich schwere Unfälle ohne Verletzte, wertvolle Fundsachen auf der Straße. Keinesfalls geht dabei alles mit rechten Dingen zu. Die Spur führt zu einer Fleischerei in Lam Tin...

Die Rollen

Ben Tang (Hauptrolle) – Experte für Dämonologie. Bens Karriere als Sport-Ass wurde jäh unterbrochen, als er auf einer Studenten-Party unwillentlich einen Dämon beschwor, worauf 13/4 zuerst eingreifen musste und ihn dann gleich rekrutierte.

John Ling (Hauptrolle) – Experte für Polizeiarbeit. John hat als einziges Mitglied der 13/4 keine übernatürlichen Fähigkeiten. Er ist der Quoten-Cop, da die Vorschriften besagen, dass in jeder Einheit mindestens ein Mitglied eine „echte“ Polizeiausbildung haben muss.

Nick Song (Hauptrolle) – Experte für daoistische Magie. Nicks Großeltern haben ihm in seiner Jugend alles über Daoismus beigebracht. Seine Eltern hätten es aber lieber gesehen, wenn er einen

„richtigen“ Beruf ergreift. Seit er in der 13/4 ist, sind sowohl die Eltern als auch die Großeltern stolz auf ihn.

Robert Liang (Hauptrolle) – Experte für Dämonenjagd. Die unabsichtliche Bindung an ein uraltes Schwert hat Robert zu einem Dämonenjäger gemacht. Dabei wollte er eigentlich Künstler werden.

Tao Tong (Hauptrolle) – Experte für Kampfkunst. Die Ausbildung in einem Shaolin-Kloster hat Tao Tong nicht nur spirituell gefördert, sondern auch zu einem hervorragenden Kämpfer gemacht.

Alfred McCallister (Hauptrolle): Experte für westliche Magie. Der „Austausch-Cop“ aus Großbritannien, der sich vor allem mit Illusionen auskennt, mag es überhaupt nicht, dass seine Kollegen ihn den „Engländer“ nennen. Er ist nämlich Schotte.

Nicht-Schauspieler-Charaktere

Chief Ma (Nebenrolle) – Der Vorgesetzte der Abteilung 13/4. Altgedienter Veteran, schlagfertig, streng und manchmal herzlich

liebevoll. Nur selten wird man Chief Ma ohne seine Zigarre sehen.

Qilin (CGI-Hauptrolle): Ein Fabelwesen, das auch als „Chinesisches Einhorn“ bezeichnet wird. Seine grundsätzliche Natur ist nicht böse, sondern ausgesprochen friedfertig. Es will anderen kein Leid zufügen, aber als Glücksbringer verursacht es ungewollt Chaos, wodurch es die Aufmerksamkeit von 13/4 auf sich zieht.

Lucky Pork Gang (Statisten) – Eine Hehlerbande, die zur Tarnung eine Fleischerei betreibt. Das eine Produkt sollte man vor dem Verzehr erhitzen, das andere ist bereits heiße Ware.

Liang Kaiwen (Sprechrolle) – Aufseher der Asservatenkammer. Ein für sein Alter noch sehr rüstiger buddhistischer Mönch, der über die gefährlichen Artefakte wacht.

Xiu Weiqiang (Hauptrolle) – Ein westlicher Vampir mit chinesischen Wurzeln, Handlanger eines großen und uralten Bösen. Xiu Weiqiang ist vor langer Zeit nach Hong Kong, die Heimat



seiner Vorfahren, zurückgekehrt und treibt dort seitdem unentdeckt sein Unwesen.

Kellner (Statisten) – Das untote Personal des Schnellrestaurants in der Portland Street. Xiu Weiqiang sieht, was sie sehen, und hört, was sie hören.

Intro

Ein trist aussehendes Großraumbüro im Keller eines ebenso tristen Betonbaus in Wan Chai. Nur die persönlichen Gegenstände der dort arbeitenden Beamten auf den Tischen hellen die Atmosphäre etwas auf. An den Wänden hängen eingerahmte Bilder von ehemaligen Mitgliedern der Abteilung, ein Poster mit der Aufschrift „I want to leave“ und einige Schilder mit Sicherheitshinweisen. Mitten im Raum steht eine große Stellwand, an der Notizen und Fotos zu den aktuellen Ermittlungen angebracht sind.

Nicht alle Schreibtische sind besetzt. Alle Kollegen sind im Einsatz. Der Regisseur kann den Schauspielern etwas Zeit geben, um sich in ihre Rolle einzufinden, ehe Chief Ma in

das Büro stürmt und alle Anwesenden in den Besprechungsraum zitiert, wo er dann vor jedem Ermittler ein Exemplar einer lokalen Zeitung aus Kowloon auf den Tisch knallt. Er lässt den Schauspielern einen Moment Zeit, die Artikel – mit Schlagzeilen wie „Ehepaar nach 30 Jahren wieder vereint“, „Jadeanhänger in Cornflakes-Packung“, „In Macao entlaufener Hund nach Hause gekommen“ – zu studieren, bevor er sie fragt, ob ihnen daran etwas aufgefallen ist. Noch bevor jemand etwas sagen kann, beantwortet er seine Frage allerdings selbst: „Ganz Recht, diese extreme Häufung von Glücksfällen ist nicht normal.“ Er fährt fort zu erklären, dass im Osten von Kowloon seit zwei Wochen ungewöhnlich viele Personen auffällig viel Glück haben. Die Abteilung 13/4 soll den Vorkommnissen auf den Grund gehen, denn auch wenn außergewöhnliches Glück zunächst harmlos erscheint, bedeutet dies, dass anderswo zum Ausgleich besonders viel Unglück geschieht. Wie bei der Lehre von Yin und Yang sind auch Glück und Unglück zwei Gegensätze, die nur zusammen ein ausgewogenes Ganzes ergeben. Da er auch nicht mehr Informationen



hat, scheucht Chief Ma mit einer ungeduldigen Handbewegung die Schauspieler nach seinen Ausführungen aus dem Besprechungsraum hinaus und fordert sie auf, endlich mit der Arbeit zu beginnen.

Erste Ermittlungen

Wenn die Schauspieler die Menschen ausfindig machen, über die in den Lokalnachrichten geschrieben wurde, und sie befragen, können diese nicht viel zur Aufklärung beitragen. Die meisten glauben sich an einen Geruch wie in einem Tempel und das Geräusch klappernder Hufe zu erinnern. Ebenso erwähnt jeder von ihnen, ungefragt, dass sie an dem betreffenden Tag Fleisch für das Abendessen eingekauft hätten.

Alle Nachforschungen, sowohl mit weltlichen als auch mit magischen Mitteln, führen letztendlich zu demselben Ort: das Stadtviertel Lam Tin in Kwun Tong. Dort befinden sich größtenteils Wohnhäuser aber auch Schulen, Einkaufscenter und der Lam Tin Park am Fuß des angrenzenden Black Hill. Auch ein paar kleinere Firmen sind dort angesiedelt, unter anderem die Lucky Pork Company, eine seit Jahren ansässige Fleischerei, die alle Lebensmittelhändler in der Gegend beliefert. Seit sie vor einigen Monaten den Besitzer gewechselt hat, ist die Qualität ihrer Produkte allerdings nicht mehr dieselbe.

Hinweis: Falls die Schauspieler keine Verbindung von den Aussagen der Zeugen zur Lucky Pork Company ziehen, fährt zu einem günstigen Zeitpunkt ein Transporter der Firma vor ihnen durch ein Schlagloch. Die Styropor-Box, die dabei von der Ladefläche fällt und aufspringt, enthält aber außer den erwarteten Fleischwaren auch zwei teure Markenuhren und mehrere High-End-Smartphones.

Die Lucky Pork Company

Von außen betrachtet wirkt die Lucky Pork Company wie ein beliebiger Betrieb, von denen es in Hong Kong viele gibt. Im Hof eines umzäunten flachen Betonbaus sind einige Arbeiter in blauen Overalls zu sehen, die Lieferwagen be- und entladen. Im vorderen Teil des Gebäudes sind Büros, an die sich weiter hinten die Produktionshalle anschließt. Was die Schauspieler nicht wissen, ist dass die Fleischerei mit dem Verschieben von Hehlerware ein Nebengeschäft betreibt. Entsprechend zugeknöpft und abweisend reagieren die Angestellten auch, wenn die Schauspieler auf dem Gelände auftauchen.

In das Gebäude hinein führt zum einen die Vordertür, durch den Hof erreicht man an der Rückseite des Gebäudes aber auch vier große Rolltore, wo Frischfleisch angeliefert wird und die Lieferwagen mit Styropor-Boxen, auf denen das Firmenlogo prangt, beladen werden.

Wählen sie die Vordertür, gelangen die Schauspieler zunächst in einen Flur, an den ein Empfangsraum und einige Büros anschließen. Der Empfang ist immer besetzt, und auch in den Büros sitzt an jedem der Schreibtische ein Angestellter. Mit Freundlichkeit kommen die Schauspieler nicht weiter als bis hierher. Auch wenn sie ihre Dienstausweise vorzeigen, ist man nicht gewillt, sie weiter vorzulassen. Können die Schauspieler etwas schlagkräftigere Argumente vorweisen, erreichen sie durch eine der beiden Türen im hinteren Büro die Haupthalle der Fleischerei.

Dort fällt ihnen als erstes die vorherrschende Kälte auf. Sie stehen vor einem langen Fließband, an dem einige Arbeiter bereits verpackte Fleischwaren aus Palettenboxen in die Styroporbehälter mit dem Logo sortieren und diese etikettieren, worauf die fertig gepackten Styropor-Boxen auf vier nachfolgende Fließbänder verteilt werden, wo sie auf die



Abholung durch die Lieferwagen der Firma warten. Aufmerksamen Schauspielern fällt aber auf, dass in manchen Styroporbehältern nicht nur Lebensmittel, sondern auch andere Päckchen landen, die verdächtig nach Diebesgut aussehen. Die Paletten, auf denen die verpackten Waren zwischengelagert werden, stehen in der Mitte der Halle. Dahinter befindet sich auf der rechten Seite die eigentliche Fleischerei. Hier sind an der Decke lange Rohrbahnen angebracht, an denen Schweine- und Rinderhälften an Haken hängen. An den darunterstehenden Metalltischen zerteilen Arbeiter das Frischfleisch mit Messern, Hackbeilen, elektrischen Sägen und allerlei anderen scharfen Werkzeugen. Die einzelnen Stücke werden dann zu einer Verpackungsanlage auf der linken Seite gebracht, die alles in Plastikfolie verschweißt, was in die Maschinen gerät, einschließlich Statisten und Schauspieler.

Hinweis: Der Regisseur entscheidet, was mit einer „verpackten“ Person geschieht. Damit ein Schauspieler sich befreien kann, könnte er beispielsweise einen Stärkewurf verlangen.

Zwischen den großen Rolltoren ganz links in der Halle befindet sich eine Kühlkammer, deren Tür offen steht. Darin ist die Temperatur mit -18 °C noch um einiges niedriger als in der Halle, weil dort tiefgefrorenes Frischfleisch gelagert wird. Die Tür ist allerdings nicht arretiert und könnte zufallen, wenn eine unvorsichtige Person die Kühlkammer betritt. Leider lässt die Kammer sich auch von innen nicht öffnen: Eine Person, die darin eingesperrt ist, erhält in jeder Runde fünf Trefferpunkte Schaden.

In der Halle verteilt stehen außerdem ein paar Rollcontainer, in denen Fleischreste sind, und zwei Gabelstapler, deren Schlüssel steckt. Seltsamerweise scheint fast jeder der Arbeiter irgendwie verletzt zu sein. Einige tragen Verbände, bei anderen fällt auf, dass sie humpeln, wieder andere haben Pflaster am Kopf. Dennoch reagieren sie recht aggressiv, wenn die Schauspieler in die Haupthalle eindringen.

Die Ermittlungen

Wenn die Ermittler Chief Ma von den Aktivitäten in der Fleischerei berichten und möglicherweise ein Team einer anderen Abteilung anfordern, weist er sie an, die Arbeiter selbst zu befragen. Solange die Umstände der seltsamen Glücksfälle nicht geklärt sind, darf nur die Abteilung 13/4 die Untersuchung durchführen.

Die Schauspieler werden dabei aber nur wenig Verwertbares finden. Die Hehlerei, mit der die Lucky Pork Company nebenbei Geschäfte macht, hat nichts mit irgendetwas Übernatürlichem zu tun. Die Angestellten wissen auch nichts von seltsamen Vorkommnissen außer vielleicht, dass in letzter Zeit immer wieder Unfälle passiert sind. Einer der Arbeiter erzählt beim Verhör, dass er gestern in der Nachtschicht in der Halle einen ponygroßen Hund gesehen hat, mit Schuppen statt Fell, Hufen statt Pfoten und Hörnern auf dem Kopf. Dieser hat sich bei den Tischen aufgehalten, um dann ein trauriges Geheul anzustimmen, ehe er verschwand. Da der Arbeiter etwas abwesend scheint und seine Pupillen erweitert sind, könnte es sich bei seiner Schilderung aber sehr gut um eine Halluzination handeln.

Eine Untersuchung mit magischen Methoden lässt allerdings tatsächlich Hufabdrücke in der Nähe der Tische erscheinen. Bei noch genauerer Untersuchung ist in diesem Bereich ein Geruch von Räucherstäbchen wahrzunehmen.

Das Qilin

Der Arbeiter hat nicht halluziniert. Irgendwo in der Fleischerei hält sich ein Qilin auf. Diese himmlische Kreatur besitzt einen pferdeähnlichen Körper, teilweise mit Schuppen bedeckt, eine feurige Mähne, den Schwanz eines Löwen und den gehörnten Kopf eines Drachen. Qilin sind friedfertige Wesen. Weil sie anderen niemals Leid zufügen wollen, ernähren sie sich ausschließlich von Pflanzen. Sie können sich

unsichtbar machen und das Glück beeinflussen. In der chinesischen Mythologie gelten sie als Symbol des Glücks, Wohlstands und Schutzes. Bei Festivals und Paraden werden außer Drachen und Löwen auch oft Qilin dargestellt.

Das fragliche Qilin, das der Arbeiter gesehen hat, hat vor langer Zeit in einem Wäldchen gelebt, an dessen Stelle heute die Fleischerei ihren Standort hat. Es ist nach Hong Kong gekommen, um die Menschen vor einem uralten Bösen zu warnen, das zu erstarken droht. Doch dessen Helfershelfer, der Vampir Xiu Weiqiang, hat ihm einen Bannzauber auferlegt, der es nicht nur daran hindert, sich an seine Mission zu erinnern, sondern auch seine Kräfte einschränkt und durcheinanderbringt. Deshalb hat es kaum noch Kontrolle über seine Fähigkeiten und verursacht ungewollt Chaos in Lam Tin.

Sollte in der Fleischerei ein Kampf stattfinden, kann der Regisseur entscheiden, die Fähigkeit des Qilin, das Glück zu beeinflussen, auf den Kampf einwirken zu lassen. Das könnte sich beispielsweise auf die Chance für kritische Treffer und Patzer auswirken bis hin zu der

Möglichkeit, dass die Gegner unfähig sind, sich zu wehren, weil ihnen slapstickartig die Waffen aus den Händen fallen, und sie sich vor allem selbst außer Gefecht setzen.

Drachentanz

Das Qilin ist während der ganzen Verhöre und Untersuchungen auch in der Fleischerei. Irgendwann wird ihm das alles aber zu viel, und es flieht in Richtung des Lam Tin Parks, wo es nach seiner Ankunft in Hong Kong eine Bleibe gefunden hat. Es wird kurz sichtbar, als es das Gebäude verlässt, sodass die Schauspieler die Möglichkeit bekommen, ihm zu folgen. Die Verfolgung gestaltet sich allerdings schwieriger als gedacht, denn inzwischen hat auf der Straße eine Parade begonnen, die zum ebenfalls im Lam Tin Park gelegenen Tempel zieht. Eine Menschenmenge steht am Straßenrand und bewundert die Tänzer der Parade, die verschiedene mythische Wesen darstellen: Drachen, Löwen und ... Qilin. Das fliehende Qilin bekommt hier einige Gelegenheiten, sich zu verstecken. Es kann sich immer wieder



Beispiele für Unfälle

- Ein Bambusgerüst, an dem Dekorationsmaterial aufgehängt ist, fällt unter lauten Krach zusammen, und Unmengen an Ballons, Lampions, Pappdrachen und Glücksbringern blockieren sowohl die Bewegungsfreiheit als auch die Sicht.
 - Ein Kind lässt seinen Luftballon los und rennt bei dem Versuch, ihn wieder einzufangen, wild zwischen den Schauspielern und dem Qilin herum.
 - Die Batterie eines motorisierten Rollstuhls hat einen Kurzschluss und der Rollstuhl rast auf die Schauspieler zu. Der erste Schauspieler, der es nicht schafft auszuweichen, landet auf dem Schoß der Dame und wird davongefahren.
 - Ein mobiler Nudelstand* fällt um, und ein großer Topf heiße Suppe ergießt sich über den Boden. Die Schauspieler müssen achtgeben, nicht auf den glitschigen Nudeln auszurutschen (um zwei erweiterter Patzerbereich für Martial-Arts-Angriffe)..
- * mit leckerer Nudelsuppe nach dem Geheimrezept von Tasty Tiger Noodles.
- Die Blitzgeräte der Gruppe japanischer Touristen, die die Szenerie mit den Rufen „Godzilla, Godzilla“ fotografieren, lösen alle gleichzeitig aus und blenden die Schauspieler.

unsichtbar machen oder sich auch unter die Tänzer mischen. Die Verfolger haben aber noch mit anderen Schwierigkeiten zu tun. Leute stehen im Weg, der Lärm der Musik erschwert die Kommunikation, und zu allem Überfluss passieren den Zuschauern unterwegs immer wieder Missgeschicke, die die Schauspieler behindern. Meistens fallen Dinge hinunter, die dann im Weg liegen oder ihn rutschig machen.

Die große Show

Sobald die Schauspieler das Qilin ausfindig machen, wird es das Versteckspiel aufgeben und geradeaus die Straße entlang rennen und die Zuschauer verwirrt zurücklassen, die sich nicht bewusst sind, dass dieses Fabeltier nicht zu der Aufführung gehört. Die Jagd endet in einem kleinen Innenhof auf dem Tempelgelände, dessen zweites Tor verschlossen ist. Das Qilin möchte nicht kämpfen, aber der Bannzauber des Vampirs zwingt es dazu, wenn es in die Enge getrieben

wird. Auch in dem Innenhof befindet sich schon eine Menschenmenge, die auf die Ankunft der Darsteller der Parade wartet. Das Auftauchen des Qilin halten sie für eine Attraktion des Festzugs und applaudieren zunächst. Nachdem aber während der „Darbietung“ allerlei seltsame Unfälle geschehen und immer mehr Dinge zu Bruch gehen, begreifen die meisten, dass es sich hier nicht um eine Show handelt, und sie verlassen schleunigst den Schauplatz

Falls die Schauspieler das Qilin bekämpfen, könnte ihnen jedes Mal, wenn das Qilin eine besondere Fähigkeit einsetzt, ein schwaches Leuchten an seinem Hals auffallen, auch wenn dieses fast unmöglich zu entdecken ist. Ist das Qilin nahezu besiegt, wird es erschöpft zu Boden sinken. Natürlich können die Schauspieler auch ohne vorausgehenden Kampf versuchen, mit ihm zu sprechen, um es zu beruhigen. Das Qilin kommuniziert auf magische Weise, die nur diejenigen Schauspieler verstehen, die magisch begabt sind. Sie hören seine Stimme in ihrem Kopf. Sie klingt schwach, erschöpft, auf Fragen antwortet das Qilin ausweichend und wirr. Immer wieder wiederholt es, dass „er“ nicht zurückkehren darf, und auch wenn die Schauspieler noch nie zuvor ein Qilin gesehen haben, können sie erkennen, dass diese Äußerung das Qilin sichtlich quält. Auf weitergehende Fragen erhalten die Schauspieler keine Antwort. Stattdessen heult das Qilin schmerz erfüllt auf, und sie sehen jetzt deutlich ein Leuchten am Hals des Wesens. Eine magische Untersuchung ergibt, dass auf dem Qilin ein mächtiger Zauber liegt, der es am Sprechen hindert. Die Schauspieler sind aber nicht in der Lage, unmittelbar etwas dagegen zu tun. Die Magie ist in einem Artefakt verankert, das zunächst ausfindig gemacht und dann zerstört werden muss, um den Zauber zu brechen.

Wurde das Qilin besiegt, lässt es sich ohne weitere Gegenwehr in eine Arrestzelle bringen, falls die Schauspieler das möchten.

Hinweis: Es bleibt dem Regisseur überlassen, wie viele Informationen er den Schauspielern durch das Qilin zukommen lassen möchte.

Weitere Ermittlungen

Nachforschungen den „er“ betreffend, der laut Qilin nicht zurückkehren darf, fördern nur wenig zutage. Die Schauspieler finden dazu nur einen Text aus der Qin-Dynastie, dem Beginn des Chinesischen Kaiserreichs. Die alten Geschichten sprechen von einem König der Dämonen, der alles beherrscht hatte, bis er von einem seiner fünf Generäle, die die Elemente* repräsentieren, verraten wurde. General Mu, dem General des Holzes, war es gelungen, eines der anderen Symbole der Elemente, an die die Macht des Dämonenkönigs gebunden war, an sich zu bringen und diesen so zu stürzen. Mehr Material lässt sich dazu nicht finden, als hätten sich die Geschichtsschreiber dazu entschlossen, diese Epoche vergessen zu wollen.

* In der traditionellen chinesischen Philosophie besteht die Natur aus fünf Elementen (Wuxing): Holz, Feuer, Erde, Metall und Wasser.

Informationen sammeln

Mit ihren magischen Fähigkeiten können die Schauspieler nur allgemeine Anhaltspunkte über den Zauber erhalten, dem das Qilin unterliegt. Die beste Anlaufstelle für weitere Informationen ist das spezielle Archiv der 13/4, das randvoll gefüllt ist mit Folianten, vergessenen Texten über das Übernatürliche und verbotenen Wissen. Das Studieren dieser Quellen ergibt, dass es sich um einen alten bösartigen Kontrollzauber dämonischen Ursprungs handeln muss, der das Opfer dazu zwingt, gewisse Handlungen zu unterlassen oder auszuführen. Ansonsten behält das Opfer seinen eigenen Willen und kann unabhängig agieren. Zum Wirken des Zaubers werden Haare des Opfers verwendet, um damit ein verfluchtes Käscht-Schwert* zu binden. Der Zauber ist in dem Artefakt so lange verankert, wie das Schwert existiert, der Zauberende tut also gut daran, es zu verstecken. Zu der Magie gehört aber auch eine Verschleierungs-Komponente, die es unmöglich macht, das so präparierte Käscht-Schwert mit normalen Mitteln aufzufinden.



Um das verfluchte Käscht-Schwert aufzuspüren, müssen die Schauspieler auf etwas Mächtigeres zurückgreifen als ihre Standardausrüstung. In der Asservatenkammer der Abteilung 13/4, in der alle Artefakte aufbewahrt werden, die bei der Bearbeitung der Fälle beschlagnahmt wurden, sollte etwas Passendes zu finden sein. Einige der Gegenstände dort sind durchaus harmlos, im untersten Stockwerk befinden sich aber auch Artefakte, die nie wieder ans Tageslicht gelangen sollten. Im Katalog entdecken die Schauspieler eine als „gefährlich“ eingestufte Handpuppe mit der Bezeichnung „Jin Ping Mei“-Puppe, der nachgesagt wird, dass man damit Informationen erhalten könnte. Die Beschreibung dieses Gegenstands trägt den Vermerk: „Kann bei mehrfacher Anwendung bleibende Schäden verursachen“.

* Käscht-Schwerter sind etwa einen halben Meter lang und bestehen aus zusammengebundenen alten chinesischen Münzen (Käscht). Sie gelten im Feng Shui als Talisman, um böse Geister fernzuhalten.

Die Asservatenkammer

Die Asservatenkammer der Abteilung 13/4 ist in drei Stockwerke aufgeteilt, die nochmals unter dem Kellergeschoss der eigentlichen Abteilung liegen. Dort sind die aufbewahrten Gegenstände nach ihrer Gefährlichkeit gelagert. Direkt unter den Büros ist das Stockwerk mit den harmlosen, auf die die Ermittler auch jederzeit Zugriff haben. Darunter sind die gefährlichen Artefakte, die dem Anwender Schaden zufügen, und für deren Entnahme eine Genehmigung erforderlich ist. Im letzten Untergeschoss dann werden die apokalyptischen Artefakte aufbewahrt. Diese befinden sich in mit Bannsiegeln aus allen Teilen der Welt besonders gesicherten Behältern und dürfen unter keinen Umständen von dort entfernt werden.

Um Zugriff auf die als „gefährlich“ eingestuft Gegenstände in der mittleren Etage zu erhalten, muss ein 13/4-Mitarbeiter einen triftigen Grund angeben und das Formular 52-R-8 ausgefüllt in dreifacher Ausfertigung vorlegen. Seit Jahren wurde aber kein solcher Antrag mehr genehmigt. Chief Ma würde seinen Untergebenen die



Entnahme der im Katalog entdeckten Handpuppe gerne erlauben, doch es sind ihm die Hände gebunden, denn seine Vorgesetzten lehnen die Anfrage strikt ab.

Aber glücklicherweise ist das Sicherheitslevel der mittleren Etage nicht sehr hoch. Im Eingangsraum sitzt an einem einzelnen alten und mitgenommenen Schreibtisch ein müde aussehender buddhistischer Mönch, der die Pferdewettenseite der Tageszeitung liest. Sein Name ist Liang Kaiwen. Er und Tao Tong kennen sich gut, denn der Mönch hatte früher dessen Posten inne, bevor er wegen seines Alters in die Asservatenkammer versetzt wurde. Er bewacht eine große, schwere Stahltür gegenüber des Aufzugs, die mit Symbolen von Schutzzaubern übersät ist. Da alle Anträge, eines der gelagerten Artefakte zu benutzen, abgelehnt werden, ist die Arbeit sehr eintönig. Nur wenn neu beschlagnahmte Gegenstände eingelagert werden, kommt jemand hier herunter, und das letzte Mal ist schon eine Weile her. Dementsprechend froh ist Liang Kaiwen über den Besuch und beginnt sofort, sich mit den Schauspielern zu unterhalten. Bei aller Redseligkeit bleibt er aber pflichtbewusst und gibt die Handpuppe ohne unterschriebenen Antrag nicht heraus. Allerdings sieht er etwas schlecht und wird auch immer vergesslicher, was die Schauspieler versuchen könnten, auszunutzen.

Haben sich die Schauspieler irgendwie an Liang Kaiwen vorbei gemogelt, stehen sie vor Reihen verstaubter hoher Metallregale, die gefüllt sind mit einem Sammelsurium von etikettierten Gegenständen und Behältern jeder Größe. Aus allen Richtungen hören sie flüsternde Stimmen, die sie auffordern, die eine oder andere Kiste zu öffnen und den darin liegenden Gegenstand zu benutzen. Die Handpuppe, wegen derer die Schauspieler gekommen sind, liegt in einer mit Schnitzereien verzierten und mit dunkelrotem Samt ausgeschlagenen Holzkiste. Ein ebenfalls

geschnitzter Kopf ist an einem Gewand im Stil der Ming-Dynastie befestigt. Obwohl ihr Gesicht ein Lächeln trägt, sieht sie irgendwie böse aus.

Die „Jin Ping Mei“-Handpuppe

Die Nutzung der Puppe ist denkbar einfach. Sobald einer Schauspieler sie wie vorgesehen über seine Hand stülpt, fängt sie an zu sprechen. Anscheinend steckt ein recht frivoler Geist in ihr. Sie macht anzügliche Witze und zweideutige Bemerkungen. Stellt man der Puppe aber eine konkrete Frage, muss der betreffende Schauspieler feststellen, dass er seinen Arm nicht mehr kontrollieren kann. Die Puppe bewegt sich von selbst auf sein Gesicht zu, um ihn scheinbar zu küssen, beißt ihn dann aber stattdessen in die Lippe und saugt etwas Blut aus der Wunde. Hat sie genug, beantwortet die „Jin Ping Mei“-Puppe die gestellte Frage. Auch den Aufbewahrungsort des gesuchten Käscher-Schwertes kann sie den Schauspielern nennen. Es handelt sich um ein Haus in der Portland Street in Yau Ma Tei, das seit langer Zeit verlassen ist. Fragen zum Dämonenkönig der Vergangenheit kann oder will die Puppe aber nicht beantworten.

Der Biss der Puppe verursacht 20 Trefferpunkte und ebenso viele Chi-Punkte Schaden. Während sich die Trefferpunkte wie üblich regenerieren, kann der Schauspieler die verlorenen Chi-Punkte erst nach Ende der Folge zurück erhalten.

Hinweis: Der Regisseur sollte ein Kriterium festlegen, ab wie vielen Fragen oder bei welchen Themen die Puppe die Kooperation verweigert. Wenn die Schauspieler die Informationsquelle zu ausgiebig nutzen, wäre (nach entsprechender Vorwarnung) auch dauerhafter Schaden denkbar.

Das Abrisshaus

In den Unterlagen der Stadt ist zu der von der Puppe genannten Adresse nichts zu



finden. Den Akten nach stand an dieser Stelle ein fünfstöckiges Haus, das aber vor Jahren abgerissen wurde. Seltsam dabei ist allerdings, dass in der so entstandenen Baulücke niemals ein neues Gebäude errichtet wurde.

Des Rätsels Lösung ist vor Ort zu finden. Zunächst scheint die betreffende Adresse nicht zu existieren. Doch die magisch begabten Schauspieler spüren etwas Ungewöhnliches, Anzeichen von Magie. Wenn sie hinter den Zauber blicken, sehen sie, dass der Abriss in Wirklichkeit nie stattgefunden hat. Sie stehen vor einem heruntergekommenen Haus, in dessen Erdgeschoss sich einmal ein Schnellrestaurant befand. Die Fenster sind teilweise mit Holzbrettern vernagelt, von der Fassade blättert die Farbe ab. Die Scheiben der Fenster sind zerbrochen. Nur das vierte Stockwerk scheint in tadellosem Zustand zu sein. Dessen Fenster sind allerdings mit schweren Eisengittern versehen worden.

Wenn sich die Schauspieler dem Haus nähern, beginnen die Passanten auf der Straße, sie ebenso zu ignorieren wie zuvor das Haus. Durch die Bretter an den Fenstern lässt sich erkennen, dass drinnen zwar kein Licht eingeschaltet ist, sich aber trotzdem Leute dort aufhalten – bewegungslos. Ins Haus hinein gelangt man durch die vordere Eingangstür, und über eine enge Gasse an der Seite erreicht man einen kleinen Hinterhof, der mit Müll und Unrat übersät ist, und von dem aus eine Hintertür ebenfalls in das Restaurant führt. Im Innern hängen Spinnweben von

der Decke, die Tische und Stühle sind verstaubt, und ein modriger Geruch nach Erde liegt in der Luft. Neben der Hintertür gehen ein Aufzug und eine Treppe nach oben. Im Hauptraum des Lokals stehen regungslos vier Personen. Sie haben alle eine sehr blasse Hautfarbe und ihre ebenfalls verstaubten Kellneruniformen lassen sie unschwer als Mitarbeiter des Restaurants erkennen. Sobald die Schauspieler den Raum betreten, dreht sich eine der Personen zu diesen um und spricht sie mit monotoner Stimme an. Das Restaurant habe geschlossen, sie sollen bitte gehen. Ein Gespräch mit den Kellnern ist nicht möglich. Sie wiederholen immer nur dieselbe Aufforderung zu gehen. Zunächst einer von ihnen, dann stimmen irgendwann die anderen mit



ein. Erst wenn die Schauspieler Anstalten

machen, nach oben gehen zu wollen, bewegen sich die Angestellten und versuchen, sie daran zu hindern...

Hinweis: Wenn die Kellner keine Trefferpunkte mehr besitzen, gehen sie wie jeder andere Statist zu Boden. Da sie aber untot sind, stehen sie gleich wieder auf und kämpfen weiter. Sollten die Schauspieler keine kreativen Ideen haben, wie sie endgültig zu besiegen sind, kann der Regisseur entscheiden, dass sie nach dem dritten Mal zu Staub zerfallen.

Der vierte Stock

Der Aufzug funktioniert nicht. Er ist schon seit sehr langer Zeit nicht mehr in Betrieb, und die Mechanik ist vollkommen eingeroestet. Der Zustand des Verfalls ist auch im Treppenhaus sichtbar. Der Boden ist mit Flecken übersät, wenn jemand kommt, huschen Scharen von Kakerlaken schnell davon. In völligem Kontrast dazu ist der vierte Stock in bestem und gepflegtem Zustand. Vom Treppenhaus aus führt ein Flur zu der einzigen Tür. Sie ist groß, aus Holz und schwarz lackiert. Sie besitzt kein Schlüsselloch, doch unter dem Lack, sehr schwach, kaum zu sehen, sind Schutzrunen erkennbar, die die Tür verschlossen halten und damit ein ungebetenes Eindringen verhindern sollen. Die Schauspieler können sie wahlweise mit magischen Mitteln außer Kraft setzen oder den Lack großzügig zerkratzen.

Hinter der Tür befindet sich ein riesiges Apartment, das die ganze Etage einnimmt. Anscheinend ist niemand da. Die Räume sind dunkel, das wenige Licht stammt von brennenden Kerzen, die im ganzen Apartment verteilt sind. Der größte Raum ist das Wohnzimmer, in dessen Mitte ein riesiger antiker Tafeltisch und dazu passende Stühle stehen. Auf dem Tisch steht ein Xiangqi-Brett

mit Spielfiguren, die aus den Knochen eines unbekanntes Wesens geschnitzt wurden. An den Wänden befinden sich Kunstwerke aus den verschiedenen Zeitaltern der Menschheit. Die teuer eingerichtete offene freistehende Küche ist ungenutzt, im Kühlschrank befinden sich aber mehrere Beutel mit Blutkonserven. Die Kleiderschränke im Schlafzimmer sind voller teurer Kleidung der verschiedensten Stile und Epochen, darunter auch echte Uniformen, beispielsweise die eines Polizisten oder eines Rettungssanitäters. In den Schubladen finden sich dazu passende Utensilien sowie gefälschte Ausweise, ein jeder auf einen anderen Namen ausgestellt aber immer mit dem Bild ein und desselben Manns. Das Badezimmer wurde zu einem Schrein umfunktioniert. Dort wo früher wohl eine Badewanne stand, ist jetzt ein kleiner Altar. In dessen Zentrum steht eine alte Holztafel mit dem Zeichen für König umrahmt von den fünf Elementen: Erde, Feuer, Wasser, Holz und Metall.

Das Käsch-Schwert

Nicht besonders schwer zu finden, hinter einem postmodernen Gemälde im Wohnzimmer, befindet sich ein Safe. Sobald die Schauspieler sich an dem Safe zu schaffen machen, wird der Geruch von feuchter Erde, der die ganze Zeit in der Luft liegt, stärker, und begleitet von einer Rauchwolke steht plötzlich derselbe Mann vor ihnen, dessen Bild sie zuvor in den gefälschten Ausweisen gesehen hatten, der Vampir Xiu Weiqiang. Er stellt noch die Frage, was die Ermittler in seinem bescheidenen Heim zu suchen haben, bevor er den nächststehenden Schauspieler angreift. Wie aus dem Nichts tauchen weitere vier Personen auf, die dieselbe blasse Hautfarbe besitzen wie die Kellner im Erdgeschoss. An seinen geschmeidigen Bewegungen können die Schauspieler schnell erkennen, dass der Mann zwar Chinese ist, aber in Europa zum Vampir geworden sein muss. Wenn die Schauspieler kurz davor sind, ihn



zu besiegen, verschwindet er in einer weiteren Rauchwolke so schnell, wie er gekommen war. Die Schauspieler hören nur noch aus weiter Entfernung seine Stimme, die ihnen grausame Rache schwört. Ist der Vampir in die Flucht geschlagen, können sich die Schauspieler daran machen, den Safe zu öffnen (ein einfacher Wurf auf Mechanik oder Fingerfertigkeit mit einem Malus von -2 genügt). Darin finden sie endlich das Käsch-Schwert, das den Bann über das Qilin aufrecht erhält. Außerdem enthält der Safe ein Siegel aus der Qing-Dynastie und uralte Dokumente, die besagen, dass Xiu Weiqiang den Posten eines hohen Verwaltungsbeamten innehatte und sogar als Abgesandter nach Europa geschickt wurde. Zwischen den Dokumenten findet sich auch ein fast verblasstes Gemälde, das Xiu Weiqiang zusammen mit einer Frau und einem Kind zeigt.

Hinweis: Der Regisseur kann nach Wunsch noch weitere Gegenstände und Artefakte in dem Safe platzieren.

Epilog

Wenn die Ermittler die Verbindungen des Käsch-Schwerts lösen, ist ein kurzer aber intensiver Schmerzenschrei zu hören, doch der Zauber ist gebrochen. Hatten die Schauspieler das Qilin in einer Arrestzelle untergebracht, finden sie diese mit geöffneter Tür vor, und das Qilin ist verschwunden. Die Spur führt zurück zu dem Tempel im Park von Lam Tin. Und auch wenn sie das Qilin in dem Innenhof zurück gelassen hatten, ist es naheliegend, dorthin zurückzukehren. Von dem Qilin ist aber weit und breit nichts zu sehen. Stattdessen liegt inmitten des Innenhofs ein kleines Kästchen, auf dessen Deckel das Symbol für Erde dargestellt ist. In dem Kästchen befindet sich ebenfalls Erde und darin der Abdruck eines fünfeckigen Gegenstands. Dass der Gegenstand fehlt, kann nichts Gutes bedeuten. Mit einer Großaufnahme des leeren Kästchens blendet das Bild aus und der Pilotfilm zu „Magical Cops“ endet mit den Worten „To be continued...“



Qilin

Das Qilin ist ein Wesen aus der chinesischen Mythologie. Wie bei einer Chimäre setzt sich sein Aussehen aus verschiedenen anderen Tierarten zusammen. Es besitzt den Kopf eines Drachen, den Körper eines Ochsen und den Schwanz eines Löwen. Der Kopf trägt ein Geweih, und der Körper ist mit Schuppen bedeckt. An den Füßen hat es gespaltene Hufe. Je nach Darstellung hat das Qilin außerdem eine Mähne, einen Bart oder Federn. Gelegentlich wird es auch als „Chinesisches Einhorn“ bezeichnet, nur in den wenigsten Abbildungen besitzt es aber tatsächlich nur ein Horn. Die erste Erwähnung von Qilin in der Literatur stammt aus dem 5. Jahrhundert v. Chr. Im Laufe der Zeit hat sich seine Erscheinung geändert. Die Art, wie es heutzutage dargestellt wird, hat sich in der Ming-Dynastie entwickelt.

Zusammen mit dem Drachen, der Schildkröte und dem Phönix gehört das Qilin zu den vier chinesischen Wundertieren. In dieser Einordnung gilt es als „Herr der behaarten Tiere“. Allgemein werden Qilin mit Glück, Friedfertigkeit, Fruchtbarkeit und Gerechtigkeit assoziiert. Seit der Ming-Dynastie werden Qilin-Statuen – zumeist paarweise – vor und in Häusern aufgestellt, um Glück für die Familie zu beschwören.



Qilin sind sanfte, freundliche und friedfertige Wesen. Noch nicht einmal das Gras, auf dem sie Laufen, wird von ihren Hufen zerdrückt. Und sie können immer einen guten von einem schlechten Menschen unterscheiden. Das Qilin in dieser Geschichte ist davon keine Ausnahme. Niemals würde es gegen unschuldige Menschen kämpfen. Doch es unterliegt einem bösen Bann, und falls es von den Schauspielern angegriffen wird und nicht mehr fliehen kann, wird es sich wehren. Da es



das Glück beeinflussen kann, ist in einem Kampf gegen das Qilin der Bereich für einen kritischen Treffer für seine Gegner um eins reduziert und der Patzerbereich um eins erweitert.

Das Qilin kann verschiende besondere Angriffe ausführen würde niemals aber zweimal in Folge denselben Angriff machen.

Prankenschlag

Das Qilin holt mit seiner Pranke aus und schlägt nach einem der Schauspieler. Dem Schlag folgt ein Windstoß, der dem Ziel entgegen bläst. Unabhängig davon, ob der Schlag trifft oder nicht, wird der Schauspieler von dem Windstoß erfasst und einen Meter nach hinten geschoben.

Trefferwurf: ±0

Schaden: 18

Löwenschweifeger

Mit seinem Löwenschwanz schlägt das Qilin um sich und versucht, mehrere Schauspieler damit von den Füßen zu holen. Dem Angriff kann leicht ausgewichen werden (+1 auf den Fertigkeitwurf für Ausweichen). Unabhängig davon versucht die Magie des Qilin Schnürsenkel, Schnallen und Knöpfe zu öffnen. Um dem zu entgehen, muss den Schauspielern ein Chi-Attributwurf gelingen. Schauspieler, die scheitern, erhalten für ihre Aktionen einen Malus von -1, bis sie eine Aktion aufwenden, um alles wieder zu befestigen.

Trefferwurf: -1

Schaden: 16

Ansturm

Das Qilin nimmt Anlauf und rennt dicht an seinem Gegner vorbei. Dieser spürt aber dennoch einen Treffer. Falls er nicht gegen den Angriff verteidigen kann, erleidet er 20 Trefferpunkte Schaden und muss einen Stärke-Attributwurf ablegen, um nicht zu Boden zu stürzen.

Zusätzlich wird der Bereich, durch den sich das Qilin bewegt hatte, für zwei Kampfunden rutschig sein. Die Schauspieler erhalten hier einen Malus von -2 auf Trefferwürfe.

Trefferwurf: -1

Schaden: 20

Ritt auf dem Drachen

Das Qilin versucht mit seinem Maul einen Gegner zu packen und ihn auf seinen Rücken zu werfen. Wer gepackt wurde, reitet gegen seinen Willen auf dem Qilin. Zauberkräfte halten ihn fest. Das Qilin kämpft aber weiter gegen die anderen Schauspieler, und bei jeder Aktion des Qilins erhält der Schauspieler auf seinem Rücken vier bis acht Trefferpunkte Schaden durch das Durchgeschüttelt werden und Gegenstände mit denen er zusammenstößt. Um sich zu lösen, muss der Schauspieler eine Aktion benutzen, um einen Stärke-Attributwurf zu machen. Gelingt dieser, wird der Schauspieler durch die Luft geworfen ist aber wieder frei. Nach zwei Runden wird das Qilin den Schauspieler aber von sich aus von seinem Rücken werfen. In beiden Fällen erhält der Schauspieler beim Sturz auf den Boden 10 Trefferpunkte Schaden, der mit einem gelungenen Akrobatik-Fertigkeitwurf vermieden werden kann.

Trefferwurf: ±0

Schaden: speziell

Pferdetritt

Die Hinterhufe des Qilins treten nach dem Schauspieler, der hinter ihm steht. Bei einem Treffer fliegt dieser nach hinten. Steht dort etwas (beispielsweise ein Imbissstand oder einer mit Souvenirs oder Plüschtieren) fällt dieses um und auf ihn drauf. Der Schauspieler muss eine Aktion aufwenden, um sich unter all den Objekten zu befreien.

Trefferwurf: +1

Schaden: 16

Gebrüll

Das Gebrüll des Qilin sorgt für ein klingendes Geräusch in den Ohren der Schauspieler, während sich eine sichtbare kreisrunde Schockwelle ausbreitet, die eine Menge Staub aufwirbelt. Um dem Angriff zu entgehen, können die Schauspieler einen Chi-Attributswurf machen. Sollte dieser nicht erfolgreich sein, verlieren die Schauspieler eine Aktion, in der sie sich kopfschüttelnd die Ohren bedecken, um das nervtötende surrende Geräusch loszuwerden.

Trefferwurf: ± 0

Schaden: 10

Tornado

Das Qilin dreht sich so schnell im Kreis, dass daraus ein kleiner Tornado entsteht. Dies kostet das Qilin zwei Aktionen. Gegenstände werden herumgeschleudert und treffen alle Schauspieler im Umkreis mit losen herumfliegenden Objekten. Sollte zu dem Zeitpunkt einer der Schauspieler sich noch auf dem Rücken des Qilin befinden, wird er weggeschleudert, wenn er sich nicht festhalten kann. Der aufgewirbelte Staub und die umherfliegenden Gegenstände behindern die Sicht für zwei Runden. In der ersten erhalten die Schauspieler einen Malus von -2, in der zweiten noch einen Malus von -1 auf Angriffe.

Trefferwurf: ± 0

Schaden: 14

Magical Cops – Drachentanz

Torsten John

***New Hong Kong Story* System**

Christian Blaßmann

Illustrationen und Layout

Bradly Deng

