

Der Almanach

Sonderpublikation zum

GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG 2020



DGN FOG



SYSTEM MATTERS
VERLAG



Pegasus Press



Der Almanach

Sonderpublikation zum

GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG 2020

Impressum

Gesamtredaktion

Emma Jakobi, Jan Christoph Steines

Gesamtlayout

Jens Wiese

Umschlaggestaltung

Jens Wiese

Die Copyrights der einzelnen Beiträge verbleiben bei den jeweiligen Verlagen bzw. bei den jeweiligen Rechte-Inhabern. Das Gesamtwerk ist © 2020 Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de
www.system-matters.de
www.midgard-online.de
www.uhrwerk-verlag.de
www.redaktion-phantastik.de
www.dungeonfog.com
www.fallen-world-newhaven.com

www.gratisrollenspieltag.de

Auch als kostenloses PDF erhältlich auf
www.pegasusdigital.de.



Inhaltsübersicht

System Matters:

Spielhilfe „Der Druidenschüler und das Mondkind“ für Beyond the Wall	5
---	---

VFSV:

Abenteuer „Das Schlemmermahl“ für Midgard	37
---	----

Pegasus Press:

Abenteuer „Stasis“ für Cthulhu	64
--------------------------------------	----

Redaktion Phantastik:

Abenteuer „Pirate Eye“ für Private Eye	101
--	-----

Fallen World:

Abenteuer „Starterabenteuer II“ für Fallen World	130
--	-----

Uhrwerk Verlag:

Abenteuer „Das Erbe“ für Splittermund	170
---	-----

Pegasus Press:

Abenteuer „Datennirwana“ für Shadowrun	185
--	-----

System Matters:

Spielhilfe „Blaupausen“	208
-------------------------------	-----

Dungeonfog:

Spielhilfe „4 Schauplatzkarten“	224
---------------------------------------	-----

Zum Geleit

Am 14. März findet der Gratisrollenspieltag zum achten Mal statt. Um die deutschsprachige Rollenspielszene zu stärken und Pen-and-Paper-Rollenspiel mehr ins Licht der Öffentlichkeit zu rücken, finden an vielen Orten Veranstaltungen statt.

Um Neulinge und Veteranen gleichermaßen am Spieltisch mit Leckerbissen zu versorgen, haben sich auch dieses Jahr wieder mehrere deutschsprachige Rollenspielverlage und Anbieter von Zubehör zusammengetan. Dank neuen und alten Beteiligten können wir euch für 2020 einen Almanach präsentieren, der so dick ist wie nie zuvor!

Auf diesen Seiten findet ihr wieder spannende Abenteuer und nützliche Spielhilfen für unterschiedlichste Systeme – Ergänzt durch systemunabhängiges Material, das ihr nach Lust und Laune in euren Runden einsetzen könnt. Es erwarten euch Publikationen für folgende Rollenspielsysteme (in alphabetischer Reihenfolge):

- Beyond the Wall
- Cthulhu
- Fallen World
- Midgard
- Private Eye
- Shadowrun
- Splittermond
- und systemunabhängige Spielhilfen

Viel Spaß am Spiel!

– Die Redaktion

BEYOND THE WALL

UND ANDERE ABENTEUER

DER DRUIDENSCHÜLER UND DAS MONDKIND

VON DIETMAR KRAH



SYSTEM MATTERS
VERLAG

GRATISROLLENSPIELTAG 2020



DER DRUIDENSCHÜLER

Unweit des Dorfes hat sich vor Jahren ein Druiden niedergelassen, um sein Wissen weiterzugeben. Während die meisten Schüler von den besser gestellten Eltern des Dorfes zu ihm geschickt wurden, um Lesen, Schreiben und grundlegendes Natur- und Universalwissen zu lernen, wurde er auf deine Begabung von selbst aufmerksam. Er bot dir an, dich das uralte, heute kaum noch bekannte Wissen der Druiden zu lehren. Deine Intelligenz und Weisheit starten bei 10, alle anderen Attribute bei 8.

Wie war deine Kindheit?



1W12	Wer waren deine Eltern? Was hast du von ihnen gelernt?	Du erhältst
1	Du bist eine Waise. Das Leben war hart für dich.	+2 WE, +2 KO, +1 IN
2	Dein Vater wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+2 IN, +1 WE, +1 KO, Fertigkeit: Überleben
3	Deine Eltern waren Fischer und du bist nahe des Flusses aufgewachsen.	+2 GE, +1 ST, +1 WE, Fertigkeit: Fischen
4	Deine Familie bewirtschaftete eine kleine Farm außerhalb des Dorfes.	+2 KO, +1 WE, +1 CH, Fertigkeit: Ackerbau
5	Du gingst deinem Vater bei der Jagd zur Hand.	+2 ST, +1 GE, +1 CH, Fertigkeit: Jagen
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie dein Vater vor dir.	+2 KO, +1 IN, +1 GE, +1 WE
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, +1 WE
8	Du hast am Webstuhl gearbeitet und Fäden gesponnen.	+2 GE, +1 IN, +1 CH, Fertigkeit: Weben
9	Dein Vater oder deine Mutter hat die alten Geschichten bewahrt. Dein Kopf ist voll von ihnen.	+2 IN, +1 CH, +1 WE, Fertigkeit: Volksweisheiten
10	Dein Vater war ein Wachmann, streng aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+2 ST, +1 CH, +1 KO, Fertigkeit: Athletik
11	Du warst ein Wolfskind. Der Müller fand dich im Wald als du noch sehr jung warst.	+2 WE, +1 KO, +1 GE, Fertigkeit: Tierkunde
12	Dein Vater war ein Händler am Ort. Du hast gelernt wie man verhandelt und Kunden umgarnt.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, Fertigkeit: Feilschen

1W8	Wodurch hast du dich als Kind ausgezeichnet?	Du erhältst
1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+2 ST, +1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+2 GE, +1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+2 KO, +1 CH
4	Kein Geheimnis entging dir und du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+2 IN, +1 GE
5	Deine Empathie machte dich zum beliebten Kameraden, dem man sich anvertrauen konnte.	+2 WE, +1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+2 CH, +1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst, deine eigenen jedoch bei dir behalten.	+1 ST, +1 KO, +1 CH
8	Jeder konnte dich etwas lehren und so hast du ein wenig von allem gelernt.	+1 GE, +1 IN, +1 WE



1W8	Die anderen Spielercharaktere waren deine besten Freunde. Mit wem hast du in deiner Jugend noch Freundschaft geschlossen?	Du erhältst
1	Dem Schmied bei der Arbeit zu helfen hat deine Sorgen vertrieben.	+2 ST, +1 CH
2	Die Fischer hatten dich gern und du hast mit ihnen Geschichten ausgetauscht	+2 GE, +1 WE.
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+2 KO, +1 IN
4	Die Dorfältesten haben dir die alte Kunst des Schachspiels beigebracht.	+2 IN, +1 GE
5	Du sollst bald in die Müllersfamilie einheiraten.	+2 WE, +1 ST
6	Du hast ein Herz gebrochen – oder deines wurde gebrochen.	+2 CH, +1 KO
7	Die alte Witwe brauchte Hilfe im Haus.	+1 ST, +1 IN, +1 CH
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+1 GE, +1 KO, +1 WE

1W6	Wodurch bist du dem Druiden aufgefallen?	Du erhältst
1	Der Zufall machte dich zum Geburtshelfer eines weißen Hirschkalbs, seltsamerweise hat die Hirschkuh dich sofort akzeptiert.	+3 IN, Fertigkeit: <i>Tierkunde</i>
2	Deine beeindruckende Singstimme wurde dem Druiden berichtet und ihm entging auch deren Wirkung auf Mensch und Tier nicht.	+3 CH, Fertigkeit: <i>Singen</i>
3	Du warst einer der Helfer beim Bau seiner Hütte am Hain außerhalb des Dorfs, wodurch ihm dein geschickter Umgang mit Naturmaterialien auffiel,	+3 IN, Fertigkeit: <i>Naturkunde</i>
4	Du warst der einzige im Dorf, dem ein neuer Stern (Komet, Nova) am Nachthimmel auffiel.	+3 WE, Fertigkeit: <i>Sternkunde</i>
5	Als du eines Abends den alten Steinkreis im Wald erkundetest, hast du ihn heimlich bei einem geheimnisvollen Ritual beobachtet – bis er plötzlich deinen Namen rief.	+3 GE, Fertigkeit: <i>Heimlichkeit</i>
6	Du hast zwei Wochen lang ohne zu Murren in einem Hungerloch ausgeharrt. Der Druide fand heraus, dass du die Strafe für einen Freund auf dich genommen hast.	+3 WE, Fertigkeit: <i>Überleben</i>

Der Druide bot dir an, dich auszubilden, was zwar als hohe Ehre gilt, aber auch mit Entbehrung und Härte einher geht und sehr langwierig ist. Trotzdem willigtest du ein. Du bist jetzt ein Magier der 1. Stufe. Du erhältst die Klassenfähigkeiten *Magie spüren* und *Zaubern*, die Fertigkeit *Kräuterkunde* und den Zaubertrick *Gabe der Druiden*. Die folgenden Tabellen sagen dir, welche anderen Zauber du kennst.



Was geschah während deiner Ausbildung?



1W6	Was war dein Initiationsritus?	Du erhältst
1	Du musstest drei Monate lang ohne Hilfsmittel in der Wildnis überleben und lerntest dabei den Zauberspruch <i>Ausdauer</i> , das Ritual <i>Vertrauten binden</i> und den Zaubertrick <i>Tiere verstehen</i> .	+2 KO und die Zauber
2	Du musstest drei Monate lang den uralten heiligen Hain gegen Angriffe aus der Anderswelt verteidigen und lerntest dabei den Zauberspruch <i>Verstricken</i> , das Ritual <i>Hexenwache</i> und den Zaubertrick <i>Segnen</i> .	+2 ST und die Zauber
3	Unter Aufsicht nahmst du einen Trank aus Misteln und Nachtschatten zu dir, der dich in einen Zustand zwischen Leben und Tod versetzte. Als du nach Tagen erwachtest, waren dir der Zauberspruch <i>Handauflegen</i> , das Ritual <i>Heilende Beeren</i> und der Zaubertrick <i>Zweites Gesicht</i> gegeben.	+2 WE und die Zauber
4	Deine Prüfung bestand darin, bei Nacht eine Region zu durchqueren (Schlucht, Moor, Wald etc.), die als besonders heimgesucht gilt. Dabei lerntest du den Zauberspruch <i>Ruf der Wildnis</i> , das Ritual <i>Stab der Macht</i> und den Zaubertrick <i>Licht</i> .	+2 IN und die Zauber
5	In einer Neumondnacht rief der Druiden zur Großen Jagd auf dich auf: die besten Jäger des Dorfs versuchten, dich zu stellen, während dein Geist durch ein Ritual mit dem deines Seelentiers eins geworden war. Um ihnen bis zum Morgengrauen zu entgehen, lerntest du den Zauberspruch <i>Spurloser Schritt</i> , das Ritual <i>Nebel herbeirufen</i> und den Zaubertrick <i>Trugbild erschaffen</i> .	+2 GE und die Zauber
6	Der Druiden sandte dich aus, einem alten Freund als Gehilfe zu dienen. Dieser stellte sich als ein aus den Feenreichen ausgestoßenes Wesen heraus. Oft wart ihr an den Grenzen zur Anderswelt unterwegs und als du nach drei Monaten entlassen wurdest, war im Dorf ein halbes Jahr vergangen. Du hast den Zauberspruch <i>Falscher Freund</i> , das Ritual <i>Unsichtbarer Diener</i> , und den Zaubertrick <i>Verwünschen</i> gelernt.	+2 WE, die Zauber sowie ein Feenwesen als Bekannte/r (nicht allzu mächtig, Einzelgänger. Sollte mit dem Spielleiter abgesprochen werden)



1W6	Was geschah bei deinem Seelentier-Ritual? Der Spieler zu deiner Rechten war dabei.	Du erhältst
1	Im uralten Steinkreis erschien die geisterhafte Gestalt eines großen, stolzen Hirsches, der sein Haupt vor dir senkte. Dein Freund, der über dich wachen sollte, während du die Grenzen zum Reich der Geister aufstiebst, erhält +1 KO.	+2 WE, Seelentier: Hirsch, Zauberspruch: <i>Heldenmut*</i>
2	Im Herzen des Waldes triffst du auf die geisterhafte Gestalt eines großen Wolfes mit hellwachen, intelligenten Augen. Dein Freund, der zu deinem Schutz dabei war, erhält +1 IN.	+2 IN, Seelentier: Wolf, Zauberspruch: <i>Ehrfurcht*</i>
3	Beim Erklimmen einer Felswand ließ sich ein geisterhafter Adler mit stolzem Gehabe auf einer Felsenrinne vor euch nieder. Dein Freund, der dir beim Klettern half, erhält +1 GE.	+2 GE, Seelentier: Adler, Zauberspruch: <i>Spinnenklettern*</i>
4	In einer tiefen Höhle blickten die Augen eines großen Bären aus den Schatten auf euch herunter, der euch dann wie alte Freunde begrüßte. Dein Begleiter, der beim Freiräumen des Eingangs half, erhält +1 ST.	+2 ST, Seelentier: Bär, Zauberspruch: <i>Dunkelheit*</i>
5	Auf einem kahlen Felsenhügel stieß ein geisterhafter Falke mit glühendem Gefieder auf euch hinab, um sich auf deiner Schulter niederzulassen. Dein Freund, der den Falken zuerst sah, erhält +1 IN.	+1 IN, Seelentier: Falke, Zauberspruch: <i>Ungetrübtes Auge*</i>
6	Nach langer Wanderung in unwegsamem Wildnis rastend, wurdest du plötzlich von einem schattenhaften Katzenwesen beschlichen, das sich schließlich zwischen euch niederließ und laut zu schnurren anfang. Dein Freund, der die schwierige Wanderung ohne Murren mitmachte, erhält +1 KO.	+2 KO Seelentier: Panther Zauberspruch: <i>Schleier des Schlafs*</i>

*Der Spieler kann in jedem Fall den beim Seelentier-Ritual erhaltenen Zauberspruch gegen den Spruch *Seelentier manifestieren* (siehe Anhang) eintauschen. Für eine Beschreibung von Seelentieren und ihre Werte siehe den Zauberspruch *Seelentier manifestieren* im Anhang dieses Charakters.

In Absprache mit dem Spielleiter kann der Spieler sich auch ein anderes Tier zulegen als die oben beschriebenen. In diesem Fall wird einfach das erwürfelte Ergebnis mit der Beschreibung des gewünschten Tieres ergänzt oder eine eigene Begegnung mit dem Seelentier ausgespielt. Es sollten allerdings keine mächtigen, magischen Wesen oder Monster wie Riesenspinnen, Trolle, Drachen usw. zur Wahl stehen, sondern nur einfache Tiere. Da es sich um Geistwesen handelt, sind Werte und Schadenswürfel nicht von der Größe abhängig, man kann also gerne auch Füchse, Wiesel, Marder, Sperber, Merlinsfalken oder ähnliches auswählen.



1W6	Wo ist der Druiden jetzt?	Du erhältst
1	Noch immer in seiner Hütte am Druidenhain, allerdings lässt er dich zur Zeit deine Erfahrungen in der Welt machen. Zwischen deinen Abenteuern kehrst du zurück zum Lernen. (Anm. für den Spielleiter: er lässt sich natürlich gut als Auftraggeber einsetzen)	+2 IN, Verbündeter: mächtiger Druiden (Ratgeber, zieht nicht mit auf Abenteuer)
2	Er verschwand eines Tages spurlos, ohne eine Nachricht zu hinterlassen. Du hütet jetzt den Druidenhain.	+2 WE, Hütte und Hain des Druiden**
3	Eines Tages sagte er, du müsstest jetzt auf den Hain aufpassen, gab dir seine Harfe und ging, ohne zu sagen, wohin oder wann er zurückkommen würde.	+2 CH Druidenharfe* (kann Verzauberungen bewirken, Spielleiterentscheid)
4	Er ist tot. Eines Tages sahst du seinen leblosen Körper am Grunde einer kleinen, als verwunschen geltenden Schlucht liegen. Nachdem du zu ihm hinabgestiegen warst, konntest du keine Verletzungen oder Anzeichen eines Kampfes feststellen. Die Dorfältesten haben dir seine Hütte und den Druidenhain übertragen.	+2 GE, Hütte und Hain des Druiden**
5	Er starb, als er wahrscheinlich den Angriff eines Dämons oder Feenwesens abwehrte. Man fand nur verkohlte Überreste. Du konntest ihm nicht helfen, weil du in seinem Auftrag unterwegs warst und machst dir jetzt Vorwürfe, obwohl alle sagen, dass du wahrscheinlich nicht rechtzeitig zurückgekommen wärest. Einige seiner Besitztümer wurden dir übergeben.	+2 KO, + 4W6 Silbermünzen, 1 Heiltrank, Kurzsword
6	Er gilt als in den Feenreichen verschollen. Er schrieb, dass er jemanden in der Anderswelt aufsuchen müsse und dass es wichtig sei, dass du zurückbleibest. Bei seinem Brief fandest du ein Schreiben mit seinem Siegel, das dich als seinen Schüler ausweist sowie einen Folianten mit Druidenwissen.	+2 IN Siegel des Druiden Foliant des Druiden (enthält Wissen über Natur, Magie, Monster sowie die Geister- und Feenreiche)

* Die Druidenharfe ist ein leichtes, robustes, ca. 70 cm hohes Instrument aus Holz, charakteristisch geschwungen und mit dem Winkel, wie wir ihn von der keltischen Harfe kennen. Sie ist mit einer Doppelreihe Saiten gefertigt und kunstvoll mit druidischen Symbolen und mystischen Motiven beschnitzt. Mögliche Verzauberungen wären, dass die Harfe während des Spielens Boni auf Rettungswürfe geben kann, oder dass einmal pro Tag ein Heilzauber gewirkt werden kann usw. (Spielleiter-Entscheidung)

** Die Hütte des Druiden kann hilfreiche Gegenstände und versteckte Schätze enthalten, wenn der Spielleiter das will. Das heißt, wenn die Charaktere sie nach Hinweisen, Zaubermitteln oder Gegenständen durchsuchen, die ihnen während eines Abenteuers für ein bestimmtes Problem helfen können, besteht eine gute Chance dass sie etwas finden. Ebenso könnte der Druidenhain mit einem hilfreichen Zauber belegt sein (z.B. schnellere Heilung, oder er verleiht für eine Weile den Zauber *Zweites Gesicht* wenn man sich in ihm zur Ruhe legt)

Fülle deinen Charakterbogen aus!

1. Schreibe deinen Namen, die Klasse und die Stufe auf.
2. Notiere deine Attributswerte. Im Feld daneben schreibe deinen Attributsmodifikator auf, lies ihn auf der Tabelle weiter hinten ab.
3. Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten, deine Startausrüstung und alles, was du noch kaufen möchtest. Der Schüler des Druiden beginnt mit folgender Ausrüstung: Ein Ritualdolch, helle Roben, Schreibmaterial, ein Buch in dem unter anderem zwei Rituale beschrieben sind, die du noch nicht gelernt hast (eines davon ist *Elementen trotzen*), ein Geheimnis über den Druidenhain und 4W6 Silbermünzen.
4. Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Menschen sind neutral.
5. Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Stufe 1 Magier hast du einen Grundangriffsbonus von +0
6. Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 0 für die Klasse Magier.
7. Deine Rüstungsklasse ist $10 + \text{dein Geschicklichkeits-Modifikator} + \text{den Bonus für eine Rüstung}$.
8. Du hast 3 Schicksalspunkte.
9. Du hast 6 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.
10. Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle weiter hinten entnehmen kannst.
11. Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden für jede Waffen die du nutzen möchtest. Dein Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Für Fernkampfwaffen ist es der Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeits-Modifikator. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf den Schadenswurf der Nahkampfwaffe angerechnet.



Platziere einen NSC auf der Karte!



Platziere einen ORT auf der Karte!

Regelübersicht

Proben machen

Attributprobe: Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher ist es ein Misserfolg.

Rettungswurf: Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

Angriffswurf: Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die Rk des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls war der Angriff ein Misserfolg.

Klassenfähigkeiten

Trefferwürfel: W6
Initiative Bonus: +0

Rüstung: Magier können keine Rüstung tragen.

Zaubern: Magier beherrschen die Macht der Magie auf drei verschiedene Wege: Zauberkünste, Zaubersprüche und Rituale. Dein Charakterbuch gibt dir deine Startzauber.

Magie spüren: Da Magier empfänglich für die Welt der Magie sind, können sie spüren, ob eine Person, ein Ort oder ein Gegenstand magisch ist. Dies erfordert einige Minuten Konzentration. Daher können Magier nicht durch bloße Anwesenheit Magie erkennen. Zudem bemerken andere Leute zumeist, wenn der Magier sie unentwegt anstarrt, während sein Mahl kalt wird. Der Spielleiter kann entscheiden, wann eine Präsenz so stark ist, dass der Magier sie auf der Stelle bemerkt.

Schicksalspunkte

Ein Charakter kann seine Schicksalspunkte auf folgende Weisen ausgeben:

Einem Freund helfen: Normalerweise kann ein Charakter nur seinem Freund bei einer Attributprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalspunkt aus um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne dass der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

Zweite Chance: Ein Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

Den Tod betrügen: Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkte zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Attributswert	Modifikator
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3



Rettungswürfe

Stufe	Erfahrung	Grund- angriffs- bonus	Gift	Odern	Verwand- lung	Zauber	Magischer Gegenstand
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2,500	+1	14	15	13	12	11
3	5,000	+1	14	15	13	12	11
4	10,000	+2	14	15	13	12	11
5	20,000	+2	14	15	13	12	11
6	40,000	+3	13	13	11	10	9
7	80,000	+3	13	13	11	10	9
8	150,000	+4	13	13	11	10	9
9	300,000	+4	13	13	11	10	9
10	450,000	+5	13	13	11	10	9



Anhang

Neuer Zaubertrick: Tiersinne (Weisheit)

Indem er die Augen schließt und seinen Geist aussendet, kann der Magier mit den Augen und Ohren eines kleinen Tieres (vornehmlich kleine Nagetiere und Vögel, keine Raubtiere wie Wölfe oder Adler, keine Monster oder magische Wesen) in seiner Umgebung sehen und hören. Mit einer Charisma-Probe (*Tierkunde* kann helfen), lässt das Tier sich auch dazu überreden, kurze Strecken zurückzulegen und zum Beispiel bestimmte Orte auszukundschaften oder versuchen, Freunde zu warnen (bis zu 1 km pro Stufe des Magiers vom Standpunkt desselben entfernt, der Magier kann aber nicht durch das Tier sprechen). Bei Charakteren, die eine besondere Beziehung zu Tieren haben, kann die Probe nochmal erleichtert werden oder ganz entfallen. Jeder Versuch, das Tier geistig zu übernehmen oder es dazu zu bringen, Verletzung oder gar Leben zu riskieren, führt zum Abriss der Verbindung. Ebenso, wenn der Magier in der Konzentration gestört wird. Natürlich kann er die Verbindung zu jeder Zeit selbst abbrechen.

Neuer Zaubertrick: Erinnerung der Bäume (Weisheit)

Indem er die Rinde eines Baumes berührt und sich konzentriert, kann der Magier Eindrücke darüber gewinnen, was sich in der Umgebung des Baumes Zeit seines Lebens zugetragen hat. Reichweiten: bis zu 1 km bei einem einzeln stehenden Baum, bis zu 5 km bei einem Hain und wenn der Baum Teil eines Waldes ist, dann im ganzen Gebiet dieses Waldes, da die Bäume untereinander kommunizieren.

Besonders dramatische, traumatische oder magische Ereignisse sowie beeindruckende Wesen oder Persönlichkeiten werden dem Magier am Schnellsten offenbar, er kann aber auch gezielt nach dem Eindruck bestimmter Ereignisse oder Personen in der Erinnerung des Baumes „suchen“, die dann auch durchaus alltäglich oder weniger beeindruckend sein können.

Die Eindrücke sind nicht sehr visuell (ggf. können nebelhafte Formen und Helligkeitsunterschiede wahrgenommen werden, mehr nicht), sondern es sind vor allem Geräusche, Gerüche und seltsamerweise Gefühle (Leid, Freude usw.), die auf den Magier einströmen, zusammen mit einem genauen zeitlichen Eindruck, wie lange das „Mitgeteilte“ zurückliegt.

Neuer Zauberspruch: Tier übernehmen

Reichweite: 100 m/Stufe

Dauer: Konzentration (bzw. speziell, siehe unten)

Rettungswurf: ja

Mit diesem mächtigen Zauberspruch kann der Magier die volle Kontrolle über ein Tier wie z.B. einen Wolf, Hund, Bären, Katze, Großkatze, Wildschwein, Aurochse, Greifvogel sowie über „natürliche“ tierähnliche Monster übernehmen, nicht aber über magische Wesen oder Wesen mit menschenähnlicher Intelligenz.

Beispielsweise ist ein Flugsaurier zwar ungewöhnlich und würde in üblichen Fantasy-Settings als „Monster“ klassifiziert, er wäre aber nicht unbedingt ein magisches Wesen wie ein Einhorn oder ein Drache. Andere Beispiele für „natürliche tierähnliche Monster“ im Sinne des Zaubers wären Schreckenswölfe oder Seeschlangen, solange sie im Setting nicht durch Magie entstanden sind. Die Entscheidung bei Grenzfällen liegt beim Spielleiter. So kann z.B. eine Riesenspinne natürlichen Ursprungs sein, genauso gut kann sie aber auch die selbstgewählte Form eines magischen Wesens (Dämon oder Fee) sein; eine Chimäre könnte zwar mit Hilfe von Magie erschaffen worden sein, aber danach als Mischform verschiedener natürlicher Tiere ohne Magie weiterexistieren, usw.

Wie beim Zaubertrick *Tiersinne* muss der Magier bei diesem Zauber die Augen schließen und seinen Geist aussenden. Das zu übernehmende Tier kann bis zu 100 m pro Stufe des Magiers von ihm entfernt sein. Es muss sich um ein Tier handeln, das tatsächlich in der Umgebung vorhanden ist (entweder natürlich oder zum Beispiel in Gefangenschaft), wenn der Magier sich also in tierarmen Umgebungen aufhält (Dungeon, Wüste) ist seine Auswahl entsprechend begrenzt.

Gelingt der Zaubern-Wurf, so sieht und hört der Magier nun wie bei *Tiersinne* durch Augen und Ohren des übernommenen Tiers, er kann dieses aber auch steuern und es ohne Rücksicht auf Verletzungen in Gefahr und Kampf führen. Der Magier selbst muss dabei die Konzentration aufrechterhalten und kann keine eigenen Handlungen ausführen. Sobald die Konzentration unterbrochen ist, reißt die Verbindung ab.

Je intelligenter und mächtiger das Tier, desto schwieriger ist es unter Kontrolle zu halten: es muss jeweils ein neuer Zauberwurf gelingen, erschwert um die Anzahl der Trefferwürfel des Tieres, sobald

- etwa 5 Minuten vergangen sind
- seine Trefferpunkte auf oder unter 50 % des maximalen Werts sinken
- seine Trefferpunkte auf oder unter 10% sinken (sofern es noch lebt)
- es den Ruf oder Schrei eines Artgenossen hört (vor allem seine Junge)

Gelingt dieser Wurf nicht, bricht das Tier den Kampf ab und versucht zu entkommen. Die Kontrolle durch den Magier reißt ab, er kann aber noch genau einmal versuchen, sie wiederzuerlangen, ehe es sich ihm ganz entziehen und danach nicht mehr übernommen werden kann.

Normalerweise kann immer nur ein Tier gesteuert werden, allerdings gilt z.B. ein Schwarm Insekten als eine Einheit, weshalb man auch diesen komplett kontrollieren kann (was wegen der Myriaden von Sinneseindrücken keine Erfahrung ist, nach der man sich so leicht wieder zurechtfindet). Nur wirklich mächtige Magier können, wie es heißt, auch ganze Vogelschwärme oder Wolfsrudel kontrollieren (d.h., für unsere Helden ist es erstmal nicht möglich).

Zauberspruch: Seelentier manifestieren

Reichweite: kosmisch

Dauer: permanent (bzw. speziell, siehe unten)

Rettungswurf: nein (das Seelentier manifestiert sich freiwillig)

In manchen Druidenschulen ist es Brauch, Schüler in einem besonderen Ritual mit ihrem „Seelentier“ zu verbinden. Dabei geht der Schüler mit einem Freund als Beschützer in die Wildnis, um sein Seelentier zu sich zu rufen.

Je nach Persönlichkeit des Druiden können dies verschiedene Tiere sein. Nicht-druidische Magier können ebenfalls Seelentiere haben, diese haben sich ihnen dann oft aus eigenem Antrieb heraus offenbart, weil der Charakter z.B. sehr naturverbunden ist.

Diese Wesen haben in der Geisterwelt das Aussehen besonders schöner oder ungewöhnlicher Exemplare der jeweiligen Tierart und sind mit Eigenwillen, Kraft und Intelligenz begabt, die der des Magiers entsprechen. Manifestieren sie sich in der diesseitigen Welt, wirken sie wie schemenhafte Geister.

Je nach Gesinnung und Persönlichkeit des Magiers ist die vorherrschende Farbe im Fell/Gefieder sowie das Aussehen des Seelentiers unterschiedlich. Das Seelentier eines rechtschaffenen Charakters wird eher ein helles, ehrfurchtgebietendes Aussehen haben (weißer Hirsch mit goldenen Augen, hellgrauer Wolf mit wachem Blick, edler Adler mit silbrigem Gefieder usw.), während chaotische Charaktere dunklere, gefährlicher wirkende Tiere manifestieren (schwarzer Hirsch mit glimmenden Augen, silbrig-dunkler, gefährlich wirkender Wolf, schwarzer Adler mit rot glühenden Augen usw.).

Mit dem Zauberspruch *Seelentier manifestieren* können diese Geistwesen in die materielle Welt geholt werden. Neben ihrer nicht zu unterschätzenden psychologischen Wirkung (Einschüchterung, Furcht, Ehrfurcht) können sie dem Magier im Kampf beistehen.

Obwohl der Körper feinstofflich ist und wie ausglühenden Nebelfetzen bzw. Schatten zusammengesetzt wirkt, können Klauen, Biss, Schnabel usw. Schaden anrichten. Wunden öffnen sich „wie von Geisterhand“ und Bissspuren entstehen wie aus dem Nichts. Das Seelentier kämpft mit den Werten „seines“ Magiers, das heißt, es hat die gleichen Trefferpunkte und Angriffswerte. Der Schaden entspricht 1W6 + Stufe des Magiers. Alle Zauber, die den Magier beeinflussen (Heilungen, Wertverbesserung, aber auch Schadenszauber) wirken sich auch auf das Seelentier aus. Feuer, Magie, Waffen aus Eisen oder Silber können es verletzen.

Sinken ihre Trefferpunkte auf 0, so löst sich die geisterhafte Gestalt auf. Das Seelentier ist damit jedoch nicht vernichtet, sondern kehrt in sein angestammtes Reich zurück, wo es seine Essenz wiederherstellt. Nach einer kurzen Rast kann es wieder heraufbeschworen werden. Die Manifestation kann natürlich auch jederzeit auf Wunsch des Magiers oder des Tieres selbst beendet werden.

DAS MONDKIND

Manche Legenden sprechen davon, dass es freundliche Werwölfe gibt, die ihren Fluch unter Kontrolle haben und ihr Dorf und seine Bewohner vor den Gefahren des Waldes schützen. Doch wieviel Wahrheit steckt in diesen Legenden? Und kann es tatsächlich Werwölfe geben, die ihren Fluch beherrschen? Du musst es herausfinden, denn du bist einer von ihnen. Ein Kind des Mondes. Ein Werwolf. Die erste Verwandlung liegt hinter dir und ein dunkles Schicksal vor dir. Denn wer glaubt schon, dass es tatsächlich freundliche Werwölfe geben könnte? Deine Geschicklichkeit und Weisheit starten bei 10, alle anderen Attribute bei 8.

Wie war deine Kindheit?



1W12	Wer waren deine Eltern? Was hast du von ihnen gelernt?	Du erhältst
1	Du bist eine Waise. Das Leben war hart für dich.	+2 WE, +2 KO, +1 IN
2	Dein Vater wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+2 IN, +1 WE, +1 KO, Fertigkeit: Überleben
3	Deine Eltern waren Fischer und du bist nahe des Flusses aufgewachsen.	+2 GE, +1 ST, +1 WE, Fertigkeit: Fischen
4	Deine Familie bewirtschaftete eine kleine Farm außerhalb des Dorfes.	+2 KO, +1 WE, +1 CH, Fertigkeit: Ackerbau
5	Du gingst deinem Vater bei der Jagd zur Hand.	+2 ST, +1 GE, +1 CH, Fertigkeit: Jagen
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie dein Vater vor dir.	+2 KO, +1 IN, +1 GE, +1 WE
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, +1 WE
8	Du hast am Webstuhl gearbeitet und Fäden gesponnen.	+2 GE, +1 IN, +1 CH, Fertigkeit: Weben
9	Dein Vater oder deine Mutter hat die alten Geschichten bewahrt. Dein Kopf ist voll von ihnen.	+2 IN, +1 CH, +1 WE, Fertigkeit: Volksweisheiten
10	Dein Vater war ein Wachmann, streng aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+2 ST, +1 CH, +1 KO, Fertigkeit: Athletik
11	Du warst ein Wolfskind. Der Müller fand dich im Wald als du noch sehr jung warst.	+2 WE, +1 KO, +1 GE, Fertigkeit: Tierkunde
12	Dein Vater war ein Händler am Ort. Du hast gelernt wie man verhandelt und Kunden umgarnt.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, Fertigkeit: Feilschen

1W8	Wodurch hast du dich als Kind ausgezeichnet?	Du erhältst
1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+2 ST, +1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+2 GE, +1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+2 KO, +1 CH
4	Kein Geheimnis entging dir und du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+2 IN, +1 GE
5	Deine Empathie machte dich zum beliebten Kameraden, dem man sich anvertrauen konnte.	+2 WE, +1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+2 CH, +1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst, deine eigenen jedoch bei dir behalten.	+1 ST, +1 KO, +1 CH
8	Jeder konnte dich etwas lehren und so hast du ein wenig von allem gelernt.	+1 GE, +1 IN, +1 WE

1W8	Die anderen Spielercharaktere waren deine besten Freunde. Mit wem hast du in deiner Jugend noch Freundschaft geschlossen?	Du erhältst
1	Dem Schmied bei der Arbeit zu helfen hat deine Sorgen vertrieben.	+2 ST, +1 CH
2	Die Fischer hatten dich gern und du hast mit ihnen Geschichten ausgetauscht	+2 GE, +1 WE.
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+2 KO, +1 IN
4	Die Dorfältesten haben dir die alte Kunst des Schachspiels beigebracht.	+2 IN, +1 GE
5	Du sollst bald in die Müllersfamilie einheiraten.	+2 WE, +1 ST
6	Du hast ein Herz gebrochen – oder deines wurde gebrochen.	+2 CH, +1 KO
7	Die alte Witwe brauchte Hilfe im Haus.	+1 ST, +1 IN, +1 CH
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+1 GE, +1 KO, +1 WE



Ein einziger dunkler Tag änderte alles ...

1W6	Wie kam es zu deiner ersten Verwandlung?	Du erhältst
1	Du warst draußen beschäftigt, als eine Stimme aus dem Wald deinen (wahren) Namen rief. Ohne zu überlegen folgtest du. Kaum hattest du das Tageslicht hinter dir gelassen, als die Verwandlung einsetzte - und mit ihr eine atemlose Jagd durch den dunklen Tann.	+3 KO, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Jagen</i> oder <i>Spurenlesen</i> Notiz: es gibt ein Wesen, das den Fluch "aktivieren" kann
2	Du warst in die Schlucht geklettert, um zu sehen, wer dort unten sang. Rauchschwaden und ein betörender Duft stiegen plötzlich aus der Tiefe empor, dann wird deine Erinnerung bruchstückhaft: dunkle Gestalten in Kapuzenroben, ein schwarzer Wolf, ein Schwert und ein silberner Kelch. Verwandlung.	+3 GE, Fertigkeit: <i>Klettern</i> Notiz: ein Werwolfskult im Dorf?
3	Tagelang warst du in den Holzverschlag im Hof einer abgelegenen Ruine eingesperrt. Die unbekannten Entführer sprachen kein Wort, warfen dir nur rohes Fleisch hinunter. Du erinnerst dich nur noch an die tierhafte Wut, und wie schließlich das Eichenholz unter deinem Ansturm zerbarst, als die Verwandlung begann.	+3 ST, Fertigkeit: <i>Kraftakt</i> Notiz: Es gibt jemanden, der dein Geheimnis kennt
4	Verzweifelt warst du in die Wildnis geflohen, um dich am Ende deiner Kräfte in eine Höhle zu verkriechen. Doch statt einfach aufzugeben, geschah etwas mit dir. Plötzlich wurden deine Sinne schärfer. Deine Gestalt wandelte sich und eine ganz neue Welt wurde offenbar.	+3 KO, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Jagen</i> , <i>Spurenlesen</i> oder <i>Überleben</i> Notiz: Warum warst du verzweifelt?
5	Du hattest beobachtet, wie ein Freund von zwei Wegelagerern bedroht wurde. Unbändiger Zorn stieg in dir auf, du stolperst und brachst durch Dornestrüpp und Geröll, um auf Pranken zu landen. Von deinem unmenschlichen Brüllen in Grauen versetzt, suchten Freund und Feind ihr Heil in der Flucht.	+3 ST, Fertigkeit: <i>Einschüchtern</i> Notiz: Ein Freund und eine Bande Gesetzloser wissen, dass ein Monster in den Wäldern ist
6	Nur weil du ein bisschen was zum Beißen hattest mitgehen lassen, waren sie wie die Teufel hinter dir her. Plötzlich überkam dich eine Wut, wie du sie niemals gekannt hattest. Sollten sie doch kommen. Noch während du dich in den Hinterhalt legtest, bemerktest du, was mit dir geschah ... Was hast du getan?	+3 GE, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Jagen</i> , <i>Spurenlesen</i> oder <i>Heimlichkeit</i>

Der Spieler kann hier in jedem Fall entscheiden, dass er bei seiner ersten Verwandlung jemanden angefallen oder sogar getötet hat. Wenn er diesen Kurs im Spiel beibehält und weiter Verletzung und den Tod Unschuldiger in Kauf nimmt - aber auch wenn sein Geheimnis einmal bekannt und er von anderen Spielcharakteren als seinen Freunden als Werwolf identifiziert werden sollte - wird es irgendwann einen

mit Fackeln und Mistgabeln bewaffneten Mob oder einen Werwolfjäger geben, der das vergossene unschuldige Blut wieder einfordert.

Was immer du dir für dein zukünftiges Leben einst erhofft hattest, die Verwandlung hat es endgültig zunichte gemacht. Du bist ein Schurke der 1. Stufe, allerdings liegt ein Fluch auf dir. Du erhältst die Klassenfähigkeit Hochbegabt sowie die magische Fähigkeit des Kontrollierbaren Werwolfsfluchs (siehe Anhang B) und den Nachteil *Unausweichliches Schicksal*.

Was geschah nach deiner ersten Verwandlung?



1W6	Hast du eine Erklärung für deinen Fluch gefunden?	Du erhältst
1	Es scheint, als wärest du das Bastardkind eines Unbekannten von hohem Ansehen, der deine Mutter verstieß, als sie mit dir schwanger wurde. Auf dem Weg zur Kräuterfrau wurde sie von einem großen Wolf verletzt und lag die ganze Nacht im Wald, wo sie dein späterer Ziehvater fand. Die Dunkelheit jener Nacht ist immer in ihr geblieben. Hat sie dir den Namen deines Vaters verraten?	+2 IN, eine Fertigkeit nach Wahl (geerbtes Interesse/Talent des unbekannten Vaters)
2	Einer deiner Ahnen soll sich einst in die menschliche Larve eines Feenwesens verliebt und dessen Gunst erlangt haben. Als die wahre Form offenbar wurde (von der nur der Name „Mondwolf/-wölfin“ bekannt ist), soll dein Ahne der Liebe abgeschworen haben und geflohen sein - mit dem Fluch auf ewig im Herzen.	+2 CH, Fertigkeit: <i>Feenkunde</i> Notiz: Feenwesen erkennen den Fluch
3	Dein Vater (oder deine Mutter) brachte einen Werwolf zur Strecke und musste feststellen, dass es einen bitteren Preis dafür zu zahlen gibt. Eingeweihte nennen dies den "Fluch des Jägers".	+2 WE Fertigkeit: <i>Wachsamkeit</i>
4	All deine Nachforschungen brachten nicht zu Tage, was den Fluch einmal auslöste. Er scheint seit Jahrhunderten einige "besondere" Angehörige deiner Familie zu treffen und ist ein Geheimnis, in das man gehofft hatte, dich niemals einweihen zu müssen.	+2 IN Fertigkeit: <i>Geschichte</i>
5	Vor Jahren warst du auf der Spur eines großen Wolfes, der im Dorf Vieh gerissen hatte, als du erkennen musstest, dass du bereits selbst zum Gejagten geworden warst. Das Untier sprang dich an und verletzte dich. Wahrscheinlich wärest du nicht mehr am Leben, wenn die anderen Dörfler es nicht verjagt hätten.	+2 KO eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Ausdauer, Tierzucht, Spurensuche, Jagen</i>
6	Nein. Die Nacht und die Wildnis waren immer deine Freunde und schon als Kind liebtest du es, alleine durch die Wälder zu streifen und auf das Heulen der Wölfe zu antworten, Mehr weißt du nicht.	+2 WE, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Ausdauer, Überleben, Spurensuche oder Jagen</i>

Falls der Spieler auf der ersten Tabelle (Wer waren deine Eltern?) ausgewürfelt hat, dass er als Waise aufgewachsen ist oder (passenderweise) ein Wolfskind war, können ihm die hier angegebenen Informationen bzw. Legenden zu seiner geheimen Familiengeschichte nur über Umwege zugetragen worden sein. In Absprache mit dem Spielleiter kann festgelegt werden, dass es z.B. Vertraute der verstorbenen Eltern gab, die von diesen zumindest andeutungsweise eingeweiht wurden. Nr. 1, 2 und 4 können auch nur Gerüchte oder Legenden sein, die sich die Leute halb spöttisch erzählen und von denen der Spielercharakter gehört hat,

1W6	Hast du Rat oder Hilfe gesucht? Der Spieler zu deiner Rechten spielte dabei eine Rolle.	Du erhältst
1	Du hast dich entschlossen, niemandem etwas zu erzählen, konntest aber nicht verhindern, dass deine nächsten Freunde die Veränderung in deinem Charakter bemerkten. Dein Freund, der die Wahrheit ahnt, erhält +1 IN.	+2 IN, Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung</i>
2	Es gibt jemandem im Dorf, der behauptet, schon einmal einen Werwolf gejagt zu haben. Es gelang dir, ihn auszufragen, ohne ihn misstrauisch zu machen. Er sagte, dass es keinen ihm bekannten Weg gebe, den Fluch zu brechen, aber er habe gehört, dass er in seltenen Fällen beherrschbar gewesen sein soll. Dein Freund, der dir von dieser Person erzählt hat und jetzt zumindest etwas ahnt, erhält +1 GE.	+2 GE, Fertigkeit: <i>Aushorchen</i>
3	Du konntest die Verwandlung deinen (Zieh-) Eltern nicht verheimlichen. Wenn die Offenbarung sie nicht völlig überraschte (s. Ergebnis der letzten Tabelle), sagten sie, dass deine einzige Hoffnung darin bestand, dich von ihnen einsperren zu lassen, wenn die Verwandlung naht. Dein Vater trug deinem Freund auf, ihn bei den ersten Anzeichen einer „Veränderung“ zu rufen. Der Freund erhält +1 WE und ist jetzt ebenfalls eingeweiht.	+2 WE, Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung</i>
4	Deinem besten Freund, der versprochen hat, dir beizustehen. Dieser ist jetzt in dein Geheimnis eingeweiht und erhält +1 WE. Falls ein anderer Spielercharakter als der zur Rechten bereits als bester Freund gilt, dann ist es dieser stattdessen.	+2 WE, <i>Selbstbeherrschung</i> +2 solange dieser Freund in der Nähe ist
5	Einem Dorfbewohner, der in schwarzer Magie bewandert ist (muss kein neuer NSC sein, falls es bereits Magier, Druiden, Hexen usw. im Dorf oder Umgebung gibt). Dieser machte dir jedoch keine Hoffnung, dass der Fluch zu brechen sei und riet dir, in die Wildnis zu gehen um in Einsamkeit zu leben. Dein Freund, der dich begleitet hat und zumindest etwas ahnt, erhält +1 IN.	+2 IN, Fertigkeit nach Wahl: <i>Magiekunde</i> oder <i>Magie spüren</i>
6	Du hast es bisher geschafft, dein Geheimnis zu bewahren und willst dies auch weiter tun. Nicht einmal deine nächsten Freunde wissen, was mit dir geschieht. Dein Freund, der dennoch spürt, dass etwas ganz und gar nicht stimmt, obwohl er es noch nicht mit dir in Verbindung bringt, erhält +1 KO.	+2 KO, Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung</i>



1W6	Wie lernst du, die Verwandlung zu kontrollieren?	Du erhältst
1	Möglicherweise ist es deine Persönlichkeit, die nicht zum Jähzorn neigt. Oder es ist einfach deine unglaubliche Sturheit. Jedenfalls hast du es tatsächlich geschafft, den Fluch zu bändigen, indem du durch hartes Training, Selbstbeherrschung und Disziplin deine Gefühle weitgehend zu beherrschen gelernt hast.	+2 ST, Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung*</i> Aufgabe: Flüche brechen
2	Die Furcht, jemanden zu verletzen, war einfach zu groß. Ver zweifelt gingst du in die Wildnis, um vielleicht niemals wiederzukehren. Doch dort fand dich - zufällig oder auch nicht - ein Feenwesen, das deinen Fluch erkannte und dich lehrte, wie dem furchtbaren Zorn und der Zerstörungswut des Wewolfsfluches vielleicht beizukommen ist.	+2 KO, Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung*</i> Aufgabe: <i>Unschuldige schützen NSC: ein Mentor aus der Feenwelt, der dich den Fluch zu beherrschen gelehrt hat</i>
3	Schon beim zweiten Anbränden der Verwandlung konntest du diese mit einer schier unmenschlich scheinenden Willensanstrengung in ihre Schranken weisen. Kann dieser Fluch vielleicht für dich und diejenigen, die du beschützt, ein Segen sein?	+2 WE Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung*</i> Aufgabe: Freunde schützen
4	Vielleicht ist dies immer deine Bestimmung gewesen: dich selbst und die deinen zu verteidigen, indem du deine neu gewonnenen Kräfte zum Guten und Nutzen aller einsetzt. Während deiner unnachgiebigen körperlichen Disziplinierung hast du festgestellt, dass du, wenn du dich darauf konzentrierst, die Verwandlung nur zum Guten zu verwenden, diese kontrollieren kannst.	+2 ST, Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung*</i> Aufgabe: Bedrohungen aufspüren
5	Immer wieder hast du diesen Traum, der dich auf einen Entscheidungskampf vorzubereiten scheint, in dem du alles, was dir lieb und heilig ist, verteidigen musst. Vielleicht fiel es dir deshalb so leicht, den sonst so selbstzerstörerischen Fluch zu kontrollieren: etwas hat dich ausgesucht, für seine wie auch immer gearteten Ziele zu kämpfen.	+2 KO, Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung*</i> Aufgabe: das Dorf schützen
6	Eines Tages erwachtest du aus einem tiefen Traum mit einem Amulett auf der Brust, das aus einem halb von Bernstein umschlossenen blauen Mondstein besteht. Es scheint, dass, solange du es trägst, dein Fluch nicht die Oberhand gewinnen kann. Doch irgendetwas in dir scheint den perversen Drang zu verspüren, es abzulegen oder gar zu vernichten.	+2 WE Mondstein-Amulett. +2 auf <i>Selbstbeherrschung*</i> solange getragen Aufgabe: Selbstschutz Notiz: wer gab dir das Mondstein-Amulett?

* Wenn die Fertigkeit bereits vorhanden ist, verbessert sie sich nochmals (auf +4)

Fülle deinen Charakterbogen aus!

1. Schreibe deinen Namen, die Klasse und die Stufe auf.
2. Notiere deine Attributswerte. Im Feld daneben schreibe deinen Attributsmodifikator auf, lies ihn auf der Tabelle ganz hinten ab.
3. Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten, deine Startausrüstung und alles was du noch kaufen möchtest. Du beginnst mit folgender Ausrüstung: Messer, praktische Kleidung, Lederrüstung (+2 RK), schwerer Umhang, Feuerstein und Stahl, Wasserschlauch, eine Waffe deiner Wahl und 4W6 Silbermünzen.
4. Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Menschen sind neutral.
5. Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Stufe 1 Schurke hast du einen Grundangriffsbonus von +0
6. Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 2 für die Klasse Schurke.
7. Deine Rüstungsklasse ist 10 + dein Geschicklichkeits-Modifikator + den Bonus für eine Rüstung.
8. Du hast 1 Schicksalspunkt.
9. Du hast 8 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.
10. Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle weiter hinten entnehmen kannst.
11. Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden für jede Waffen die du nutzen möchtest. Dein Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Für Fernkampfwaffen ist es der Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeits-Modifikator. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf den Schadenswurf der Nahkampfwaffe angerechnet.



Platziere einen NSC auf der Karte!



Platziere einen ORT auf der Karte!

Regelübersicht

Proben machen

Attributprobe: Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher, ist es ein Misserfolg.

Rettungswurf: Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

Angriffswurf: Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die RK des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls war der Angriff misslungen.

Klassenfähigkeiten

Trefferwürfel: W8

Initiative Bonus: +2

Rüstung: Schurken können jede Rüstung tragen, die leichter als eine Plattenrüstung ist.

Hochbegabt: Schurken erhalten zwei zusätzliche Fertigkeiten auf der ersten Stufe. Sie erhalten zusätzliche Fertigkeiten wann immer sie eine ungerade Stufe erreichen (Stufe 3, 4, 7 usw.). Anstatt neue Fertigkeiten zu lernen, können sie auch in bekannten Fertigkeiten besser werden, was ihren Bonus um +2 erhöht.

Unausweichliches Schicksal: Das Mondkind steht unter keinem guten Stern und hat nur einen Schicksalspunkt.

Magische Fähigkeit: Kontrollierbarer Werwolfsfluch (siehe Anhang B)

Schicksalspunkte

Ein Charakter kann seine Schicksalspunkte auf folgende Weisen ausgeben:

Einem Freund helfen: Normalerweise kann ein Charakter seinem Freund nur bei einer Attributprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalspunkt aus um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne dass der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

Zweite Chance: Ein Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

Den Tod betrügen: Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkte zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Atributswert	Modifikator
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3



Rettungswürfe

Stufe	Erfahrung	Grund- angriffs- bonus	Gift	Odern	Verwand- lung	Zauber	Magischer Gegenstand
1	0	+0	13	16	12	15	14
2	1.500	+1	13	16	12	15	14
3	3.000	+1	13	16	13	15	14
4	6.000	+2	13	16	13	15	14
5	12.000	+3	12	15	11	13	12
6	25.000	+3	12	15	11	13	12
7	50.000	+4	12	15	11	13	12
8	100.000	+5	12	15	11	13	12
9	200.000	+5	11	14	9	11	10
10	300.000	+6	11	14	9	11	10

Anhang

Über Mondkinder

Anmerkung: Wenn der Spieler bereits konkrete Vorstellungen hat, kann er mit dem Spielleiter die Auswirkungen und das Aussehen "seines" Fluches absprechen, wobei es noch nicht einmal zwingend ist, dass der verwandelte Spielercharakter Ähnlichkeiten mit einem Wolf haben muss.

Das Wort „Werwolf“ wird hier zwar durchgehend benutzt, steht aber nur für eine gewisse Raubtierhaftigkeit und Unberechenbarkeit der verwandelten Form. Es können also auch andere Gestaltwandler, wie Werkatzen oder Werbären gewählt werden, vor allem wenn es zum Hintergrund besser passt.

Mondkinder sind Werwesen, deren Fluch auch ein Segen sein kann. Während „normale“ Werwölfe im wahrsten Sinn des Wortes dazu verdammt sind, in ihrer Verwandlung tierhaft und (selbst-) zerstörerisch zu handeln, kann das Mondkind zumindest versuchen, seinen Fluch durch Selbstbeherrschung und Willensstärke zu bändigen.

Die Verwandlung eines Mondkinds tritt nicht zwangsmäßig zu bestimmten Zeiten ein, auch nicht bei Vollmond. Dass viele Mondkinder trotzdem den Mond verehren, liegt wohl darin begründet, dass er die besten Voraussetzungen für ihre Lieblingsbeschäftigung liefert: die nächtliche Jagd. Außerdem gibt es Überlieferungen, nach der Mondkinder sich entweder als Abkömmlinge einer uralten Mondgottheit oder eines mächtigen Feenwesens in Wolfsform sehen, dass einst das Licht der Sonne gestohlen und als Mond an den Himmel gesetzt haben soll.

Jähzorn, Gefahr, Rache- oder Hassgefühle usw. führen bei Mondkindern, anders als oft von Werwölfen behauptet, ebenfalls nicht zwangsweise zur Verwandlung. Sie lösen aber den Verwandlungstrieb aus und sind daher Gelegenheiten, bei denen der Spielleiter eine Selbstbeherrschungsprobe verlangen kann (siehe Abschnitt B).

Die Informationen über den Ursprung des Fluchs, die der Spieler auf der Tabelle Konntest du eine Erklärung für deinen Fluch finden? ausgewürfelt hat, können als reine Legenden oder Gerüchte der Landbevölkerung behandelt werden. Dahinter kann in ihrer Hintergrundwelt ein ganz anderer Auslöser für die Verwandlung stecken, z.B. eine Werwolfskrankheit (Virus) oder eine magische Rasse von Wölfen, die sich vorübergehend in Menschen verwandeln kann.

Generell wird der Fluch des Mondkinds hier aber als magisch angesehen. Er wird nicht durch den Biss (oder sonstige Verletzung) eines Werwolfs verursacht und auch nicht dadurch weitergegeben. Der Fluch scheint uralte zu sein, extrem selten und entstammt ursprünglich wahrscheinlich der Feenwelt. Alle zwei oder drei Generationen trifft er - auf den ersten Blick willkürlich - eine Person aus einer bestimmten Blutlinie.

Bei genauerer Betrachtung finden sich jedoch Gemeinsamkeiten bei den Betroffenen. Mondkinder fühlen sich schon in frühesten Jahren zur unberührten Natur, zum Mond und zur sternhellen Nacht hingezogen und meist leiden sie unter Jähzorn oder Anfällen von Rachsucht. Fast alle Mondkinder haben einmal den unbändigen Wunsch verspürt, übermächtig stark zu sein, um sich für Ungerechtigkeiten und an Feinden grausam zu rächen.

Während andere Kinder, die dieselben Probleme haben, aber nicht vom Fluch betroffen sind, bis zum Erwachsenenalter mehr oder weniger gut lernen, mit diesen Gefühlsaufwallungen umzugehen, kommt es bei Mondkindern mit Eintritt ins Erwachsenenalter zur ersten Verwandlung.

Das Schicksal der meisten Mondkinder ist düster. Ihr Leben muss der Geheimhaltung und Kontrolle ihres Werwolfsfluchs gelten, was aber nicht immer gelingt. Wenn sie nicht schließlich von einem aufgebrachten Mob mit Silber und Feuer getötet werden, weil ihr Geheimnis den falschen Leuten in die Hände fiel oder ihre Selbstkontrolle versagte, verschwinden die meisten Betroffenen schließlich spurlos in der Wildnis oder angekettet in irgendwelchen steinernen Kerkern, als Familiengeheimnis oder abscheulicher Irrtum der Natur weggesperrt.

Der Fluch des Jägers, der in einer der Tabellen als mögliche Ursache für das Schicksal des Mondkinds genannt wird, ist eine Variante, die nur die Familie eines Werwolfsjägers trifft: Ein Mensch, der einmal einen Werwolf gejagt und zur Strecke gebracht hat und sich glücklich schätzt, nicht von diesem verletzt worden zu sein, muss manchmal erkennen, dass der Fluch nicht etwa durch einen Biss übertragen wird. Stattdessen geht er auf die Familie des Jägers über und trifft dort einen Nachkommen, der bzw. die die oben beschriebene Veranlagung zeigt. Manchmal ist auch der Jäger selbst betroffen. Der Fluch weicht erst von der Familie, wenn sein aktueller „Träger“ von einem neuen Jäger getötet wird, sodass er von nun an dessen Familie heimsucht. Manche Eingeweihte sprechen auch von einer verfluchten „Wolfsseele“, die so immer wieder geboren wird.



Magische Fähigkeit: Kontrollierbarer Werwolfsfluch

Mondkinder können sich, einzigartig unter den Werwesen, nach einer Konzentrationsphase absichtlich verwandeln und in der verwandelten Form mit der üblichen Intelligenz, Erinnerungsfähigkeit und Persönlichkeit des Spielercharakters weiter agieren. Der Spieler kann hier selbst bestimmen, was genau sein Spielcharakter während der Konzentrationsphase tut, um sich zu verwandeln (ob er sich z.B. in eine Trance begibt, die Mondgöttin anruft, das Bildnis einer verlorenen Liebe oder Familie betrachtet, in Rage gerät usw.).

Ggf. sollte auch festgelegt werden, ob es nötig ist, Ausrüstung und Kleidung vor der Transformation abzulegen und irgendwo zu verstecken. Bei einer unkontrollierten Verwandlung können Ausrüstungsstücke und Kleidung zerstört werden oder verloren gehen.

Die einzige Voraussetzung für eine Verwandlung ist, dass der Spielercharakter seit dem letzten Gestaltwandel mindestens einmal geruht hat. Die Konzentrationsphase dauert zu Beginn (Stufe 1) etwa fünf Minuten, in denen der Spielercharakter ungestört sein muss. Die Transformation selbst geschieht danach innerhalb von weiteren zwei bis drei Minuten, während denen der SC aber bereits agieren kann, noch während sein Körper sich verändert.

Obwohl die Verwandlung grauerregend und qualvoll anzusehen ist, können sich die Mondkinder hinterher nur noch an ein Rauschen und Tosen ihrer Gefühle wie im Fieberwahn erinnern, nicht aber an Schmerzen oder Angst. Anwesende Spielcharaktere, die einer Verwandlung zusehen und nicht darauf vorbereitet waren, sollten einen Konstitutionswurf ablegen, bei dessen Nichtgelingen sie sich voll Grauen abwenden oder gar fliehen.

Neben der kontrollierten Transformation kann es bei Mondkindern aber auch zum spontanen Wechsel in ihre Wolfs- oder Hybridform (s.u.) kommen, wenn der Verwandlungstrieb ausgelöst wird und nicht beherrscht werden kann. Der Spielleiter sollte in den folgenden Situationen eine Würfelprobe verlangen, die durch die Fertigkeit Selbstbeherrschung vom Spieler abgemildert werden kann:

- wenn der Jähzorn des SCs durch Beleidigungen, Provokationen, Rache oder Hassgefühle geweckt wird: Probe auf Weisheit
- wenn der Charakter sich selbst oder Freunde unvermittelt in großer Gefahr sieht: Probe auf Intelligenz
- wenn der unverwandelte Spielercharakter in Todesnähe gerät (seine Trefferpunkte auf einen Wert unterhalb von 5 TP sinken, ohne dass er besinnungslos wird): Probe auf Konstitution

Hier kommen auch die auf der Tabelle *Wie lernst du, die Verwandlung zu kontrollieren?* ausgewürfelten Aufgaben ins Spiel. Immer wenn der Spieler unvermittelt mit seiner „besonderen“ Aufgabe konfrontiert wird (Flüche brechen, Unschuldige, Freunde bzw. das Dorf schützen, Bedrohungen aufspüren, Selbstschutz) kann dadurch der Verwandlungstrieb ausgelöst werden, wenn der Spielleiter dies will. Im Zweifelsfall wird der Selbstbeherrschungswurf auf den Weisheitswert abgelegt, je nach Situation können auch Intelligenz (verstandesmäßige Reaktion), oder Konstitution (körperliche, unbewusste Reaktion) angebracht sein. Der Spieler kann aber in jedem Fall auch freiwillig auf die Probe verzichten und die Verwandlung zulassen.

Eine öffentliche Bloßstellung des Spielercharakters als Werwolf hat gravierende Konsequenzen, daher sollten diese Proben vorsichtig eingesetzt werden. Wenn irgend möglich, sollte der SC sich noch zurückziehen oder fliehen können, um seine Verwandlung vor Zeugen zu verhindern.

Einmal verwandelt, bleibt das Mondkind in seiner Werwolvesform, bis es sich zur Rückverwandlung entscheidet, das Bewusstsein verliert (auch: schläft) - oder stirbt. Die Rückverwandlung wird jedoch immer schwieriger, schmerzhafter und kostet mehr Energie (TP), je mehr Zeit der Charakter in seiner Werwolvesform verbracht hat:

- Will er sich innerhalb einer Stunde nach der Mensch-zu-Wolf-Verwandlung wieder zurückverwandeln, kommt es noch zu keinen Abzügen und Proben
- Für jede zusätzlich angebrochene Stunde danach wird durch die Rückverwandlung 1W6-1 TP abgezogen (kann zur Bewusstlosigkeit führen, aber nicht zum Tod), außerdem muss er einen Kontrollwurf auf Selbstbeherrschung (KO) ablegen. Gelingt diese nicht, bleibt er eine weitere Stunde in der Werwolvesform und kann es dann nochmals versuchen (wobei bei Erfolg wieder 1W6-1 TP abgezogen wird usw.)

Wenn der Charakter während seiner Verwandlung Unschuldige verletzt oder gar getötet hat bzw. seine Verwandlung aus Jähzorn nicht verhindern konnte oder wollte, kann es sein, dass die Rückverwandlung besonders schwer fällt (Spielleiterentscheid): der Spieler muss eine Selbstbeherrschungsprobe (KO) bestehen, die um mindestens 2 erschwert ist, je nach der „Schwere“ seiner Vergehen auch um 4.

Bei Nichtgelingen bleibt die gewählte Werwolvesform bis zum nächsten Sonnenaufgang bestehen und der Spielleiter kann entscheiden, wo und in welchem Zustand der Charakter aufwacht und was in der Nacht geschehen ist (woran der SC keine klare Erinnerung hat). In diesem Zustand wird er weder Freund noch Feind kennen und jeden angreifen, der ihm zu nahe kommt (angreift, einfangen will etc., einschließlich der anderen Charaktere), aber ansonsten eher die Wildnis suchen als Mordopfer.

Spieler und Spielleiter sollten aber zusammen mindestens einen Spielcharakter bestimmen, den er unter keinen Umständen angreifen wird und der vielleicht auf ihn einwirken kann, zu fliehen statt Unschuldige zu verletzen.

Die Werwolfsform

In der verwandelten Form hat das Mondkind die folgenden Werte, Vorteile und Schwächen:

Trefferpunkte: entsprechen denen des unverwandten SCs. Falls der Charakter vor der Verwandlung verletzt war, kann er durch sie $1W8 + \text{Stufe}/2$ zurückerhalten (aufrunden, überschreitet nicht die Gesamt-TP)

Rüstungsklasse: zu Beginn RK 15 ab Stufe 3 RK 16 ab Stufe 7 RK 17

Angriff: entspricht dem Grundangriffsbonus des unverwandten SCs + ST-Modifikator +1

Schaden verursachen: In der einfachen Wolfsform (auf Stufe 1 + 2) ist der Schaden (Biss) $1W8 + \text{ST-Modifikator}$. Es sind noch keine anderen Angriffsmöglichkeiten vorhanden.

Mit der Fähigkeit, die menschenähnlichere "Hybridform" zu wählen (ab Stufe 3, siehe unten), gilt für einen Angriff mit den Pranken der Schaden $1W8 + \text{ST-Modifikator} + \text{Stufe}/2$ (abrunden)

Es kann allerdings vom Spieler entschieden werden, dass der verwandelte Charakter stattdessen eine Umklammerung versucht. Wenn sein Angriff gelingt und die Stärke des Opfers der des Werwolfs unterlegen ist (Anzahl der Trefferpunktewürfel des Gegners kleiner als Stufe des Mondkinds oder ST-Vergleich, wenn möglich), ist die Umklammerung gelungen und er kann in der nächsten Runde seinen Biss einsetzen: $1W10 + \text{ST-Modifikator} + \text{Stufe}/2$ (abrunden).

Das Opfer kann in seiner Runde versuchen, aus der Umklammerung zu entkommen. Beim erfolgreichen Einsatz einer Waffe oder einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe gelingt dies, beides ist jedoch durch die Umklammerung um 2 erschwert. Wenn die Stärke des Opfers der des Werwolfs gleicht, ist es in der nächsten Runde automatisch frei, während körperlich überlegene Gegner sich gar nicht erst umklammern lassen. Gelingt das Freikommen nicht, kann der Werwolf noch einmal seinen Biss einsetzen.

Außerdem können ab Stufe 3 grob improvisierte Waffen bzw. Wurfgeschosse statt des normalen Angriffs eingesetzt werden (im Zweifelsfall $1W6$ Schaden), das regelrechte Führen von Schwertern, Äxten usw. ist jedoch nicht möglich ("der Werwolf führt keine Waffe, er ist eine") und vor Feuer (Fackel als Waffe od. ähnl.) fürchtet der Werwolf sich bekanntlich.

Schaden einstecken: Normale, nichtmagische Waffen verursachen beim Werwolf nur den halben Schaden. Zauber, magische Waffen und Feuer verursachen normalen Schaden. Speziell zur Werwolfsjagd mit (gesegnetem oder verfluchtem) Silber erschaffene Waffen verursachen doppelten Schaden.

Unbändige Kraft: Der Werwolf hat bei einem Kraftakt einen Bonus von +4 auf den Stärkewurf (ab Stufe 5 +6)

Raserei: Einmal pro Verwandlung kann der Werwolf in Raserei verfallen. Dabei versetzt er seinem Gegner statt einem zwei Prankenhiebe pro Runde (Schaden 1W8 + ST-Modifikator), bis sein Voranstürmen durch einen erfolgreichen Gegenangriff (der während der Raserei um 2 erschwert ist) gestoppt wird. Umklammerung ist währenddessen nicht möglich.

Der Werwolf hat die Fertigkeiten *Jagen*, *Spuren lesen*, *Ausdauer* und *Überleben* (zunächst +4, ab Stufe 5 +6), unabhängig davon, ob oder wie gut der unverwandelte Charakter über diese verfügt.

Verbesserter Geruchssinn und Gehör: Der Werwolf hat einen Bonus von +4 auf Wahrnehmungsproben für Geräusche und Gerüche (ab Stufe 5+6)

Regeneration: Nach jedem Kampf kann das Mondkind 1W8+Stufe Trefferpunkte wieder herstellen, wenn diese nicht durch gesegnetes Silber verursacht wurden.

Grauensvolles Heulen: Der Werwolf kann ein brüllendes Geheul ausstoßen, das unvorbereitete, geringere Monster und Charaktere bzw. Tiere (auch nicht speziell gegen Angst trainierte Pferde) vertreibt sowie Verbündete in der Umgebung alarmiert

Das **Aussehen der Werwolfsform** wird durch viele Faktoren bestimmt. Gesinnung und Persönlichkeit des Spielcharakters spielen dabei eine Rolle, genauso wie seine Körpergröße, Konstitution und Stärke und die Jahreszeit seiner ersten Verwandlung.

Chaotische Charaktere führen zu monströseren, bedrohlicheren oder „hinterhältigeren“ Formen, neutrale zu natürlicher, wolfsähnlicher wirkenden und rechtschaffene Charaktere zu „noblen Wölfen“, d.h. weniger monströsen als beeindruckenden Formen der Verwandlung.

Die folgenden 1W6-Würfeltabellen können zum zufälligen Festlegen des Aussehens oder als Ideensteinbruch für dieses charakterbestimmte Aussehen genutzt werden:

Primärfärbung des Fells

(abhängig von der Jahreszeit der ersten Verwandlung)

1	Frühling: Hellgrau
2	Sommer: helles Graubraun
3	Mittsommer: Schwarz
4	Herbst: Goldbraun
5	Winter: dunkles Graubraun
6	Mittwinter: Schneeweiß

Sekundärfarbe

(Streifen und Säume im Fell, Blossen, Kopf- und Rückendecke etc.; führt zu einer Änderung der Grundfarbe in Richtung der angegebenen Farbe; wenn ähnlich wie grundlegende Färbung, ist kaum Musterung zu erkennen, das heißt der Werwolf ist z.B. komplett weiß oder schwarz):

1	silberfarben
2	grau
3	weiß
4	braun
5	kupferfarben
6	schwarz

Augenfarbe

1	gelb
2	rötlich
3	tiefblau
4	bernsteinfarben
5	eisblau
6	grün

Ausdruck

(Gesamteindruck des Wolfes im "Normalzustand"):

1	intelligent, überlegt
2	wachsam, witternd
3	stolz, selbstbewusst
4	statuenhaft, plötzlich agierend
5	bedrohlich, zähnefletschend
6	rasend, aggressiv

Besonderheit

(optional)

1	ausgeprägter Widerrist ("Buckel")
2	überstehende Hauer im Gebiss
3	monströse Klauen statt Pranken
4	Augen scheinen zu glühen
5	Augen scheinen menschlich
6	Rückenkamm aus Knochendornen

Übernatürliche Begleiterscheinung

(optional)

1	Schatten werden dunkler und dichter, scheinen den Werwolf zu begleiten
2	vorhandener Nebel verdichtet sich um den Wolf, manchmal sieht man geisterhafte Bewegung darin
3	Die Natur schweigt, wenn der Werwolf erscheint (windstill, Vögel verstummen)
4	Es wird kälter, Blumen scheinen sichtlich zu welken
5	In der Umgebung vorhandene Hunde oder Wölfe spielen verrückt und beginnen zu heulen
6	Tiere fliehen noch bevor der Werwolf auftaucht, einschließlich geringerer Monster und Raubtieren (Anzahl der Trefferpunktwürfel kleiner als die Stufe des Mondkinds)

Das *Bestiarium* beschreibt Werwölfe in ihrer verwandelten Form einfach als besonders große Wölfe. Das gilt anfänglich auch für Mondkinder. Allerdings beherrschen sie ihre Verwandlung mit fortschreitender Erfahrung so gut, dass sie Zwischenformen annehmen können, die menschenähnlicher sind, bzw. sich besonders gut für Schnelligkeit oder bestimmte Aufgaben eignen und die sich auf zwei statt vier Beinen fortbewegen können.

Generell sieht die Wolfsform in niedrigen **Stufen (1 bis 3)** noch nicht sehr beeindruckend aus: wie ein eher zotteliger und ausgehungert wirkender, großer Wolf, erzeugt sie zwar Abscheu und Angst, wird aber nicht unbedingt als Werwolf erkannt. Der Wert der Rüstungsklasse ist bei 15. Sprachliche Kommunikation ist nicht möglich, es kann aber ein brüllendes Heulen ausgestoßen werden, das geringere Monster und Tiere (auch nicht speziell gegen Furcht trainierte Pferde) in die Flucht schlägt.

Ab **Stufe 2** kann das Mondkind sich entscheiden, die Wolfsform (nicht die späteren Hybrid- bzw. Wolfsmenschenform) besonders schnell zu machen. Das bedeutet keine Verbesserung im Kampf, bringt aber Vorteile bei Verfolgungsjagden, Flucht, Freunde oder Verbündete warnen usw. (Spielleiterentscheid, z.B. könnte es wie eine Fertigkeit Rennen behandelt werden).

Ab **Stufe 3** kann neben der vierbeinigen Wolfsform auch eine zweibeinige, menschenähnlichere Hybridform angenommen werden, die z.B. auf Bäume oder Gebäude klettern, Gegenstände greifen oder schleudern, allerdings keine Waffen führen und keine Fingerfertigkeit erfordernde Handlungen ausführen kann. Die Konzentrationsphase vor der Verwandlung dauert jetzt nur noch ca. 2 min. Der Rüstungsklassenwert ist jetzt bei 16.

Ab **Stufe 4** sind die Verwandlungsformen dann beeindruckender, geschmeidiger, muskulöser oder (bei chaotischen Charakteren) monströser. Kleine Tiere und Monster, deren Trefferwürfel-Anzahl geringer ist als die Stufe des Spielercharakters fliehen auf Sicht, Spielcharaktere, die nicht auf das Erscheinen des Werwolfs gefasst sind, müssen einfache Proben auf Weisheit oder Konstitution bestehen, um dem Fluchttrieb standzuhalten. Charaktere, die mit Monstern vertraut sind, z.B. Werwolfsjäger, können das allerdings noch ignorieren.

Ab **Stufe 5** kann neben der reinen Wolfs- und der Hybridform eine dritte Form, der „Wolfsmensch“ gewählt werden. In dieser Verwandlung verfügt der Werwolf über die Vorteile seiner geschärften Sinne und erhöhten Werte, ist aber äußerlich nicht auf Anhieb als Ungeheuer zu erkennen (vielleicht sind seine Augen noch seltsam gefärbt, die Innenseiten seiner Handflächen behaart, die Ohren seltsam spitz und beweglich usw., aber indem er das kaschiert, kann er sich z.B. in einer nichtsahnenden Menschenmenge problemlos frei bewegen). In der Wolfsmenschenform ist auch sprachliche Kommunikation möglich, wenn sich auch immer wieder ein knurrender Unterton sowie der Hang zur Impulsivität einschleichen.

Ab **Stufe 6** dauert die Konzentrationsphase nur noch ca. 1 min. Neben den bisherigen Heul-, Brüll- und Knurrlauten kann der Werwolf (in Hybridform) jetzt einzelne Wörter und kurze Sätze formen. Speere, Hellebarden, Schwerter und ähnliche Waffen können von der Hybridform für einfache Stoßangriffe benutzt werden (kein Fechten).

Ab **Stufe 7** wirken Wolfs- und Hybridform dann wie regelrechte Untiere oder formidable Bestien. Auch größere Tiere und Monster, deren Trefferwürfel-Anzahl geringer ist als die Stufe des Spielercharakters, fliehen auf Sicht, alle Spielcharaktere, die nicht auf das Erscheinen des Werwolfs gefasst sind, müssen Proben ablegen und bei deren Nichtgelingen fliehen, allerdings können monstererfahrene Charaktere ihre ggf. vorhandene Fertigkeit Selbstbeherrschung einsetzen. Der Wert der Rüstungsklasse ist jetzt bei 17.

Ab **Stufe 8** ist die Konzentrationsphase nicht mehr notwendig, der Spielercharakter verwandelt sich durch bloße Willensanstrengung innerhalb von zwei Minuten, während denen er bereits agieren kann.

Impressum

Amerikanische Ausgabe von Beyond the Wall

Design

John Cocking, Peter S. Williams

Entwicklung

Flatland Games

Cover

Jon Hodgson

Deutsche Ausgabe der neuen Charaktere

Text

Dietmar Krah

Lektorat

Daniel Neugebauer

Layout

Patrick Wittstock

Zusätzliche Grafiken

Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von The British Library (<http://www.bl.uk>)

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag unter Lizenz von Flatlandgames
für den Gratisrollenspieltag 2020.

Copyright © 2012-2020 Flatland Games

www.system-matters.de

www.flatlandgames.com

Beyond the Wall and Other Adventures uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license. All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content. Share and enjoy.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

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

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version

of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2017, Flatland Games, llc, Beyond the Wall and andere Abenteuer, Copyright 2012-2020, Jedamzik und Neugebauer GbR, System Matters Verlag. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



Gerd Hupperich

Das Schlemmermahl

Abenteuer auf der Welt Midgard

Das Schlemmermahl (SchuChiniKurin) ist ein unkompliziertes, spaßiges Abenteuer. Es ist eine Neujahrs-geschichte, die der Spielleiter der passenden Stimmung wegen am Silvesterabend aufs Programm setzen könnte. In diesem Fall sollte er seiner Gruppe etwa 4 Stunden Spielzeit vorgeben. Um Mitternacht, wenn die Korken knallen, muss das Schlemmermahl dann komplett sein. Die Gruppe kann aus 4-6 Figuren niedriger bis mittlerer Grade bestehen. Bei erfahreneren Abenteurern muss der Spielleiter den Grad der Hexe und die Zahl der Räuber entsprechend erhöhen. Bei Bedarf kann die Geschichte auch in den Osten oder Süden KanThaiPans verlegt werden.

Die Geschichte „Das Tellerhaus von Harima“ von Tsuyuno Goro dient als Quelle für die Hintergrunderzählung der Handlung. Es ist ein sogenannter Rakugo, eine Geschichte aus Dialogen, die von einem einzigen Erzähler auf der Bühne vorgetragen wird. Die sehr witzige Geschichte kann in der Sammlung „Japanische Dämonen und Gespenster: Geschichten aus zwölf Jahrhunderten“, im Diederichs-Verlag 1989 erschienen, nachgelesen werden. Dort ist die Geschichte von OKiku und TetsuZan enthalten; die Tao-Ties, das Schlemmermahl und die falsche Nonne Aoki sind neue Zutaten. Das Taotie-Motiv kommt in der chinesischen Kunst schon sehr früh vor.

Der See von Harima ist ein beliebtes Ausflugsziel bei KiAnTsai im TsaiChen-Tal, um die 15 Kilometer weit

westlich der Stadt. Das kleine Gewässer ist in beinahe unberührte Natur eingebettet. Am Nord- und Westufer entfaltet sich das Panorama einer sanften Bergkette, die außer im Winter dicht belaubt ist. Große Horden von Gibbons leben in den Bäumen und turnen über den Köpfen der Spaziergänger. Das Ostufer des Sees wird von einer leicht melancholischen Heidelandschaft berührt. Am Südufer schmiegt sich eine Straße, die von KiAnTsai heraufkommt, an den See, der auf dieser Seite von Menschen bewohnt wird. Harima und Akasa heißen die beiden Musterdörfer, in der zahlreiche gemütliche Herbergen die Scharen der Ausflügler aufnehmen. Und vor allem jetzt - am Neujahrsabend, der am See von Harima mit all seinen Naturschönheiten doppelt so herrlich sein soll.

Ihr seid dem „Ruf der Dichter“ gefolgt, die den See von Harima als lebendig gewordenes Märchenbild besingen. Es ist der vorletzte Abend des alten Jahres, und in der Herberge Zum Göttlichen Tu konntet ihr gerade noch ein Quartier bekommen. Während der Wirt eure Namen in sein Besucherbuch eintrug, erwähnte er mindestens dreimal, dass der berühmte Wirt Sechsten Grades Tu einst höchstpersönlich in seinem Haus gewirkt habe ... Zweifellos um seine überhöhten Preise zu rechtfertigen. Aber Neujahr erlebt man ja auch nur einmal im Jahr am See von



Harima. Und die berühmten Birnen, die in Harima wachsen, und der daraus gewonnene Wein sind auch nicht zu verachten.

Für den heutigen Abend hat euch der Dorfvorsteher HakaiGoro zum Abendessen in sein Haus eingeladen.

Vorabend vor dem Fest

HakaiGoro ist ein Mann mit Lebensart und ziemlich wohlhabend, was man schon an seinem größeren Haus erkennen kann. Er möchte einfach nur einige der aufregenden Geschichten aus dem Leben der Abenteurer hören, die der Gruppe vorausgeeilt sind. Warum sollen sie dem freundlichen Mann den Gefallen nicht tun? Sein Wein ist würzig, die Mahlzeit exquisit, wie übrigens alles in Harima.

Die Erzählung unserer Helden wird an einer besonders spannenden Stelle jäh durch die Ankunft von **Matsu** unterbrochen, einem Diener des Hauses, der von einer Pilgerfahrt zum Kabori-Schrein zurückkommt. Sofort wird er von den anderen Dienern und Mägden umringt, die Reiseerlebnisse hören wollen.

„Auf dem Heimweg reiste ich in einer Gruppe von Pilgern, und es ging reihum, woher man sei, bis ich dran war. Ich sagte: „Aus Harima in der Provinz Ki-AnTsai.“ Einer sagte: „He, Harima, da ist doch das Tellerhaus!“ Von diesem Tellerhaus habe ich noch nie etwas gehört und sagte: „Ich wohne da schon lange, aber von einem Tellerhaus habe ich noch nie gehört.“ Da lachten sie mich aus und sagten: „Ach so. Du kommst gar nicht vom See, sondern vom Land. Und wenn man dich nach der Heimat fragt, willst du dich aufspielen; gib's nur zu. Du kennst das Tellerhaus nicht, was beweist, dass du nicht aus Harima bist. Also, wie wächst der Reis heuer?“ Die dachten, ich wäre ein Bauer. Drum hielt ich den Mund und komme total blamiert heim.“

Matsu ist beileibe nicht der einzige, der mit dem Tellerhaus nichts anzufangen weiß. HakaiGoro kennt jedoch die Geschichte dieses Orts und erzählt sie jetzt.

„Nördlich vor Akasa stehen die Reste eines vornehmen Hauses mit einem alten Brunnen davor. Vor

vielleicht hundert Jahren lebte dort ein hoher Offizier des Fürsten von KiAnTsai. Er hieß **TetsuZanAoyama** und hatte eine Dienerin namens **OKiku**. TetsuZan versuchte, sie zu verführen, aber OKiku erhörte ihn nicht. Wenn Liebe schwindet, gebiert sie hundertfachen Hass. Um sich zu rächen, gab TetsuZan OKiku zehn kostbare Teller aus dem Erbe der Aoyama zum Aufbewahren. Dieser Schatz sei von Generation zu Generation weitergegeben worden. Wenn auch nur ein Teller abhanden komme, müsse OKiku mit ihrem Leben dafür einstehen, sagte er. Die Dienerin nahm die Teller und verwahrte sie in ihrem Zimmer. Als sie einmal außer Haus war, holte TetsuZan einen der Teller und versteckte ihn. Danach rief er OKiku zu sich und sagte: „Die Teller werden unversehens und dringend gebraucht. Bring sie also her, aber zähle gut nach: zehn müssen es sein.“ OKiku holte die Teller und zählte nach: „Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun“ - ein Teller fehlte. Weinend warf sie sich ihrem Herrn zu Füßen. Der sagte mit kaltem Blick: „Du hast ein unersetzliches Kleinod meines Hauses verschwinden lassen, das steht fest. Sag sofort, wem du es gegeben hast, wo ist es versteckt? Bekenne!“ Als OKiku ihre Unschuld beteuerte, packte er sie bei den Haaren und schleifte sie hinaus zum Brunnen. Er tauchte sie ins eiskalte Wasser, schlug sie grün und blau. Dann halbierte er die Bejammernswerte mit dem Schwert und ließ die Leiche in den Brunnen fallen. Nach dem grausamen Mord sagte er: „Das tat mal gut“, ging in sein Zimmer, soff kalten Sake und schlief tief ein. In der Nacht aber stieg OKikus Geist aus dem Brunnen und flog in TetsuZans Gemach. Als er die Erscheinung sah, starb er im Wahnsinn.“

HakaiGoro beendet seine Erzählung damit, dass OKikus Geist noch heute bei dem Brunnen erscheint und die Teller zählt. Wenn man sie „neun“ sagen hört, muss man sterben. Matsu und die Diener beschließen übermütig, noch heute zur Stunde des Ochsen (1-3 Uhr) zum Tellerhaus zu gehen und OKikus Geist zu sehen.

Das Neujahrssessen

Kurz nach diesem Entschluss streift das Haus ein heftiger Sturm, der einige Dachschildeln herunter fegt und die Wände beben lässt. Aus der Ahnenhalle tönen tiefe Brummellaute her, aus der sich eine sonore Stimme herausschält: „Ha - Kai - Go - Ro!“.



Der Gerufene folgt zitternd seinem Namen und steht schließlich in der Ahnenhalle dem riesengroßen Geist seines Urahns gegenüber. Zornig schüttelt der Geist seinen ellenlangen Bart, der den ganzen Raum auszufüllen scheint, und donnert HakaiGoro an:

„Wisse, du nichtswürdiger Enkel, dass du deinem Urgroßvater und der Ehre unseres Hauses großen Spott ersparen musst. Morgen zur Stunde des Neujahrsfestes hat sich der Richter der Unterwelt überraschend zu einem Besuch bei mir angemeldet. Ich muss nun auf die Schnelle ein köstliches Festmahl anrichten lassen. Hätten meine Köche mich nicht so schmählich im Stich gelassen, müsste ich mich jetzt nicht an dich wenden. Aber es gibt ja noch das Buch der tausend kulinarischen Köstlichkeiten des göttlichen Wirtes Tu, diese abscheulich-raffinierte Rezeptsammlung, die sich in unserem Familienbesitz befindet. Zieh es zu Rate, HakaiGoro, und lasse morgen zur Stunde der Ratte die Festtafel fertig in der Ahnenhalle stehen. Wenn du mich enttäuschst, wird meine Rache süß sein.“

Spricht's und zeigt mit einem Finger auf eine Hauskatze, die sofort zu Rieselsucker wird. In einer Wolke aus Blitz und Donner kehrt HakaiGoros Ahn in die Unterwelt zurück.

Der erblasste Dorfvorsteher gesteht seinen Gästen ein, dass er das besagte Kochbuch des Wirtes Tu nicht mehr hat. Vor einem Jahr ging es für lumpige 100 Silberstücke in den Besitz des Wirtes von der Herberge *Zum Göttlichen Tu* über. Wenn HakaiGoro hört, dass die Gruppe eben an diesem Ort abgestiegen ist, bittet er sie flehentlich, sofort den Wirt zum Verkauf des Buches zu überreden. Mehr als 200 SS könne er aber leider nicht dafür ausgeben.

SchioZuke, der Wirt, weigert sich rundweg, auf das Buch zu verzichten - gleich zu welchem Preis. Die darin enthaltenen Rezepte garantieren die außergewöhnliche Qualität seiner Küche. Nach einigem Hin und Her dürfen die Spielerfiguren immerhin einen Blick in das Buch werfen, der sie 10 SS kostet. Wirt Tu verspricht im Inhaltsverzeichnis auch erfreulicherweise ein Mahl, „wie es Geisterzungen mundet“, jedoch ist zum Unglück HakaiGoros gerade die entsprechende Seite herausgerissen.

Wirt Tus Geheimnisse

Den verzagenden Abenteurern erklärt SchioZuke nun, dass es noch eine schwache Möglichkeit gibt, an das Rezept zu kommen. Er führt die Gruppe in einen nächt-



lichen Innenhof, auf dem Hühner gehalten werden. Mit einem Besen legt er eine steinerne Falltür frei, die unter dem Sand verborgen ist. SchioZuke sagt, dass unter dem Hof ein Gewölbe verborgen ist, in dem einst der unvergleichliche Tu seine Kreationen erfunden haben soll. Wer weiß, was dort unten noch zu finden ist? Drei kräftige Leute braucht es, die Steinfalltüre hochzuheben, damit eine breite und staubige Treppe zum Vorschein kommt. SchioZuke gibt der Gruppe eine Lampe und verspricht, am Eingang zu warten. Fragen die Abenteuerer ihn, ob er nicht mitkommen will, wird sein Gesicht bleich, und er lehnt händewedelnd ab. Wirt Tu soll schließlich, will man verschiedenen haarsträubenden Sagen glauben (**EW:Landeskunde**), nicht nur ein begnadeter Koch, sondern auch ein verrückter Mörder gewesen sein. Dies ist der passende Augenblick, den Abenteuerern wieder einen Kinderreim in Erinnerung zu rufen, den sie sicher so manches Mal auf ihren Reisen in KanThaiPan gehört haben:

„Warte, warte nur ein Weilchen,
dann kommt TuKang auch zu dir,
mit dem kleinen Hackebeilchen
macht er Schabefleisch aus dir.“

Die unheimlichen Stufen münden in einer großen unterirdischen Küche mit einem beeindruckenden Herd, ominösen Fleischerhaken und einem langen Hacktisch. Zwar beschleicht die Eindringlinge ein seltsa-

Schlemmermahl für Geisterzungen

Quallenfischsuppe mit
Bambussprossen und Faulpilzen

Gegrillte Bärenatzen
mit einer Paste aus Seerosenblätterperlen
(Tautropfen von Seerosenblättern),
Lebermuscheln und Bambusraspeln

Frittierte Fleischpilze (große Kröten)
mit Klebreisklößen

Gezuckerte Tausendfüßler mit Birnenmus

Schwarzer Goldkrallendrache
(feinster OoLong, d.i. halb fermentierter Tee*)
mit Kürbis- und Melonenkernen

*: das Wasser zum Kochen muss von
einer Quelle im See genommen werden

Die Vielfraße

Jeder der zehn Teller aus dem Familienerbe der Aoyama ist mit einem **TaoTie** bemalt, der redebegabt ist und mit nervender Beharrlichkeit zu essen verlangt. Die Vielfraße kennen zusammen das gesamte *Buch der tausend kulinarischen Köstlichkeiten* auswendig, also auch das Rezept für Geisterzungen. Aber Vorsicht! Die TaoTie sind Feinschmecker. Sobald sie merken, dass die Abenteuerer das *Schlemmermahl* für Geisterzungen kochen müssen, ist ihr Hunger geweckt. Sie werden einen Anteil dieser *Köstlichkeiten* für ihren Bauch fordern, bevor sie ihren Teil des Rezepts verraten. Es ist nicht schwer, den ersten Teller-TaoTie mit falschen Versprechungen übers Ohr zu hauen. Werden die Teller jedoch zusammengetan, erfahren die weiteren TaoTie sofort, dass sie es hier mit betrügerischen Zweibeinern zu tun haben, denen man auf keinen Fall Zugeständnisse machen darf: „Achtung, Brüder. Das sind Betrüger.“ *Alle im Chor:* „Betrüger, Betrüger, Betrüger!“

Wird etwas Essbares auf einen Teller gehäuft, z. B. eine Portion Reis, wird es unter Schmatzgeräuschen durchsichtig. Hinterher ist der TaoTie deutlich gewachsen, seine Fratze dringt sogar plastisch aus dem Teller heraus. Nach der zweiten Mahlzeit springt der ganze Vielfraß aus dem Teller: ein bizarres, etwa hundegroßes Untier, das aus dem Leib eines Drachen und eines Tigers zusammengesetzt ist. Es bewegt sich auf sechs Beinen, wobei das vorderste Beinpaar beiden Leibern gehört. Laut brüllend verlangt der TaoTie mehr Essen. Ohne weiteres frisst er seinem Wirt die Haare vom Kopf. Außerdem wird er dafür sorgen, dass die anderen TaoTie aus ihren Tellern befreit werden, um wie ein Heuschreckenschwarm über Harima herzufallen. Dann lösen sie sich rülpfend in Rauch auf und entschwinden in unsichtbare Gefilde. Vorher erweisen sie sich zwar nicht prinzipiell als gefährlich, sie sind aber sehr hinderlich bei der rechtzeitigen Zubereitung des Festmahls.

TaoTie (Dämon, Grad 4)

20 LP, 30 AP - LR - St 100, Gw 40, In 25, B 24

Angriff: Biss+8 (1W6+2 & Gift); Raufen+7 (1W6) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/15

Bes.: Beißt der TaoTie schwer zu, wird der Verletzte vom Laster der Völlerei heimgesucht, wenn ein PW:Gift misslingt. Der Gierschlund isst dreifache Portionen kalorienreicher Nahrung, was sein Körpergewicht nach 3-6 Wochen um die Hälfte steigen lässt. Abgesehen von den neuen Kleidergrößen leidet das Aussehen (-30) und die Beweglichkeit (Gs-10, Gw-25, B-8) der Person. Nur eine harte Diät oder *Heilen von Krankheit* verspricht Erlösung von der Fresssucht.



mes Gefühl, doch in den Winkeln und Ecken verbergen sich nur harmlose Schatten. Die einzige Gefahr geht von **4 Riesenratten** aus, die sich durch die menschliche Anwesenheit gestört fühlen. Sie beißen die Abenteurer in die Finger, während diese das Gewölbe absuchen.

Riesenratte (Nagetier, Grad 0)

6 LP, 4 AP - OR - St 10, Gw 60, In t50, B 18

Angriff: Biss+6 (1W6-2); Raufen+3 (1W3-2) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10

In einer gusseisernen Pfanne entdecken die Abenteurer ein blankes **Hackbeil** aus gehärtetem Silber. Es ist sogar über die Jahrhunderte hinweg höllisch scharf geblieben. Keine Frage, dass es sich um Wirt Tus Hackmesser handeln muss!

Wenn die Spielerfiguren sich einem spinnwebenverhangenen Holzschrank nähern, hören sie eine tiefe Stimme aus dem Inneren: „*Heda, ihr da draußen. Hallo! Guten Abend! Hier bin ich, jawohl in dem Schrank. So macht doch endlich auf!*“ Auf einem mittleren Regal steht ein schöner weißer **Porzellanteller**, der mit einem gemalten Fratzens Gesicht, einem TaoTie (Vielfraß), geschmückt ist. Ansonsten ist der Schrank völlig leer. Der Teller ist natürlich einer jener zehn Teller.

Die Zutaten

Das Schlemmermahl für Geisterzungen besteht aus fünf Gängen. Je ein TaoTie kennt genau einen der fünf Gänge. Vier weitere von ihnen wissen, was unter den besonderen Zutaten zu verstehen ist bzw. dass der Tee mit Seequellwasser gekocht werden muss (runde Klammern). Der letzte Teller-Vielfraß verrät schließlich, dass das Schlemmermahl mit speziellen Instrumenten hergerichtet werden muss: Die Suppe muss in dem Kessel einer Hexe gekocht werden; die Essstäbchen müssen aus Menschenknochen sein.

Der Spielleiter sollte es seiner Gruppe so schwer wie möglich machen, mit den TaoTie ins Geschäft „Essen gegen Information“ zu kommen. Die Spieler müssen sich wirklich etwas einfallen lassen, wenn sie nicht alle Zutaten doppelt besorgen und damit auch die TaoTie zufrieden stellen wollen.

In der Herberge *Zum Göttlichen Tu* findet die Abenteurergruppe wie beschrieben den ersten Teller. Von diesem TaoTie erfährt sie, dass nur alle zehn Teller das Rezept vervollständigen können. Es ist also **Tellersuche** ange-

sagt. Die Abenteurer wissen lediglich, dass die restlichen Teller um den (oder im?) See herum versteckt sind. Die Fundorte sind:

- (3) Banditentempel (2 Teller)
- (2) Herberge zur Moosquelle (2 Teller)
- (8) Hexenhaus (1 Teller)
- Im See (1 Teller)
- (6) Kampfstätte (1 Teller)
- (5) Weihrauchkringelschrein (2 Teller)

Fehlt euch im Topf das Zubehör

Klebreisklöße, Bambusraspeln und Bambussprossen, Birnenmus, Zucker und Kerne sind kein Problem. Diese Zutaten können aus der Küche der Herberge genommen werden. Für die fehlenden Zutaten wird die Hilfe der Abenteurer benötigt, denn allein kann HakaiGoro niemals in der kurzen Zeit diese Besorgungen machen. Außerdem muss sich ja einer um die Vorbereitungen in der Ahnenhalle und in der Küche kümmern. Das Beschaffen einer Zutat in ausreichender Menge dauert eine bestimmte Zeit, die jeweils eigens angegeben ist (bei zwei aktiven Personen). Davon schmarotzen die TaoTie eventuell wieder einiges weg, so dass zum Ausgleich in der doppelten Zeit mehr beschafft werden muss.

Wenn die Gruppe die etwas obskure Küche von Wirt Tu wieder verlässt und sich sogleich ans Werk macht, startet sie zur **Stunde des Ebers** (Punkt 21 Uhr). Es ist überhaupt kein Problem für die Abenteurer herauszufinden, an welchen Orten sie die verschiedenen Zutaten und Gegenstände bekommen können. SchioZuke ist zu den entsprechenden **Auskünften** gerne bereit. In seiner Herberge ist sogar eine Karte für die Ausflügler zu erstehen (20 SS), auf denen die Sehenswürdigkeiten am See von Harima eingezeichnet sind. Der Spielleiter gibt seiner Gruppe ein Handout der Karte.

Fleischpilze und Tausendfüßler

Beschaffen: **1 Stunde** (30 min bei gelungenem **EW:Tierkunde**; 10 min mit Helfern). Tagüber doppelt so lange.

Diese leckeren Bestandteile des Mahles finden die Abenteurer am schnellsten bei dem alten Tellerhaus (1), dessen morastige Umgebung idealen Lebensraum für die Hüpfer und Krabblen bietet. Idealerweise schließen



sie sich der angeheiterten Schar um Matsu an, die sie auch gleich zum Einsammeln verpflichten können.

Tausendfüßler (Grad 0)

1 LP, 1 AP - OR - St *, Gw 80, In t10, B 3

Angriff: Biss+6 (1W6-Gift) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10



Bärentatzen

Beschaffen: je nach Vorgehensweise

An das Ufer zwischen Akasa und Harima kommen manchmal Schwarzbären zum Trinken oder Baden an den See. Es sollte den Abenteurern daher nicht zu schwerfallen, ihre Tatzenabdrücke zu entdecken, die sich als nasse Tapser deutlich auf der Straße hervorheben. Durch walddreieiches Land gelangt die Gruppe an eine offene Höhle (10), in deren Tiefe drei ausgewachsene Bären schlafen. Wenn die Abenteurer sich nicht gerade auf einen Kampf Mensch gegen Raubtier einlassen wollen, müssen sie Strategien entwickeln, um Meister Petz ins Freie zu locken. Warten ist reine Zeitverschwendung. Zum Beispiel ruft der Duft einer Honigsprur einen Bären auf den Plan.

Kanthanischer Schwarzbär (Bär, Grad 5)

17 LP, 30 AP - LR - St 90, Gw 50, In t60, B 24

Angriff: 2×Tatze+9 (je 1W6), im Handgemenge Biss+13 (1W6+3); Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14

Seerosenblätterperlen und Lebermuscheln

Beschaffen: Seerosenblätterperlen 1 Stunde,

Lebermuscheln 1 Stunde (30 min mit EW+4:Wahrnehmung).

Um Seerosenblätterperlen zu bekommen, müssen die Spielerfiguren zwangsläufig in den frühen Morgenstunden unterwegs sein. Viele Seerosen wachsen am Ufer hinter der Herberge zur Moosquelle (2). Lebermuscheln, die wegen ihres leberähnlichen Geschmacks so heißen, gedeihen am Nordufer des Sees auf dem steinigen Grund. In dem knietiefen Wasser sind sie relativ leicht auszumachen.

Schwarzer Goldkrallendrache und Wasser

Beschaffen: variabel

Diesen Spitzentee, der seinen Namen übrigens davon hat, dass diese Sorte speziell für das Kaiserhaus verwendet wurde, können die Abenteurer nur auf der Insel im See von der Butsu-Nonne Aoki erhalten. Ein kühn geschwungener Marmorbogen, die Morgentaubücke (4), verbindet die Insel mit dem Festland. Aoki ist als hervorragende Teekennerin weithin berühmt. Sie wohnt in einem schönen Pavillon, der, umgeben von Bambuswald, auf einem romantischen Felsen steht.

Das Wasser zum Tee müssen die Spielerfiguren einer Quelle entnehmen, die ungefähr in der Mitte des Sees entspringt (auf der Karte durch Tropfen symbolisiert). Ein Ruderboot können sie in Akasa leihen (10 SS). Sie brauchen dann nur zu der Stelle hinausfahren und Wasser schöpfen. Bei der Arbeit fällt den Abenteurern ein weißer Punkt auf dem Grund auf, der hier 6 m tief ist - auch bei Dunkelheit dank der Reflektion von Mondstrahlen. Gelingt ein EW:Wahrnehmung (Sehen), können sie ihn als einen Teller identifizieren. Ein leicht bekleideter Taucher hat 2 EW:Schwimmen oder einen EW:Tauchen zu meistern, um den Teller zu fassen zu bekommen, und - nach Wahl - einen weiteren EW:Schwimmen oder EW:Tauchen, um wieder an die Wasseroberfläche zu kommen.



Während dieses Tauchgangs bemerken die Abenteurer eine Gestalt auf der verwinkelten Brücke zwischen Harima-Tor (9) und Pflaumen-Tor (7), die in weite weiße Stoffe gehüllt ist. Ihr Gesicht ist hinter einem Tuch verborgen. Der oder die Fremde zieht eine dünne Peitsche hervor und schlägt damit auf die Wasseroberfläche ein (**EW:Zauberkunde**: Zauberspruch *Sturmflut*). Die Schwimmer und das Boot werden durch die entstehenden Wellen gefährdet (vgl. *Das Arkanum - Ergänzungen*). Die vermummte Gestalt entschwindet sofort nach Abschluss der Zauberdauer; die Abenteurer sehen nicht wohin.

Faulpilze und Quallenfische

Beschaffen: Faulpilze 1 Stunde, Quallenfische 1W6 Stunden (Angeln) oder 1 Stunde (mit Beeren) - jeweils halbe Zeit bei passendem beruflichen Hintergrund

Faulpilze müssen von morschen Baumstümpfen abgeschabt werden. Solche können ebenfalls auf der Insel der Nonne Aoki gefunden werden. Quallenfische kommen am nördlichen Westufer vor. Sie sind, wie der Name schon vermuten lässt, beinahe durchsichtig und damit nur schwer mit einem **EW-4:Wahrnehmung** (Sehen) zu entdecken. Man kann sie angeln, doch das dauert lange und ist nicht unbedingt von Erfolg gekrönt (50% bzw. bei passendem beruflichem Hintergrund 75%). Erfahrene Dörfler werfen angewärmte Beeren ins Wasser, die von den Fischen geschluckt werden. Der Beerensaft färbt die Quallenfische ein, so dass sie leichter mit Pfeil oder Speiß gejagt werden können (keine *Wahrnehmung* nötig, aber dafür ein schwerer Treffer gegen **Abwehr+12**).

Die Tage in KanThaiPan werden nach japanischem Muster in 12 „Stunden“ eingeteilt:

Stunde des Hasen	5:00 - 7:00 Uhr
Stunde des Drachen	7:00 - 9:00 Uhr
Stunde der Schlange	9:00 - 11:00 Uhr
Stunde des Pferdes	11:00 - 13:00 Uhr
Stunde der Ziege	13:00 - 15:00 Uhr
Stunde des Affen	15:00 - 17:00 Uhr
Stunde des Hahnes	17:00 - 19:00 Uhr
Stunde des Hundes	19:00 - 21:00 Uhr
Stunde des Ebers	21:00 - 23:00 Uhr
Stunde der Ratte	23:00 - 1:00 Uhr
Stunde des Ochsen	1:00 - 3:00 Uhr
Stunde des Tigers	3:00 - 5:00 Uhr

Hexenkessel

Beschaffen: 1 Stunde.

Eine kleine Bambushütte (8) steht am Ostrand des Sees, umschlossen vom dichten Schilf. Der Ort ist daher nur zu sehen, wenn man sich zu Lande nähert. Die Abenteurer werden am Pflaumen-Tor (7) den Weg nach Süden nehmen müssen, um sich durch eine öde und wilde Gegend vorzuarbeiten. Die Bevölkerung berichtet, dass in der Hütte einst die böse Hexe **TsuKuru** lebte, die aber schon vor langer Zeit verschwunden ist. Und wahrhaftig, die Hütte ist verlassen und verfallen, das Dach ist heruntergekommen. Im Boden der ehemaligen Behausung ist der alte Kessel der Hexe vergraben. Bestimmt hat sie darin Menschenfleisch und noch viel unaussprechlichere Dinge gekocht! Auch einen **Teller** mit TaoTie finden die Abenteurer neben dem Kessel im Erdreich.

Menschenknochen

Beschaffen: variabel. Das Schnitzen der Esstäbchen dauert bei einem Beteiligten 2 Stunden (4 Stunden, wenn **PW:Geschicklichkeit** misslingt).

Das Material für die Esstäbchen, die die Abenteurer nachher noch zurechtschnitzen müssen (so was kann man schließlich nicht kaufen), ist eigentlich nicht schwer zu finden. Im verwaisten Weihrauchkringelschrein (5) stapelt sich das weiße Gebein nur so in den Ecken und Wandnischen - Überbleibsel von einsamen Wanderern, die ein gieriges **TschihMei**, ein Langhaargespenst (*Dunkle Mächte*, S. 118f), aufgefressen hat. Auch Abenteurer stehen auf seinem Speiseplan; es hungert nach ihrem warmen Fleisch und flieht nicht. In dem Knochenlager des TschihMeis liegen außerdem zwei **Teller**.

TschihMei (Untoter, Grad 4, Gf 10)

14 LP, ∞ AP - OR - St 100, Gw 60, In 10, B 24

Angriff: 2×Klaue+8 (1W6-1), im Handgemenge Biss+13 (1W6+1); **Raufen**+10 (1W6) - **ABWEHR**+13, **RESISTENZ**+12/14

Ein Langhaargespenst entsteht, wenn ein verzweifelter Hungergeist (s. Kuei) in einen Leichnam eindringt. Dem Toten wachsen dann im Sarg über und über grünweiße Haare, und seine Augen glühen in tiefem Rot. Das Gebiss entwickelt sich zu den Reißzähnen eines Tigers, und an Händen und Füßen bilden sich krallenbewehrte Klauen.



Wesentlich ungefährlicher kommen die Abenteurer auf dem Feld der alten Kampfstätte (6) an die begehrten Knochen. Hier starben vor nunmehr fünfzig Jahren die letzten männlichen Mitglieder des Hauses Aoyama, die Erben des grausamen TetsuZan. Sie wurden wegen ihres fortgesetzten Ungehorsams vom Kirschblüten-Clan vernichtet. Allerdings können die Abenteurer nur mit einer Chance von **30% pro Stunde** ein menschliches Gerippe ausbuddeln. Den auf dem Schlachtfeld ebenfalls vergrabenen **Teller** hingegen entdecken sie automatisch.

Kürbis- und Melonenkerne

Für den Fall, dass die TaoTie sich an den Zutaten schamlos vergreifen können, müsste die Gruppe auch noch die Kerne selbst auftreiben. Melonen gedeihen am Nordufer des Sees. Bei dem Dorf Akasa wachsen vorzügliche Kürbisse auf Feldern, die Tag wie Nacht von den Bauern bewacht werden. Wenn die Abenteurer sich nicht heimlich zu den Kürbissen schleichen, rückt ihnen eine erboste Meute auf den Pelz, die den Kürbisdieben eine saftige Abreibung verpassen will: **Kürbis+4** (1W6–4 AP & bei schwerem Treffer 1W6 Runden geblendet durch Fruchtmatsch).

Das Geheimnis des Tellerhauses

Aoki, die teeliebende Nonne

Aoki ist in Wahrheit die Hexe **TsuKuru**, die ihre Bambushütte (8) verließ und sich als Butsu-Nonne auf der Insel im See niedergelassen hat. Sie hatte sich einst in TetsuZanAoyama verliebt, der ihr aber die Dienerin OKiku vorzog. TsuKuru fasste den Plan, die beiden Verliebten zu verderben. Die Wahrheit sieht so aus, dass sie den zehnten Teller wegnahm, um OKiku dem Zorn TetsuZans auszuliefern. Die grausame Geschichte, die die Abenteurer eingangs von HakaiGoro gehört haben, ist nachträglich verfälscht worden.

Jede Nacht muss OKikus Geist aus dem Brunnen im Hof des Tellerhauses (1) steigen und die Teller zählen. Wenn sie bei „neun“ ist, saust TsuKuru in einem Sturmwind herbei, um neugierige Lauscher zu verjagen. Jeder, der es wagt, bis „neun“ auszuharren, kann von OKiku erfahren, dass die Hexe TsuKuru die Urheberin ihres und TetsuZans traurigen Schicksals ist. Aus diesem Grund erscheint TsuKuru auch, damit OKiku ihr

Los niemandem anvertrauen kann. Gelingt es nämlich, alle zehn Teller, die TsuKuru im Laufe der vergangenen Jahre sorgfältig versteckt hat, wieder zu vereinen, dann wird OKiku erlöst.

Aoki alias TsuKuru will also die Tellersuche der Abenteurer vereiteln. Einmal versucht sie es damit, die Gruppe im See mit einer **Sturmflut** zu ertränken (s. oben). Wenn die Abenteurer OKikus Geist beobachten und sich nicht wie Matsus Schar ins Bockshorn jagen lassen, attackiert die Hexe sie in ihrer dämonischen Gestalt (s. unten). Darüber hinaus besteht zwischen den Banditen im Banditentempel (3) und TsuKuru ein Bündnis. Die Banditen bewachen die Morgentaubücke (4) und verschaffen der Hexe Geld und Menschenopfer. TsuKuru hilft im Gegenzug den Räubern bei ihrem dunklen Treiben.

Sollten alle diese Schwierigkeiten nicht ausreichen, die Abenteurer aufzuhalten, wird TsuKuru einen tückischen Angriff wagen. Bei einer passenden Gelegenheit oder spätestens kurz vor der letzten Mitternacht des Jahres tritt sie als Nonne Aoki an die Gruppe heran, z.B. um ihnen kleine Neujahrsgeschenke in Form von Teeziegeln zu überreichen. TsuKuru wird dabei die Bitte äußern, das Hackebeil des göttlichen Tu ansehen zu dürfen. Wahrscheinlich haben die Abenteurer ihr von diesem Fund schon vorher erzählt. Falls nicht, bringt TsuKuru die Rede darauf oder versucht, es zu erspähen. Sie weiß, wo das Hackebeil verborgen war, denn einen Teller hatte sie ja auch in Wirt Tus Küchengewölbe versteckt. Mit diesem Kücheninstrument kann TsuKuru beträchtlichen Schaden anrichten, vor allem wenn sie sich vorher beschleunigen kann. Obwohl es eine unvertraute Nahkampfwaffe ist, gilt **jeder** mit ihr erzielte schwere Treffer als **kritisch**!

TsuKuru (Schwarze Hexe, Grad 15)

13 LP, 42 AP - OR - St 50, Gw 80, In 70, B 24

Angriff: Magisches Hackebeil+4 (1W6–1; schwere Treffer richten immer kritischen Schaden an); Raufen+6 (1W6–4) - ABWEHR+15, RESISTENZ+17/17

Zaubern+19: *Angst, Beschleunigen, Fliegen, Namenloses Grauen, Sturmflut* (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*), *Sturmwind, Verdorren, Verwirren* (weitere Sprüche nach Wahl des Spielleiters)

Das Tellerhaus

Die tapferen Geisterseher Matsu und seine Freunde spazieren um Mitternacht los. Unter viel Gekicher und Getue erreichen sie das Tellerhaus (1). Es liegt am Ende eines vom Dickicht überwucherten Pfades. Pünktlich



zur Stunde des Ochsen, der kanthanischen Geisterstunde, steigt ein blaues Irrlicht aus dem alten Brunnen des Anwesens. Es formt sich zur Gestalt der Dienerin OKiku, die unvergleichlich schön erscheint. Ihr **Geist** zählt langsam: „Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, ...“ Matsu und seine Freunde stürmen bereits bei „sieben“ Hals über Kopf davon. Falls die Abenteurer länger ausharren wollen, wird jeder von ihnen von OKiku automatisch mit *Namenlosem Grauen* verhext und müssen einen Widerstandswurf bestehen. Nur wer seine panische Angst meistern kann, darf bleiben und hören, wie OKiku bei „neun“ anlangt.

Nun ist der Bann gebrochen: Die Kuei (*Dunkle Mächte*, S. 104) kann die Mutigen über die wahre Natur ihres Geschicks aufklären. Zuerst jedoch ruft sie ihnen die Warnung zu, sich vor der herannahenden TsuKuru zu verstecken. Wirklich fährt plötzlich ein heftiger Wind zwischen die Bäume und wirbelt eine Wolke trockenen Laubs auf. Die Abenteurer haben jetzt genau 2 Runden Zeit, sich an einen sicheren Ort zu begeben, z.B. in das Tellerhaus oder in den Brunnen. Jeder Abenteurer, der danach noch draußen ist, wird von dem Zauber *Sturmwind* betroffen. Inmitten der tosenden Luftmassen erkennt man ein schwarzhaariges Ungetüm mit tellergroßen Augen, das in wirbelnde Schleier gehüllt ist (TsuKurus furchterregende Wechselgestalt). Es ist von den Spielerfiguren zu Beginn 1W20+12 m weit entfernt. Kann ein Abenteurer sich zu ihm vorkämpfen, fliegt der Dämon schreiend davon (mit B60). Vorerst zieht TsuKuru sich zurück. Nun kann OKiku den Abenteuern alles erzählen. Sie weiß jedoch nicht, dass die Nonne Aoki und die Hexe TsuKuru ein- und dieselbe Person sind.

OKiku, Kuei (Geisterwesen, Grad 3)

* LP, 10 AP - *R - St *, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: Berührung+8 (Wk-10 pro Runde) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/18

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffern nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ Schaden »**Zaubern+15:**« Anziehen, Beeinflussen, Blendwerk, Erscheinungen (nur Illusionsgestalt der Verstorbenen), Namenloses Grauen, Zaubersprache (nur in KanThaiTun)

Kuei sind die kanthanische Form der Gebundenen Seelen. Sie kehren ins Reich der Lebenden zurück, weil sie noch

eine Aufgabe zu erfüllen haben oder sich für erlittene Beleidigungen oder Unrecht im früheren Leben rächen wollen. Kuei erschaffen eine Illusionsgestalt, die wie der Verstorbene aussieht. Man kann sie daran erkennen, dass sie keinen Schatten werfen.

Die Banditen vom Harima-See

Der alte Tempel (3), der auf einer in den See hineinragenden Landzunge steht und die Morgentaubücke (4) bewacht, ist der Hauptstützpunkt einer gut 50-köpfigen Räuberbande. Wie die schutzlose Nonne Aoki in direkter Nachbarschaft mit diesem Gesindel leben kann, ist



eine gute Frage. Aoki selbst beantwortet sie damit, dass die Banditen, den Göttern sei dank, Respekt vor der Ehrwürdigkeit einer Nonne haben. In Wahrheit trauen diese sich nicht, etwas gegen TsuKuru zu unternehmen.

Die Banditen bewachen im Auftrag der Hexe vier der TaoTie-Teller, zwei Teller im Banditentempel (3) und zwei in der Herberge zur Moosquelle (2). Die Herberge wird von dem verbrecherischen Wirt HonSatsu geleitet. Er arbeitet mit den Banditen zusammen und liefert ihnen immer wieder Reisende aus, denen die höchst zweifelhafte einsam gelegene Herberge empfohlen worden ist. In dieser Räuberhöhle halten sich ständig 2W6+6 Banditen auf. Bereits beim Betreten des Speiseraums fallen den Abenteuern die zwei Teller auf, die hinter dem Wirt in einem Regal stehen. Für die Banditen ist die fremde Gruppe zunächst eine willkommene Beute. Sie taxieren die Wehrhaftigkeit der Spielerfiguren mit ein paar lockeren Sprüchen und Kraftmeiereien. Danach



fallen sie zur Hälfte oder alle zusammen über ihre Opfer her, je nachdem für wie gefährlich sie sie halten.

Wenn die Abenteurer aber deutliches Interesse an den Tellern bezeugen, verhalten die Banditen sich abwartend. HonSatsu lässt dann eine seiner Mägde zum Banditentempel laufen, woraufhin nach 30 Runden alle restlichen Räubergesellen eintreffen und die Herberge von allen Seiten umstellen (*Schleichen*+10). Die Gruppe der Abenteurer wird dann beim Verlassen der Herberge gestellt. Die Banditen nehmen die Abenteurer nach Möglichkeit gefangen, um sie sorgsam verschnürt und bewacht in ihren Hauptstützpunkt zu bringen. 6 Stunden später wird dann TsuKuru auftauchen und ihre Tötung befehlen. Die Banditen ziehen es jedoch vor, ein Lösegeld von **100 SS pro Kopf** in Empfang zu nehmen. Schließlich werden sie von der Hexe nicht so viel bekommen! Falls alle Abenteurer gefangen genommen wurden, würden die Banditen höchstens zwei von ihnen freilassen, die das Lösegeld innerhalb von 5 Stunden beschaffen müssen. HakaiGoro wäre bereit mit seinen finanziellen Mitteln auszuhelfen, vorausgesetzt die Abenteurer bemühen sich weiterhin um das Schlemmermahl für Geisterzungen.

Bandit (Krieger, Grad 1)

14 LP, 13 AP - TR - St 70, Gw 70, In 50, B 24

Angriff: Naginata+5 (1W6+1/+3), Dolch+7 (1W6), Wurfmesser+5 (1W6-1); Raufen+7 (1W6-3) - **ABWEHR**+11, **RESISTENZ**+11/12

Hinein in die Küch'

Zu bedenken ist noch, dass auch das Kochen des Schlemmermahls Zeit braucht. Die Zutaten sollten also nicht gerade auf den letzten Drücker in HakaiGoros Küche gelangen, wo jetzt SchioZuke schwitzend herumhantiert. Die Tafel wird unterdessen in der Ahnenhalle des Hauses gedeckt.

Kurz vor dem Ende des Jahres erscheint HakaiGoros Urahn im schillernden Festgewand. Sind alle fünf Gänge vorhanden, packt er die gesamte Tafel locker in seinen Ärmel ein und entschwindet mit einem dankbaren und anerkennenden Kopfnicken. Fehlt ein Gang oder sind die Zubereitungsbedingungen (Wasser, Topf, Essstäbchen) verletzt, sieht er noch einmal grummelnd über diese Verfehlung hinweg. In beiden Fällen wirft er den Menschen eine Handvoll bunter Knallfrösche zu. Fehlen zwei oder sogar mehr Gänge, dann macht der Urgroßvater seine angekündigte Drohung wahr. HakaiGoro setzt sein Dasein als Zuckerstandbild fort. Daran können die Abenteurer nur noch mit Gegenmagie etwas ändern, oder sie freuen sich einfach darüber, dass sie unbeschadet davongekommen sind.

Geht die Episode für den geplagten Dorfvorsteher glimpflich aus, dankt er seinen Helfern überschwänglich und verspricht ihnen ewige Freundschaft. Die gefundenen Teller bleiben ihnen als materieller Lohn. Ein Teller ist **1000 SS** wert (200 SS ohne TaoTie).

Auf den Gassen von Harima zünden Kinder Knallfrösche, die mit Geknatter verbrennen. An den Ufern des Sees steigen Raketen in den sternenübersäten Himmel. Die Knallfrösche vom zufriedenen Urahn aber entfalten die durchschlagendste Wirkung. Sie haben zwar keine Explosivkraft, verursachen demnach keinen Schaden, sie erzeugen aber eine so große Druckwelle, dass eine Hütte auseinanderfliegt. Als zusätzlicher Effekt entsteht eine gewaltige Wolke aus Federn, und die Ohren versagen nach einer Betäubungsphase von 2W6 Runden noch 10 Minuten lang den Dienst. Die Knallfrösche wären ein gutes Mittel, um Kameraden aus der eventuellen Gefangenschaft der Banditen zu befreien. Na denn: Prost Neujahr!

OKikus Erlösung, die wie gesagt beim Zusammentragen aller zehn Teller erfolgt, sollte der Gruppe **30 EP** eintragen. Für jeden gefundenen Teller verdienen sie außerdem **5 EP**.





SCHLEMMERMAHL FÜR GEISTERZUNGEN



Quallenfischsuppe
mit Bambussprossen und Faulpilzen

Gegrillte Barentätsen
mit einer Paste aus Seerosenblätterperlen
(Tautropfen von Seerosenblättern),
Lebermuscheln und Bambusraspeln

Frittierte Fleischpilze (große Kaoten)
mit Klebreisklößen

Gezuckerte Tausendfüßler mit Birnenmus

Schwarzer Goldkrallendrache
(feinster OoLong, d.i. halbfermentierter Tee*)
mit Kürbis- und Melonenkernen

* das Wasser zum Kochen muss von einer
Quelle im See genommen werden



Magische Artefakte

Anaikos' Trinkhorn (ABW -)

AURA: göttlich

Das Horn des Anaikos ist ein gebogenes Trinkhorn, das aus dem Schenkelknochen eines Zyklopen hergestellt wurde. Trotz des verwendeten spröden Materials ist die Reliquie sehr hart und widerstandsfähig. Auf der Oberfläche sind Schnitzereien zu sehen, die den Kampf des Heiligen Anaikos gegen einen Zyklopen darstellen. Goldene Einlegearbeiten und ein Standbein aus Silber tragen zusätzlich zum Wert des kunstvollen und magischen Gegenstandes bei. Das Horn fasst etwa 5 Liter und kann mit einem breiten Korkstück verschlossen werden, damit der Inhalt nicht verschüttet wird. Gefüllt wiegt das Horn etwa 10 kg. Aufgrund seiner Größe und Unhandlichkeit ist es nicht für den alltäglichen Gebrauch geeignet; es dient hauptsächlich als Prunkgefäß.

Eine in Chryseia vielerorts bekannte Sage erzählt vom Kampf des Kriegers Anaikos gegen einen grausamen Zyklopen, der vor Jahrhunderten sein Unwesen in den Melgar-Bergen getrieben haben soll. Als der tapfere Held seinen riesigen Gegner mit dem letzten Hieb zu Boden geworfen und getötet hatte, erschien eine Lichtgestalt, offensichtlich eine Gesandte der Nea Dea, die versprach, Anaikos für seine Tat zu belohnen. Sie formte aus dem Schenkelknochen des toten Zyklopen ein magisches Trinkhorn und überreichte es dem Krieger. Anschließend ging sie zum Kopf des einäugigen Riesen, hob ihn an und ließ darunter, zwischen den zermalnten Steinen, eine Wasserquelle aus der Erde entspringen. Bevor die göttliche Erscheinung wieder verschwand, teilte sie Anaikos mit, dass Horn und Quelle wertvolle Gaben der Muttergöttin seien, die fortan allen Menschen zugutekommen und Schmerzen und Gebrechen in der Welt lindern sollten. Daraufhin brach Anaikos auf, um im ganzen Land die Kunde von den Geschenken der gütigen Göttin zu verbreiten. Schon bald hörten die chryseischen Priester von der Quelle in den Bergen und dem Krieger mit dem magischen Trinkhorn. Sie priesen die Göttin für beide Gaben und gingen zu Anaikos, um ihn zu bitten, ihnen das Horn zu überlassen. Demütig gewährte er ihnen diesen Wunsch. Die Priester, die bald erkannt hatten, dass Horn und Quelle nur gemeinsam ihre heilkräftige Wirkung entfalteten, errichteten in den Bergen einen Tempel, um beides zu schützen. Fortan trug dieser entlegene Ort den Namen *Zyklopenquelle*,

und viele Menschen pilgerten in den Folgejahren in die Berge, um dort Hilfe gegen ihre Leiden und Gebrechen zu erbitten. Die Priester waren zufrieden, denn sie hatten dem Willen der Göttin entsprochen und den Menschen Gutes getan. Anaikos wurde einige Jahre später von einem Konzil heiliggesprochen und gilt seitdem als Schutzpatron der Zyklopenquelle und aller reisenden Krieger.

Vor einem Jahrhundert gelang es jedoch einem geschickten Dieb, das Trinkhorn des Anaikos zu stehlen. Durch den Verlust der Reliquie verlor die Zyklopenquelle rasch an Bedeutung, weil die Pilger und Bittsteller nicht mehr kamen. Letztendlich wurde der Tempel aufgegeben, und die Priester zogen schweren Herzens von dannen. Heute liegt die Quelle im Herrschaftsgebiet eines kriegerischen Melgaren-Stammes und wird wegen der gefährlichen Reise nur noch selten besucht. Ein magisches Siegel schützt den Ort vor Eindringlingen, bis das Horn wiedergefunden ist und die Priester zurückkehren können.

Der Dieb namens Tolet Metochitis handelte im Auftrag der Lanzenritter aus dem benachbarten Kynodore, eines machtbewussten Kriegerordens, der selbst Anspruch auf die Reliquie des Anaikos erhob. Tolet gelang es tatsächlich, das Horn aus dem Tempel der Zyklopenquelle zu entwenden und seine Beute in die Ordensburg Anabastria zu bringen. Als er dort den vereinbarten Lohn einforderte, wollten die Lanzenritter jedoch ihren Helfer von den Zinnen der Burg werfen, um einerseits eine Menge Gold zu sparen und andererseits den unliebsamen Mitwisser zu beseitigen. Nachdem sich der Dieb jedoch heftig zur Wehr gesetzt und zwei Ordenskrieger tödlich verwundet hatte, lenkte die Bruderschaft ein und zahlte ihn widerwillig aus. Das Trinkhorn wird seitdem in der Reliquienkammer Anabastrias verwahrt und liegt in einer mit Blei verstärkten Eisentruhe, um es vor zauberkundigen Spionen abzuschirmen.

Die dem Artefakt innewohnenden Heilkräfte entfalten sich nur, wenn das Trinkhorn mit Wasser aus der Zyklopenquelle in den Melgarbergen gefüllt wird. Trinkt ein Verwundeter, Vergifteter oder Kranker aus dem Horn, wirkt das Wasser je nach Art des Gebrechens wie *Heilen schwerer Wunden*, *Bannen von Gift* oder *Heilen von Krankheit* (mit Zaubern+20). Jeder Bedürftige kann die Kräfte des Trinkhorns nur einmal pro Mond



für sich nutzen. Aus dem Horn können bis zu 10 Personen trinken, bevor es wieder an der Zyklopenquelle aufgefüllt werden muss. Zurzeit enthält das Trinkhorn noch **3 Anwendungen**. Wegen seiner ungewöhnlichen Größe (das Artefakt beansprucht etwa so viel Platz wie ein halbes Wagenrad) fällt der Transport nicht leicht. Es in einem Rucksack oder einer Tasche unterzubringen, ist beinahe unmöglich.

Anastassios' Reliquien (ABW 5)

AURA: göttlich

Bei Anastassios' Reliquien handelt es sich um gewöhnlich geformte Hufnägel, die rötlich-golden glänzen. Der rötliche Glanz kommt durch die Zugabe von Anastassios Blut zustande. Die Nägel bestehen aus einer Legierung mit hohem Goldanteil, doch ist diese Tatsache ohne eine genaue alchemistische Untersuchung nicht zu erkennen. Filigrane Ornamente, die dem Kult um Nea Dea zuzuordnen sind (EW:Landeskunde Chryseia), überziehen die Oberfläche der Hufnägel.



Die goldenen Hufnägel sind der Legende nach die kostbaren Überbleibsel einer längst vergessenen heiligen Reiterschlar aus Chryseia. Einst drohten waelische Plünderer die letzten Verteidigungsstellungen einer Stadt zu überwinden, deren Name im Laufe der Jahrhunderte in Vergessenheit geraten ist. Die Lage schien aussichtslos, und immer mehr Verteidiger fielen den messerscharfen Äxten der Angreifer zum Opfer. Die Bewohner der Stadt fürchteten um ihr Leben. In dieser hoffnungslosen Situation versammelte der junge Akolyth Anastassios einige Gläubige um sich, um Nea Dea um Hilfe anzuflehen. In der großen Gebetshalle des Tempels der Göttin knieten sich die Gläubigen in Demut nieder und

versanken in stummem Gebet. Anastassios aber reckte kniend sein Haupt empor, breitete die Arme aus und richtete seinen Blick in das helle Licht der Sonne, das durch ein kleines Mosaikfenster fiel, und begann laut zu beten: „*Oh Nea Dea, Mutter allen Lebens, Bewahrerin des Seins, Beschützerin der Aufrechten, hier knien wir nieder vor dir, versammelt in Demut, um dein Wunder zu erleben. Unser Leben legen wir in deine göttlichen Hände. Unser Leben, das unserer Kinder und das unserer Kindeskinde ruht nun im Schoße deiner Güte.*“ Nach Beendigung seines Gebets wiederholte Anastassios seine Worte stumm wieder und immer wieder. Die Minuten verstrichen. Seine noch immer ausgebreiteten Arme begannen zu schmerzen und seine Augen trännten vom Blick in das Licht der Sonne. Die Minuten wurden zu Stunden und diese schließlich zu Tagen. Allein die tief in seinem Inneren lodernde Zuversicht seines Glaubens ließ Anastassios ausharren. Sein Blick wurde glasig, seine Lippen spröde - weder Nahrung noch Wasser nahm er zu sich, und nur der Glaube an Nea Dea bewahrte ihn vor dem endgültigen Zusammenbruch.

Die Anzahl der Tage, die Anastassios ausharrte, ist nicht überliefert. Wundersamerweise schafften es die Angreifer während dieser ganzen Zeit nicht, die Stellungen der Verteidiger entscheidend zu schwächen, was viele dem inbrünstigen Gebet des Anastassios zurechneten. Dem Tode näher als dem Leben, kniete er noch immer nieder wie am ersten Tag. Plötzlich durchbrach ein gleißender Lichtstrahl heller als die Sonne das Mosaikfenster der Tempelkuppel und traf Anastassios, der noch immer verharrend nach oben blickte. Neue Kraft überkam ihn. Langsam wanderte der Strahl über den Boden, bis er an der goldenen, Nea Dea geweihten Statue verharnte, die diesen Tempel zierte. Gleichzeitig traf Anastassios eine Vision, und Nea Dea sprach zu ihm: „*Mein getreuer Diener. Nicht unbeantwortet soll dein Glaube bleiben, nicht ohne Hilfe soll der sein, der sein Leben in meinen Schoß gelegt hat. So höre meinen Rat: Folge meinem Glanze, und nimm mein Zeichen. Bringe es zu einem Herren des formenden Feuers und heiße ihn, es in eine geeignete Form zu bringen, um es zuunterst der Pferde anzubringen, auf welchen die Verteidiger meiner Stadt dem Sieg entgegenzueilen sollen. Verbinde es mit deinem Blute, denn meine Kraft ruht nun in dir.*“ Nachdem Anastassios diese Worte vernommen hatte, ging ein Ruck durch seinen Körper. Die Entbehrungen der letzten Tage waren vergessen, Kraft und Zuversicht durchfluteten ihn. Er blickte auf die Statue, auf der sich noch immer das grelle, gleißende Licht widerspiegelte, und spürte den Segen der Göttin. Mit übermenschlicher Kraft hob er die Statue an, deren Gewicht dem dreier Männer entsprach, und wuchtete sie zum nächsten Schmied. Dieser erkannte das göttliche Wirken in



Anastassios' Kraft und gehorchte, als ihm aufgetragen wurde, die Statue einzuschmelzen und aus ihr Hufnägel zu formen. Während des Schmelzprozesses schnitt Anastassios sich selbst ins Fleisch und ließ sein Blut in den Schmelztiegel tropfen. Wie Nea Dea es versprochen hatte, veränderte sein gesegnetes Blut das Gold. Es wurde härter, widerstandsfähiger und konnte nun zu Hufnägeln verarbeitet zu werden. Der Schmied ging ans Werk. Nach Abkühlen der Nägel zeigten diese feine Ornamente, wie sie sonst nur an den heiligen Kelchen und Opferschalen in den Tempeln der Göttin zu finden sind.

Je einer dieser Nägel wurde in die Hufe der Pferde der Verteidiger geschlagen. Sobald die Pferde gerüstet und die Reiter ihren Sitz eingenommen hatten, erstrahlten Ross und Reiter in überirdischem Glanz. Mit spitzer Lanze ritten sie der Übermacht der Barbaren entgegen und schlugen sie vernichtend. Die Legende berichtet, dass Anastassios nach der siegreichen Schlacht der Stadt den Rücken kehrte und in einem Kloster in einem beachtlichen Alter sein Leben friedvoll beendete. Nicht lange danach erfolge Anastassios' Heiligsprechung. Noch heute wird er von vielen Chryseern in ausweglosen Situationen angerufen und um Hilfe gebeten.

Wie viele von Anastassios' Reliquien heute noch vorhanden und wo diese verblieben sind, kann nicht gesagt werden. Sicher ist nur, dass sich zwei der Hufnägel im Tempel der Nea Dea in Ikonium befinden. Dort werden sie in einem Reliquienkästchen, dessen Wände mit Malachitscheiben verkleidet sind und dessen Deckelverzierungen die Ornamente auf den Nägeln aufgreifen, aufbewahrt. Es steht in einer vergitterten Wandnische und soll Reitern, die auf dem Sims davor eine Bienenwachskerze für den Heiligen brennen lassen, Glück bringen (1 Glückspunkt, der innerhalb der nächsten 14 Tage für die Fertigkeiten Reiten und Reiterkampf eingesetzt werden kann).

Wird einem Pferd, das mindestens einen dieser Hufnägel trägt, eine Metallrüstung angelegt und von einem ebenfalls in Metall gerüsteten Reiter geritten, offenbart sich die göttliche Magie von Anastassios' Reliquien: Beide Rüstungen werden von einem goldenen Schimmer überzogen und schützen somit Ross und Reiter wie der Zauber **Goldener Panzer** (Arkanum, S. 88), solange der Reiter im Sattel sitzt. Der ABW wird fällig, wenn ein Reiter in einer Metallrüstung auf sein gerüstetes Pferd aufsteigt. Gelingt der Prüfwurf, löst sich der goldene Hufnagel aus dem Huf und muss zunächst wieder von einem Priester der Nea Dea geweiht werden, bevor er erneut verwendet werden kann.

Anhänger des Ug Ba Bubdo (ABW -)

AURA: finster

Der Anhänger stellt eine angriffslustige Spinne dar und hat einen Durchmesser von ca. 7 cm. Obwohl es eine Spinne ist, wirkt der Gegenstand geschmeidig und formschön, nicht zuletzt wegen der Verzierungen aus Onyx und kleinen Diamanten (Wert je Stück: 500 GS). Die goldene Farbe des Metalls ist mittlerweile ein wenig stumpf geworden, und es hat den Anschein, als würde sich unter seiner Oberfläche etwas bewegen.

Vor langer Zeit wuchs in den Tiefen des Ikengabeckens Ug Ba Bubdo als Sohn des Dorfschamanen auf. Seine Kindheit war geprägt von der strengen Erziehung durch seine Eltern, denn sein Vater wollte, dass, wenn die Zeit



soweit war, er an seine Stelle träte und die Geschehnisse des Dorfs lenke und es vor finsternen Mächten bewahre. Eines Tages ging sein Vater in den Dschungel, um Verbindung mit den Naturgeistern aufzunehmen. Drei Tage später fand man ihn von Blasrohrpfeilen eines feindlichen Stammes vergiftet an einem modrigen Baumstumpf lehnen. Ug Ba Bubdo schwor Rache und verfluchte den Totengeist seines Vaters, der den Mordanschlag nicht vereitelt hatte. In seiner Verzweiflung sucht er Hilfe bei den dunklen Geistern des Urwalds, die sein Vater vom Dorf ferngehalten hatte, denen sich aber jetzt kein ausgebildeter Schamane mehr entgegenstellte. Mehrere Nächte schlichen sie sich in Ug Ba Bubdos Träume, bis er schließlich in einen Pakt mit einem von ihnen einwilligte. Um Rache für die Ermordung seines Vaters nehmen zu können, versprach er, sein ganzes Dorf dem Willen des Geists der Großen Schwarzen Spinne zu unterwerfen und ihm einmal im Monat ein Menschenopfer darzubringen. Als Ug Ba Bubdo am nächsten Morgen erwachte, lag in seiner Hand ein goldfarbener Kettenanhänger in Form



einer Spinne. Seine Pläne und die seines spirituellen Meisters scheiterten aber schon zwei Wochen später, als Sklavenjäger aus Eschar das Dorf überfielen und alles niederbrannten. Ug Ba Bubdo wurde mit vielen anderen Dorfbewohnern verschleppt, und seine Spur verliert sich auf dem Sklavenmarkt in Wakolo.

Hängt sich jemand den Anhänger um, passiert zunächst einmal nichts. Zur nächsten Mitternacht jedoch erwacht die Spinne zu einem kurzen Leben und beißt den Träger. Sie erstarrt wieder, sobald der erste Blutstropfen zum Vorschein kommt. Der Anhänger ist von diesem Augenblick an fest mit dem Träger verbunden. Die Spinne ist jetzt fest mit dem Körper verschmolzen und kann nicht mehr einfach abgenommen werden. Sollte die Spinne herausgerissen oder -geschnitten werden, richtet das 1W3 Schaden an und es treten starke Schmerzen auf. Diese lassen nicht nach, und der Träger verliert **1W6-1 AP** je Minute, bis er völlig erschöpft ist. Er kann auch keine Ausdauer regenerieren, bis der Anhänger wieder mit dem Körper verbunden ist. Dies kann aber erst zur nächsten Mitternacht geschehen, da die Spinne nur dann wieder zu einem kurzen Leben erwacht. Endgültig kann das Opfer des Artefakts nur mit *Austreibung des Bösen* befreit werden (Zauberduell gegen 35). Gelingt der Zauber, wird die Spinne, die eigentlich ein gebundener Waldgeist ist, lebendig und versucht zu fliehen. In diesem Moment ist kann sie wie eine normale Spinne getötet und damit vernichtet werden.

Spinne (Spinnentier, Grad 0)

1 LP, 1 AP - OR - St 5, Gw 80, In t20, B 6

Angriff: Biss+6 (2W6-Gift) - Raufen+4 (1W6-5) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Sobald die Spinne mit dem Träger verbunden ist, verringern sich sein LP-Maximum um 2 und sein AP-Maximum um 4, bis er von dem Artefakt befreit wird. An seinem ganzen Körper sprießen schwarze Borstenhaare, die innerhalb einer Woche auf 2-3 cm Länge anwachsen. An Armen und Beinen wachsen sie zu einem dichten Pelz zusammen; auf dem Rest des Körpers und auch im Gesicht bilden sich willkürlich verteilte struppige Haarbüschel. Rasiert sich der Träger des Anhängers nicht wenigstens alle zwei Tage am ganzen Körper, sinkt sein Aussehen auf ein Zehntel (abgerundet - aber nicht unter 1) des ursprünglichen Wertes. Als Ausgleich erhält er +8 auf Erfolgswürfe für *Klettern* und *Tarnen*.

Außerdem bildet sich im Mund des Trägers ein milchiger, geleeartiger Speichel, der beim Sprechen unkontrolliert herausläuft. Sollte dieser Speichel auf die Haut eines anderen Lebewesens geraten, so wird diese Stelle leicht verätzt (1W6-1 AP). Der Träger des Anhängers erleidet

keinen Schaden. Der Speichel dient, wie bei einer richtigen Spinne, zum Zersetzen der Nahrung und kann auch als Kontaktgift verwendet werden.

Caillens Gnade (ABW -)

AURA: göttlich

Caillens wundertätige Decke (auch *Caillens Gnade* genannt) besteht aus zwei rechteckigen, ca. 150 cm langen und je ca. 100 cm breiten Stoffstücken aus rauer, dunkelgrauer Wolle. Die beiden Stoffstücke sind an einer Längskante mit grobem rotem Faden auf halber Länge zusammengenäht.

Zur Zeit der Herrschaft von König Conal MacCeata lag ein Syre der MacTilions wegen eines Stückchen Waldes in Fehde mit seinem Nachbarn vom Clan Murdil. Jede Seite war sich ihres Anspruches auf den besonders schönen Eichenwald so sicher (und jede hatte ausgezeichnet gefälschte Dokumente, um dies zu beweisen), dass jeder Schlichtungsversuch scheiterte. So standen sich schließlich an einem schönen Herbsttag Männer aus beiden Clans gegenüber, um das Problem auf traditionelle Art mit dem Schwert zu lösen. Das Gemetzel war heftig, und es wurde einiges an albischem Blut vergossen, bis die MacTilions schließlich die Oberhand gewannen. Hoch erfreut zogen sie von dannen, um in der Halle ihres Syres ein rauschendes Siegesfest zu feiern.

Der einzige Kämpfer, der nicht mitfeierte, war Carnleach, der junge Pferdekehnicht. Zwar war der clanlose junge Mann wie alle anderen wehrfähigen Männer und die eagrel-Frauen auf dem Gutshof in die Schlacht gezogen und war dort auch von einer murdilschen Streitaxt übel zugerichtet worden, aber an der Tür der großen Halle wurde er abgewiesen und unter spöttischem Gelächter zu seinem üblichen Platz im Pferdestall geschickt. Verletzt, hungrig und frierend kauerte er sich dort zu Füßen von Caillen, der kostbaren Zuchtstute seines Herrn. Mit stockender Stimme bat er die albischen Götter und besonders Vana, die Beschützerin, um Hilfe. Man sagt, dass Caillen in diesem Moment von der Hand Vanas selbst berührt worden sei und die Decke, mit der sie gegen die ersten Herbstfröste geschützt wurde, mit dem Maul von ihrem Rücken zog und sie über den jungen Mann gleiten ließ. Dann legte sie sich vorsichtig in der engen Box auf den Boden, um ihn zusätzlich mit ihrem Körper zu wärmen. Früh am nächsten Morgen erwachte Carnleach und entdeckte, dass seine Wunden wie durch ein Wunder geheilt waren. Auf der Flanke der mildtätigen Stute hatte sich zum Zeichen von



Vanas Segen ein silbrig weißes Mal in Form einer Ähre gebildet. Ehrfürchtig sank Carnleach auf die Knie und dankte Vana für ihre Hilfe. Danach verließ er unter Mitnahme der wundertätigen Pferdedecke für immer den Hof seines Herrn.

Die MacMurdils indessen wollten ihre Niederlage nicht auf sich sitzen lassen, die nur auf hinterhältige Tricks oder gar finstere Magie beruhen konnte (sonst hätten sie, ihrer Meinung nach, gar nicht verlieren können). So schlichen sich einige ihrer Krieger auf den Hof der MacTilions, wo noch alle ihren Rausch ausschließen und setzten das Anwesen in Brand. Der Rache der MacMurdils entkam nur ein einziges Wesen: Der Stute Caillen gelang es im letzten Moment aus dem brennenden Pferdestall zu entfliehen. Das verängstigte Tier streifte einige Tage durch das Land, bis es eines Morgens in der Dämmerung vor sich ein Leuchten sah und himmlische Stimmen es riefen.

Zum großen Erstaunen der Nonnen eines kleinen Vana-Klosters im Wald von Aettrick, betrat während der Morgenandacht ein Pferd mit sicheren Schritten ihre Bethalle und ging ruhig den Mittelgang hinunter, wo es vor dem Altar stehen blieb und den Kopf respektvoll senkte - andere behaupten allerdings, es hätte, ganz



prosaisch, den Altarschmuck aufgefressen. Caillens ährenförmiges Mal wurde im Kloster als besonderes Zeichen Vanas erkannt, und die sanftmütige Stute wurde bald der Liebling der Nonnen, die sie bestens pflegten. Caillen erreichte das für ein Pferd ungewöhnliche Alter von mehr als 70 Jahren und wurde durch ihre zahlreichen Nachkommen die Stammutter der Rasse der Vanafreder. In letzter Zeit wird vermehrt von seltsamen Vorfällen berichtet, in denen eine braune Stute Albai, die insbesondere Vana verehren, zu Hilfe kam. So wurde z.B. eine Hebamme, die auf dem Weg zu einer

schwierigen Geburt auf einem entlegenen Bauernhof von der Dunkelheit überrascht wurde und sich verirrte, von einem überirdisch leuchtenden Pferd mit einem ährenförmigen Mal auf der Flanke auf den rechten Weg zurückgeführt, so dass sie gerade noch rechtzeitig ankam, um das Leben von Mutter und Kind zu retten.

Einmal alle drei Tage wirkt das Artefakt den Zauber *Heilen schwerer Wunden* (mit Zaubern+ 20), wenn ein Verletzter wenigstens 8 Stunden in die Decke eingehüllt schläft.

Feuerjuwelen (ABW variabel)

AURA: elementar

Feuerjuwelen sind etwa taubeneigroße, fein geschliffene rote Edelsteine, zumeist Rubine. Sie sind oval, so dass sie an ein Brennglas erinnern. Sie bündeln das Licht zu eigenartigen Mustern, die an einen Elementarstern, häufig mit einer ausgeprägten Spitze, erinnern.

Diese Artefakte sind das Produkt langjähriger Mühen der aranischen Feuermagier, die zusammen mit den Priestern des Ormut magische Fokusse herstellen wollten, mit deren Hilfe sich das Element Feuer leichter beherrschen ließ. Dabei gab es viele gescheiterte Versuche, die einfach nur Fehlschläge waren oder aber andere Ergebnisse hervorbrachten. In den unruhigen Zeiten nach dem Krieg der Magier wollte kein Zauberer, der sich mit der Magie des Feuers beschäftigte, ohne ein solches arkanaes Hilfsmittel bleiben. Als jedoch Unfälle und der Missbrauch der Feuerjuwelen zunahmen, erklärte die Priesterschaft Ormutis die Gegenstände für heilig und versuchte, alle Exemplare an sich zu bringen - Originale ebenso wie Fälschungen. Die Priester hüten das Geheimnis ihrer Herstellung bis heute (und nicht wenige behaupten, es sei in Wahrheit längst verloren gegangen) und sind immer noch auf der Suche nach weiteren Stücken. Abenteurern, die ein solches Artefakt bei ihnen abliefern, können mit einem großzügigen Finderlohn rechnen.

Feuerjuwelen erhöhen die Reichweite, den Wirkungsbereich und/oder die Wirkungsdauer von Zaubern, die *Feuer* als Agens wie auch als Reagens verwenden. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Zauber als Spruch, Wundertat, Dweomer oder als einer der thaumaturgischen Zauber, z.B. Runenstab oder Zaubersiegel, eingesetzt wird. Beim Auslösen der Magie muss das Feuerjuwel Kontakt mit dem Körper des Zaubers haben; er muss es



in der Hand oder direkt am Körper tragen, wobei es auch in die Kleidung eingearbeitet sein darf. All jene, die nicht dem Glauben an die Zweiheit anhängen, erhalten als unerwünschten Nebeneffekt -4 auf ihren EW:Zaubern.

Es gibt unterschiedliche Formen der Feuerjuwelen, die Reichweite, Wirkungsbereich oder Wirkungsdauer um den Faktor 1, 2 oder 4 steigern können. Ein solches Artefakt der Stärke (2,1,1) verdoppelt die Reichweite und lässt die beiden Wirkungsparameter unverändert, während ein Feuerjuwel der Stärke (2,4,2) Reichweite und Wirkungsdauer verdoppeln und den Wirkungsbereich vervierfachen. Die Summe der Faktoren bestimmt die **ABW** und kann **höchstens 8** sein; stärkere Feuerjuwelen gibt es nicht. Hängt der Schaden des Zaubers vom Wirkungsbereich, z.B. bei *Feuerkugel*, ab, so wird bei Vergrößerung des Wirkungsbereichs außerhalb des ursprünglichen Gebiets nur der Minimalschaden angerichtet. Eine *Feuerkugel*, die dank Feuerjuwel in 12 m Umkreis wirkt, verursacht in 3-12 m Abstand nur 1W6 Schaden.

Viele Feuerjuwelen sind, wie bereits angedeutet, Fälschungen oder minderwertige Ware. Durch ungenauen Schliff können sie einen der folgenden Fehler haben und machen ihre Anwendung dadurch wahrlich zum „Spiel mit dem Feuer“ (mit 1W3 auswürfeln):

- 1: Wirkungsdauer, Wirkungsbereich oder Reichweite verringern sich um die entsprechenden Faktoren.
- 2: Die Wirkung eines mit dem Juwel verstärkten Zaubers entfaltet sich 1W6-1 m neben dem geplanten Ziel (vom Zauberer aus 1-2: nach links, 3-4 nach rechts, 5: nach vorne, 6: nach hinten).
- 3: Der Zauberer erhält unabhängig von seinem Glauben -(1W3+4) auf seine EW:Zaubern, wenn er das Artefakt benutzt.

Finrods Teekanne der Fülle (ABW 1)

Die mit geometrischen Mustern in rawindischem Stil verzierte **Kanne** besteht aus glasierter Keramik und hat 1 Liter **Fassungsvermögen**. Reibt man sie, füllt sie sich **innerhalb** von 10 sec mit heißem Tee nach Geschmack des Benutzers, auf Wunsch auch mit Honig gesüßt oder mit Zimt, Minze oder anderen Gewürzen verfeinert. Danach kann die Magie der Kanne frühestens nach **6 Stunden** wieder genutzt werden. Die Kanne wurde von einem rawindischen Thaumaturgen eigens für den albischen Magier Finrod MacBeorn hergestellt, der auch auf abenteuerlichen Reisen nicht auf seinen Morgen-, Mittags- und Abendtee verzichten wollte und von dem der Ausspruch stammt: „*Zauberer sind wie Laternen*,



die mit Tee statt Öl gefüllt werden, damit das Licht ihrer Zauberkunst hell brennen kann.“

Handschuhe des Goldenen Falken (ABW 5)

Die beiden schwarzen Handschuhe aus festem Leder tragen je einen naturgetreu aufgestickten goldenen **Falken** auf dem Handrücken und sind mit silbernen **Nieten** beschlagen. Adlige Spielerfiguren aus dem Duganat von Diatrava können die Falken als identisch mit den Wappentieren des einflussreichen Hauses Datesti identifizieren.

Diese sehr schönen und über 100 Jahre alten Handschuhe waren eine Auftragsarbeit aus Diatrava für einen Magus des Covendo Mageo, der sie mit ihrem speziellen Zauber belegte und danach gegen einen fürstlichen Aufpreis an seinen Auftraggeber, den edlen Patrizier Antano Datesti, weitergab, der ein leidenschaftlicher Jäger war. Nach seinem Tod gingen die Handschuhe auf seinen ältesten Sohn über, der sie mit auf eine Expedition in den Süden des Kontinents Lamarin genommen haben soll, von der er nicht zurückkehrte. Seitdem hat niemand mehr von den Handschuhen, die als Erbstück der Familie Datesti gelten, gehört oder gesehen, und die Familie wäre bereit, bis zu 500 GS pro Handschuh zu bezahlen.

Während man die Handschuhe an den Händen trägt, muss man in Neu-Vallinga das Wort »Falkenflug« sprechen. Dadurch wird der Zauber der Handschuhe aktiviert, und die Stickereien lösen sich innerhalb einer Runde als geisterhafte, goldene Abbilder und wachsen auf die Größe normaler Falken an, wobei sie golden bleiben. Danach fliegen sie steil nach oben in den Himmel und beginnen 5 min lang in einer Höhe von rund 100 m zu kreisen. Danach verschwinden sie schlagartig und tauchen wieder als Stickerei auf den Handschuhen auf. Gelingt dem Träger ein EW:Zaubern, kann er sich in die Falken hineinversetzen, sie innerhalb



von 1 km Umkreis steuern und mit ihren Sinnen die Welt wahrnehmen. Die beiden Vögel bleiben immer zusammen; jeder von ihnen fungiert als ein Auge des Trägers. Scheitert der EW:Zauber, kann er alle 10 sec einmal wiederholt werden, bis er gelingt, die Wirkung der Handschuhe endet oder ein kritischer Fehler allen weiteren Versuchen ein Ende setzt. Brennt das Artefakt aus, verschwinden die beiden Falken augenblicklich in einem Lichtblitz. Dies wirkt auf alle Umstehenden wie der Zauber *Blenden* (*Arkanum*, S. 69).

Heizsteine (ABW 1)

AURA: elementar

Heizsteine erinnern im Aussehen an tiefschwarze, glänzende Kohlestücke von der Größe einer Faust. Sie fühlen sich glatt und leicht fettig an. Alle Heizsteine werden in Schatullen aus einem perlmuttartigen Material aufbewahrt. Bis auf die Aussparung, in die der jeweilige Heizstein genau hineinpasst, sind diese Kästchen massiv. Der Deckel ist mit Scharnieren befestigt und kann mit einem Riegel gesichert werden.

Die ersten neun Heizsteine entstanden im Auftrag Achab al-Nasrs, der sie 2295 nL für seine zweite Waeland-Reise bestellte. Hergestellt wurden sie durch den pardunischen Thaumaturgen Luigi Fordani. Interessanterweise vermied es Fordani, die magische Heizung durch Hineinbannen eines Feuerelementarwesens zu verwirklichen, ein Verfahren, das in den Küstenstaaten schon seit längerem bekannt war. Heizsteine sind dagegen rein thaumaturgische Erzeugnisse, bei denen ausschließlich Zauber Verwendung finden. Im Laufe der Zeit (die Unterlagen über die Herstellung der Steine befinden sich vollständig im Besitz der Niederlassung des *Covendo Mageo de Cevereges Lidrales* in Parduna) wurden rund 30 weitere Heizsteine hergestellt. Da die Beschreibung des Verfahrens bekannt ist, könnte man sich jederzeit einen weiteren anfertigen lassen - sofern man einen Thaumaturgen findet, der nicht nur die nötigen Fähigkeiten und Zauber beherrscht, sondern auch bereit ist, sich mit derartigem „Spielzeug“ zu befassen.

Vorlage für die Heizsteine waren die sogenannten Eissteine der sereneischen Herzöge, die *Piedro VI.* (*Piedro der Prachtige*, von seinen Kritikern auch *Piedro der Verschwender* genannt) im Jahr 1938 nL anfertigen ließ. Er gab diese Artefakte in Auftrag, weil er den Wunsch verspürte, auch im Sommer eisgekühlte Speisen und Getränke verzehren zu können. Von den ursprünglich zwölf Steinen befinden sich noch neun

im Besitz der sereneischen Herzöge in *Solverino*. Einer wurde vor einigen Jahren als Teil einer Mitgift nach *Leonessa* gebracht, einer ist im Besitz der Herzöge von *Palatinea*. Den zwölften ließ sich *Luigi Fordani* als Anschauungsobjekt für die Herstellung seiner Heizsteine. Diese wurden zwar ausgeliefert, aber anschließend verschwanden sowohl der Eisstein als auch *Luigi Fordani* spurlos. Der damalige regierende Herzog



setzte eine Belohnung von insgesamt 10.000 GS für das Wiederauffinden aus. Die Zusage dieser Belohnung für den Eisstein besteht bis heute.

Heizsteine dienen - wie der Name bereits erahnen lässt - zum Heizen und Wärmen. Ein Heizstein ist in der Lage, dauerhaft die Hitze eines glühenden Kohlestückes gleicher Größe zu liefern. Solange er in seinem geschlossenen Kasten aufbewahrt wird, besitzt er normale Umgebungstemperatur. Öffnet man den Kasten oder entnimmt den Heizstein, beginnt dieser sich zu erwärmen. Nach etwa drei Minuten erreicht er die Temperatur eines glühenden Kohlestückes und leuchtet dann von innen heraus in rötlicher Glut. Legt man ihn in die Schatulle zurück und schließt diese, kühlt der Stein wieder ab. Das Behältnis wird dabei nicht erwärmt. PW:ABW werden beim Öffnen der Schatulle und dann im Abstand von jeweils 12 Stunden gewürfelt, bis der Stein wieder in der Schatulle abgekühlt wird. Brennt das Artefakt aus, hält der Stein die Hitze noch eine Stunde lang, bevor er endgültig seine magischen Eigenschaften verliert.

Die Anwendungsmöglichkeiten der Heizsteine sind vielfältig: Kleinere Wassermengen (bis ca. 10 Liter) kann man damit zum Kochen bringen, größere erwärmen. Man kann Zelte damit heizen oder Schnee schmelzen. Notfalls kann man auch ein Lagerfeuer entzünden, wenn ausreichend Brennmaterial vorhanden ist. Wenn man



unvorsichtig ist, kann man sich damit aber auch ein schönes Loch in seinen Küchentisch brennen oder sein Zelt in Brand setzen.

Korb der Leichtigkeit (ABW 5)

Der rund 80 cm hohe und etwa 50 cm durchmessene Korb kann auf den Rücken geschnallt und mit einem Deckel verschlossen werden. Das Korbinnere ist mit einem grünen Leinentuch ausgekleidet, das mit weißer Stickerei verziert ist. Unter den zahlreichen Schmuckornamenten sind die magischen Symbole, die für den Zauber des Artefaktes verantwortlich sind, kaum zu sehen.

Wird das Schlüsselwort ausgesprochen, verliert der Inhalt des Korbes **24 Stunden** lang den größten Teil seines Gewichts. Der Zauber wirkt auf beliebig viele Gegenstände, die sich ganz im Korbinnern befinden, aber nicht auf Lebewesen. Ihr Gewicht wird auf **1/100** verringert. Das maximal mögliche Gewicht ist 500 kg, das unter der Wirkung der Magie nur noch 5 kg wiegt.

Wird ein Gegenstand aus dem Korb genommen, hat er wieder sein normales Gewicht. Werden während der Wirkungsdauer nachträglich Gegenstände in den Korb gepackt, wirkt der Zauber nicht auf sie, es sei denn, die Magie wird vorzeitig durch erneutes Aussprechen des Schlüsselworts erneuert.

Leine des Gehorsams (ABW 1)

In jungen Jahren liebte Arhantika, die Maharadschini von Kanpur, ihre Untertanen und Gäste mit immer wieder neuen gefährlichen Raubtieren zu beeindrucken, die ihr zu Füßen lagen, während sie Hof hielt. Dabei benutzte sie regelmäßig *Leinen des Gehorsams*, mit der schon ihr Vater und ihre Großmutter ihre Schoßtiere gebändigt hatten. Ein solches Artefakt besteht aus einer 2 m bis 5 m langen Leine, die aus dem Leder verschiedener Tiere geflochten ist. Bringt man sie am Halsband oder Geschirr eines Säugetiers oder Reptils an, wirkt dies wie *Macht über die belebte Natur* mit Zaubern+20. Jeder, der die Leine hält, kann das Tier kontrollieren, solange er sich auf diese Tätigkeit konzentriert (Arkanum, S. 98). Hält niemand die Leine, verhält sich das Tier passiv. Die EW:Resistenz, die darüber entscheiden, wann das Opfer den magischen Zwang abwerfen kann, werden alle **6 Stunden** gewürfelt. Die *Leine des Gehorsams* wirkt nur auf Tiere bis zum Grad 12.

Wesen von menschlicher Intelligenz sind immun gegen den Zauber des Artefakts.

Maske des Bluthunds (ABW 1)

Die Maske aus langem, braunem Hundefell bedeckt den ganzen Kopf mit Ausnahme von Öffnungen an Nase, Ohren und Mund. Setzt man sie auf, wirkt sie **60 min** lang wie der Zauber *Wintern* (Arkanum, S. 161) und verleiht die Fertigkeit *Berserkerang*, wenn es in dieser Zeit zu einem Kampf kommt. Die Masken kommen vor allem im nördlichen Vesternesse vor. Der Sage nach waren sie Geschenke der clanngadarnischen Göttin Dwiannon an auserwählte Mondjägerinnen (Arkanum, S. 58). Diesen von der göttlichen Jägerin berührten Kriegerinnen widmen ihr Leben ganz den Kampf gegen die Gegner ihrer Göttin und der Rache an ihren eigenen persönlichen Feinden.

Netz der Tarnung (ABW 1)

Auf den ersten Blick ist das Artefakt nur ein grobmaschiges, rundes Netz mit einer Fläche von etwa 2 Quadratmeter, das an den Rändern mit Gewichten beschwert ist. Wirft man es sich über den Kopf und spricht das Schlüsselwort aus, erhält man einen Zuschlag von **+8** für EW:Tarnen, solange man sich nicht von der Stelle bewegt. Das Netz sorgt dafür, dass die Färbung von Kleidung, Haut und Haaren sich wie bei einem Chamäleon dem Hintergrund anpasst. Das Netz der Tarnung kann auch über einen Gegenstand geworfen werden, den man verbergen möchte. Hierbei erhält man ebenfalls einen **+8** für den EW:Tarnen (Kodex, S. 130). Das Netz muss den Gegenstand nicht vollständig bedecken, aber wenigstens zwei Drittel der Oberfläche. Der Zauber des Netzes hält **1 Stunde** an, kann danach





aber unverzüglich durch erneutes Aussprechen des Schlüsselworts wieder ausgelöst werden.

Rosstäuscherhalfter (ABW 5)

Das Rosstäuscherhalfter sieht auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches Pferdehalfter guter Qualität aus. Es besteht aus weichem, glattem Leder. Der Stirnriemen ist dezent mit kleinen gravierten Metallrosetten beschlagen. Das einzig Auffällige an ihm ist, dass das Leder in seiner Färbung stets genau der Fellfarbe des Pferdes gleicht, von dem es getragen wird.

Die liebezende und verwöhnte Isobellia, Tochter einer der angesehensten (und reichsten) Familien Sereneas, bekam von ihrem Bräutigam Recardas (einem jungem Mann mit großartigen Manieren, einer glänzenden Zukunft und blendendem Aussehen) eine wunderschöne, fahl-goldgelbe Vollblutstute geschenkt. Isobellia war von diesem Pferd, das genau zu ihrer Haarfarbe passte, so entzückt, dass sie sich nicht mehr von ihm trennen wollte und es überall mit hinnahm. Das bedauernswerte Tier lebte in einem mit Marmor ausgekleideten Stall neben Isabellias Zimmer, bekam



Perlen und Schleifchen passend zum jeweiligen Gewand seiner Besitzerin in Mähne und Schweif geflochten, wurde täglich parfümiert und bekam fast nur Gebäck zu fressen. Da die schöne Isobellia unter den jungen Damen von Serenea schon immer den modischen Ton angegeben hatte, wollte über kurz oder lang jedes junge Mädchen eine solches „isobellfarbenes“ Pferd. Ihre geplagten Väter kamen um des lieben Hausfriedens

willen den Wünschen ihrer Töchter nach. Allerdings sind die seit jenen Tagen „Isobellen“ genannten Pferde von Natur aus selten, so dass für sie bald Höchstpreise bezahlt wurden.

Ipolitho de Cavada, ein nur wenig erfolgreicher Pferdehändler aus Solvredo, wollte mit dieser Mode gerne Geld machen. Doch leider hatte auch er keine Isobellen im Stall stehen. Bei einem Krug Wein klagte er eines Abends seinem Schwager Marces, einem etwas heruntergekommenen, aber begabten Thaumaturgen sein Leid. „Kein Problem, ich kann dir so viele Isobellen machen, wie du willst!“ meinte dieser großspurig. Marces schloss sich über Wochen in sein Laboratorium ein und präsentierte dann stolz sein Werk: Das Rosstäuscherhalfter, von ihm etwas blumig „das Halfter der tausend Farben“ genannt. Mit Färbersalz in der gewünschten Farbe eingefärbt, konnten sie damit jeden Schimmel in einen Isobellen verwandeln. Nun waren Ipolitho und Marces in der Lage, so viele isabellfarbige Pferde zu liefern, wie die Kunden es wünschten. Allerdings blieb der erhoffte Reichtum aus: Nicht nur, dass ihre Pferde nach ein paar Regengüssen regelmäßig die Farbe verloren, auch kamen isobellfarbene Pferde fast schlagartig aus der Mode, als Recardas auf Grund eines unaussprechlichen Skandals (man munkelt ein Frauenkleid und ein nackter hübscher Knabe spielten dabei eine Rolle) untertauchen musste und Isobellia ihr plötzlich ungeliebtes Spielzeug zu einer Base aufs Land abschob, wo das Pferd noch lange glücklich und artgerecht lebte. Die hergestellten Halfter gerieten in Vergessenheit. Doch auch heute noch findet sich mancher geschäftstüchtige Pferdehändler, der das eine oder andere Tier aus seinem Stall „umfärben“ kann.

Das Rosstäuscherhalfter muss mit einer Portion Färbersalz (*Mysterium*, S. 45) in der gewünschten Farbe eingefärbt werden. Es kann allerdings immer nur dunkler färben, z.B. Braune in Rappen, aber keine Rappen in Braune. Die Wirkung bleibt bestehen, solange das Halfter getragen wird. Erst bei einem Regenguss wird ein ABW fällig. Gelingt er, läuft die Farbe in langen Schlieren von Pferd und Halfter. Das Halfter kann erneut mit Färbersalz behandelt werden, jedoch erhöht sich der ABW nach jedem weiteren Färbevorgang um 5.

Sattel der Reitkunst (ABW 1)

In das Leder des Sattels sind thaumaturgische Zeichen eingebrannt, die den Reiter nach Aussprechen des Schlüsselworts 6 Stunden lang unauflöslich festhalten. Wenn nicht gerade der Sattelgurt reißt, können Reiter



und Nichtreiter nicht abgeworfen werden, auch wenn das Pferd im vollen Galopp dahinprescht oder wild bockt. Der Zauber kann mit demselben Schlüsselwort vorzeitig beendet werden. Vorher kann der Reiter nicht vom Pferd steigen. Der Sattel verhilft Nichtreitern nicht zur Kontrolle über das Tier, aber sie brauchen nicht zu fürchten, vom Pferd zu fallen.

Spiegel der Träume (ABW 8)

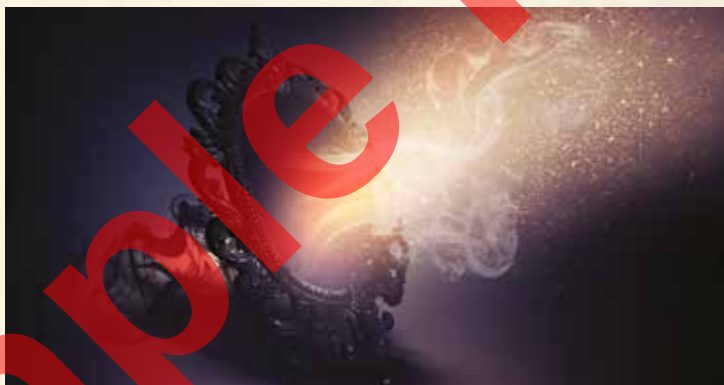
AURA: göttlich

Der runde, etwa 75 cm durchmessende Spiegel besteht aus Kristallglas in einer Fassung aus schwarz angelaufenem Silber. Der Rahmen ist reich mit Ornamenten verziert, die stilisierte Ranken und Fabeltiere darstellen. Der reine Materialwert des Spiegels beträgt 500 GS.

Der Spiegel ist dem Gott Vraidos geweiht und ein Instrument für die Sammlung von Wissen. Erschaffen wurde er von einem Magier namens Leandros in Palabrien für die Vraidosan Anhänger der dort ansässigen albischen Bevölkerungsgruppe, geriet aber in den Besitz der Lanzenritter von Kynodore während ihres Raubzuges in der Stadt. Die Ordenskrieger hatten nicht viel Verwendung für ihn, und so lagerte er erst einige Jahre in der Schatzkammer, bis eine der Frauen der späteren Ritter, eine Einheimische namens Demea, ihn benutzte. Sie begann schon bald darauf zu träumen. Ihrem Mann erzählte sie nichts, da sie seinen religiösen Eifer fürchtete, doch ihren Verwandten vertraute sie sich an. So kam es, dass sie auf einmal vor Unwettern oder vor einem Angriff von wilden Tieren rechtzeitig gewarnt waren. Nach den ersten beiden Vorfällen begannen sie Demeas Worten zu glauben, wurden ihr gegenüber aber zurückhaltender, denn sie schien eine Hexe zu sein.

Demea schaute immer öfter in den Spiegel und erkannte sogar tagsüber Bilder darin. Bald darauf begannen sich die Nebenwirkungen der Nutzung des Spiegels zu zeigen: Demea wurde geistesabwesend und bewegte sich nur noch wie im Schlaf. Ihr Mann glaubte an einen Fluch und wollte sie verstoßen, doch als er eines Morgens ihre Kammer betrat, lag sie tot im Bett. Seitdem wird dieser Raum als verflucht betrachtet und nur zur Aufbewahrung von allerlei Gerümpel gebraucht, denn jeder, der danach dort schlafen wollte, hatte intensive Alpträume.

Damit der Spiegel seine Wirkung entfaltet, muss der Nutzer mindestens ein Zaubertalent von **81** besitzen. Dann setzt die Wirkung von allein ein, wenn er sich mehr als **10 Minuten** im Spiegel betrachtet. Ansonsten kann die Anwendung des Zaubers *Zwiesprache*, während man hinein sieht, den Spiegel absichtlich aktivieren. Das Artefakt wirkt in beiden Fällen wie der Zauber *Vision* (Arkanum, S. 147). Bei aktiver Nutzung sieht man die Bilder im Spiegel. Unbeteiligte sehen die Visionen hingegen in ihren Träumen. Eine Nutzung des Spiegels hat jedoch Nebenwirkungen. Der Spiegel zeigt hauptsächlich negative Ereignisse der nahen Zukunft. Eine Steuerung des Gesehenen ist nur möglich, wenn man ihn absichtlich aktiviert; nur dann kann das Artefakt ausbrennen.



Wird der Spiegel absichtlich oder unabsichtlich öfter als einmal täglich benutzt, muss dem Benutzer ein WW:Resistenz für Geistesmagie gegen Zaubern+20 gelingen. Gelingt er, hat er lebhaftere Träume von gefährlichen Situationen mit gutem Ausgang. Misslingt der Wurf, widerfährt ihm eine Reihe von Alpträumen (beginnend mit einem und jeweils um 1 zunehmend, für jede vorangegangene Nacht, in der er auch unter solchen Alpträumen litt). Bei einem Alptraum halbiert sich die Erholung durch Schlaf. Bei zwei Träumen ist keine Erholung mehr möglich. Ab drei Träumen verliert er für jeden weiteren Traum 1W6 AP. Wer sich ohne Ausdauer schlafen legt und mehr als drei Alpträume hat, muss einen PW+5:Konstitution schaffen, wenn er nicht an Schock und Herzversagen sterben will. Für jeden gescheiterten Widerstandswurf erhält der Benutzer des Spiegels einen Abzug von -2 auf seine zukünftigen Widerstandswürfe gegen die Macht des Spiegels. Außerdem ist nach jeder unabsichtlichen Nutzung des Spiegels ein PW:Willenskraft notwendig, da man sich gern darin betrachtet und dies immer öfter tun möchte; scheitert der Wurf, benutzt man nur noch diesen Spiegel.



Zauberwanze (ABW 10)

Die Zauberwanze ist ein thaumaturgisches Meisterwerk, das zum größten Teil aus Kupfer, zum kleineren Teil aus Silber und anderen Materialien besteht. Sie sieht wie eine 5 cm lange und 5 mm hohe Blattwanze mit Augen aus kleinen, stark facettierten Diamanten aus. Anstelle von Gelenken hat die Zauberwanze Scharniere an den Beinen, so dass sie krabbeln kann. Fliegen kann sie nicht; die sichtbaren „Flügel“ sind fest mit dem Rücken verbunden und unbeweglich. In ihrer eigentlichen Form sieht das Artefakt wie ein kleines Schmuckstück aus glänzendem Metall und Edelsteinsplittern aus, aber sie wird oft angemalt oder zum größten Teil mit Schlamm überzogen, damit sie im Einsatz nicht auffällt.

Zauberwanzen werden mit einem individuellen kleinen Silberschlüssel aufgezogen und damit aktiviert. Das Schlüsselloch befindet sich im Bauch des Metallkörpers. Dabei wird über ein *Nemargyrion*, einen Silberfaden, ähnlich wie beim *Zauberauge* (*Arkanum*, S. 130) eine Verbindung zwischen dem Artefakt und dem Astralleib des Benutzers hergestellt. Solange dieser sich **konzentriert**, kann er die Zauberwanze innerhalb der Reichweite von **500 m** steuern, dabei durch ihre Diamantaugen sehen und außerdem alle Geräusche so hören, als ob er sich selbst am Aufenthaltsort des Artefakts befinden würde. Der Benutzer selbst hört und sieht dabei nicht, was an seinem eigenen Standort vor sich geht. Unterbricht er seine Konzentration, bewegt sich das Artefakt **nicht**. Der Zauber endet automatisch nach **6 Stunden**. Metallwände und -gitter und unterbrechen die Verbindung zwischen Benutzer und Artefakt.

Zauberwanze (Kunstwesen, Grad 0, Gf 0)

1 LP, ∞ AP - OR - St 5, Gw 20, In *, B 6

Angriff: Raufen+4 (1W6-5) - Abwehr+10, Resistenz+*/*

Die Zauberwanze dient in erster Linie zum Abhören von Gesprächen. Die optischen Informationen sind dagegen sehr eingeschränkt. Der Benutzer sieht im Wesentlichen nur Dinge, die sich bis in 30 cm Höhe über der Zauberwanze befinden und diese auch nicht besonders **scharf**. Oberhalb dieses Bereichs nimmt er nur noch verschwommene Schatten wahr. Dies reicht aus, um das Artefakt problemlos zu steuern und Stellen zu finden, an denen die Wanze sich verbergen kann.

Wird die Zauberwanze entdeckt und angegriffen, so wird sie als beweglicher Gegenstand behandelt. Sie hat keine eigenständige Intelligenz und ist immun gegen Geistes- und Körpermagie. Gegner können mit Waffen auf sie einschlagen oder mit den Füßen nach ihr treten. Wer die

Zauberwanze fangen will, muss sie in ein Handgemenge verwickeln und sie festhalten (*Kodex*, S. 85ff).

Magische Musikinstrumente

Aeolas Windharfe (ABW -)

AURA: göttlich

Die Windharfe steht an der chryseischen Küste, in der Nähe eines kleinen Fischerdorfes. Ein ca. 3 m durchmessender Holzring aus knorrigem, altem Holz ragt hier aus dem Boden empor. Senkrecht mitten durch den Ring gespannt befinden sich fünf hauchdünne Saiten, die aus Silberfaden gesponnen scheinen. Immer, wenn der Wind durch diese Konstruktion bläst, erklingen die Saiten und spielen ihr Lied. Es entstehen sphärische Klänge, wohlklingend - aber keiner bestimmten Melodie folgend. Die Umgebung der Harfe ist stets in ein warmes, silbrig schimmerndes Licht getaucht, das selbst in hellstem Sonnenschein nie ganz verblasst. Die Lautstärke der Musik richtet sich nach der Stärke der Winde um sie herum. Weht nur ein laues Lüftchen, sind ihre Klänge zart und feenhaft. Braust ein schreckliches Unwetter über das Land, ertönt die Harfe weithin hörbar. Seltsamerweise wird diese Lautstärke selbst in unmittelbarer Nähe des Instruments niemals als störend oder gar schmerzhaft empfunden.

Um die Harfe und die Heilige Aeola rankt sich ein alte chryseische Legende: Einst brach ein schrecklicher Sturm überraschend über das Land herein. Fast alle Fischerboote des kleinen Dorfes schafften den Weg nach Hause in den kleinen Hafen, nur ein einziges fehlte. Während das Unwetter immer schlimmer wurde, stand die Fischerstochter Aeola am Strand dicht bei dem Hafen und blickte hinaus auf die See. Angsterfüllt wartete sie auf irgendein Zeichen, auf irgendeinen Hinweis, dass das Boot mit ihrem Verlobten an Bord doch noch den heimatlichen Hafen erreichen würde. Tränen der Verzweiflung rannen ihr über das Gesicht, und sie begann, inbrünstig zu Nea Dea zu beten. Die Angst um ihren Verlobten und die Kraft ihres Gebetes erweichten die Göttin, und sie erfüllte Aeola ihren sehnlichsten Wunsch: Die Rettung des letzten Bootes. Aeolas langes, silbernes Haar verfang sich durch den Sturm im Ast eines alten Baumes und aus dem so gespannten Haar erklangen plötzlich Töne. Ja, es schien, dass der Wind selbst die Stimme erhob und mit hellem

Klang sein Lied dem offenen Meer entgegen rief. Die verloren geglaubten Fischer vernahmen das Spiel des Windes in Aeolus Haaren, frischer Mut durchströmte ihre Herzen, und sie folgten den Klängen in den heimischen Hafen. Aeola selbst aber war verschwunden, ebenso der Baum, in dem sich ihre Haare verfangen hatten. Seither steht an dieser Stelle die Windharfe und zeugt von Aeolus großem Opfer. Windharfen werden seit dieser Zeit in Chryseia auch „Aeolaharfen“ genannt.

Auf dem Meer kann die Harfe bei stürmischem Wetter bis zu **10 km** weit gehört werden. Jeder, der sich innerhalb dieses Wirkungskreises auf dem Meer befindet, erhält einen Zuschlag von **+10** auf Erfolgswürfe für *Bootsfahren* und *Schwimmen* sowie auf *Anführen*, wenn die Fertigkeit beim Kommandieren einer Schiffsmannschaft eingesetzt wird. Außerdem wirkt der silbrige Lichtschein, den die Harfe wirft und der **27 m** weit reicht, wie *Bannen von Dunkelheit*. Innerhalb dieses Lichtscheins gelten dieselben Bedingungen wie in einem Tempel der Nea Dea; insbesondere zaubern Priester der Nea Dea hier ohne AP-Verlust.



Schattennoloch (Dämon, Grad 13)

20 LP, 40 AP - LR - St 50, Gw 110, In 50, B 28

Angriff: Biss+9 (1W6+2), Klauen+9 (1W6-1), Schwanz+9 (1W6) - Raufen+8 (1W6-1) - Abwehr+16, Resistenz+18/18
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen

Zaubern+18: *Blitze schleudern, Donnerkeil, Unsichtbarkeit* (für 2 AP mit Wirkungsdauer 2 min)

Alamans Schattenhorn (ABW 10)

AURA: finster

Das Instrument scheint auf den ersten Blick ein gewöhnliches Jagdhorn aus dem Horn eines Rindes mit einem schwarzen Verzierungen und einem Messingrand zu sein. Bei genauerem Hinschauen erkennt man allerdings, dass es in Wahrheit aus dem Knochen eines riesenhaften Tieres herausgeschnitten worden ist. Das Horn ist Alaman, dem dunklen Teil der aranischen Zweiheit, geweiht, der mit einem ähnlichen Instrument seine dämonischen Heerscharen herbeiruft. Stößt ein Barde, der mit Flöten oder anderen Blasinstrumenten musizieren kann, in das Horn der Jägerin, wirkt sofort der Zauber *Schattenschrecken* (Arkanum, S. 108). Während alle Anwesenden durch die sich bewegenden Schatten verwirrt sind, erscheint nach 1 min ein Schattennoloch, ein kniehocher, sechsgliedriger Dämon mit flachem, gehörntem Schädel und fein geschuppter lederartiger Haut, einem dornenbewehrten Peitschenschwanz und grün leuchtenden Augen, der die Feinde des Hornbläasers angreift, solange sie sich im Wirkungsbereich von *Schattenschrecken* aufhalten. Endet der Zauber, verschwindet auch der Dämon wieder. In den bedrohlich wirkenden Schatten wird das Erscheinen des Dämons nur mit dem Einsatz von *Wahrnehmung* (Sehen) bemerkt. Wird er nicht rechtzeitig entdeckt, erfolgt sein erster Angriff überraschend.

Amartus Doppelaulos (ABW 5)

Der Doppelaulos ist ein altes valianisches Flöteninstrument, das zwei Klangkörper aus Schilfrohr mit Griffelöchern, aber nur ein Mundstück hat, und durch seinen vollen Klang besticht. Amartus Doppelaulos fällt sofort durch sein ziseliertes silbernes Mundstück und den reichen Zierrat aus Silberdraht und vielen kleinen Halbedelsteinen auf, mit denen die Klangkörper überzogen sind. Mit erfolgreich eingesetzter *Naturkunde* wird klar, dass die meisten der Mineralien unbekannt sind und aus weit entfernten Ländern stammen müssen - tatsächlich wurden sie sogar aus fremden Welten nach *Midgard* gebracht.

Das Instrument wurde von den fähigen Thaumaturgen des valianischen Imperiums nach Amartus Vorgaben auf ganz spezielle Weise gebaut. Eine Hälfte des Instruments ist eine normale Flöte, während die andere Hälfte sehr tiefe Töne von sich gibt, die für die meisten Menschen unhörbar sind. Man spürt sie aber dennoch, wenn der Doppelaulos gespielt wird - scheinbar als Vibrieren des Körpers. In Wahrheit beeinflusst aber dieser Anteil der Melodie direkt den Astralleib und versetzt ihn in Schwingungen.

Amartu wurde 35 Jahre vor dem Krieg der Magier in eine altehrwürdige Viarchenfamilie (Arkanum, S.

34) hineingeboren, während ihr Vater als Vertreter des Viarchats in Geltin tätig war. Schon in früher Jugend entwickelte sie eine Vorliebe für Musik und zog gegen den erklärten Willen ihrer Eltern eine Ausbildung als Musikantin der Schulung zur Seemeisterin oder wenigstens Magierin vor. Ihr hohes Zaubertalent brach sich allerdings seine Bahn und ließ sie die Gesellschaft der moravischen Elfen suchen, um deren Kunst des arkanen Musizierens zu lernen. Nachdem sie ihrer Familie nach Thalassa nachgefolgt war, wurde sie dort mit ihren Bardenkünsten zu einem Mittelpunkt der valianischen Gesellschaft. Es gab kaum einen einflussreichen Seemeister, den sie nicht persönlich - und eine Reihe von ihnen sehr persönlich - kannte. Dazu trug nicht nur ihr künstlerisches und magisches Talent und ihr blendendes Aussehen bei, sondern auch ihre Zugehörigkeit zur Familie Neragal, die ihren Stammbaum bis auf den Nationalhelden Gilgalar zurückführt.

Amartu Neragal war so eine der bestinformierten Viarchinnen Thalassas und erfuhr frühzeitig von den Plänen des neuen Großmeisters Rhadamanthus, im Bündnis mit dämonischen Mächten das Imperium zu erneuern und die Feinde an den Grenzen zurückzuwerfen. In den letzten Jahren vor dem Beginn des Krieges war sie die Gefährtin Taurellians, und sie begleitete ihn auf seinem Feldzug gegen die Dúnatha, da sie als Expertin für Elfen galt und die Valianer zu diesem Zeitpunkt kein Interesse daran hatten, ihren Konflikt mit den Elfen des Broceliande wieder aufleben zu lassen. Mit dem Heer reiste auch Amartus Bruder Saron, der allerdings ohne Wissen seiner Begleiter und sogar seiner sonst allwissenden Schwester einen besonderen Auftrag hatte. Er verließ das Heer noch vor der Schlacht von Maruac und schlug sich mit einem Trupp vertrauenswürdiger Krieger und Zauberer ins Nebelgebirge durch, um dort die Orcs gegen den twyneddischen Feind aufzuwiegeln und zu unterstützen. Amartu war aber in Taurellians Pläne eingeweiht und hatte sich schon vorher ihren magischen Doppelaulos anfertigen lassen in dem Bewusstsein, ihn bald brauchen zu können.

Als der Krieg der Magier begann, schlug sich Amartu auf die Seite der Grauen Meister, und dank ihrer Künste konnte so manche dämonische und elementare Streitmacht des Feindes zerschlagen werden, nachdem sie die Anführer mit ihren Zauberaliedern außer Gefecht gesetzt hatte. Nach 12 Jahren Krieg verliert sich ihre Spur, und es ist weder bekannt, ob sie den Krieg überlebt hat noch wo sich ihr Doppelaulos befindet.

Das Artefakt ist auf der einen Seite ein normales magisches Instrument. Durch seine Bauweise bedingt, kann es aber einige mächtige

Zauberlieder, vor allem das *Lied des Friedens*, das *Lied der Zwietracht* und das *Lied des Zorns* (und evtl. weitere nach Wahl des Spielleiters), so spielen, dass sie auch auf höhere Dämonen, Elementarwesen, Geister und andere Wesen wirken - Wesen, die zwar eine *Anima* und einen Astralleib besitzen, aber keinen Körper haben oder deren Körper nicht auf *Midgard* weilt. Dabei verzehnfacht sich auch die Reichweite des Zaubers, da die tiefen Töne besonders weit tragen. Wenn der Barde eine der besonderen Fähigkeiten der Flöte nutzen will, muss er seiner Melodie ein bestimmtes kurzes Vorspiel voranstellen; nur dann muss ein PW:ABW gewürfelt werden. Wenn der Prüfwurf gelingt, kann das betreffende Lied, z.B. das *Lied des Zorns*, hinfort nicht mehr auf dem Doppelaulos gespielt werden. Andere Zauberalieder wie das *Lied des Friedens* können jedoch immer noch eingesetzt werden.

Fedach MacConuills Dudelsack (ABW 50)

Der Dudelsack befindet sich in einem beklagenswerten Zustand. Unter einer dicken Schmutzschicht ist der ehemals grün und rot karierte Stoff farblos und grau geworden, die hölzernen Teile des Instruments zeigen Schimmelflecken, und das durch Brackwasser morsche Mundstück hinterlässt einen merkwürdigen Geschmack im Mund. Es ist offensichtlich nur der Gunst der Götter zu verdanken, dass auf dem Dudelsack überhaupt noch gespielt werden kann.

Instrumentenbauer, die in jeder albi-schen Stadt anzutreffen sind, verlangen 200 GS, um den Dudelsack zu reinigen und wieder instand zu setzen (Die ABW sinkt durch die Reparatur auf 20). So gut wie früher wird er allerdings niemals wieder werden. Bei jedem





Versuch, dem Dudelsack eine Melodie zu entlocken, besteht allerdings die Gefahr (20%), dass er erneut Schaden davonträgt und für 200 GS repariert werden muss (s. oben). Unterläuft dem Barden beim *Musizieren* oder Zaubern ein **kritischer Fehler**, ist der Dudelsack vollends zerstört. Sollte Fedachs Dudelsack Abenteurern in die Hände fallen, die ihn nicht benutzen können oder wollen, besteht die Möglichkeit, das magische Instrument zu verkaufen. In beschädigtem Zustand ist der Dudelsack 200 GS wert. Hat ihn ein Instrumentenbauer repariert, erhöht sich der Preis auf 500 GS.

Das Instrument gehörte einst dem albischen Barden Fedach MacConuill, der einen heldenhaften Tod starb, als er alleine versuchte, einen Dämonen zu vernichten. Viele Jahre später brachte eine Gruppe tapferer Recken Fedachs Aufgabe zu Ende und fand den Dudelsack des Toten, der inzwischen durch Schlamm und Sumpfwasser stark in Mitleidenschaft gezogen worden war. Nachdem die göttergefällige Tat des Barden in Alba bekannt wurde, errichtete man in der Nähe seines Sterbeortes einen Ylathorschrein, der inzwischen zu einem Wallfahrtsort von Barden aus ganz Alba geworden ist.

Seine besondere Wirkung entfaltet der Dudelsack, wenn jemand auf ihm das in Alba verbreitete Lied *Fedachs Verhängnis* spielt, das vom Schicksal des mutigen Barden berichtet. Nur dann wird ein PW:ABW gewürfelt. Außerdem EW:Zaubern für das Artefakt (mit Zaubern+18) muss dabei ein EW-2:Musizieren gelingen, um die komplizierte Melodie fehlerfrei zu spielen. Gelingen beide Erfolgswürfe, wirkt die Musik wie *Die Hymne der Ordnung* (Arkanum, S. 171).

Für Barden ist der Dudelsack ein verzaubertes Instrument, auf dem sie ihre Zauberspiele spielen können. Auch andere Abenteurer können ihn als magisches Artefakt nutzen, wenn sie *Musizieren* (Dudelsack) beherrschen und in Alba einen Barden finden, der ihnen das Lied beibringt.

Ilfredos Schilfflöte (ABW 2)

Schilfflöten werden aus einem kleinem Stück Schilf gefertigt. An einem Ende wird das Schilf eingeritzt und dient so als Mundstück. Wie normale Flöten hat auch die Schilfflöte zum Spielen von Melodien Grifflöcher, meist fünf oder sechs. Ihr Klang ist leicht klagend, weswegen sie von Musikanten gerne für traurige Lieder rund um Liebe, Tod und Verlust verwendet wird. Verbreitet ist dieses Instrument durch die Tatsache, dass es - etwas Geschick vorausgesetzt - sehr schnell selbst hergestellt werden kann. Die meisten Instrumente dieser Art sind

in etwa handgroß und erzeugen einen weithin hörbaren weichen Ton.

Die Schilfflöte Ilfredos ist zwar ein magisches und einzigartiges Musikinstrument, unterscheidet sich rein äußerlich aber nicht im Geringsten von den üblichen, nichtmagischen Schilfflöten. Einzig der Aufbewahrungsort in einem Etui aus Rosenholz deutet auf die Besonderheit dieses Gegenstandes hin.

Der tevarrische Barde Ilfredo d'Aureola verliebte sich in Consela, die überaus liebevolle und schöne Tochter des sereneischen Händlers Fernan Figures d'Alvarez. Ilfredo konnte zwar das Herz der schönen Consela im Sturm erobern, ihren strengen Vater vermochte er jedoch nicht zu erweichen. Die beiden Liebenden trafen sich über Wochen hinweg heimlich in den weitläufigen Parkanlagen des väterlichen Handelshofes - geduldet von der nicht allzu strengen Mutter Conselas, die sich an ihre eigene Jugend erinnerte.

Leider blieben die heimlichen Stelldicheins vom Vater nicht unbemerkt, und so lauerte er eines Abends zusammen mit zwei Stallknechten Consela und ihrem Barden auf. Über den Verlauf dieses Zusammentreffens wurde nur wenig bekannt: dass Ilfredo einige schmerzhaft Verletzungen in seinem rückwärtigen Teil erfuhr, hervorgerufen durch die spitzen Zinken zweier Heugabeln. Es ist überliefert, dass er - trotz aufopfernder Pflege seiner Wunden durch die Tochter eines Wirtes im Nachbarort - noch auf Tage seine Lieder nur im Stehen vortragen konnte. Die arme Consela aber wurde von ihrem Vater in ihr Zimmer im dritten Stockwerk des Handelshofes eingesperrt, wo sie der eilig eingefädelten Verheiratung mit dem Sohn eines befreundeten Weinhändlers harnte. Dies drang natürlich auch an die Ohren Ilfredos, der noch immer von der Wirtstochter rührig und rührend umsorgt nach Consela schmachtete.

Aufgrund dieser grausamen Nachricht beschloss Ilfredo, seine Angebetete aus den Klauen ihres tyrannischen Vaters zu befreien. Er bat einen befreundeten Thaumaturgen, dem er einmal ein Rendezvous mit einer schönen und ebenso reichen Witwe eines Olivenbauern verschafft hatte, ihm eine Schilfflöte so zu verzaubern, dass er mit ihr den Balkon Conselas erreichen und die Schöne erretten konnte.

Frohen Mutes, die Flöte in der Hand, schlich Ilfredo bald darauf in einer dunklen, mondlosen Nacht unbemerkt zur Rückseite des Hauses, in dem Consela untergebracht war. Er richtete die Schilfflöte auf das Haus und begann sein Spiel. Und tatsächlich, langsam brach die Erde auf und Ranken sprossen empor und wuchsen an der Hauswand



nach oben, dem Balkon entgegen. Der Plan schien aufzugehen. Doch leider beachtete Ilfredo die Lautstärke der Flöte nicht, und schon bald wurden Stimmen im Haus laut. Als unser tapferer Barde dann noch das Gebell von Hunden vernahm, empfand er plötzlich aufrichtige Reue wegen seines schändlichen Handelns und empfahl sich in die Dunkelheit. Trotz aller dargebotener Eile kamen jedoch die Hunde mit einigen Fetzen seiner Hose im Maul zurück, und er landete ein weiteres Mal bei der Wirtstochter, die darüber nicht allzu unglücklich war und ihn angemessen bemitleidete und betreute. Noch Jahre später sang Ilfredo Lieder über dieses Erlebnis, in denen



er seine Standhaftigkeit und Rechtschaffenheit pries, die ihn davor bewahrte, eine junge Schönheit ins Unglück zu stürzen und ihr stattdessen zu einer guten Partie mit einem Weinhändler verhalf. Ob ihm dabei noch immer die Hundebisse an seinem Gesäß schmerzten, ist allerdings nicht überliefert, ebenso wenig, was die Mutter seiner sieben Kinder, die ehemalige Wirtstochter und nunmehrige Besitzerin der Taverne *Tandarida*, dazu sagte.

Wird die Flöte auf eine bis zu 10 m entfernte Haus- oder Felsenwand gerichtet und darauf die Tonleiter immer wieder in aufsteigender Reihenfolge gespielt, bricht nach 10 sec der Boden auf, und Pflanzenranken beginnen, an der Wand hinauf zu wachsen. Die Geschwindigkeit des Wuchses hängt von der Beschaffenheit des Untergrundes ab: sandiger und lockerer Erdboden: 1 m / 10 sec, fester Erdboden und Geröll: 50 cm / 10 sec, Felsuntergrund: 25 cm / 10 sec. Die Ranken wachsen auf einer Breite von 2 m bis in eine Höhe von 20 m. Sie sind stark genug, um 300 kg Gesamtgewicht zu tragen. Nach Ende des Flötenspiels bleiben die Ranken noch 30 min stehen, bevor sie in sich zusammenfallen.

Trommel Donnergrollen (ABW 5)

Bei dieser magischen Trommel handelt es sich um eine große Kesselpauke von eineinhalb Metern Höhe und einem Durchmesser von gut zwei Metern. Ihr Korpus besteht aus zwei fest zusammengefügt Halbschalen aus dunkler Bronze, die mit eingravierten Runen zwergischer Herkunft übersät sind. Die Bespannung der Trommel wurde aus der gegerbten Haut eines Eisbären gefertigt. Zu der Pauke gehören zwei etwa menschenarm lange Schlegel mit jeweils einem faustgroßen Klöppel am Ende. Nach einem erfolgreichen EW:Landeskunde (Waeland) oder EW:Landeskunde (Zwerge) kann man die Trommel eindeutig als Arbeit waelischer Zwerge identifizieren.

Zum ersten Mal wurden Menschen Waelands mit dieser Trommel um das Jahr 2020 nL konfrontiert. Es war ein sehr kalter Winter, und zerstörerische Stürme brausten über das Land. Viele Dörfer erlagen damals der Gewalt der Unwetter, und die Menschen sahen schon den Beginn eines erneuten Vordringens des EISes und fürchteten, es werde Waeland unter sich begraben. An einem etwas ruhigeren Tag fanden die Jäger eines kleinen Dorfes, im Schnee fast vergraben, die leblos scheinenden Körper einer Gruppe Zwerge. Leider waren sie alle bis auf den Thaumaturgen Glimlord Runenschmied bereits Opfer der Kälte geworden. Nach einer langen Genesungszeit brach Glimlord im Frühjahr, als sich die Stürme langsam wieder legten, zu seiner heimatlichen Binge auf, nicht ohne seinen Rettern nochmals überschwänglich zu danken und ihnen reiche Belohnung zu versprechen. Ein halbes Jahr später kam er zurück und überbrachte der staunenden Dorfgemeinschaft eine magische Trommel.

Den Namen *Donnergrollen* erhielt die Trommel auf Grund des rollenden, grollenden Geräuschs, das sie beim Schlagen erzeugt. Dieses Grollen breitet sich aus und scheint anzuwachsen, je weiter man sich von ihr entfernt. Am lautesten ist die Trommel am Rande ihres Wirkungsbereiches zu hören; dort kann man sich nur unter lautem Rufen verständigen. Während die Trommel geschlagen wird, wirkt sie in 100 m Umkreis besänftigend auf die Windstärke. Innerhalb dieser 100 m wird jeder Orkan zu einem sanften Windhauch gemildert. Schnee und Regen werden allerdings nicht abgehalten. Pro Stunde Schlagen der Trommel kostet den Anwender 20 AP. Ist der Trommler erschöpft, muss ein anderer sofort das Spiel übernehmen (PW=20:Gs), oder die Wirkung endet augenblicklich. Gelingt der ABW, reißt die Bespannung, und es muss ein neues Eisbärenfell besorgt werden.

CTHULHU

Stasis

von Björn Winkler



Pegasus Press

Die Investigatoren erhalten mysteriöse Briefe, die auf zukünftige Termine datiert sind. Um dem nachzugehen, suchen sie den Absender: James Wyrmin. Doch dieser ist äußerst schwierig zu finden.

Übersicht

Art des Abenteuers: investigativ, Charakter-spiel, Mindfuck

Günstige Spielerzahl: 3 bis 5

Anforderungen an die Investigatoren: zwischenmenschliche Fähigkeiten sind nützlich

Durchschnittliche Spieldauer: 3 Spielabende

Zeit der Handlung: 1920er, Sommer, Mittwoch

Schauplatz: USA

Hauptpersonen:

Peter Baumann – Postbote, leitet die Investigatoren in das Abenteuer ein.

Martha Drefs – Müßiggängerin, erzählt Gerüchte über James Wyrmin, um Stimmung aufzubauen und verweist auf Howard Nickelson.

Timothy Drefs – Sohn von Martha Drefs, baut Stimmung für die Bearing Woods auf.

Brandon Gorrey – Inhaber des Nightingale, versorgt die Investigatoren mit Essen und einem Ort zum Schlafen, verweist auf Richard Hyde und Judie Wyrmin.

Richard Hyde – Gentleman, kontrolliert Saintsburrow und verweist auf Bob Rain.

Lisa Kleeman – Dienstmädchen von Richard Hyde, stellt einen Weg dar, mit Richard Hyde in Kontakt zu kommen.

Frank Luckstrim – Sheriff, sperrt gesetzeswidrige Investigatoren ein, stellt einen Weg dar, mit Richard Hyde in Kontakt zu kommen.

Howard Nickelson – Ranger, baut Stimmung für den Wald auf, gibt den Wohnort von Wyrmin preis.

Bob Rain – Buchhändler, gibt den genauen Wohnort von Wyrmin preis.

Charles Timberwood – Geistlicher, verweist auf Bob Rain.

Judie Wyrmin – Schriftstellerin, gibt Hintergrund für Wyrmin, verweist auf Charles Timberwood.

James Wyrmin – Ziel und Grund des Abenteuers.

Nebenpersonen:

Dorfbewohner – Kommen ins Spiel, wenn zufällig jemand im Dorf angesprochen wird. Können nur bedingt weiterhelfen.

Wichtige Hinweise:

Brief an die Investigatoren – erhalten die Investigatoren vor Beginn des Abenteuers

Brief an Judie Wyrmin – wird von Judie Wyrmin überreicht.

Standort vom versteckten Buchladen – zu erfahren von Richard Hyde oder Charles Timberwood.

Wohnort von James Wyrmin – durch Howard Nickelson oder Bob Rain zu erfahren.

Wyrmins Notizen – auf einem Tisch im Keller von James Wyrmin.

Wesentliche Handlungselemente:

Das Haus von James Wyrmin lokalisieren und finden; Wyrmin im Keller finden und befreien; aus dem Haus entkommen.



Impressum

Redaktion: Heiko Gill • **Autor:** Björn Winkler

Lektorat: Julian Schröger • **Korrektorat:** Nils Dally, Christian Bonifer • **Bebilderung:** Julia Erdmann

Karten & Handouts: Chris Schlicht • **Layout & Satz:** Ralf Berszuck



Pegasus Press

*Ein Rollenspiel von Pegasus Spiele GmbH Unter Lizenz von Chaosium Inc.
© 2020 bei Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.*

www.pegasus.de
www.pegasusdigital.de





EINFÜHRUNG

Das Abenteuer beginnt im Postgebäude eines Dorfes namens Saintsburrow. Ziel des Abenteuers ist das Auffinden von James Wyrmin, dem Absender eines mysteriösen Briefes, der vermeintlich aus der Zukunft stammt. In diesem wird den Investigatoren für ihre Hilfe bei einem Ereignis gedankt, welches sie noch nicht erlebt haben. Das Abenteuer lässt sich grob in zwei Akte gliedern. In *Akt 1* durchforsten die Investigatoren das Dorf Saintsburrow, sprechen mit den verschiedenen Personen dort und finden heraus, wo James Wyrmin wohnt. In *Akt 2* müssen die Investigatoren das Haus von Wyrmin im anliegenden Wald (den Bearing Woods) aufsuchen, ihn aus seiner Stasis befreien und fliehen, bevor das Haus kollabiert.

Es geht in diesem Abenteuer hauptsächlich um Ermittlungen und Gespräche. Das Thema Zeit soll durch verschiedene Personen und Orte beleuchtet werden, was zu einer langsamen Eskalation führt, bis diverse Anomalien von Zeitlichkeit für wahren Horror sorgen.

Investigatoren können jeden Alters, Geschlechts, jeder Hautfarbe und Überzeugung sein. Deshalb kann es sinnvoll sein, mit den Spielern vorher darüber zu sprechen, wie mit heiklen Themen im Abenteuer umgegangen werden soll. Es mag nicht realistisch sein, wenn ein Polizist der 1920er nicht mit Vorurteilen gegenüber Dunkelhäutigen behaftet ist, doch oberste Priorität ist immer der Spaß der Spieler. Die wichtigsten Fertigkeiten für Investigatoren in diesem Abenteuer sind vor allem zwischenmenschliche Fähigkeiten, also „Überreden“, „Überzeugen“, „Einschüchtern“ und „Charme“ sowie „Psychologie“.

Der Spielleiter sollte sich zur Vorbereitung mit der Großen Rasse von Yith, der Neuen Großen Rasse und Stasiswürfeln (*Grundregelwerk* Seiten 276 und 300ff) vertraut machen. Auch ein Grundwissen über den Bundesstaat und die Zeit der Handlung

sind natürlich von Vorteil. Für die letzte Sequenz in *Akt 2* sollte der Spielleiter sich außerdem mit den Regeln für Verfolgungsjagden auskennen.

Bevor das Abenteuer beginnt, wird den Spielern das **Stasis-Handout 1** ausgehändigt und die Spieler dürfen sich bereits darüber Gedanken machen, warum ihre Investigatoren dem Brief nachgehen. Sind die Investigatoren nicht bereits als eine Gruppe adressierbar, erhält jeder Investigator seinen eigenen Brief mit identischem Inhalt.

Ganz konkret: Jeder Investigator geht dem Brief nach und begibt sich an den Absendeort. Warum? Diese Frage beantworten die Spieler dem Spielleiter, nicht umgekehrt.

Stasis-Handout 1: Brief an die Investigatoren

An meine guten Freunde, erinnert ihr euch bereits an mich? Das Schicksal scheint mir, wie vielen Menschen, nicht gnädig zu sein und die Konstruktionen, die ich seither durch die höheren Dimensionen angelegt habe, brechen wiederholt zusammen, bis sie sich erneut abspielen.

Im Zuge der unendlichen und furchterlichen Möglichkeiten, die vor mir liegen, bin ich auf die Sympathien meiner Menschlichkeit zurückgeworfen. Es mag keine angemessene Belohnung sein, doch es ist alles, was ich geben kann ... von tiefstem Herzen:
DANKE.

Sucht mich bitte nicht,
James Wyrmin, 1932, Linie D

HINTERGRUND

Yithier tauschen manchmal das Bewusstsein mit Menschen, um mehr über deren „Gegenwart“ zu erfahren. Durch unvorhersehbare Umstände läuft ein solcher Transfer schief, sodass sich im ausgewählten Ziel, dem Professor James Wyrmin, gleichzeitig Teile eines menschlichen Bewusstseins und des Bewusstseins eines Yithiers befinden. Je länger dieser Zustand anhält, desto mehr verschmelzen diese Teile und desto wahnsinniger wird die Person. Der einzige Ausweg ist es, mit einem Stasiswürfel in die Zukunft zu reisen, wo die Neue Große Rasse Hilfe leisten könnte.

Wyrmin bricht den Kontakt mit Universität und Familie ab und zieht sich in ein Haus im Wald nahe Saintsburrow zurück. Dort versucht er, einen Stasiswürfel zu bauen, doch seine menschliche

Seite behindert die kognitiven Kapazitäten der Großen Rasse. Dadurch und durch den voranschreitenden Wahn, scheitert er immer wieder – und in immer größeren Ausmaßen. Die Auswirkungen der misslungenen Stasiswürfel sind dabei unvorhersehbar. Schließlich wird Wyrmin selbst in der Zeit gefangen, d. h. er kann sich nicht bewegen, nicht vor oder zurück, nicht bewegt werden – er ist in echter Stasis.

Die gescheiterten und dem Verfall überlassenen Stasiswürfel beeinflussen auch die Zeit in der Umgebung. So kommt es, dass aus einer möglichen Zukunft Briefe an die Investigatoren in die Hände eines kleinen Jungen geraten, der in der Nähe des Waldes spielt, und von diesem dem örtlichen Postboten weitergegeben werden.

AKT 1: SAINTSBURROW (ALLGEMEINES)

Saintsburrow ist ein Dorf irgendwo im Nirgendwo der USA und der Ort, an dem sich die erste Hälfte dieses Abenteuers abspielt. Es beherbergt rund 800 Einwohner, grenzt mit der nördlichen Seite an einen kleinen Wald, der Bearing Woods genannt wird, und ist sonst von Ackerland und Wiesen umgeben. Anfahren muss man mit Auto oder Bus, letzterer hält hier alle zwei Stunden, immer von 10:00 Uhr morgens bis 16:00 Uhr nachmittags. Bis auf die Menschen in der näheren Umgebung weiß fast niemand von diesem kleinen Dorf und hat auch nie davon gehört.

Eine Eigenheit von Saintsburrow ist es, Häuser in sehr unterschiedlichem Zustand, Alter und Baustil zu beherbergen. Wie die Gebäude, sind auch die Menschen hier sehr unterschiedlich und dürfen, auf die Gefahr hin, in PULP abzudriften, ruhig als sehr exzentrisch dargestellt werden. Ein letztes besonderes Merkmal ist der Alkoholkonsum in Saintsburrow: Die Dorfbewohner trinken trotz der Prohibition häufig und auch öffentlich; nur Fremden (wie z. B. den Investigatoren) gegenüber sind sie in dieser Hinsicht misstrauisch und geben nur ungern zu, dass man in Saintsburrow Alkohol kaufen kann.

Das Abenteuer beginnt um 11:00 Uhr morgens im Postgebäude von Saintsburrow. Schon davor sollten die Spieler das **Stasis-Handout 1** ausgehändigt bekommen. Prämisse ist es, dass die Investigatoren allesamt dem Ursprung des Briefs nachgehen wollen, also dessen vermeintlichen Verfasser, **James Wyrmin**, suchen. Herauszufinden, wo genau James Wyrmin lebt, ist das erste zu erreichende Ziel.

Dieser Teil des Abenteuers basiert auf Rollenspiel und investigativer Arbeit. Er lebt davon, die verschiedenen Personen und Orte interessant zu machen. Mehr noch als sonst ist zu erwarten, dass die Spieler eine unvorhergesehene Richtung einschlagen,



Man sollte mit vielen Bewohnern des Ortes sprechen

was den Spielleiter dazu zwingt, zu improvisieren. Für diesen Fall ist es wichtig, ein gutes Verständnis für die verschiedenen Personen und Orte im Dorf zu haben. Daher gibt es zunächst einige allgemeine Anmerkungen zum Verlauf von Akt 1 und zu ein paar verschiedenen Eventualitäten, auf die der Spielleiter sich gefasst machen sollte. Danach gibt es einen Überblick über die verschiedenen Personen in Saintsburrow, komplett mit Ansätzen dafür, wie sie gespielt werden können, was für Informationen sie den Spielern geben könnten und an welchen Orten sie sich für gewöhnlich aufhalten. Zum Schluss folgt eine Liste mit den verschiedenen Orten, die die Investigatoren besuchen können, den Szenen, die sich darin abspielen könnten, und den Personen, die dort vermutlich vorzufinden sind. Alles davon kann nach dem Belieben des Spielleiters oder auch

aus einer von Spielern geschaffenen Notwendigkeit heraus umgeändert werden.

Am wichtigsten für diesen Akt sind zwischenmenschliche Fertigkeiten: „Charme“, „Einschüchtern“, „Überreden“, „Überzeugen“ und außerdem „Psychologie“. Proben auf diese Fähigkeiten sind nach dem Ermessen des Spielleiters abzulegen, da die Gespräche zwischen Investigatoren und Personen weitestgehend unvorhersehbar sind.

Der ideale Ablauf

Akt 1 ist nicht linear und das Ziel, den Wohnort von James Wyrmin herauszufinden, kann auf viele Arten erreicht werden. Dennoch gibt es zwei Verlaufsmöglichkeiten, die hervorgehoben werden.

Die erste Möglichkeit ist, den versteckten Buchladen zu finden und dort dessen Inhaber dazu zu bringen, den Wohnort zu verraten. Bob Rain ist ein enger Freund von James Wyrmin und noch dazu alt und willensschwach, weshalb es relativ einfach sein sollte, ihn zum Reden zu bringen. Außerdem können Investigatoren in seinem Laden eine Karte der Umgebung bekommen, die ihnen später hilft, wenn sie in die Bearing Woods müssen. Die Investigatoren können zum versteckten Buchladen gelangen, indem sie entweder mit Richard Hyde in Hydes Anwesen oder mit Charles Timberwood in der örtlichen Kirche reden; beide dieser Personen und Orte sind im Dorf bekannt.

Die andere Möglichkeit ist, mit dem Ranger Howard Nickelson in dessen Haus zu reden. Dieser besitzt bruchstückhafte Erinnerungen daran, in den Bearing Woods auf ein seltsames Haus gestoßen zu sein und darin James Wyrmin gesehen zu haben. Bruchstückhaft sind diese Erinnerungen deshalb, weil ihm mit einem improvisierten und fehlerhaften Tabula-Rasa-Gerät das Gedächtnis gelöscht wurde; Nickelson muss dementsprechend wirklich dazu gezwungen werden, sich zu erinnern und dies sollte nicht leicht gemacht werden. Außerdem erfahren die Investigatoren durch ihn nur, dass James Wyrmin in einem Haus im Wald lebt, nicht aber, wo genau dies steht. In Akt 2 wird später genauer darauf eingegangen, wie sich ein solcher Informationsmangel auf das Abenteuer auswirkt. Das Haus des Rangers und Howard Nickelson sind im Dorf allgemein bekannt. Die Investigatoren könnten ihn aufsuchen und ausfragen, wenn sie herausfinden, dass die Briefe, die sie erhalten haben, in den Bearing Woods gefunden wurden. Diese Information könnten sie von Peter Baumann, Martha Drefs oder Timothy Drefs erhalten.

Im Notfall (falls die Investigatoren es sich mit der ein oder anderen wichtigen Person verderben und das Abenteuer nicht mehr auf die vorgesehene Art und Weise zu lösen ist) könnte neben Bob Rain auch Richard Hyde den genauen Wohnort von James Wyrmin kennen, da er ebenfalls mit ihm befreundet

ist. Folgende Personen könnten aufgrund von Gerüchten oder bruchstückhaften Erinnerungen zumindest verraten, dass James Wyrmin ein Haus im Wald hat: Martha Drefs, Timothy Drefs, Howard Nickelson und Judie Wyrmin.

Häufig gestellte Fragen

Da dieser Abschnitt einen sehr freien Aufbau hat, bei dem Investigatoren zu fast jeder Zeit fast jeden Ort im Dorf besuchen können, ist es sinnvoll, sich auf einige Fragen vorzubereiten, die die Investigatoren einer zufälligen Person stellen könnten.

Welche nennenswerten Orte gibt es in der Stadt?

Es gibt das Postgebäude, das Nightingale, den Marktplatz, das Büro des Sheriffs, das Haus des Rangers, die Kirche und Hydes Anwesen (nicht erwähnt werden der versteckte Buchladen und die Straßen).

Wo treibt sich James Wyrmin normalerweise herum, wenn er in der Stadt ist?

Bis auf Richard Hyde und Bob Rain weiß dies niemand. Er hält sich, wenn er in der Stadt ist, fast ausschließlich im versteckten Buchladen auf, manchmal auch auf Hydes Anwesen oder in den Straßen.

Wie sieht James Wyrmin aus?

Allgemein bekannt ist nur, dass er graues Haar und ein junges Gesicht hat (siehe: „Gerüchte über James Wyrmin“), doch ein paar wenige Personen können sein Aussehen genauer beschreiben (siehe: „Fakten über James Wyrmin“).

Wer würde wissen, wo James Wyrmin lebt?

Die meisten Dorfbewohner würden sagen, dass vermutlich Richard Hyde in Hydes Anwesen und Charles Timberwood, der Pfarrer der Kirche, dies wissen müssten. In Wahrheit wissen es aber ausschließlich Bob Rain im versteckten Buchladen und Howard Nickelson im Haus des Rangers, wobei dieser nur den ungefähren Aufenthaltsort in den Bearing Woods kennt.

Gibt es neue oder unheimliche Vorkommnisse im Dorf?

Der Ranger Howard Nickelson rät seit kurzem, nicht in die Bearing Woods zu gehen. Außerdem sucht eine alte Frau, die gerade angereist ist (Judie Wyrmin), nach Hinweisen auf James Wyrmin.

Lies bitte mal diesen seltsamen Brief, erinnert er dich an irgendetwas?

Den meisten Dorfbewohnern bedeutet der Brief nichts, ist aber ein Zeichen dafür, wie verrückt dieser berüchtigte James Wyrmin ist.

Gerüchte über James Wyrmin

In Saintsburrow kennt fast niemand James Wyrmin, doch fast jeder hat schon einmal von ihm gehört. Es gibt einige Gerüchte über ihn, so etwa:

- ✧ Wyrmin taucht auf wie aus dem Nichts.
- ✧ Man versteht kaum, was er sagt.
- ✧ Er ist schäbig gekleidet.
- ✧ Sein Haar ist komplett grau, aber er sieht jung aus, weil er einen Pakt mit dem Teufel geschlossen hat.
- ✧ Er ist ein Mörder, auf der Flucht vor dem Gesetz.
- ✧ Er macht verheirateten Frauen den Hof.

Weitere Gerüchte sind der Kreativität des Spielleiters überlassen. Anzumerken ist dabei, dass die Gerüchte auch unbegründet sein dürfen, um die Investigatoren auf eine falsche Fährte zu locken.

Fakten über James Wyrmin

Richard Hyde, Bob Rain und Lisa Kleeman sind Wyrmin schon einmal begegnet und wissen darum zumindest Folgendes über ihn:

- ✧ Wyrmin ist ein Mann mit grauen Haaren, jungem Gesicht und gekleidet wie ein Professor.
- ✧ Er ist ein fleißiger Leser, hauptsächlich an Science-Fiction und Sachbüchern über Physik interessiert, hin und wieder aber auch an okkulten Werken.
- ✧ Er hat einen komischen Akzent, den man nicht einschätzen kann.
- ✧ Er ist leicht abzulenken und starrt manchmal plötzlich Löcher in die Luft.

Diese Informationen sind allesamt korrekt. Dem Spielleiter obliegt es, wie viele und welche Informationen von welcher der genannten Personen preisgegeben werden.

Konflikt mit dem Gesetz

Es ist durchaus möglich, dass die Investigatoren im Laufe dieses Abenteuers die Bewohner von Saintsburrow verärgern und verängstigen. Eventuell brechen sie sogar direkt geltendes Gesetz. In diesem Fall sucht sie der Sheriff, Frank Luckstrim, auf, um ein ernstes Wort an sie zu richten. Sind die Delikte zu schwer, als dass die Investigatoren mit einer Warnung davonkommen könnten, werden sie vorläufig festgenommen und in die Zellen im Büro des Sheriffs gesperrt. Sollten sich die Investigatoren als Schwerverbrecher entpuppen, kann der Sheriff Unterstützung aus benachbarten Dörfern oder der nächsten Stadt anfordern.

Mehr dazu, wie die Investigatoren aus den Zellen im Büro des Sheriffs wieder entkommen, findet sich im „Szenario 11: Ausbrechen“.

„Orcs Attack!“

Die Phrase „Orcs Attack!“ wurde von Matt Colville geprägt und steht dafür, eine stagnierende Situation mit einem überraschenden Problem aufzubrechen, etwa durch einen plötzlichen Angriff durch Orks. In CTHULHU gibt es zwar keine Orks, das Prinzip ist jedoch übertragbar.

Sollten die Spieler feststecken, einfach nicht mehr weiterwissen oder eine zirkuläre Diskussion führen, die nicht vorankommt, kann Sheriff Luckstrim plötzlich die Investigatoren aufsuchen. In diesem Fall würde er sie vermutlich darüber ausfragen, warum sie so im Dorf herumschnüffeln und die Investigatoren somit dazu nötigen, sich zu rechtfertigen. Sind die Investigatoren schon mit dem Sheriff bekannt, kann er sie auch unter einem anderen Vorwand ansprechen, z. B. weil ihm noch etwas eingefallen sei, was er ihnen sagen wolle.

Aus dem Gespräch müssen nicht unbedingt neue Lösungsansätze oder Fährten hervorgehen. Es reicht schon, den stagnierten Gedankenfluss der Spieler kurz zu unterbrechen.

AKT 1: SAINTSBURROW (PERSONEN)

Peter Baumann

Als einziger **Postbote** von Saintsburrow und Angestellter des United States Post Office, ist er dafür zuständig, alle Postsendungen (Briefe und Pakete) des Dorfes und der benachbarten Dörfer und einzelnen Bauernhäuser auszutragen.

Obwohl so ziemlich alle Bewohner der Umgebung ihn kennen, lebt er zurückgezogen und verlässt sein Haus nur, um zu arbeiten. Bei dieser Arbeit stapeln sich die Briefe und Pakete jedoch oft, weil er manchmal zu faul ist, sie auszutragen. Zynisch

und verbittert wie er ist, sieht er nicht ein, warum er etwas daran ändern sollte.

In Berlin geboren, ist Peter nach dem Weltkrieg in die USA migriert, weil er glaubte, dort bessere Aussichten auf gute Arbeit und Ausbildung zu haben. Ohne ein konkretes Ziel vor Augen ist er durch einige Großstädte gewandert und hat immer wieder verschiedene kleine Berufe ergriffen, um sich zu finanzieren. Im Endeffekt wurde aber aus ihm nichts, weil er sich nie dazu bringen konnte, bei einer Profession zu bleiben, sobald es hart wurde.

Beziehungen von Peter Baumann

Martha Drefs	Manchmal macht Peter sich Hoffnungen, bei ihr zu landen, aber er hat noch nie mehr als zwei Worte mit ihr gewechselt.
Timothy Drefs	Peter hält ihn für einen ordentlichen kleinen Jungen.
Richard Hyde	Es kommt vor, dass Peter für ihn riesige Pakete austragen muss. Er hat kein Interesse daran, nachzuschauen, was sich in diesen Paketen befindet.
Lisa Kleeman	Hin und wieder kommt sie bei ihm vorbei und fragt, ob es Post für sie gibt. Dies ist nur sehr selten der Fall. Peter hat ein wenig Mitleid mit ihr, tut aber nichts deswegen.
Frank Luckstrim	Die beiden können sich nicht leiden. Dafür gibt es keinen konkreten Grund, sondern vom Charakter her passen sie einfach nicht zusammen und wenn sie sich unterhalten, streiten sie sich.
Howard Nickelson	Peter mag ihn nicht, weil er zu viel mit Martha Drefs redet. Howard hingegen hat kaum eine Ahnung, dass Peter existiert.
Charles Timberwood	In Peters Augen ist Charles sein einziger echter Freund. Er hört einem wirklich zu und gibt kompetente Seelsorge.
Judie Wyrmin	Sie ist neu in der Stadt und nervt ihn regelmäßig wegen einem Brief von James Wyrmin. Er wünscht sich, sie würde ihn einfach in Ruhe lassen.
James Wyrmin	Die beiden kennen sich nicht und haben einander nie gesehen. Er kennt jedoch ein paar Gerüchte über James Wyrmin. Außerdem rätselt Peter manchmal darüber, wo James wohnt.

Viele Karrieremöglichkeiten wurden ihm auch verwehrt, weil er Ausländer ist, was ihn nur noch weiter demotivierte. Dies brachte ihn in eine Depression und er wurde für kurze Zeit in New York ansässig. Um dort für seine Lebenskosten aufzukommen, fing er an, als Postbote zu arbeiten. Nach ein paar Monaten wurde er dann von seinem Chef nach Saintsburrow versetzt, wo vor kurzem eine örtliche Post vom United States Post Office aufgekauft worden war. Dort verbringt er nun seine Tage, ohne große Aussichten auf ein besseres Leben.

Assoziierte Orte: Postgebäude, Straßen, Kirche

Informationen

- Die Briefe wurden von Timothy Drefs, einem kleinen Jungen, zur Post gebracht. Timothy hat die Briefe angeblich in den Bearing Woods gefunden, aber Peter glaubt ihm nicht. Die Briefe waren bereits frankiert, weshalb er beschloss, sie einfach zu verschicken.
- Richard Hyde, dem die meisten Gebäude des Dorfes gehören, sollte eigentlich wissen, wo James Wyrmin lebt. Es könnte jedoch schwer werden, zu ihm zu gelangen, weil er normalerweise keine Fremden auf sein Anwesen lässt.
- Judie Wyrmin ist gerade angereist und hat ebenfalls einen seltsamen Brief erhalten, wegen dem sie gerade eben mit dem Postboten geredet hat. Er hat ihr nicht ernsthaft weiterhelfen können. Man erzählt sich üble Dinge über James Wyrmin (siehe „Gerüchte über James Wyrmin“).
- James Wyrmin hat keine Adresse im Dorf. Peter ist sich nicht sicher, ob er vielleicht bei irgendeinem anderen Dorfbewohner lebt. (Dies ist eine falsche Fährte für die Spieler. James Wyrmins Unterkunft liegt in den Bearing Woods, außerhalb des Dorfes.)

Spielansätze

- Er will eigentlich nur in Ruhe gelassen werden. Aus diesem Grund muss man ihm alle Informationen aus der Nase ziehen und er antwortet meist nur sehr kurz und abgehackt.

- Peter kann ein ziemlichlicher Streithahn sein. Im Laufe des Abenteuers könnten die Investigatoren miterleben, wie er sich gerade mit Frank Luckstrim, Howard Nickelson oder einer anderen Person streitet. Auch mit den Investigatoren könnte er in Konflikt geraten, wenn sie seine Geduld zu sehr strapazieren.
- Mit irgendwem muss auch Peter hin und wieder über seine Probleme reden. Er könnte dabei angetroffen werden, wie er sich gerade mit Lisa Kleeman oder Charles Timberwood über seine Sorgen austauscht. Sollten die Investigatoren sich dem anschließen, wäre er durchaus dazu geneigt, ihnen unter die Arme zu greifen.



PETER BAUMANN

27 Jahre, Postbote

ST 55 KO 70 GR 60 IN 50
MA 60 GE 50 ER 50 BI 60

Trefferpunkte: 13

Geistige Stabilität: 60

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 12

Bewegungsweite: 7

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 25% (12/4),
Schaden 1W3 oder nach Waffe
Ausweichen 30% (15/6)

Fertigkeiten: Autofahren 60%, Orientierung 70%

Sprachen: Deutsch 60%; Englisch 40%

Hintergrund

Glaube/Weltsicht: Das katholische Christentum liegt richtig, aber Beten hilft nichts.

Wesenszüge: Langsam, irritiert, zynisch und extrem faul.



Martha Drefs

Als alleinstehende Hausfrau, Mutter von Timothy Drefs und Klatschtante von Saintsburrow hat sie es nicht nur nicht leicht, sondern ist auch bei vielen unbeliebt. Zu ihrem Glück wird sie wenigstens von ihrer reichen Großmutter finanziert, sonst müsste sie wahrscheinlich in Armut leben.

Am liebsten redet sie mit anderen Menschen, das Thema ist ihr dabei nicht so wichtig. Vor allem geht es ihr darum, die eigenen Sorgen durch Zwischenmenschlichkeit zu vergessen. Sie kann sehr freundlich sein, aber auch ein wenig oberflächlich wirken. Manchmal spielt sie gern mit ihren Gesprächspartnern und führt sie hinters Licht, aber nie so, dass es jemandem wirklich zum Schaden gereichen würde.

Nach einer frühen Heirat sind ihr Mann und sie nach Saintsburrow gezogen, um dort eine Familie großzuziehen. Innerhalb von einem Jahr wurde sie schwanger und bereitete sich auf ein Leben als Hausfrau vor. Kurz nach der Geburt ist der Mann allerdings spurlos verschwunden. Sie hat nie ein Handwerk gelernt und keine besondere Bildung genossen, weshalb es ihr für ein paar Jahre nach dem Verschwinden schwerfiel, einen guten Job zu erlangen. Inzwischen kann sie sich glücklicherweise auf ihre Großmutter verlassen, die sie finanziert. Nun ist Martha wieder Vollzeit-Hausfrau, „so wie es sich gehört“.

Assoziierte Orte: Straßen, Nightingale, Marktplatz, Haus des Rangers

Beziehungen von Martha Drefs

Timothy Drefs	Martha ist seine Mutter. Sie macht sich einige Sorgen um ihn, weil er sehr wild und fahrlässig ist, aber die beiden lieben einander sehr.
Brandon Gorrey	Sie findet ihn überaus seltsam, aber auch das birgt einen gewissen Charme in sich. Die beiden haben hin und wieder freundschaftliche Gespräche miteinander.
Richard Hyde	Es ist beinahe unmöglich, etwas über ihn herauszufinden. Er sitzt nur in seinem Elfenbeinturm und trinkt Whiskey – so stellt sie ihn sich zumindest vor.
Howard Nickelson	Die beiden haben Augen füreinander und reden oft, aber irgendwie hat noch keiner sich getraut, den nächsten Schritt zu machen.
Judie Wyrmin	Martha hält sie für schrecklich arrogant, was hauptsächlich der Tatsache geschuldet ist, dass Judie nicht mit ihr reden will.
James Wyrmin	Sie hat ihn nie gesehen, aber die Idee von einer geisterhaften Person findet sie zumindest sehr spannend.

Informationen

- ☛ Timothy Drefs hat vor kurzem ein paar Briefe in den Bearing Woods gefunden. Er spielt gern in den Straßen, seit Martha ihm verboten hat, im Wald zu spielen.
- ☛ Laut Howard Nickelson spukt es im Wald. In letzter Zeit scheint er überaus nervös zu sein. Was genau Martha daraus machen soll, weiß sie nicht, aber Vorsicht ist besser als Nachsicht.
- ☛ Irgendwo im Dorf soll es einen versteckten Buchladen geben, aber sie hat im ganzen Dorf gesucht und ihn nicht gefunden.
- ☛ Es heißt, dass Charles Timberwood, der Pfarrer, einen heftigen Streit mit Richard Hyde hatte.
- ☛ Judie Wyrmin hat sich ein Zimmer im Nightingale gemietet. Sie ist angeblich blutsverwandt mit James Wyrmin und sucht ihn, ist aber absolut nicht bereit, mit Martha darüber zu reden.
- ☛ Sie kennt einige Gerüchte über James Wyrmin. Im Dorf ist er zu einem echten Gespenst geworden und viele haben Angst vor ihm (siehe „Gerüchte über James Wyrmin“).

Spielsätze

- ☛ Wenn die Investigatoren bereits herumgefragt haben, könnte Martha sie aktiv aufsuchen und darüber ausfragen, was sie über James Wyrmin wissen. In diesem Fall würde sie versuchen, mit ihnen zu plaudern und das Gespräch am Leben zu erhalten.

MARTHA DREFS

31 Jahre, Hausfrau

ST 45 KO 55 GR 45 IN 65
MA 80 GE 60 ER 65 BI 50

Trefferpunkte: 10

Geistige Stabilität: 80

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 16

Bewegungsweite: 8

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8),

Schaden 1W3 oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 30% (15/6),

Schaden 1W6 (.25er Derringer)

Ausweichen 30% (15/6)

Fertigkeiten: Charme 60%, Überreden 60%

Sprachen: Englisch 65%0

Hintergrund

Glaube/Weltansicht: Katholikin.

Wesenszüge: Subversiv, gesprächig und extrovertiert.

- ☛ Im Laufe des Abenteuers könnte sie sich mit Howard Nickelson treffen und bei ihm einen Tee trinken. Sollten die Investigatoren die beiden dabei belästigen, wäre Martha sehr genervt und würde versuchen, das Gespräch so kurz wie möglich zu halten.

- ☛ Es kann sein, dass sie gerade mit Timothy Drefs in den Straßen spielt. Sollten die Investigatoren sie dabei unterbrechen, ist sie dankbar für die kurze Pause, aber zu erschöpft, um ein gutes Gespräch zu führen, und vergisst eventuell, ein paar Dinge zu erwähnen.

- ☛ Möglicherweise hat sie gerade einen schlechten Tag und ertränkt ihre Sorgen abends in der Gaststätte Nightingale. Hier wäre sie dafür anfällig, den Investigatoren ihre ganze Lebensgeschichte zu erzählen.

Timothy Drefs

Als ein kleiner, 8 Jahre alter Schuljunge und Sohn von Martha Drefs, spielt er die meiste Zeit in den Straßen von Saintsbury. Für gewöhnlich spielt er leider allein.

Eigentlich ist er ein echtes Energiebündel und noch dazu sehr aufrichtig. Fremden gegenüber wird er allerdings schnell schüchtern.

Sein Vater hat seine Mutter und ihn verlassen, als er noch zu klein war, um sich daran zu erinnern. Er hat früher gern im Wald gespielt, weil man dort oft Tierknochen und ähnliche spannende Dinge findet, aber vor kurzem hat der örtliche Ranger, Howard Nickelson, seiner Mutter gesagt, der Wald sei gefährlich. Daraufhin hat seine Mutter ihm verboten, dort zu spielen.

Assoziierte Orte: Straßen, Marktplatz



Beziehungen von Timothy Drefs

Martha Drefs	Er liebt sie, aber wünscht sich, sie würde ihm nicht immer alles verbieten.
Brandon Gorrey	Timothy beobachtet ihn gern aus der Ferne, weil er so seltsam ist.
Lisa Kleeman	Die alte Dame gibt Timothy manchmal einen Bonbon, wenn sie sich zufällig auf dem Marktplatz begegnen. Schon allein dafür findet er sie super.
Frank Luckstrim	Manchmal spielt Timothy Polizist und Frank leiht ihm nur zu gern ein paar echte Polizeiklamotten.
Howard Nickelson	Das Verhältnis der beiden ist eher kompliziert, weil Timothy keine Erfahrung damit hat, einen Vater zu haben, Howard diese Rolle jedoch langsam aber sicher einzunehmen versucht. Timothy mag ihn irgendwie, hegt aber auch einen gewissen Groll gegen ihn. Er ist ein Fremder, der viel zu viel Zeit mit Timothys Mutter verbringt.

Informationen

- Timothy hat die Briefe, die die Investigatoren erhalten haben, in den Bearing Woods gefunden (wo genau, weiß er nicht mehr) und dem Postboten gegeben.
- Im Wald kann man besonders leicht Tierknochen finden, weshalb er dort gerne gespielt hat, bis seine Mutter ihm dies verboten hat. Angeblich soll der Wald gefährlich sein – das hat ihr bestimmt Howard Nickelson erzählt.
- Die alte Dame (Lisa Kleeman) gibt ihm manchmal Süßigkeiten, wenn sie auf dem Marktplatz einkauft. Sie ist ein Dienstmädchen von Richard Hyde.

Spielsätze

- Die Investigatoren könnten Timothy über den Weg laufen, wenn er gerade in den Straßen spielt, und ihn ausfragen. Er wird in einer solchen Situation jedoch extrem nervös und bringt nur schwerlich ein Wort über die Lippen.

TIMOTHY DREFS

8 Jahre, Schüler

ST 25 KO 50 GR 25 IN 50
MA 80 GE 55 ER 60 BI 35

Trefferpunkte: 7

Geistige Stabilität: 80

Schadensbonus: -2

Statur: -2

Magiepunkte: 16

Bewegungsweite: 8

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 30% (15/6),
Schaden 1W3+Sb oder nach Waffe
Ausweichen 40% (20/8)

Fertigkeiten: Charme 50%, Orientierung 40%, Spurensuche 20%, Verborgen bleiben 60%

Sprachen: Englisch 40%

Hintergrund

Glaube/Weltsicht: Das mag ja alles wahr sein, aber er versteht es nicht richtig.

Wesenszüge: Aufrichtig und energiegeladen.

- Vielleicht ist Timothy gerade bei seiner Mutter. In diesem Fall wäre er sehr viel offener und bereit, zu reden.
- Timothy liebt Süßigkeiten, Spielen und Gefahr. Mit all diesen Dingen könnte man ihn dazu bestechen, gesprächiger zu werden. Sicher würde er einen auch zu seiner Mutter führen.
- Eventuell beobachtet Timothy gerade das Nightingale und dessen Inhaber, Brandon Gorrey, von außen. Eventuell schaut er sogar durchs Fenster oder beobachtet die Investigatoren. Diese hätten dann natürlich die Möglichkeit, ihn zu bemerken.

Brandon Gorrey

Als Inhaber der Gaststätte Nightingale muss Brandon Gorrey vielseitige Talente beweisen – Buchführung, Umgang mit Kunden, Instandhaltung des Gebäudes und vor allem: Umgang mit Richard Hyde. Letzterer versorgt die Gaststätte mit alkoholischen Getränken, die zur Zeit der Prohibition illegal sind. Das Geschäft zahlt sich aus und Brandon ist im ganzen Dorf nicht nur bekannt, sondern auch beliebt.



Es ist schwierig, ihn im Gespräch einzuschätzen. Er ist auf jeden Fall extravagant und extrovertiert. Er gibt sich als Gentleman, doch manche seiner Kommentare könnte man als gehässig und gemein auffassen. Etwas seltener kommt es vor, dass etwas, das Brandon sagt, irgendetwas anzudeuten scheint, was nur ihm ersichtlich ist.

Das Nightingale steht schon, seit es Saintsburrow gibt. Es wurde damals von Brandons Ururgroßvater erbaut. Seine Familie hegte enge Beziehungen mit den Hydes und auch jetzt ist Brandon Gorrey gut mit Richard Hyde befreundet. Zu seiner Karriere wurde er wortwörtlich herangezogen. Er hatte nie viel Entscheidungsfreiheit über sein Leben und dies stört ihn, was er aber niemals zugeben würde. Seinen Mangel an Freiheit kompensiert er mit extravaganterem Auftreten.

Assoziierte Orte: Nightingale, Hydes Anwesen

Informationen

- Der Alkoholschmuggel läuft über Richard Hyde.
- Frank Luckstrim ist ein waschechter Alkoholiker. Wenn er irgendetwas weiß (z. B. über James Wyrmin), spuckt er es bei einem guten Glas Whiskey schon aus.
- Charles Timberwood und Richard Hyde haben sich vor kurzem gestritten, weil Richard die Kirche nicht im Dorf haben will.
- Judie Wyrmin sucht nach James Wyrmin und ist anscheinend mit ihm verwandt. Sie hat ein Zimmer im Nightingale.

Spielsätze

- Brandon Gorrey ist sehr exzentrisch, verrät aber nur sehr wenig von seinem eigenen Charakter. Sein Exzentrismus sollte wie eine Maske gespielt werden, hinter der er sich verstecken kann, wenn ihm eine Situation unangenehm ist. Worin genau der Exzentrismus besteht, darf der Spielleiter entscheiden.

- In seiner Gaststätte versucht Brandon vermutlich, möglichst professionell zu bleiben, egal was passiert.
- Es könnte sein, dass Brandon gerade bei Richard Hyde zu Besuch ist und mit ihm einen Whiskey trinkt, wenn die Investigatoren zu Hydes Anwesen kommen. Hier kann er auch einmal ungehaltener oder sogar beleidigend werden, wenn er genug getrunken hat.

BRANDON GORREY

35 Jahre, Betreiber des Nightingale

ST 50	KO 55	GR 70	IN 70
MA 40	GE 60	ER 70	BI 70

Trefferpunkte: 12

Geistige Stabilität: 40

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 8

Bewegungsweite: 7

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 60% (30/12),
Schaden 1W3 oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 40% (20/8),
Schaden 1W10 (.38er Automatik)

Ausweichen 30% (15/6)

Fertigkeiten: Buchführung 60%, Charme 75%, Psychologie 50%, Überreden 60%, Überzeugen 40%

Sprachen: Englisch 70%; Deutsch 20%, Französisch 20%, Latein 20%

Hintergrund

Wesenszüge: Extravagant, extrovertiert und manchmal verspielt tückisch.

Beziehungen von Brandon Gorrey

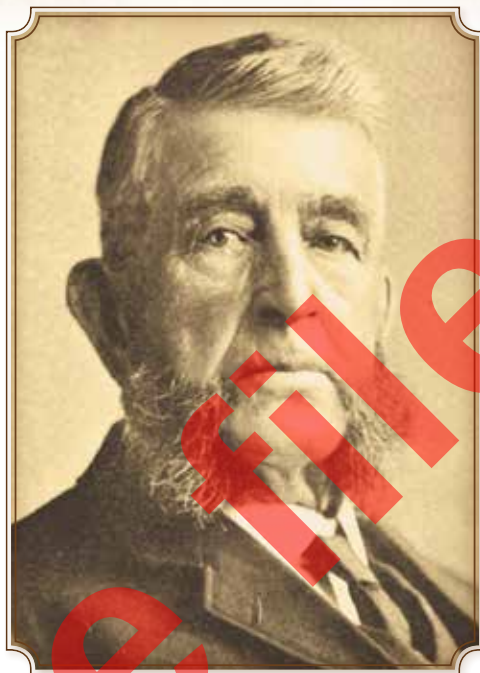
Martha Drels	Die beiden kommen ganz gut miteinander klar, aber Brandon findet sie manchmal zu aufdringlich und versucht darum, den Kontakt mit ihr in Grenzen zu halten. Dennoch ist sie eine geschätzte Kundin.
Richard Hyde	Die beiden sind enge Freunde und vielleicht genauso enge Feinde. Sie mögen sich und reden gern, aber zwischen ihnen steht auch immer eine gewisse Spannung, vor allem, weil Brandon sich nicht gerne herummkommandieren lässt, Richard Hyde jedoch sehr gerne herumkommandiert. Außerdem haben sie eine geschäftliche Beziehung, bei der Richard Alkohol besorgt und Brandon diesen in seiner Gaststätte (dem Nightingale) verkauft. Dazu kommt noch, dass die Hyde Familie und Brandon Gorreys Familie schon seit fast einem Jahrhundert miteinander befreundet sind.
Lisa Kleeman	Sie kommt abends hin und wieder ins Nightingale, um ihre Sorgen zu ertränken – so, wie viele Dorfbewohner es tun. Brandon verachtet sie, weil er glaubt, dass sie kein Rückgrat hat, was er aber nie offen zugeben würde.
Frank Luckstrim	Fast jeden Abend betrinkt er sich in Brandons Gaststätte. Brandon findet ihn ekelhaft, aber zumindest zahlt er gut.
Howard Nickelson	Einer der wenigen Dorfbewohner, die fast nie trinken – das betrachtet er als Herausforderung. Hin und wieder versucht er, Howard zum Trinken zu überreden.
Charles Timberwood	Die beiden haben nur sehr wenig Kontakt, was Brandon nicht davon abhält, ihn als einen engen Freund zu betrachten. In seinen Augen ist Charles höchst seltsam und dafür schätzt er ihn.
Judie Wyrmin	Sie scheint sehr stolz zu sein. Er würde gerne mehr mit ihr reden.
James Wyrmin	Er hat ihn nie gesehen, aber da so viele Leute über ihn lästern, muss er zumindest interessant sein.

Richard Hyde

Die Hyde Familie hat Saintsburrow gegründet und ist dort noch immer sehr einflussreich. Als alleiniger Erbe der Familie, ist er steinreich und will es auch bleiben. Deswegen hat er seine Finger in nahezu allen Geschäften in und nahe Saintsburrow im Spiel. Insbesondere ist er verantwortlich für den Alkoholschmuggel.

Vom Charakter her ist er überaus neugierig. Weil er sich fast immer als die bessere Seite seines Gegenübers sieht, ist er nur sehr schwer aus der Fassung zu bringen. Angst lässt er sich erst recht nicht machen. Stattdessen genießt er die seltenen Seltsamkeiten dieser Welt – vielleicht ein wenig zu sehr.

Sein Urgroßvater war steinreich, als er Saintsburrow gegründet hat. Damals war es dessen Ziel, eine Gemeinde zu schaffen, die ausschließlich aus Menschen besteht, die er persönlich schätzt. Richard ist noch immer Nutznießer der Strukturen, die sein Urgroßvater angelegt hat, seine Familie hat über die Jahre jedoch viel von ihrer ehemaligen Kontrolle über das Dorf verloren. Er versucht, diese Kontrolle durch Alkoholschmuggel und Bestechungen wieder zurückzugewinnen. Ein Ass in seinem Ärmel sieht er in seinem Kontakt mit einigen Gangstern und Okkultisten – und auch er selbst hat einen Hang zum Okkulten entwickelt.



Assoziierte Orte: Hydes Anwesen

Informationen

- Brandon Gorrey verkauft Richards Alkohol im Nightingale.
- Bob Rain betreibt einen versteckten Buchladen. Richard kennt die genaue Adresse dieses Ladens.
- Charles Timberwood will ihm die Vorherrschaft über Saintsburrow streitig machen. Darum hatten die beiden einen heftigen Streit.
- Ihm sind einige Fakten über James Wyrmin bekannt (siehe „Fakten über James Wyrmin“).
- Judie Wyrmin ist blutverwandt mit James Wyrmin und will unbedingt mit Richard reden. Er will sie aber nicht sprechen, weil er ihr James Wyrmins Erbe von 1000 \$ schuldet.

James Wyrmin ist ein enger Freund von ihm und Bob Rain, hat sich aber seit Monaten nicht blicken lassen.

Spielsätze

- Da er die meiste Zeit in seinem Anwesen verbringt, ist Richard leicht weltfremd.
- Treffen die Investigatoren ihn in seinem Anwesen und unter seinen Bedingungen, gibt er sich stolz und herrisch.
- Auch Richard hat Schwächen. Gerade wenn es um seinen Freund James und Judie Wyrmin geht, oder auch um Charles Timberwood, könnte er ungehalten oder emotional werden. Er sollte jedoch so gespielt werden, dass es ihm schwerfällt, seine Gefühle zuzugeben.

Beziehungen von Richard Hyde

Peter Baumann	Manchmal lässt Richard ihn riesige Pakete verschicken, die voll mit nutzlosem Krimskrams sind. Er macht sich daraus einen Spaß. Wichtige Pakete würde er niemals über Peter verschicken, weil er ihn für inkompetent hält.
Lisa Kleeman	Sie scheint Richard eine zuverlässige Angestellte zu sein. Er vertraut ihr, zumindest bis zu einem gewissen Grad.
Brandon Gorrey	Die beiden stehen in einer Art freundschaftlicher Rivalität, bei der sie sich immer mal wieder auszustechen versuchen. Richard nimmt dies allerdings nicht allzu ernst. Gorreys Familie war schon immer im Besitz des Nightingale und schon immer der Hyde-Familie untergeben.
Frank Luckstrim	Richard schätzt ihn nicht als Person, aber als bestechlichen Sheriff.
Bob Rain	Ein enger Freund von Richard. Nicht nur scheint er ein schier unerschöpfliches Sortiment an seltenen und seltsamen Büchern zu haben, sondern er ist auch selbst ein sehr seltsamer Mensch.
Charles Timberwood	Ihn kann Richard absolut nicht leiden. Saintsburrow war noch nie religiös und soll es auch nicht werden, denn alle Macht, die die Kirche über die Bewohner Saintsburrows hat, ist Macht, die Richard verliert.
Judie Wyrmin	Sie war sehr aufdringlich darin, eine Audienz bei ihm zu bekommen. Er will ihr diese vorerst nicht gewähren, weil er eine Abmachung mit James Wyrmin hatte, dessen Erbe von 1000 \$ an Judie zu überreichen; er möchte es jedoch gern selbst behalten.
James Wyrmin	Ein enger Freund von Richard, obwohl er ihn seit ein paar Monaten nicht mehr gesehen hat. Er schätzte seine unkonventionellen und kreativen Ansichten auf literarische Werke.

- ✶ Es wäre möglich, dass die Investigatoren in sein Anwesen einbrechen und ihn bedrohen oder ähnliche kriminelle Aktivitäten in Saintsburrow veranstalten, von denen Richard Wind bekommt. Von diesen wäre er höchst amüsiert. Vielleicht bietet er ihnen sogar eine geschäftliche Verbindung an.

RICHARD HYDE

65 Jahre, Gentleman

ST 45 KO 55 GR 55 IN 70
MA 55 GE 45 ER 35 BI 70

Trefferpunkte: 11

Geistige Stabilität: 55

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 11

Bewegungsweite: 4

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 25% (12/4),
Schaden 1W3 oder nach Waffe
Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 70% (35/14),
Schaden 1W10 (.41 Revolver)
Ausweichen 30% (15/6)

Fertigkeiten: Charme 50%, Cthulhu-Mythos 5%, Finanzkraft 80%, Okkultismus 40%, Psychologie 50%, Überreden 60%, Werte schätzen 60%

Sprachen: Englisch 70%; Französisch 40%

Hintergrund

Glaube/Weltbild: Es gibt höhere Mächte und man kann sie kontrollieren, wenn man nur die richtigen Mittel einsetzt.

Wesenszüge: Arrogant, pragmatisch, dominant und exzentrisch. Liebt schräge Menschen.

Lisa Kleeman

Waschen, kochen, einkaufen, putzen, kellnern, Buch führen und alles erledigen, was sonst noch ansteht, gehört zu ihren Aufgaben als Bedienstete unter Richard Hyde. Von allen Bediensteten ist sie die Älteste und hin und wieder kommen andere Dienstmädchen mit ihren Fragen und Sorgen zu ihr. Die anderen Dienstmädchen zu organisieren und Aufgaben zu verteilen kommt ihr jedoch leider nicht zu. Sie ist eine ewige Arbeiterin.

Gerade deshalb wird bei ihr auch nicht lange gefackelt, bevor sie etwas tut. Manchmal erinnert sie dabei an eine gut geölte Maschine. Das Alter und der extrem fordernde Beruf nagen jedoch an ihr und sie wird immer langsamer. Nostalgische Erinnerungen plagen sie. Dennoch, oder gerade deshalb, versucht sie, überaus freundlich zu ihrem Umfeld zu sein.

Sie hat schon mit 14 Jahren als Dienstmädchen angefangen und konnte den Beruf nie wirklich wechseln. Ihre Familie war immer arm, aber mit dem Geld, das sie verdiente, konnte sie früher einige ihrer Brüder durchfüttern und später eine Familie ernähren. Ihren Arbeitgeber hat sie dabei mehrmals gewechselt. Insgesamt hat sie sechs Kinder und drei Ex-Ehemänner. Nun ist sie ohne Ehemann oder Liebhaber und ihre Kinder schreiben ihr nur sehr selten, doch ihre Arbeit bleibt.

Assoziierte Orte: Straßen, Nightingale, Hydes Anwesen, Marktplatz, Kirche

Informationen

- ✶ Timothy Drefs spielt gerne im Wald und liebt Süßigkeiten.
- ✶ Von Frank Luckstrim kennt sie einige Eigenheiten und Probleme. Sie weiß außerdem, dass er sich fast jeden Abend im Nightingale betrinkt.
- ✶ Ihr ist klar, dass der Alkoholschmuggel über Brandon Gorrey und Richard Hyde geht. Aus Angst vor ihrem Arbeitgeber würde sie dies allerdings nur ungern zugeben.
- ✶ Sie weiß, dass Richard Hyde, James Wyrmin und Bob Rain befreundet sind.

Beziehungen von Lisa Kleeman

Timothy Drefs	Diesen kleinen Jungen mag sie sehr. Wenn sie ihn sieht, gibt sie ihm manchmal etwas Süßes, aber ist meistens zu kurz angebunden, um wirklich Zeit mit ihm zu verbringen.
Brandon Gorrey	Lisa kann ihn nicht leiden. Sie hat schon viele Menschen wie ihn gesehen und keine guten Erfahrungen gemacht.
Richard Hyde	Er ist Lisas Arbeitgeber und scheint sich für eine extrem besondere Person zu halten, wie all die Arbeitgeber, die Lisa bisher erlebt hat.
Frank Luckstrim	Manchmal, wenn sie sich im Nightingale betrinkt, reden sie miteinander über ihre Probleme. Sie mag ihn.
Bob Rain	Sie kennt ihn flüchtig, weil er hin und wieder bei Richard Hyde vorbeischaut, hat aber noch nie wirklich ein Wort mit ihm gewechselt.
Charles Timberwood	Sie freut sich, dass es endlich einen Geistlichen in der Stadt gibt. Mit ihm kann man reden und ihn um Rat fragen.
Judie Wyrmin	In gewisser Hinsicht bemitleidet Lisa sie und würde ihr gern helfen, andererseits ist sie auch davon genervt, wie vehement Judie versucht, zu Richard Hyde zu gelangen.
James Wyrmin	Früher hat er hin und wieder vorbeigeschaut. Lisa hat nur kurz mit ihm geredet und mag seine Art nicht, findet die Gerüchte im Dorf über ihn jedoch nicht berechtigt.



LISA KLEEMAN

64 Jahre, Dienstmädchen

ST 35	KO 50	GR 45	IN 75
MA 65	GE 60	ER 35	BI 50

Trefferpunkte: 9

Geistige Stabilität: 65

Schadensbonus: -1

Statur: -1

Magiepunkte: 13

Bewegungsweite: 5

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemeine) 25% (12/5),

Schaden 1W3+Sb oder nach Waffe

Ausweichen 30% (15/6)

Fertigkeiten: Handwerk (Kochen) 40%,

Okkultismus 10%, Psychologie 90%

Sprachen: Englisch 50%

Hintergrund

Glaube/Weltansicht: Es muss einen Gott geben, es muss ihn einfach geben.

Wesenszüge: Einsam aber extrem nett und eine Frau der Tat.

☛ Lisa kennt alle Eingänge zum Hyde Anwesen und alle Angestellten dort. Sie könnte den Investigatoren Tür und Tor öffnen.

☛ Ein paar Fakten über James Wyrmin sind ihr bekannt (siehe „Fakten über James Wyrmin“).

Spielsätze

☛ Lisa ist oft deprimiert. Sie sollte als eine liebe alte Dame dargestellt werden, die von einem Hauch Melancholie umgeben ist. Sie könnte gefragt werden, wo ihre Sorgen liegen, und würde sich dafür vermutlich erkenntlich zeigen.

☛ In gewisser Hinsicht ist sie auch stolz auf sich selbst und darauf, wie viel sie leistet und wie viel sie schon geleistet hat. Ganz besonders wahr ist dies, wenn sie gerade in Hydes Anwesen arbeitet. Über ihren Stolz lässt sie sich auch beeinflussen.

☛ Die Investigatoren könnten ihr in Gesellschaft von Timothy Drefs am Marktplatz begegnen, wo sie sehr wohlwollend gestimmt wäre.

☛ Auch könnte sie abends im Nightingale getroffen werden, wenn sie sich gerade mit Frank Luckstrim betrinkt. Hier wäre sie dazu motiviert, die Investigatoren ins Gespräch einzubinden und ein wenig zu bemuttern.

☛ Letztlich könnte sich Lisa gerade in der Kirche befinden und dort entweder beten oder sich mit Charles Timberwood unterhalten. Dabei würde sie nur ungern gestört werden und wäre etwas ungeduldig mit den Investigatoren.

Frank Luckstrim

Als der Sheriff von Saintsburrow ist er dafür verantwortlich, alle Verbrechen der Gegend zu klären. Glücklicherweise sind Verbrechen hier selten und wenn sie vorkommen, sind sie nicht gerade gravierend. In gewisser Hinsicht arbeitet er genau so sehr für Richard Hyde wie für die Stadt, zumindest würde er es nicht wagen, sich gegen Richard Hyde zu wenden, unter anderem, weil er dessen Alkoholschmuggel schon seit langem ignoriert und dafür auch noch bestochen wird. Für den Notfall hat er ein Telefon und kann das Polizeibüro in der nächsten Stadt anrufen.

Richard setzt ein ernstes und strenges Äußeres auf, wenn er seinen Job erledigt, ist jedoch häufig extrem deprimiert und willensschwach, wenn er trinkt.

Eigentlich hat er in Saintsburrow wenig verloren und ist durch und durch Stadtmensch. Er wollte in New York Kriminalpolizist werden, doch hat sich als Sheriff von Saintsburrow wählen lassen, als sich die Gelegenheit dazu ergab, in der Hoffnung, mit seiner damaligen Freundin dort eine Familie gründen zu können. Seine Freundin wollte jedoch nicht nach Saintsburrow und die beiden zerstritten sich. Nun versinkt der arme Sheriff in Depression. Er nimmt seinen Job auf die leichte Schulter und hat ein Abkommen mit Richard Hyde, den Alkohol zu ignorieren, wofür er Bestechungsgelder kassiert.

Beziehungen von Frank Luckstrim

Peter Baumann	Die beiden hassen sich wie die Pest. Insgeheim ist Frank klar, dass er Peter nicht leiden kann, weil er ihn an sich selbst erinnert.
Martha Drefs	Sie redet viel über Gerüchte. Er würde sich wünschen, dass sie die anderen Einwohner von Saintsburrow nicht immer so anstacheln würde.
Timothy Drefs	Timothy leiht sich bei ihm manchmal Polizeikleidung zum Spielen. Frank hat den Kleinen ziemlich liebgewonnen. Manchmal denkt er wegen ihm darüber nach, wie es wäre, Vater zu sein.
Brandon Gorrey	Solange Brandon ihn mit Alkohol versorgt, scheint er ihm ein ordentlicher Kerl zu sein.
Richard Hyde	Frank hat mit Richard eine geschäftliche Abmachung: Solange Richard ihn bezahlt, mischt sich Frank nicht in seine Angelegenheiten ein. In der Realität hat Frank jedoch eine solche Angst vor Richard, dass es diese Abmachung gar nicht bräuchte. Nicht im Traum würde er daran denken, sich gegen Richard zu stellen.
Lisa Kleeman	Er mag sie sehr und genießt es, sich bei ihr über seinen Kummer auszulassen. Aber nur, wenn er betrunken ist. Manchmal glaubt er, romantische Gefühle für sie zu empfinden, will sich dies jedoch nicht eingestehen.
Charles Timberwood	Bei ihm beichtet Frank gerne. Doch die Spannung zwischen Charles und Richard macht ihm Angst.
James Wyrmin	Er kennt die Gerüchte und kann sie nicht leiden, weil sie die Leute beunruhigen. Soweit es Frank betrifft, gab es niemals einen James Wyrmin.

Mit diesen hofft er, sich eines Tages zur Ruhe zu setzen und wieder in eine Großstadt ziehen zu können. In Wirklichkeit gibt er allerdings sehr viel von dem Geld aus, um seine Sorgen zu ertränken. Mit der Zeit ist er zu einem waschechten Alkoholiker geworden.

Assoziierte Orte: Nightingale, Hydes Anwesen, Sheriffs Office, Kirche und fast überall in Saintsburrow (siehe: „Orcs Attack!“)

Informationen

- ✎ Martha Drefs kennt fast jedes Gerücht über James Wyrmin und erzählt freizügig darüber (siehe „Gerüchte über James Wyrmin“).
- ✎ Timothy Drefs darf aus irgendeinem Grund nicht länger im Wald spielen.
- ✎ Der Alkoholschmuggel läuft über Richard Hyde.
- ✎ Vor kurzem gab es einen heftigen Streit zwischen Richard Hyde und Charles Timberwood, den Frank aufbrechen musste. Es ging darum, dass Charles schlecht über Alkohol und Richard Hyde redete.
- ✎ Eine Angestellte von Richard Hyde, Lisa Kleeman, trinkt ganz gerne im Nightingale mit Frank, wenn sie Zeit dazu findet.
- ✎ Judie Wyrmin ist neu in der Stadt und belästigt Richard Hyde.
- ✎ Außerdem kennt Frank einige Gerüchte über James Wyrmin, über die er jedoch nicht reden will, schließlich regt das nur die Dorfbewohner auf.

Spielansätze

- ✎ Wenn Frank die Investigatoren aufsucht, weil sie so viel in Saintsburrow herumschnüffeln, ist er sehr ernst und direkt, aber nicht aggressiv. Haben sie hingegen das Gesetz gebrochen, kann es durchaus passieren, dass Frank entnervt oder sogar wütend ist.
- ✎ Eigentlich ist Frank eine zarte Seele. Unter Alkoholeinfluss, z. B. abends im Nightingale, kommt dies sehr klar zum Vorschein. Hier kann er sehr offen sein.



- ✎ Es wäre möglich, dass er den Investigatoren auf Hydes Anwesen über den Weg läuft, weil er gerade mit Richard Hyde geschäftliche Angelegenheiten besprochen hat. Um sich nicht zu blamieren, würde er dort versuchen, so professionell wie möglich zu wirken.
- ✎ In seinem eigenen Büro behandelt Frank die Investigatoren so, wie alle Einwohner von Saintsburrow: mit distanzierter Freundlichkeit.
- ✎ Möglicherweise ist er gerade in der Kirche und schwatzt mit Charles Timberwood, als die Investigatoren eintreten. Hier versucht er, möglichst schnell wieder zu gehen, da er meint, seine Probleme sind Privatangelegenheit und sollten niemals öffentlich werden. Eventuell erfindet er sogar einen Vorwand, um nicht mit den Investigatoren sprechen zu müssen.
- ✎ Wenn er auf James Wyrmin angesprochen wird, ist Frank davon äußerst genervt. Er kann ruhig explizit darin sein, dass er nicht über James Wyrmin reden will.

FRANK LUCKSTRIM

36 Jahre, Sheriff

ST 65 KO 60 GR 60 IN 50
MA 50 GE 50 ER 50 BI 60

Trefferpunkte: 12

Geistige Stabilität: 50

Schadensbonus: +1W4

Statur: +1

Magiepunkte: 10

Bewegungsweite: 8

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 70% (35/14),

Schaden 1W6+Sb (Polizeiknüppel)

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 80% (40/16),

Schaden 1W10+2 (.45er Revolver)

Ausweichen 60% (30/12)

Fertigkeiten: Einschüchtern 60%, Erste Hilfe 50%, Spurensuche 70%, Verborgen bleiben 30%

Sprachen: Englisch 60%

Hintergrund

Glaube/Weltsicht: Zwar denkt er nicht viel über diese Dinge nach, doch es könnte etwas dran sein.

Wesenszüge: Rustikal, deprimiert, genervt, aber ein Mann der Tat, wenn es darum geht, wirklich etwas zu tun.



Howard Nickelson

Schon immer war Howard ein Ranger. Es ist nicht nur sein Beruf, sondern auch seine Berufung. In den Bearing Woods hat er dabei keine Konkurrenz, doch seit kurzem ist der Wald ihm unheimlich geworden.

Eigentlich ist Howard ein echter Draufgänger, doch seit er in den Bearing Woods jagt, wird er zunehmend müder, vorsichtiger und paranoid. Inzwischen ist er ein ziemliches Nervenbündel.

Howard ist noch als echtes Dorfkind aufgewachsen. In seiner Jugend war er ein mutiger Draufgänger und wurde von seinem Vater, einem Hobby-Jäger, in das Handwerk eingeweiht. Später hat er daraus seinen Beruf gemacht, weil er die Tätigkeit schlichtweg genoss. Er ist nach Saintsburrow gezogen, weil es dort keine anderen Ranger gab. Was er in letzter Zeit im Wald erlebt hat, hat ihn jedoch traumatisiert. Die Tiere schienen unregelmäßig zu altern und an manchen Stellen zu verfaulen. Außerdem ist er auf James Wyrmin und dessen Haus gestoßen, seine Erinnerung daran ist jedoch gelöscht worden und jetzt ist davon nur noch ein vages Gefühl übriggeblieben. Nun geht er nur noch ungern in den Wald und rät allen Dorfbewohnern, sich nicht hinein zu begeben.

Assoziierte Orte: Haus des Rangers

Informationen

- Martha Drefs kennt alle Gerüchte der Stadt.
- Mit den Bearing Woods stimmt irgendetwas nicht. Erst neulich hat Howard dort ein Reh geschossen, das von innen bereits verrottet war.
- James Wyrmin hat ein Haus im Wald. Die Erinnerung daran ist für Howard schwer zu erreichen, so ähnlich als hätte er sie verdrängt. Den Spielern sollte es nicht leicht gemacht werden, diese Information zu erlangen!

Beziehungen von Howard Nickelson

Martha Drefs	Die beiden sind gut befreundet und würden gerne den nächsten Schritt machen. Niemand hat diesen Schritt bisher gewagt, aus Angst, es könnte etwas schiefgehen. Howard weiß nicht, ob er ein Familienmensch ist.
Timothy Drefs	Für Howard ist es schwierig, mit Timothy umzugehen. Er versucht oft, sich mit ihm gut zu stellen, doch er weiß nicht, wie er dies wirklich angehen soll.
James Wyrmin	Er kennt die Gerüchte über ihn. Irgendwie macht der Name ihm Angst, aber er weiß nicht warum (James Wyrmin hat Frank das Gedächtnis gelöscht, als dieser im Wald auf sein Haus gestoßen ist).

Spielansätze

- Nach Möglichkeit sollte Howard verstört und nervös wirken, auch wenn er versucht, dies unter seiner üblichen, draufgängerischen Manier zu verstecken. Im Laufe des Gesprächs mit den Investigatoren sollte er immer nervöser werden, je mehr über die Bearing Woods und James Wyrmin geredet wird.
- Sollten die Investigatoren einfach ohne Vorwarnung auf sein Haus zukommen und dabei nicht in Begleitung einer Person sein, die Howard kennt, bedroht er sie zunächst mit seiner Flinte und fragt sie aus.
- Ist Martha Drefs anwesend, versucht Howard mutiger und ruhiger zu wirken als sonst. Wenn er zu aufgeregt wird, könnte er Martha bitten, vorerst nach Hause zu gehen.

HOWARD NICKELSON

32 Jahre, Ranger

ST 70 KO 80 GR 60 IN 65
MA 40 GE 70 ER 50 BI 60

Trefferpunkte: 14

Geistige Stabilität: 40

Schadensbonus: +1W4

Statur: +1

Magiepunkte: 8

Bewegungsweite: 9

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8),

Schaden 1W4+2+Sb (Jagdmesser)

Fernkampf (Gewehr/Flinte) 90% (45/18),

Schaden 2W6+4 (.303 Lee-Enfield)

Ausweichen 40% (20/8)

Fertigkeiten: Klettern 60%, Orientierung 80%, Spurensuche 75%, Verborgen bleiben 70%

Sprachen: Englisch 60%

Hintergrund

Glaube/Weltsicht: Es ist kein Aberglaube, wenn man es mit eigenen Augen gesehen hat. Hoffentlich gibt es einen Gott.

Wesenszüge: Vorsichtig, verstört und müde.



Bob Rain

Früher einmal war er gelernter Uhrmacher, nun führt er den versteckten Buchladen. Dieser ist nicht ausgemalt und zu einem gewissen Grad sogar geheim, da Bob eigentlich von seiner Rente lebt und den Laden nur als Hobby betreibt. Der Inhalt des Ladens besteht aus den unzähligen Büchern, die er in seinem Leben gesammelt hat.

Im Herzen mag er gut sein, aber er ist ziemlich kauzig, überaus misstrauisch und moralisch fragwürdig.

Als Uhrmacher hat er gut verdient, sodass er sich seinem Hobby widmen konnte: dem Sammeln von obskuren Büchern. Im Alter zog er sich dann nach Saintsburrow zurück. Dort betreibt er seinen Buchladen und kann auch seltene Exemplare über illegale Verbindungen auftreiben. Der Buchladen ist allerdings nicht ausgemalt, nur wenigen Kunden vorbehalten und eigentlich mehr eine Ausrede, um Unmengen an Büchern zu horten, die Bob Rain niemals alle lesen kann.

Assoziierte Orte: versteckter Buchladen

Beziehungen von Bob Rain

Richard Hyde	Richard ist ein enger Freund von ihm, mit dem er sich gerne über Gott und die Welt unterhält. Gleichzeitig ist er aber auch ein Kunde, der manchmal sehr obskure und okkulte Werke aus Bobs Sortiment kauft – Bücher, die nicht das Licht der Welt erblicken sollten. Gewissensbisse plagen Bob deswegen.
Charles Timberwood	Mit ihm redet Bob über seine Gewissensbisse und Vorbehalte gegenüber Richard. Hin und wieder kauft auch er bei Bob ein. An einem guten Tag hält Bob ihn für einen großartigen und einfühlsamen Menschen, an einem schlechten Tag hält er ihn für einen arroganten Faulenzer, der jeden Sinn für Realität verloren hat.
James Wyrmin	Mit niemandem konnte Bob so gut und offen Gespräche führen wie mit James. Niemand anderes hatte je so interessante Dinge über Literatur zu sagen. James hat sich oft Bücher von Bob gekauft und viel mit ihm über ihren Inhalt geredet, allerdings würde es Bob schwerfallen, in Worte zu fassen, was genau James gesagt hat – er ist schlichtweg nicht eloquent genug.

Informationen

- ☞ Er kennt einige Fakten über James Wyrmin (siehe „Fakten über James Wyrmin“).
- ☞ Er kann genau sagen, wo James Wyrmin lebt.

Spielansätze

- ☞ Wenn die Investigatoren vorbeischaun, ist Bob sicherlich erst einmal sehr misstrauisch. Erst langsam sollte er sich ihnen gegenüber öffnen – ein gekauftes Buch oder eine Vorliebe für Literatur würde dabei helfen.
- ☞ Bob ist moralisch hin und her gerissen. Auf der einen Seite ist er fasziniert von okkulten Praktiken und dem Genie des menschlichen Verstandes, auf der anderen Seite verteuelt er all dies in seinem Glauben an einen guten Gott. Über diese Dichotomie lässt er sich manipulieren.
- ☞ Es wäre denkbar, dass Bob sehr wenig redet, bis ein Thema angesprochen wird, das ihn interessiert. Über ein solches Thema redet er dann wie ein Wasserfall.



BOB RAIN

72 Jahre, Ladenbesitzer

ST 40	KO 40	GR 40	IN 75
MA 65	GE 45	ER 40	BI 85

Trefferpunkte: 8

Geistige Stabilität: 65

Schadensbonus: -1

Statur: -1

Magiepunkte: 13

Bewegungsweite: 4

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 25% (12/5),
Schaden 1W3+Sb oder nach Waffe

Fernkampf (Gewehr/Flinte) 50% (25/10),
Schaden 4W6/2W6/1W6 (Doppelflinte
Kal. 12)

Ausweichen 22% (11/4)

Fertigkeiten: Buchführung 20%, Geschichte 70%, Kaschieren 50%, Mechanische Reparaturen 70%, Rechtswesen 30%, Überreden 60%, Verborgenen bleiben 20%

Sprachen: Englisch 85; Französisch 50%, Latein 30%

Hintergrund

Glaube/Weltbild: Es gibt einen Gott, hoffentlich; aber wenn es ihn gibt, hat Bob gesündigt.

Wesenszüge: Kauzig, misstrauisch, aber im Herzen lieb.

Charles Timberwood

Erst vor einem Jahr aus Texas nach Saintsburrow gezogen, fungiert Charles hier als Pfarrer. Zu diesem Zwecke hat er eine Scheune zu einer Kirche umfunktioniert.

Charles benutzt Freundlichkeit als Waffe, um mehr Macht über seine Mitmenschen zu gewinnen. Dies bedeutet nicht, dass er diese Macht auch nutzt, er will sie nur haben. Im Zuge dessen ist er ausgesprochen nett und kann gut zuhören.

Schon früh hat er sich für eine geistliche Karriere interessiert, auch, weil er in einer streng religiösen Familie aufgewachsen ist. Zu seiner Überraschung mochte er, als er die geistliche Laufbahn antrat, jedoch vor allem die Gespräche mit den Menschen, nicht so sehr die Theologie. Als er erfahren hat, dass es noch nie eine Kirche in Saintsburrow gegeben hat, machte er sich sofort auf, eine zu etablieren.

Assoziierte Orte: Kirche

Informationen

- ☞ Er weiß über Lisa Kleemans Sorgen und Hintergrund. Sie könnte gegen Richard Hyde ausgespielt werden.
- ☞ Auch über Frank Luckstrims Sorgen und Hintergrund ist Charles sich im Klaren. Er könnte den Investigatoren verraten, dass Frank Alkoholiker ist.
- ☞ Bob Rain war mit James Wyrmin befreundet. Außerdem weiß Charles, wo Bob Rains versteckter Buchladen liegt. Beides gibt er jedoch nur preis, wenn es absolut nötig ist.
- ☞ Judie Wyrmin scheint mit James Wyrmin verwandt zu sein. Sie hat vermutlich ein Zimmer in der örtlichen Gaststätte (dem Nightingale).

Beziehungen von Charles Timberwood

Richard Hyde	Ihn hält Charles für einen machthungrigen, satanischen Schurken. Möge er in der Hölle schmoren.
Lisa Kleeman	Er bemitleidet sie und hört sich gern ihre Probleme an. Außerdem denkt er, dass es gut ist, einen Kontakt zu den Bediensteten von Richard Hyde zu haben.
Frank Luckstrim	Charles verachtet ihn, behandelt ihn aber, wie alle anderen Gläubigen, als verlorenes Schaf. Darüber hinaus ist es immer gut, die Staatsgewalt auf seiner Seite zu haben.
Bob Rain	Noch nie hat Charles jemanden so bemitleidet wie Bob Rain. Er hofft, ihn eines Tages von seinen okkulten Begierden zu erlösen.
Judie Wyrmin	Er hält sie für eine liederliche Atheistin. Vor kurzem ist sie vorbeigekommen, um ihn über James Wyrmin auszufragen, und war dabei äußerst penetrant. Er hat nichts verraten.
James Wyrmin	Über ihn weiß er nur, was Bob Rain ihm erzählt hat, und das ist nicht viel. Zumindest kann Charles jedoch ausmachen, dass er keine gute Person ist.

Spielsätze

- Am Anfang des Gesprächs sollte Charles sich möglichst freundlich geben. Im weiteren Verlauf versucht er jedoch immer mal wieder, nach den Problemen und Sorgen der Investigatoren zu fragen und nachzuhaken. Statt selbst zu reden, versucht er, die Investigatoren zum Reden zu bringen.
- Sollten die Investigatoren seine Würde verletzen, hat er keine Probleme damit, sich mit ihnen zu streiten.
- Sollte gerade eine bekannte Person bei Charles anwesend sein, würde er keine Skrupel haben, diese ins Gespräch einzubeziehen und gegen die Investigatoren auszuspielen.

CHARLES TIMBERWOOD

33 Jahre, Geistlicher

ST 50 KO 50 GR 55 IN 65
 MA 90 GE 45 ER 50 BI 70

Trefferpunkte: 10**Geistige Stabilität:** 90**Schadensbonus:** 0**Statur:** 0**Magiepunkte:** 18**Bewegungsweite:** 7**Angriffe:** 1

Nahkampf (Handgemenge) 25% (12/5),
 Schaden 1W3 oder nach Waffe
 Ausweichen 22% (11/4)

Fertigkeiten: Geschichte 60%, Horchen
 40%, Psychologie 60%, Überreden 60%,
 Überzeugen 50%

Sprachen: Englisch 70%; Latein 50%**Hintergrund**

Glaube/Weltansicht: Gott ist groß und voller Liebe – er wird am besten durch Mitmenschlichkeit gepriesen.

Wesenszüge: Zuvorkommend, herzlich, aber insgeheim ein Machtmensch.

Judie Wyrmin

Die abenteuerlustige Schriftstellerin ist die Schwester von James. Sie ist nach Saintsbury gekommen, um ihren vermissten Bruder zu suchen. Vom Charakter her ist sie unnachgiebig, stolz, äußerst überlegt, aber auch sehr einfühlsam, wenn nötig.

Judie und James Wyrmin sind Zwillinge und zusammen in einer Familie von Akademikern aufgewachsen. Während James oft krank war, ist Judie gern draußen auf Entdeckung gegangen. Mit dem gleichen Enthusiasmus hat sie auch zu lesen begonnen. Vieles hat sie James vorgelesen, wenn er schon wieder den ganzen Tag im Bett verbringen musste. Später hat sie mit dem Schreiben eine kleine Karriere gemacht, während James eine akademische Laufbahn verfolgte. Als er dann plötzlich verschwand, ist Judie in eine Depression verfallen. Aufgehört zu arbeiten oder aktiv zu sein hat sie allerdings nie und ist deshalb auch in ihrem Alter noch fit. Nachdem sie von ihm einen mysteriösen Brief erhielt, hat sie es sich zur Aufgabe gemacht, James wiederzufinden.

Assoziierte Orte: Postgebäude, Nightingale, Hydes Anwesen, Kirche



Beziehungen von Judie Wyrmin

Martha Drefs	Judie kann sie nicht ausstehen, vor allem, weil sie Gerüchte über ihren Bruder verbreitet, die niemals stimmen können.
Richard Hyde	Aus irgendeinem Grund will er sie nicht sprechen, was Judie sehr frustriert.
Lisa Kleeman	Sie wirkt nett auf Judie. Vielleicht kann man sich bei ihr beliebt machen, um an Richard zu gelangen.
Charles Timberwood	Mit ihm hat sie nicht viel geredet, aber irgendetwas scheint er zu verheimlichen. Sie überlegt noch, wie sie es aus ihm herausbekommt.
James Wyrmin	Ihr geliebter Bruder, der eines Tages verschwunden ist. Sie vermisst ihn zutiefst.

Informationen

- Richard Hyde will aus irgendeinem Grund nicht mit ihr reden. Vielleicht weiß er etwas.
- Auch Charles Timberwood scheint irgendetwas zu verheimlichen. Er hat seltsam gezuckt, als Judie ihren Bruder erwähnte.
- James Wyrmin war einmal Professor für Biologie an der University von Pennsylvania, ist jedoch urplötzlich abgehauen.
- Früher hat James Wyrmin ausschließlich Sachbücher gelesen. Ganz besonders von Science-Fiction und Fantasy hatte er keine hohe Meinung.

JUDIE WYRMIN

59 Jahre, Schriftstellerin

ST 55 KO 50 GR 50 IN 80
MA 70 GE 60 ER 65 BI 70

Trefferpunkte: 10

Geistige Stabilität: 70

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 14

Bewegungsweite: 7

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 25% (12/5),
Schaden 1W3 oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 40% (20/8),
Schaden 1W10 (.38er Revolver)

Ausweichen 35% (17/7)

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung 80%,
Charme 60%, Geschichte 40%, Horchen
40%, Kunst (Literatur) 60%, Psychologie
40%

Sprachen: Englisch 70%; Deutsch 30%,
Französisch 40%

Hintergrund

Glaube/Weltansicht: Man sollte sich möglichst nur auf sich selbst verlassen, alles andere ist irrelevant.

Wesenszüge: Unnachgiebig, überlegt und einfühlsam.

Spielansätze

- Am wahrscheinlichsten ist es, dass die Investigatoren sie in ihrem Zimmer im Nightingale aufsuchen. Dort könnte sie gerade vor einer Schreibmaschine sitzen und an ihrem nächsten Buch schreiben. Den Investigatoren gegenüber wäre sie dann zunächst reserviert.
- Auch, wenn die Investigatoren explizit über James Wyrmin reden, zögert Judie vorerst und versucht abzuschätzen, was für Menschen sie sind und ob sie ihr nützlich sein könnten oder doch eher eine Gefahr darstellen.
- Judie könnte gerade vor Hydes Anwesen sein und mit den Angestellten darüber diskutieren, dass diese sie hereinlassen sollen. Auch wäre es möglich, dass sie gerade in der Kirche versucht, mehr Informationen aus Charles Timberwood herauszubekommen. Sollten die Investigatoren in einer der beiden Situationen helfen, wäre sie durchaus geneigter, ihnen alles zu sagen, was sie weiß.

James Wyrmin

Der ehemalige Professor ist nun zu einem wahnsinnigen Ingenieur geworden. Ihn zu finden, ist das Ziel des Abenteuers.

Von seinem früheren Charakter ist nicht viel übriggeblieben. Wenn die Investigatoren ihn finden, ist er bereits so wahnsinnig, dass man schwerlich ein Wort mit ihm wechseln kann. Vielleicht erinnert er sich aber noch entfernt an seine Vergangenheit.

Als Zwillingenbruder von Judie Wyrmin ist er mit ihr zusammen in einer Akademiker-Familie aufgewachsen. In seinem Leben wurde er zweimal von der Großen Rasse von Yith benutzt, um das Bewusstsein eines Yithiers mit dem seinen zu tauschen, was aber immer nur für den Zeitraum von wenigen Wochen geschah, wodurch lediglich der Eindruck erweckt wurde, er wäre krank. Dennoch schaffte er es später zum Professor für Biologie an der University von Pennsylvania.

Bei einem dritten Bewusstseinstauschversuch kam es zu einem katastrophalen Fehler und in James Wyrmin blieb ein fragmentiertes Bewusstsein zurück, von dem einige Teile sein eigenes waren, andere Teile das Bewusstsein eines Yithiers. Mit der Zeit verschmolzen diese Fragmente miteinander und James wurde langsam wahnsinnig.

Beziehungen von James Wyrmin

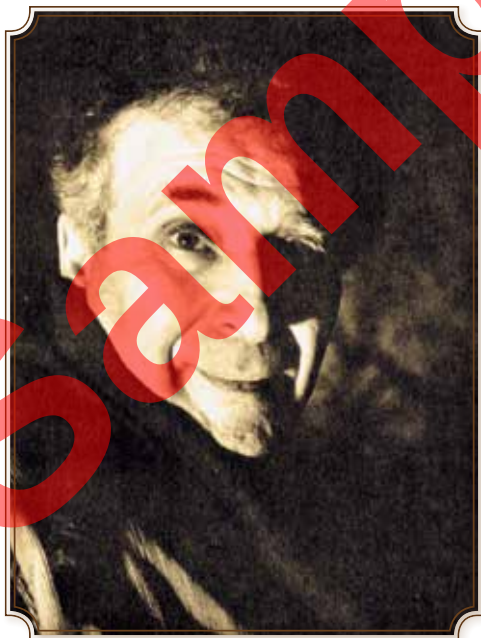
Richard Hyde	James hatte sich mit ihm angefreundet, weil man über ihn schnell und einfach an Materialien kommt.
Bob Rain	Er ist sein engster Freund, seit James nicht mehr ganz bei sich ist. Dazu kommt noch, dass seine Sammlung an Büchern sich als außerordentlich nützlich erwiesen hat.
Judie Wyrmin	Seine geliebte Zwillingsschwester. Er will sie in seinem Zustand nicht sehen, weil er Angst hat, sie in die grässlichen Angelegenheiten, in die er nun verwickelt ist, hineinzuziehen.

Noch im selben Jahr brach er alle Kontakte zu Universität und Familie ab, zog sich in eine kleine Hütte im Wald nahe Saintsburrow zurück und experimentierte fortan mit Stasiswürfeln, um weit in die Zukunft zu reisen, wo die Neue Große Rasse ihm helfen soll. Doch er ist sich der genauen Prozeduren zur Herstellung dieser Würfel nicht mehr bewusst und hat ultimativ versagt. Während seiner Experimente wurde er immer verrückter, freundete sich jedoch mit Richard Hyde und Bob Rain an. Am Ende blieb er in einem kaputten Stasiswürfel in der Zeit eingefroren.

Assoziierte Orte: Haus von James Wyrmin

Informationen

James Wyrmin hat alle Informationen über den Hintergrund des Abenteurers, ist aber bereits so verrückt, dass er sie nicht kohärent wiedergeben kann. Der Spielleiter sollte äußerst vorsichtig damit sein, preiszugeben, was Wyrmin weiß, weil Spieler sich oft weniger vor etwas fürchten, das sie verstehen. Der Horror liegt im Ungewissen.



Spielansätze

- James Wyrmin sollte zumindest extrem wirr sein, was nicht bedeutet, dass er nichts von dem versteht, was ihm gesagt wird. Eventuell könnten die Investigatoren es sogar schaffen, zu ihm durchzudringen.
- Da sein Bewusstsein zur Hälfte aus dem eines Yithiers besteht, wäre es denkbar, dass er inzwischen ausschließlich die Sprache der Großen Rasse spricht.
- Sollten die Investigatoren ihn nicht erfolgreich beruhigen, könnte er langsam immer hysterischer werden, bis hin zu dem Punkt, wo er sie angreift oder sich selbst verletzt.

JAMES WYRMIN

59 Jahre, Akademiker

ST 55 KO 60 GR 50 IN 110
MA 65 GE 50 ER 60 BI 90

Trefferpunkte: 11

Geistige Stabilität: 0

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 13

Bewegungsweite: 6

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemeine) 40% (20/8),

Schaden 1W3 oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 30% (15/6)

Ausweichen 30% (15/6)

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung 80%,

Cthulhu-Mythos 50%, Elektrische Repa-

rationen 70%, Mechanische Reparaturen

70%, Naturwissenschaft (Biologie) 80%

(Chemie) 70%, Schweres Gerät 60%

Sprachen: Englisch 90%; Sprache der Yithier 50%

Hintergrund

Glaube/Weltsicht: Alles kann repariert werden.

Wesenszüge: Fremdartig, distanziert, aber begeistert für jegliches Wissen.

AKT 1: SAINTSBURROW (ORTE)

Postgebäude

Von außen sieht das Postgebäude wie ein umgebauter alter Schuppen aus. Es ist klein und die hölzernen Wände sind mit frischer, hellblauer und weißer Farbe bestrichen. Bei genauerer Betrachtung scheint das Holz jedoch mehr als nur einen frischen Anstrich zu brauchen: Es ist morsch und löchrig. An der Eingangstür ist eine Plakette angeschraubt, auf der „United States Post Office - Saintsburrow“ eingraviert ist. An der Seite des Gebäudes ist eine Überdachung angebracht, unter der ein Postmobil (Ford Model T) steht.

Im Inneren des Gebäudes befinden sich auf engem Raum mehrere Stapel von Briefen und amtlichen Papieren in einem regelrechten Chaos. Einige Stapel reichen bis zur Decke. Es gibt einen Tresen aus Holz und in einer Ecke einen Wartebereich mit ein paar Stühlen. Etwas Licht kommt durch einige kleine Fenster herein und es riecht vermodert. Mit **Verborgenes erkennen** kann entdeckt werden, wie die Ecke vom Tresor des Postgebäudes aus einem Stapel Papier hervorschaut (zu dieser Zeit ist es für Poststellen üblich, anstelle von Banken das Geld von ärmeren Menschen zu verwahren).

Assoziierte Personen: Peter Baumann, Judie Wyrmin

Szenario 1: Die Ankunft der Investigatoren

Hier, um 11:00 Uhr, beginnt das Abenteuer. Der Investigator mit dem geringsten **Glück** kommt zuletzt an und findet Folgendes vor: Vor dem Tresen streitet sich eine Frau (Judie Wyrmin) mit dem Postboten (Peter Baumann), während im Wartebereich bereits die anderen Investigatoren sitzen. Sollten die Investigatoren bereits eine geschlossene Gruppe bilden und **zusammen** angereist sein, kommen sie stattdessen **zusammen** an.

Die Investigatoren sind alle hier, um den Postboten nach dem Ursprung des Briefs zu befragen, da dieser als Absender **nur** das Postgebäude vermerkt hat. Der Postbote redet aber erst mit ihnen, wenn er nicht länger mit Judie beschäftigt ist. Während sie warten, haben die Investigatoren Zeit, sich kennenzulernen und Informationen auszutauschen. Mit **Horchen** kann das Gespräch zwischen dem Postboten und Judie belauscht werden, wodurch die Investigatoren erfahren, dass Judie ebenfalls einen Brief von James Wyrmin erhalten hat. Spricht man sie darauf an, hält sie die Investigatoren dazu an, sie später im Nightingale zu treffen, und geht.

Sobald Judie das Postgebäude verlässt, haben die Investigatoren die Möglichkeit, mit dem Postboten, Peter Baumann, zu reden.

Szenario 2: Einbruch

Es ist eher unwahrscheinlich, aber möglich, dass die Investigatoren den Tresor im Postgebäude nicht nur bemerken, sondern auch knacken wollen. In diesem Fall müssen sie dem Postboten entweder solche Angst machen, dass er sich nicht wehrt (etwa durch **Einschüchtern**), oder einbrechen, während er abwesend ist, idealerweise bei Nacht.

Beim Einbruch ist es für alle Beteiligten **notwendig**, mindestens eine Probe auf **Verborgenen bleiben** zu bestehen, um nicht entdeckt zu werden. Am Tag müssen sie sogar eine **schwierige** Probe auf **Verborgenen bleiben** bestehen.

Ins Gebäude kommt man mit **Schließtechnik**. Alternativ könnten die Fenster oder die Tür auch zerstört werden, dies ließe sich dann aber nicht mehr kaschieren und der verantwortliche Investigator müsste eine weitere Probe auf **Verborgenen bleiben** bestehen.

Der Tresor lässt sich ausschließlich durch einen **schwierigen** Erfolg auf **Schließtechnik** öffnen. In ihm liegen 141 \$ – die Ersparnisse der ärmeren Dorfbewohner. Gegebenenfalls kann der Spielleiter sich auch Gegenstände einfallen lassen, die persönlichen Wert für einige Dorfbewohner haben, z. B. Fotos, Ringe, Halsketten und dergleichen.

Am nächsten Morgen bemerkt der Postbote den leeren Tresor sehr wahrscheinlich und benachrichtigt dann Sheriff Luckstrim. Ob die Investigatoren genug Hinweise hinterlassen haben, dass der Sheriff auf sie schließen kann, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Die Straßen

Hier landen die Investigatoren, wenn sie ziellos umherirren, um nach Fährten zu suchen.

Die Wege sind teilweise gepflastert, aber meistens lediglich festgetreten. Die Gebäude sind in unterschiedlichen Baustilen gehalten und teilweise recht modern für die 1920er. Mit einer **IN**-Probe lässt sich feststellen, dass manche Neubauten älter und abgenutzt aussehen, als sie es sein dürften.

Auch ohne Wegbeschreibung lassen sich Hydes Anwesen, der Marktplatz, die Kirche und das Nightingale (die örtliche Gaststätte) leicht von hier ausmachen. Sollten die Investigatoren einen der anderen Orte aufsuchen wollen, zu dem sie bisher keine Wegbeschreibung bekommen haben, ist **Orientierung** nötig. Diese kann forciert werden, wofür die Investigatoren dann über mehrere Stunden hinweg suchen.

Mit **Glück** und nach Bedarf könnten die Investigatoren hier auf viele Personen im Abenteuer treffen und mit ihnen ins Gespräch kommen. Ansonsten

begegnen sie zufälligen Dorfbewohnern, die eventuell ein paar Gerüchte über James Wyrmin kennen und sonst Informationen über das Dorf nach dem Ermessen des Spielleiters preisgeben können.

Assoziierte Personen: Peter Baumann, Martha Drefs, Timothy Drefs, Lisa Kleeman, Frank Luckstrim



Szenario 3: Mutter und Kind

Wenn die Investigatoren explizit danach suchen und eine schwierige Probe auf **Orientierung** oder **Spurensuche** bestehen, können sie den kleinen Timothy Drefs und seine Mutter Martha finden. Sie spielen gerade „Cops and Robbers“, wobei seine Mutter die Rolle der Räuber übernimmt.

Timothy trägt echte Polizeiklamotten, die ihm viel zu groß sind. Während er seiner Mutter hinterherjagt, muss er immer wieder anhalten und sich Hose und Hemd hochkrepeln. In seiner Hand hat er einen Stock, der mit viel Fantasie wie eine Waffe aussehen könnte. Seine Mutter rennt vor ihm weg und tut so, als ob sie von ihm angeschossen werden würde. Außerdem tauschen die beiden hin und wieder kindische Dialoge miteinander aus.

Wenn sie die Investigatoren bemerken, hört Martha sofort auf zu spielen und ist erst ein bisschen verlegen. Die Erschöpfung übertönt dieses Gefühl jedoch in kurzer Zeit. Timothy hingegen ist kein bisschen erschöpft, sondern höchstens beleidigt, dass sie nicht weiterspielen. Die Investigatoren haben hier Gelegenheit, mit beiden zu reden.

Jedwede Drohung oder Gewalt, die Timothy involviert, berichtet Martha sofort dem Sheriff. Im Notfall rennt sie zu diesem Zwecke davon.

Das Nightingale

Schon von außen ist diese Gaststätte imposant. Sie ähnelt einem Saloon aus einem Westernfilm, nur um einiges größer und mit einer normalen Tür statt einer „batwing door“. Vor dem Eingang ist ein kleiner Überbau, unter dem man stehen kann. Die Wände sind leicht verziert und mit roter Farbe gestrichen, die langsam abblättert. Über dem Überbau steht in großen, hölzernen, dunkelblau gestrichenen Buchstaben: „Nightingale“.

Von innen sieht das Nightingale wie ein Restaurant aus: feine runde Tische mit Kerzen und darum herum verschiedene Stühle. Mit leichter Beleuchtung, großen Fenstern und exotischen Pflanzen wirkt es irgendwie einladend. Die Wände sind voll mit äußerst obskuren Gemälden, die andere Menschen beim Essen abbilden. Es gibt eine kleine leere Bühne und auch eine Tanzfläche. Eine Treppe führt nach oben, wo ein Flur zu den Gästezimmern führt.

Assoziierte Personen: Martha Drefs, Brandon Gorrey, Lisa Kleeman, Frank Luckstrim, Judie Wyrmin

Szenario 4: Tag

Am Tag ist hier nicht viel los. Ein Kellner ruht sich gerade an einem Tisch aus und raucht. Es gibt keine anderen Gäste und auch keine Musik.

Ruhig und gemütlich können sich die Investigatoren hier etwas zu Essen bestellen. Verlangen sie nach alkoholischen Getränken, wird der Kellner misstrauisch, schließlich ist Alkohol unter der Prohibition illegal und er hat die Gesichter der Investigatoren noch nie gesehen. Mit der Anwendung zwischenmenschlicher Fertigkeiten lässt sich diese Hürde umgehen, ansonsten leugnet der Kellner, dass es im Nightingale Alkohol gibt, bis der Inhaber der Gaststätte (Brandon Gorrey) grünes Licht gibt.

Auch die Zimmer werden über Brandon Gorrey vermietet (6 \$ die Nacht). Sollten die Investigatoren nach ihm fragen, informiert der Kellner ihn sofort.

Nach einer Weile taucht Brandon Gorrey dann einfach neben den Investigatoren auf (er hat sich einen Spaß erlaubt und sich angeschlichen) und beginnt ein Gespräch.

Szenario 5: Judie Wyrmins Zimmer

Judie Wyrmin hat ein Zimmer im Nightingale. Wenn die Investigatoren an ihrer Tür klopfen, bittet sie sie herein. Der Raum ist sehr sauber und aufgeräumt. Judie sitzt vor einem Schreibtisch an einer Schreibmaschine. Auf demselben Schreibtisch finden sich auch mehrere ordentlich gestapelte Dokumente. Im Gespräch gibt Judie nur dann preis, dass sie mit James Wyrmin verwandt ist, sobald sie sich sicher sein kann, dass die Investigatoren ihr nützlich sein werden. Wenn sie weiß, dass die Investigatoren auch einen Brief von James Wyrmin erhalten haben, erklärt sie außerdem, sie sei seine Zwillingsschwester. Mit **Charme** oder **Überzeugen** gibt Judie ihren

Brief an die Investigatoren (**Stasis-Handout 2**). Alternativ lässt sich der Brief von ihr stehlen. Hierfür muss der Brief mit **Verborgenes erkennen** im Papierstapel auf dem Schreibtisch ausfindig gemacht werden und ein Investigator muss Judie ablenken, während ein anderer Investigator den Brief mit **Kaschieren** unauffällig an sich nimmt.

Im weiteren Gespräch redet sie über ihren Beruf als Autorin und ihre Beziehung zu ihrem Bruder. Dabei kann sie den Investigatoren verraten, dass James einmal Professor war, jedoch eines Tages verschwunden ist. Mit einem **extremen** Erfolg auf **Überzeugen** lässt sich Judie sogar dazu bringen, sich den Investigatoren für den Rest des Abenteuers anzuschließen, sollten sie dies wollen.

Stasis-Handout 2

Meine geliebte Schwester, seit ich mich zurückgezogen habe, ist mein Leben ein Fegefeuer. Ich bereue es, dich zurückgelassen zu haben. Ich bereue vieles. Wenn du diesen Brief erhältst, bin ich vermutlich bereits tot. Geh zu Richard Hyde in Saintsburrow und lass dir von ihm 1000 \$ geben – mein Teil von unserem Erbe. Richard ist ein Freund von mir und weiß bereits, worum es geht (hoffentlich). Lass dich von seiner Art nicht abschrecken.

Nur eine Bitte habe ich: Such nicht nach mir.

In Liebe,
James Wyrmin, 1930, Linie K

Szenario 6: Abend

Bei Nacht ist die untere **Etage** der Gaststätte ein Speakeasy. Es gibt **elektrisches, buntes Licht**, auf der Bühne spielt eine Band, die **Tanzfläche** ist voller Menschen und das Gebäude **extrem voll**. Die Kellner bemühen sich mitzuhalten. In einer **Ecke** spielen ein paar Herren Karten. Ein paar **traurige** Gesichter trinken sich in Grund und Boden. Es ist chaotisch, laut und dunkel.

Eigentlich können die Investigatoren hier auf fast alle Dorfbewohner treffen, besonders erwähnenswert sind jedoch Martha Drefs, die hier die Feier genießt und Frank Luckstrim, der sich **betrinkt**, bis er nicht mehr denken kann. Bei Frank sitzt eventuell Lisa Kleeman und die beiden reden gerade miteinander über ihre Probleme. Es ist hier einfacher, sich mit diesen Personen anzufreunden und ihnen Informationen zu entnehmen. Für den Spielleiter ist dies außerdem eine Gelegenheit, die Hintergrundgeschichten von Personen einzubauen, da Betrunkene eher dazu geneigt sind, Wildfremden ihre Sorgen zu erzählen.

Hydes Anwesen

Außen sieht man dieses Gebäude schon von Weitem – es ist das größte im Dorf und sticht mit einem gotisch angehauchten Stil sehr hervor. Schwarz und prunkvoll verziert, ähnelt es einer britischen Villa. Auch einige Statuen und Wasserspeier sind auf dem Dach zu sehen. Umgeben ist das Anwesen von einem großen, gut gepflegten Garten, der wiederum von einem krummen, etwa 2 Meter hohen Stahlzaun umrandet ist. Am Tor ist eine elektrische Klingel angebracht.

Das Innere des Gebäudes besteht aus unzähligen Fluren und Zimmern mit sehr **hohen Decken**. Überall schmückt goldener Stuck die **weißen Wände**, an denen Gemälde mit **makabren Motiven** hängen: eine brennende Hexe, ein Wolf mit einem Baby im Maul, ein Pestkrankenhaus und Ähnliches. Den ganzen Tag über **huschen** hier Bedienstete die Flure entlang und auch **nachts** wird viel gearbeitet.

Assoziierte Personen: Brandon Gorrey, Richard Hyde, Lisa Kleeman, Frank Luckstrim, Judie Wyrmin



Szenario 7: Nach einer Audienz fragen

Richard Hyde ist ein vielbeschäftigter Gentleman. Bevor die Investigatoren sich mit ihm treffen können, brauchen sie einen Termin. Ein solcher lässt sich zuvor über Lisa Kleeman oder Frank Luckstrim abwickeln. Ist dies getan und Hyde erwartet sie bereits, müssen die Investigatoren nur am Gartentor klingeln und darauf warten, dass eine Bedienstete sie hineinlässt.

Klingeln sie hingegen am Gebäude, ohne einen Termin zu haben, sollte der Spielleiter es ihnen nicht leicht machen, Einlass zu bekommen. Die Bediens-

tete versucht, die Investigatoren um jeden Preis abzuwimmeln. Stellen sie sich jedoch besonders geschickt an und haben Hyde mehr zu bieten als nur Fragen, könnte sie mit ihm einen Termin für die Investigatoren absprechen.

Szenario 8: Einbruch bei Hyde

Hin und wieder strapazieren Spieler ihre Grenzen, wenn Investigatoren nicht auf Anhieb in ein Gebäude gelassen werden. In solchen Fällen kommt es manchmal vor, dass Investigatoren spontan einbrechen. Je nachdem, wie gut so ein Einbruch geplant ist, kann der Spielleiter es sehr schwer oder sehr einfach machen. Generell sind für einen Einbruch **Verborgen bleiben** und **Schließtechnik** wichtig. Am Tag sollte der Spielleiter mindestens *schwierige* Proben auf **Verborgen bleiben** verlangen.

Ein Vorteil von einem erfolgreichen Einbruch ist, dass die Investigatoren einige interessante Zimmer in Hydes Anwesen finden, durchsuchen und bestehlen können (wie zum Beispiel Hydes private Bibliothek).

Ein Nachteil ist, dass es bei den vielen Bediensteten beinahe unmöglich ist, nicht entdeckt zu werden. Sollten einige von Hydes kräftigeren Arbeitskräften die Investigatoren fangen oder den Sheriff anrufen, sodass er die Investigatoren einfängt, werden sie zu Hyde in sein Kaminzimmer gebracht. Sollte es späte Nacht sein, wecken die Bediensteten ihn. Dies führt zu „Szenario 9: Begegnung mit Richard Hyde“. Anzumerken ist hier, dass Hyde vom Einbruch eher beeindruckt als gekränkt ist.

Sind die Investigatoren laut genug oder kämpfen sogar mit Hydes Bediensteten, wäre es auch möglich, dass Hyde aufwacht und sich den Tumult selbst ansieht. In diesem Fall würde er ihnen mit breitem Grinsen einen Applaus spenden und ein Gespräch mit ihnen beginnen.

Szenario 9: Begegnung mit Richard Hyde

Ob mit Termin oder durch Einbruch, die Investigatoren finden Hyde in seinem Kaminzimmer. Dort steht natürlich ein großer Kamin. An den Wänden gibt es Bücherregale, gefüllt mit Literatur über das Jagen und die Wildnis, sowie ein paar okkulten Werken. Hyde selbst sitzt mit einem Glas Whiskey an einem großen, runden und edlen Tisch, an dem genug Stühle für alle Investigatoren stehen. Er bittet sie, sich zu setzen.

Im Laufe des Gesprächs sollte klar werden, dass Hyde nicht leicht aus der Fassung zu bringen ist und seltsame Persönlichkeiten sehr wertschätzt. Sind die Investigatoren selbst exzentrisch oder haben sie gute Geschichten zu erzählen, ist Hyde ihnen gegenüber sehr viel freundlicher gesinnt.

Er verwahrt außerdem 1.000 \$ für James Wyrmin. Diese sind das Erbe von James und sollen nach dessen Tod an Judie Wyrmin gehen. Er ist auch bereit, diese Summe zu zahlen, aber nur widerwillig. Wirken die Investigatoren kompetent auf ihn, bietet er ihnen 100 \$ dafür, dass sie ihm einen Beweis

dafür bringen, dass James Wyrmin noch lebt – am besten einen lebendigen James Wyrmin. Richard hat James allerdings schon seit 3 Monaten nicht mehr gesehen und ist selbst skeptisch, ob dieser nicht verstorben ist.

Marktplatz

Inmitten des Dorfes findet sich der Marktplatz. Verschiedene Stände aus Holz und Stahl sind hier aneinandergereiht, alle mit ihren eigenen Farben, ihren eigenen Schildern und den verschiedensten Produkten. Auf den ersten Blick scheint der Markt einfach bunt zu sein. Auf den zweiten Blick ist er jedoch recht systematisch geordnet: Grüne Stände für Nahrungsmittel stehen in einer Reihe, in einer Ecke verkaufen blau bemalte Stände Kleider, in einer anderen Ecke des Marktes werden technische Gerätschaften und Handwerkzeug in roten Ständen verkauft und so weiter. Dazwischen findet sich hin und wieder ein Stand, der sehr spezielle Produkte verkauft, wie z. B. mystischen Firtlefanz. Dieser Teil des Dorfes ist, im Kontrast zum restlichen Dorf, voller Menschen. Er ist das Handelszentrum der gesamten näheren Umgebung.

Investigatoren können sich hier ausrüsten. Mit **Glück** findet man hier auch etwas bessere Waffen und exotische Produkte.

Außerdem lassen sich hier allerlei Personen finden, die gerade ihren Tag bestreiten. Ebenso können die Investigatoren mit den Händlern reden, welche wiederum auf wichtigere Personen deuten können.

Assoziierte Personen: Martha Drefs, Timothy Drefs, Lisa Kleeman

Szenario 10: Süßigkeiten

Lisa Kleeman kauft gerade ein paar Utensilien für den Haushalt von Hydes Anwesen ein. Durch ihre Dienstmädchen-Kleidung fällt sie dabei stark auf. Mit sich trägt sie einen Seesack, in den sie die Vorräte steckt. Beim Tragen ist sie sichtlich erschöpft, dennoch nimmt sie keine Hilfe an.

Momentan steht sie neben dem kleinen, ungeduldig wirkenden Timothy Drefs an einem Stand für Süßigkeiten. Sie bemuttert ihn ein wenig.

Beide können hier angesprochen werden. Sollten Timothy oder Lisa den Investigatoren jedoch erst vor kurzem an einem anderen Ort begegnet sein, sind sie hier vermutlich nicht anzutreffen.

Büro des Sheriffs

Von außen ist dieses Büro ein viereckiges, kleines, graues Gebäude in einem eher neumodischen Stil. Es sieht aus, als wäre es erst kürzlich renoviert worden, dennoch finden sich an den Wänden ein paar Schmierereien und Schimpfwörter. Über dem Eingang steht auf einem Holzschild in schwarzer Farbe: „Sheriffs Office“.



Eine Bedienstete von Richard Hyde ruft den Sheriff an und lässt ihn wissen, dass die Investigatoren zu Hydes Anwesen gebracht werden sollen. Dort haben die Investigatoren die Gelegenheit, sich bei Hyde beliebt zu machen, sodass er den Sheriff beordert, alle Anklagepunkte fallen zu lassen.

Haus des Rangers

Das Haus steht am Rande der Bearing Woods, etwas abgelegen vom Dorf. Von außen ist es eine alte Holzhütte, dem Schein nach selbstgebaut. Sie ist simpel, aber durchaus hübsch. Vor der Haustür ist eine Veranda aus Holz und darauf ein kleiner Tisch. Zu einer Seite sind Holzscheite gestapelt und nicht weit daneben steht ein Stumpf mit einer Axt darin.

Das Innere dieser Hütte ist an ein paar Stellen etwas morsch und schimmelig. Es gibt einen Kamin, ein paar Gewehre, ein paar Karten und ein paar Bücher. In einer kleinen Küche findet sich eine große, blutige Arbeitsfläche, die anscheinend dazu da ist, Tiere auszunehmen. An einer Wand im Wohnzimmer hängen unzählige ausgestopfte Tierköpfe.

Assoziierte Personen: Martha Drefs, Howard Nickelson

Szenario 12: Angespannte Begegnung

Wenn die Investigatoren sich diesem Haus nähern und der Ranger Howard Nickelson nicht bereits über ihre Ankunft informiert ist, feuert er einen Warnschuss in ihre Richtung und fordert, dass sie stehen bleiben. Hier ist Feingefühl gefragt, um die Situation zu deeskalieren. Die Investigatoren müssen sich mit Howard Nickelson anfreunden, während sie mit einer Waffe bedroht werden. Kommen sie ihm zu nahe, kommt es zum Kampf.

Dieses Szenario hat ein hohes Potential, zu eskalieren und gegebenenfalls mit einem gefesselten oder sogar toten Howard Nickelson zu enden, was die Investigatoren in Konflikt mit dem Gesetz bringen könnte. Dem Spielleiter sei geraten, sich auf diese Art von Spektakel vorzubereiten.

Schaffen es die Investigatoren jedoch, Howard von ihrer Sache zu überzeugen, lässt er sie in sein Haus und redet mit ihnen.

Der versteckte Buchladen

Von außen verrät nichts, dass dieses Haus ein Buchladen ist. Es ist lediglich ein kleines, normales Haus mit einem Holzzaun, das vielleicht einmal bessere Tage gesehen hat. Der kleine Vorgarten ist verwildert. Die Tür steht offen.

Im Inneren ist ein Flur, der das Büro des Sheriffs, zwei kleine Zellen, eine Toilette und eine Treppe in die obere Etage verbindet, welche den Wohnraum des Sheriffs darstellt. Es gibt elektrisches Licht und auf dem Schreibtisch im Büro steht ein Telefon. Ansonsten sind die Wände trist und das Büro unaufgeräumt. In einer Ecke liegen Bierflaschen.

Die Investigatoren können hier mit Frank Luckstrim reden. Außerdem können sie hier eingesperrt werden, wenn sie mit dem Gesetz in Konflikt geraten.

Assoziierte Personen: Frank Luckstrim

Szenario 11: Ausbrechen

Im Verlauf des Abenteuers kann es vorkommen, dass Investigatoren das Gesetz brechen und vom Sheriff gefasst werden. Dann werden sie in dessen Büro geführt. Einzeln tastet er sie nach Waffen ab und konfisziert alles, was er findet, bis sie wieder freikommen. Während des Abstens werden die übrigen Investigatoren immer in eine Zelle gesperrt. Sobald er fertig ist, verteilt er sie gleichmäßig auf beide Zellen.

Aus diesen Zellen können die Investigatoren entkommen, indem sie entweder ausbrechen oder den Sheriff überzeugen, sie gehen zu lassen.

Um auszubrechen, müssen sie die Zellentür mit einer schwierigen Probe auf **Schließtechnik** öffnen. Dann müssen sie mit **Verborgen bleiben** hinaus schleichen oder den Sheriff überwältigen.

Um den Sheriff zu überzeugen, ist eine schwierige Probe auf **Charme** oder **Überzeugen** nötig um den Sheriff zu bestechen.

Ist die Situation hoffnungslos und es wird klar, dass die Investigatoren nicht von selbst entkommen, kann der Spielleiter zu folgendem Szenario greifen:

Innen verdecken unzählige Stapel alter Bücher die Wände. Von Science-Fiction bis hin zu Sachbüchern über die Anatomie von Tieren im Amazonas ist hier alles auffindbar und dazu noch ordentlich sortiert – einige Bibliotheken wären neidisch. Ansonsten ist es ein normales, enges Haus mit Wohnzimmer, Toilette, Küche etc. Mit **Bibliotheksnutzung** lässt sich hier einiges finden, unter anderem auch eine Karte der Umgebung. Bei einem *extremen* Erfolg auf **Bibliotheksnutzung** kann auch eines der weniger seltenen Mythos-Bücher gefunden werden (Vorschlag: *Azathoth and Others*).

Assoziierte Personen: Bob Rain

Szenario 13: Begegnung mit Bob Rain

Niemand reagiert, wenn die Investigatoren klopfen, doch die Tür ist offen.

Im Wohnzimmer, neben einem Fenster, auf einem Sessel aus gestapelten Büchern sitzt unabhängig von der Tages- oder Nachtzeit Bob Rain mit einem Buch in der Hand. Neben ihm steht eine Tasse Kaffee, die langsam kalt wird. Auch wenn sie laut sind, bemerkt Bob die Investigatoren erst nicht und erschreckt sich, sobald sie sich bemerkbar machen, wobei er beinahe die Tasse umstößt.

Im folgenden Gespräch ist er recht hektisch. Bereit zu verkaufen ist er allerdings immer.

Die Kirche

Früher war dieses Gebäude mal eine Scheune. Außen, über einem Scheunentor, ist ein großes, hölzernes Kruzifix angebracht. Zur Seite hin hat die Scheune modernere Anbauten. Alles ist weiß angemalt. Bunte Fenster gewähren nicht viel Einblick.

Im Inneren wurde die Scheune zu einer Kirche umgebaut. Stühle stehen in Reihen vor einer kleinen Erhöhung und einem Podest. Große Fenster mit Buntglas (aber ohne erkennbares Motiv) beleuchten den Saal. In einer Ecke steht ein Piano, das vielleicht eine Orgel ersetzen soll. In einer anderen Ecke steht

ein Beichtstuhl. Wände und Decke sind wieder weiß angestrichen. An einer Seite führt eine Tür in die Anbauten. Dort gibt es ein kleines Büro, ein kleines Schlafzimmer und eine Toilette – in diesen Räumlichkeiten lebt der Pfarrer Charles Timberwood.

Investigatoren können hier mit ihm reden.

Assoziierte Personen: Peter Baumann, Charles Timberwood, Lisa Kleeman, Frank Luckstrim, Judie Wyrmin

Szenario 14: Geschrei

Schon von draußen hört man, wie der Pfarrer sich lauthals über Richard Hyde beklagt. Sobald die Investigatoren eintreten, sehen sie, wie Charles gerade auf einer Bank sitzt und beim Beten geradezu schreit, während ein paar Dorfbewohner (eventuell auch Personen, die für das Abenteuer relevant sind) versuchen, still im selben Raum zu beten.

Sobald er die Investigatoren bemerkt, ändert der Pfarrer seine Haltung und fasst sich wieder. Er bietet ihnen ein Gespräch an, einen Tee oder ein Gebet – auch in seinen privaten Räumlichkeiten. Immerzu versucht er, sie mehr reden zu lassen, als sich selbst. Immer versucht er, mehr über sie zu erfahren. Während des Gesprächs ordnet er außerdem nebenbei seine Umgebung. In der Kirche ordnet er Stühle, in seinen Räumlichkeiten Zettel und Bücher.

Szenario 15: Beichte

Dieses Szenario ist eine Alternative zu „Szenario 14: Geschrei“. Als die Investigatoren reinkommen, ist Charles Timberwood gerade damit beschäftigt, mit einer anderen Person zu reden. Diese will gehen, sobald die Investigatoren auftauchen, doch Charles versucht, sie im Gespräch zu halten. Wenn er mit den Investigatoren redet, benutzt er diese andere Person immer wieder als Sprachrohr für seine eigene Meinung – z. B. würde er die andere Person etwa fragen, ob sie Richard Hyde nicht auch für einen Unmenschen hält, und sie unter Druck setzen, dies zu bejahen.

AKT 2: BEARING WOODS

Die Bearing Woods sind ein Mischwald mit diverser Flora und Fauna. Es gibt verschiedenste Laubbäume, wie etwa Birken, die durch ihre weiße Rinde und hängenden Äste mit kleinen Blättern hervorstechen, und Platanen, deren Borke kontinuierlich abblättert. Die genauen Umstände des Waldes sind natürlich von dem genauen Ort, den der Spielleiter für dieses Abenteuer gewählt hat, abhängig. Sie auszuschnüffeln kann dem Abenteuer mehr Stimmung verleihen, im Notfall reicht es aber, den Wald als dicht und alt zu beschreiben. Auf dem Boden gibt es immer mal wieder kleine Hügel und große, aufgewühlte Wurzeln. Einige Stellen sind mit Dornbüschen be-

deckt, durch die man nicht hindurch kommt. Hin und wieder trifft man auf eine Lichtung und eventuell stößt man sogar auf einen kleinen Bach.

Wenn die Investigatoren den Wald betreten, tun sie dies sehr wahrscheinlich, um zum Haus von James Wyrmin zu gelangen. Ist dessen genaue Position bekannt und die Investigatoren sind im Besitz einer Karte, können sie sich einfach direkt zum Haus begeben, was in etwa zwei Stunden dauert.

Ist die Position des Hauses bekannt, aber keine Karte vorhanden, ist **Orientierung** erforderlich. Misslingt diese Probe, brauchen die Investigatoren vier Stunden, um das Haus zu finden.



Wenn die Investigatoren weder die genaue Position des Hauses kennen noch eine Karte besitzen, müssen sie mit **Spurensuche** nach Fußspuren suchen, die zu James Wyrmin gehören. Folgen sie diesen, dauert die Suche vier Stunden. Schlägt diese Probe fehl, lässt sich der Wurf **forcieren**, doch ein zweiter Fehlschlag resultiert darin, dass die Investigatoren sich im Wald **verirren** und acht Stunden brauchen, um wieder **zum Dorf** zu finden oder mit **Glück** nach acht Stunden doch noch auf das Haus von Wyrmin treffen.

Unterdessen erleben die Investigatoren einige Ereignisse, die nachfolgend beschrieben werden. Diese sollten in Beschreibungen der Wanderung eingebunden werden, damit sie sich organisch in die Welt fügen. Eingeplant ist, dass die Investigatoren grob für jede Stunde im Wald ein Ereignis erleben. Welche Ereignisse das sind, muss der Spielleiter entscheiden. Zur Vorbereitung ist es sinnvoll, sich vorher zu überlegen, welche Ereignisse vorkommen sollen. Weiterhin kann durch detailreiches Beschreiben eine stärkere Wirkung erzielt werden.

Ein wachsender Baum

Am Rande einer Lichtung, wo das Licht einen beinahe blendet, zwischen ein paar Bäumen, steht ein junger Spross.

Die Investigatoren erleben mit, wie dieser innerhalb weniger Sekunden zu einem Baum her-

anwächst. Neue Äste und Blätter bilden sich, der Baum wird in Rekordzeit zu einem echten Titan unter Bäumen. Knospen blühen und verwelken, Blätter verfärben sich, fallen ab und wachsen wieder neu. Dann, nach etwa einer Minute, schrumpeln Blätter, Zweige und Äste. Der Baum wird morsch und stirbt. In einer weiteren Minute verfällt der ehemalige Baum zu Erde, bis nichts mehr übrig ist.

Sehen die Investigatoren sich dies in voller Länge an, verlieren sie **1/1W6 STA**. Fasst ein Investigator den Baum an, kribbelt seine Hand. Hört er dennoch nicht auf, den Baum anzufassen, altert die Hand ebenfalls und der Investigator verliert zusätzlich **1/1W4 STA**.

Ein Haufen verwesender Tiere

Schon seit einer Weile hören die Investigatoren keine Vögel mehr und sehen auch keine Tiere. Zwischen einem Gebüsch und ein paar eng aneinander liegenden Bäumen, an einer Stelle, die ein wenig tiefer als der umliegende Boden ist, finden sie eine Ansammlung von toten Waldtieren.

Diese sind chaotisch über den Ort verteilt. Individuelle Kadaver sind an unterschiedlichen Stellen unterschiedlich weit im Verwesungsprozess. Mit **Archäologie** lässt sich feststellen, dass einige Knochen bereits lange versteinert sind. Sie sollten mehrere Millionen Jahre alt sein, stammen aber von Tieren, die erst kürzlich gestorben sind (**0/1W4 STA**).

Ein Schwarzbär

Während die Investigatoren durch den Wald wandern, bemerken sie plötzlich weit in der Ferne einen Schwarzbären. Er steht zwischen den Bäumen, halb von ihnen verdeckt, und schaut direkt zu den Investigatoren. Mit **Verborgenes erkennen** fällt auf, dass ein Bein des Bären verfault ist. Die Wunde scheint noch offen zu sein.

Provozieren die Investigatoren den Bären oder kommen ihm zu nahe, greift er an. Er erhält jedoch für alle Angriffe 2 **Strafwürfel**, wegen des verfaulten Beines.

Lassen die Investigatoren den Bären in Ruhe, lässt er nach kurzer Zeit wieder ab und geht seines Weges.

Ein Zeitsprung

Als sie tiefer in den Wald dringen und sich umschauen, um sich zu orientieren, verschwindet vor den Augen eines Investigators ein Vogel, der gerade vorbeifliegt, hinter einem Baum. Etwa 5 m entfernt von diesem Baum taucht der Vogel plötzlich wieder auf – er wurde vorwärts durch die Zeit geschleudert. Suchen die Investigatoren die Stelle auf, wo dies passiert ist, erlebt ein Investigator genau dasselbe und findet sich plötzlich 5 m von der Stelle, zu der er gehen wollte, entfernt wieder.

Die anderen Investigatoren haben nur gesehen, wie der Investigator mit dem niedrigsten **Glück** 5 m weiter gegangen ist, ohne etwas zu sagen. Daran erinnert sich der Betroffene nicht. Er muss eine **IN-Probe** ablegen. Wenn er sie besteht, kann er das Erlebnis nicht einfach vergessen und verliert **1/1W3 STA**.

Doppelgänger

Auf einer Erhöhung, nahe einem Gebüsch, liegt eine menschliche, skelettierte Leiche, von Gewächsen bedeckt.

Erst nehmen die Investigatoren sie gar nicht wahr, bis einer auf die Knochen tritt und es knackt. Die Leiche hat keine Habseligkeiten bei sich, doch mit einer **schwierigen** Probe auf **Anthropologie** oder **Medizin** lässt sich feststellen, dass die Leiche genau denselben Knochenbau hat, wie der Investigator, der sie untersucht. Er verliert **1/1W6 STA**.

Dieses Ereignis könnte eine Diskussion unter den Spielern auslösen. Sollte die Diskussion zu lange anhalten, kann der Spielleiter die Spieler einfach mit einem weiteren Ereignis auf Trab bringen – ganz besonders eignet sich hierfür „Ein Schwarzbär“.

Graue Rehe

Nachdem sie schon guten Fortschritt gemacht haben, stoßen die Investigatoren auf ein paar Rehe, die in sicherer Entfernung an ihnen vorbeiziehen. Auf den zweiten Blick fällt auf, dass viele dieser Rehe graues Fell besitzen. Sie sehen schwach und alt aus. Als wäre ihnen die Lebenskraft ausgesaugt worden (dies ist eine falsche Fährte, die Rehe sind lediglich durch die Zeitanomalien drastisch gealtert).

Letzte Überreste einer Kreatur

Neben einem kleinen Bach, inmitten einiger sehr alter Bäume, finden die Investigatoren einen verwesenden, etwa 50 cm großen Chitinpanzer. Mit **Naturwissenschaft (Biologie)** oder einer vergleichbaren naturwissenschaftlichen Fertigkeit, lässt sich feststellen, dass die Kreatur keiner bekannten Spezies angehört (**0/1W3 STA**). Mit **Cthulhu-Mythos** lässt sich feststellen, dass es ein Insekt aus der weiten Zukunft ist (**1/1W6 STA**).

Bei der Kreatur handelt es sich um einen einzelnen Käfer der Neuen Großen Rasse. Investigatoren haben jedoch keine Möglichkeit, dies herauszufinden, es sei denn, sie hatten bereits eine Begegnung mit der Neuen Großen Rasse.

Das falsche Wetter

Das Abenteuer spielt im Sommer, dennoch finden sich auf der Wanderung der Investigatoren immer mehr kahle Bäume. Schließlich kommen sie zu einer Stelle im Wald, an der es schneit. Kalte Schneeflocken fallen vom Himmel herab und auf dem Boden hat sich bereits eine dicke Schicht Schnee angesammelt, die kontinuierlich schmilzt.

Über dieser Stelle gibt es keine Wolken, von denen der Schnee kommen könnte.

AKT 2: DAS HAUS VON JAMES WYRMIN

Sobald die Investigatoren zum Haus kommen, ist es plötzlich 01:00 Uhr nachts. Wenn zuvor helllichter Tag war, verlieren die Investigatoren **0/1W4 STA**, sobald sie den Wechsel bemerken. Sollten die Investigatoren Uhren bei sich tragen, zeigen auch diese 01:00 Uhr an.

Das Haus selbst sieht aus wie ein unordentlicher Haufen von Quadern. Mit **Cthulhu-Mythos** lässt sich erahnen, dass die Quader Teil irgendeiner schrecklichen Technologie sein müssen. Die Investigatoren haben keine Möglichkeit herauszufinden, dass die Quader große Stasiswürfel sind.

Die Eingangstür ist nicht abgeschlossen.

Das Erdgeschoss

Dieser Bereich umfasst den Lebensraum, sowie einige Experimentierzimmer von James Wyrmin. Generell ist alles hier vollgestopft mit Büchern, falsch gehenden Uhren und kaputten Stasiswürfeln. Es gibt elektrisches Licht, welches jedoch immer wieder ausgeht.

Durch die vielen kaputten Stasiswürfel ist sogar die Zeit selbst teilweise „kaputt“. Dies hat einige Konsequenzen zur Folge, die in den jeweiligen Beschreibungen der Zimmer angegeben werden. Der Spielleiter kann sie nach Belieben einsetzen, um Stimmung für die Spieler zu erzeugen. Wichtig ist dabei, die Ereignisse auch stimmungsvoll zu beschreiben, da sie, anders als etwa ein wildes Monster, nicht sofort zu Fluchtreflexen führen. Der Horror soll hier entstehen, indem vor den Augen der Investigatoren das Unmögliche passiert. Um dies zu unterstreichen, kann der Spielleiter **STA**-Proben verlangen, wenn die Investigatoren realisieren, wie unnatürlich die Ereignisse sind, die sie gerade erleben.



Wohnzimmer

Dieses Zimmer wird zuerst betreten, da hier die einzige Tür ist, die nach draußen führt.

In der Mitte steht ein eckiger, hölzerner Esstisch, an dem ein einziger Stuhl steht. Dieser fällt immer wieder um, richtet sich wieder auf und fällt wieder um. Er ist in einer Zeitschleife gefangen und die Investigatoren können ihn nicht bewegen.

Überall, auch auf dem Tisch, liegen Bücher. Einige davon sind in unordentlichen Haufen auf dem Boden verteilt, andere ordentlich in Regale geräumt. Ein Buch steckt mitten in der Luft fest. Es wurde in der Zeit eingefroren, gerade als es zu Boden fiel. Es lässt sich nicht bewegen.

In einer Ecke steht ein seltsamer Würfel aus rostigem Material. Er hat eine Tür und lässt sich öffnen. Es ist nicht möglich, das Material zu bestimmen. Mit **Cthulhu-Mythos** wird klar, dass das Material keiner herkömmlichen Natur ist. Mit einem schwierigen Erfolg auf **Cthulhu-Mythos** haben sie schon einmal von dieser Technologie gehört: Es ist

ein Stasiswürfel – eine Apparatur, um Dinge über lange Zeit zu konservieren. Im Inneren des Würfels befinden sich mehr Bücher.

Außerdem gibt es im Wohnzimmer Türen, die zu den anderen Bereichen des Erdgeschosses führen. Eine Tür ist besonders: Sie ist aus Stahl und Plastik angefertigt und fest verschlossen. Diese Tür führt in den Flur, der mit den Räumen des Hauses verbunden ist, die Experimenten vorbehalten sind (die Experimentierzimmer). Mit **Schließtechnik** lässt sie sich öffnen.

Kommen die Investigatoren aus einem anderen Bereich zurück ins Wohnzimmer, erleben sie, wie der Tisch innerhalb von Sekunden plötzlich verschimmelt.

Schlafzimmer

Hier gibt es ein großes, unordentliches und schleimiges Bett. Der Schleim kann nicht identifiziert werden. An der Wand steht ein offener Kleiderschrank, dessen Inhalt überall im Zimmer verteilt liegt. Diese Kleidungsstücke sind teilweise kaputt.

Wer hier genug Zeit verbringt, kann beobachten, wie sich ein gerissenes Hemd plötzlich wieder zusammenfügt, sich dann faltet und in den Schrank legt. Es geht in der Zeit zurück.

Kellertreppe

Hinter einer alten Tür versteckt sich eine Treppe in den Keller. Sie ist nicht beleuchtet, die Stufen sind aus Plastik und irgendwie glitschig.

Küche

Auf einem Tisch liegen diverse unmenschliche Instrumente, sowie die seziierten Überreste mehrerer Ratten. Einen Kühlschrank gibt es nicht, aber einen Stasiswürfel aus Holz, der eine ähnliche Funktion zu haben scheint. In diesem befindet sich ein essbarer Fleischbrei, dessen Zutaten man nicht genau identifizieren kann. Er schmeckt extrem bitter, sollte jemand davon kosten. Außerdem liegen auch hier jede Menge Bücher.

Während die Investigatoren diesen Bereich durchsuchen, setzen sich die Teile einer seziierten Ratte wieder zusammen und sie rennt davon.

Bad

Dieses Zimmer ist gerade so als Bad zu erkennen. Es gibt Fliesen aus grünem Plastik und einem anderen Material, das Menschen unbekannt ist. Hier steht keine Toilette, aber es gibt eine Badewanne mit einer Steuerkonsole. Auf Knopfdruck füllt sie sich mit einem rosafarbenen Schleim. Mit einem anderen Knopf vibriert der Schleim und durch einen weiteren Knopfdruck fließt er ab.

Außerdem steht hier eine monströse Maschine mit einer Einlassung, die grob den Umrissen eines Menschen ähnelt. Wer in sie hineingeht, wird kurz umschlossen und dann wieder hinausgelassen. Danach fühlt man sich erleichtert.

Flur

Schließen die Investigatoren die Tür im Wohnzimmer auf, kommen sie in diesen Flur. Der Boden besteht aus einer Mischung aus Holz, Metall und Plastik. Kabel und Rohre sind offengelegt und führen zu den anderen Räumen (den Experimentierzimmern), von denen es hier drei gibt.

Die Türen zu den Experimentierzimmern haben alle ein Glasfenster, durch das sich betrachten lässt, was sich darin abspielt.

Kurz nach dem Eintreten, werden die Investigatoren in der Zeit zurückgeworfen und sind wieder im Wohnzimmer. Dies geschieht jedoch nur ein einziges Mal.

Experimentierzimmer 1: Tierexperimente

Hier sind einige Waldtiere gefangen, die immerzu verfaulen und sich wieder neu bilden. Manche davon gehen einfach hin und her, während dies geschieht. Manche Tiere laufen hirnlos gegen eine Wand. Das Verfaulen ist für einige Tiere auch partiell, sodass sie immer wieder z. B. ein Bein verlieren, bevor es sich wieder zusammensetzt.

Selbst, wenn die Investigatoren den Tieren hier Schmerzen zufügen, bleiben diese apathisch. Sie haben nicht mehr die Kraft zu reagieren.

Experimentierzimmer 2: Kontrollraum

Eine gewaltige und abstruse Maschinerie füllt diesen Raum. Auf Bildschirmen werden die Ereignisse in den beiden übrigen Experimentierzimmern angezeigt.

Einige Apparaturen scheinen so etwas wie Steuerkonsolen zu sein. An anderen Apparaturen klebt jede Menge Blut und Schleim – ein menschlicher Verstand kann kaum erfassen, welchem Zweck sie dienen. Höchstens, dass sie Dinge herstellen oder irgendwie verändern sollen, lässt sich erraten.

Experimentierzimmer 3: Erinnerungen

Der ganze Raum ist mit irrigem, altem Krimschrott gefüllt. Manches davon ist aus dem Mittelalter, manches sind einfach nur Bücher oder eine Stehlampe, Gläser voll mit Alkohol und Flaggen von vergangenen Nationen.

Dieser Raum speichert jedoch nicht nur Objekte, sondern Erinnerungen. Je mehr Zeit die Investigatoren hier verbringen, desto deutlicher hören sie die Stimmen von Personen aus ihrer Vergangenheit. Irgendwann schlägt dies in halluzinierte Erinnerungen um.

Der Keller

Hier liegen viele kleinere Stasiswürfel, alle aus verschiedenen unbekannten Materialien. Die Lichtverhältnisse sind dürrig – nur auf einem Schreibtisch steht eine Kerze, die niemals erlischt.

Auf dem Schreibtisch mit der brennenden Kerze liegen einige Notizen. Werden diese näher untersucht, erhalten die Investigatoren **Stasis-Handout 3**.

Stasis-Handout 3

30.02.1854, Linie B

Erfolg!

Mein Verstand ist nicht ... aber es stimmt. All die Einstellungen sind richtig ... verfluchte Anomalien ... Umgebung ändert sich. Alles ist irgendwo. Alles ist Gedanken. Ich bin überall verteilt. Der kaputte Transfer, ich erlebe ihn immer wieder ... zweigeteilt, doppelt.

Zeit sinkt in sich zusammen. Vielleicht gefährlich? Egal ...

... das Problem war, in menschlicher Sprache zu denken. Nicht wie die Große Rasse ...

Zurück nach Pnakotus. Vorwärts nach Pnakotus. Alles ist dieselbe Faltung. Das Wort trifft es aber nicht ganz.

Schreib nicht in der falschen Sprache, Mensch! Schreibe die Konstruktion auf!

Ja. Aber vorher: Im Notfall, zerstöre die Konsole. Wir wissen.

Jetzt die Konstruktion:

Neben dem Schreibtisch liegen auf der einen Seite Bücher, auf der anderen Seite eine Art mechanischer Schleimcontainer.

In einer Ecke, neben dem Sicherungskasten, liegt eine Apparatur. Mit **Schweres Gerät** oder **Mechanische Reparaturen** lässt sich feststellen, dass die Apparatur Energie erzeugen soll, jedoch nicht mehr ganz funktioniert. Mit einem *schwierigen* Erfolg auf **Naturwissenschaft (Physik)** lässt sich die Natur der Apparatur erkennen: Es ist ein kleiner Fusionsreaktor. Wie genau er funktioniert, bleibt unklar. Die Apparatur lässt sich nicht reparieren und ist nicht von Menschen gemacht.

In der Mitte des Kellers steht ein 2,5 m großer, blank polierter Stasiswürfel. Bei genauerem Hinsehen scheint er sehr viel komplexer zu sein, als die bisherigen Würfel. Im Metall sind diverse Rillen eingeritzt, die ein komplexes Muster ergeben. Zudem hat der Würfel eine Schaltkonsole, die aber nicht von Menschen bedient werden kann. Die Tür des Stasiswürfels ist offen und darin, in der Zeit gefroren, steht James Wyrmin.

Die Investigatoren können James, so wie die anderen Gegenstände, die in der Zeit gefroren sind, nicht bewegen. Er lässt sich nur befreien, indem der Würfel kaputt gemacht wird. Entweder muss ein Investigator, der mit der Konsole des Stasiswürfels experimentiert, eine **IN**-Probe bestehen, wodurch er solange mit ihr experimentiert, bis sie Feuer fängt, oder ein Investigator muss dieselbe Konsole mit einer **ST**-Probe zerstören. Alternativ können Spieler natürlich auch andere kreative Wege finden, die Konsole zu vernichten.

Der Investigator, der die Konsole zerstört, erhält eine Vision. Dafür kann folgender Text vom Spielleiter vorgelesen oder in eigene Worte gefasst werden:

Deine Umgebung scheint sehr viel langsamer zu werden. Du starrst auf deine zitternden Hände, während die Anderen irgendetwas sagen, was du nicht verstehst. Schall und Licht erscheinen dir gedämpft, die Luft, die du atmest, scheint eine dickflüssige, zähe Masse zu sein. Dann rast etwas an dir vorbei.

Die Menschen um dich herum bewegen sich schneller und immer schneller. Als du wieder auf deine Hände starrst, bemerkst du, wie faltig und trocken sie geworden sind. Du wirst alt; immer älter, bis das Fleisch von deinen Knochen fällt. Obwohl deine Instinkte dich anschreien, dass du wegrennen sollst, kannst du dich kaum noch bewegen.

Endlich stirbt dein Körper und nur noch deine Seele bleibt und beobachtet.

Das Haus fällt in sich zusammen. Der Wald um dich herum stirbt.

Als du nach oben schaust, rasen Sonne und Mond in unglaublicher Geschwindigkeit durch den Himmel. Tag und Nacht wechseln so schnell, dass du sie wie ein Flackern erlebst. Jahrhunderte vergehen, Jahrtausende vergehen, Jahrmillionen und Jahrmilliarden. Bald werden die Lichter am Himmel zu Linien, weil sie sich zu schnell bewegen, um sie als separate Bilder wahrzunehmen. Die Landschaft um dich herum ist nur noch in grauen Ungenauigkeiten zu erkennen.

Die Sonne explodiert und verschlingt dich.

Dann bist du allein im Weltall. Dir ist kalt. Du bist einsam. Alle Sterne flackern und bewegen sich, bis du nur noch seltsame Muster wahrnimmst. Jedes Zeitgefühl vergeht und du weißt nicht, wo du bist und wie lange du schon hier bist. Eine unvorstellbare Zeit lang wartest du. Du denkst jeden einzelnen Gedanken bis zum letzten Ende durch, bis dein Bewusstsein nur noch aus Eindrücken und Emotionen besteht. Tiefe Einsamkeit erfasst dich. Tiefe Trauer. Es kommt dir wie eine Ewigkeit vor, da werden die Muster komplizierter. Nach einer weiteren Ewigkeit ziehen die Muster sich zusammen. Dann formen sie sich. Dann pulseren sie.

Alles um dich herum verformt sich immer weiter, als du endlich realisierst, dass du von Massen von zuckendem Fleisch umgeben bist. Augen, die weit größer als Sonnen sind, starren dich an. Ekelhafte, unmögliche Organe, die größer als Galaxien sind, bewegen sich. Schreckliche Formen bewegen sich und die Realität erlischt.

Schließlich siehst du, wie die unmöglichen, verzerrten Organe ein Licht gebären. Dieses Licht explodiert und die Explosion verschmilzt mit dem Fleisch, bis sich Sterne bilden. Dann bilden sich Planeten.

Die Welt verlangsamt sich wieder. Sie wird immer langsamer und immer langsamer. Du bist wieder auf einem Planeten. Feuer, Regen und Eis wechseln sich ab. Organismen bilden und verändern sich. Zivilisationen entstehen, Städte werden gebaut und zerstört. Alte Rassen erobern den Planeten und sterben wieder. Dann siehst du Menschen. Menschliche Städte. Du siehst dich selbst. Dein Leben. Saintsburrow. Das Haus. Der Keller. Alles wird langsamer, bis du wieder dort bist, wo du gerade warst.

Für diese Vision verliert ein Investigator **1W10/1W100 STA** und erlangt 5 Punkte in **Cthulhu-Mythos**, da er nun von der Wahrheit

seiner Existenz und der verschiedenen Zivilisationen, die vor und nach den Menschen kommen, weiß (wenn auch nicht im Detail).

Sobald Wyrmin frei ist, beginnt er, in der Sprache der Großen Rasse von Yith zu reden. Niemand versteht ihn, weswegen er langsam hysterischer wird.

Währenddessen knarrt das Haus und wird dabei immer lauter. Die Raumzeit im Haus wird langsam instabil.

Nun müssen die Investigatoren fliehen, bevor das Haus in sich zusammenbricht. James Wyrmin flieht nicht mit ihnen, sondern bleibt dort, wo er ist.

Während das Haus und dessen Raumzeit zusammenbricht, ändert sich auch dessen physische Qualität. Treppen führen ins Nichts, Flure falten sich ineinander und Räume dehnen sich vierdimensional. Es liegt am Spielleiter, die neuen, wirren Tunnel und Gänge zu beschreiben. Künstler des Surrealismus können dafür als Inspiration dienen. Hier werden allerdings auch ein paar Werkzeuge an die Hand gegeben, um dem Spielleiter zu helfen, die Flucht der Investigatoren zu erschweren:

- ✖ Investigatoren sind plötzlich wieder dort, wo sie es gerade eben waren, und müssen eine Strecke erneut laufen.
- ✖ Investigatoren sehen andere Menschen und Tiere, die in den Wänden des Hauses stecken und von diesen zerquetscht werden. Menschen schreien dabei natürlich um Hilfe.
- ✖ Eine Kluft tut sich vor den Investigatoren auf, die sie mit **Springen**, einem Seil oder einer anderen kreativen Lösung überwinden müssen.
- ✖ Eine Tür führt an die Decke eines Zimmers.
- ✖ Zimmer wiederholen sich immer wieder – d. h. Investigatoren gehen von einem Zimmer zu einer exakten Kopie dieses Zimmers.
- ✖ Ein Flur oder eine Treppe zieht sich in die Länge, während die Investigatoren dort entlang rennen.
- ✖ Die Investigatoren rennen plötzlich in Zeitlupe.

Zum Entkommen sollten die Regeln für Verfolgungsjagden (siehe *Grundregelwerk*) verwendet werden. Regeltechnisch heißt das, die Investigatoren müssen die Eingangstür des Hauses erreichen, ehe alles zusammenbricht. Jeder vorgeschlagene Effekt stellt einen Schauplatz dar. Der Spielleiter sollte in Relation zu den körperlichen und geistigen Möglichkeiten der Investigatoren entscheiden, wie viele Schauplätze bewältigt werden müssen (mindestens 5), ehe man die Tür erreichen kann und wie viele Runden dafür zur Verfügung stehen (mindestens 10).

Optional: Die Investigatoren haben genau 10 Minuten zur Flucht. Genau so viel Zeit haben auch die Spieler, um ihre Investigatoren aus dem Haus zu bekommen. Um dies zu illustrieren, ist eine Eieruhr oder eine Sanduhr hilfreich.

Ist die Zeit um oder alle Investigatoren sind entkommen, verschwindet das Haus und hinterlässt ein Loch im Waldboden.

Für die entkommenen Investigatoren wird mit 1W10 festgestellt, um wie viele Jahre sie körperlich gealtert sind, dies kostet zudem **1W4/1W10 STA**). Die Spielwerte werden nach den Regeln für das Altern angepasst.

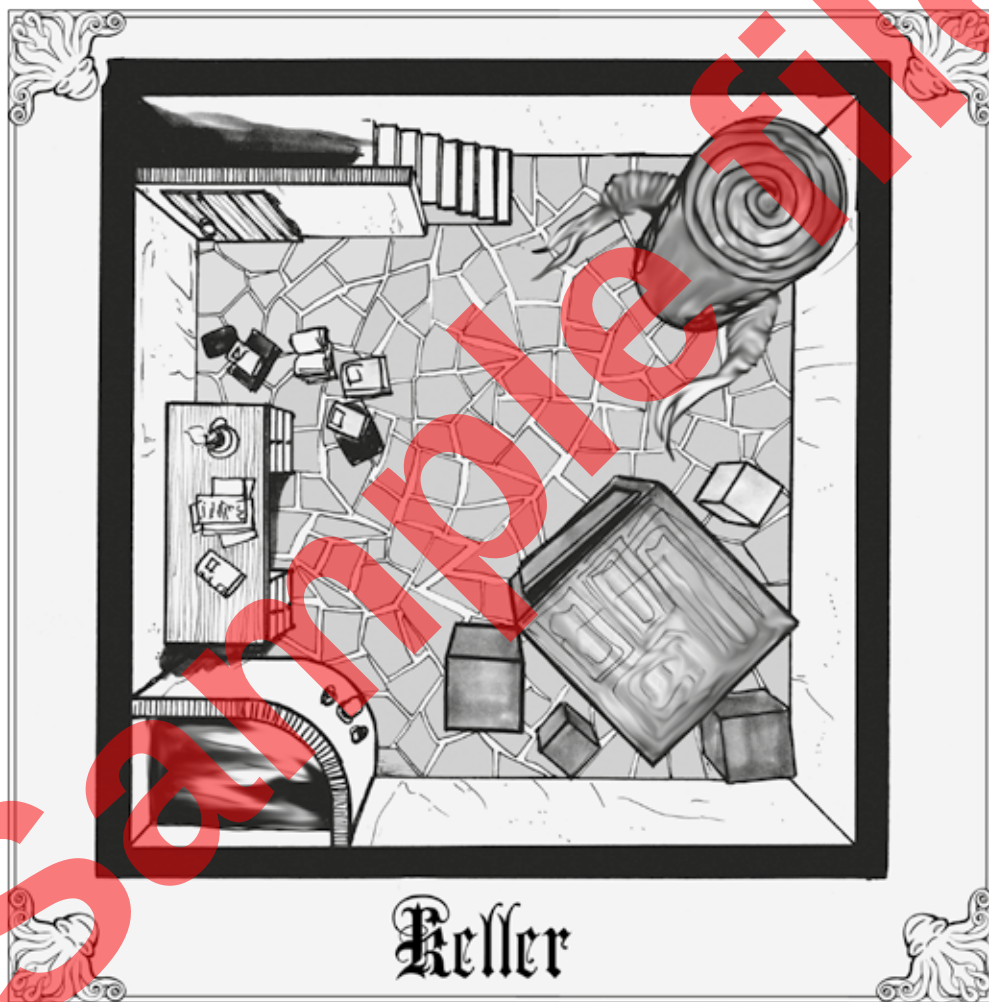
Epilog

Alle Überlebenden erhalten 1W20 STA.

Irgendwann erreichen die Entkommenen wieder das Dorf Saintsburrow. Egal, wem sie begegnen oder mit wem sie sprechen: Es erinnert sich dort niemand

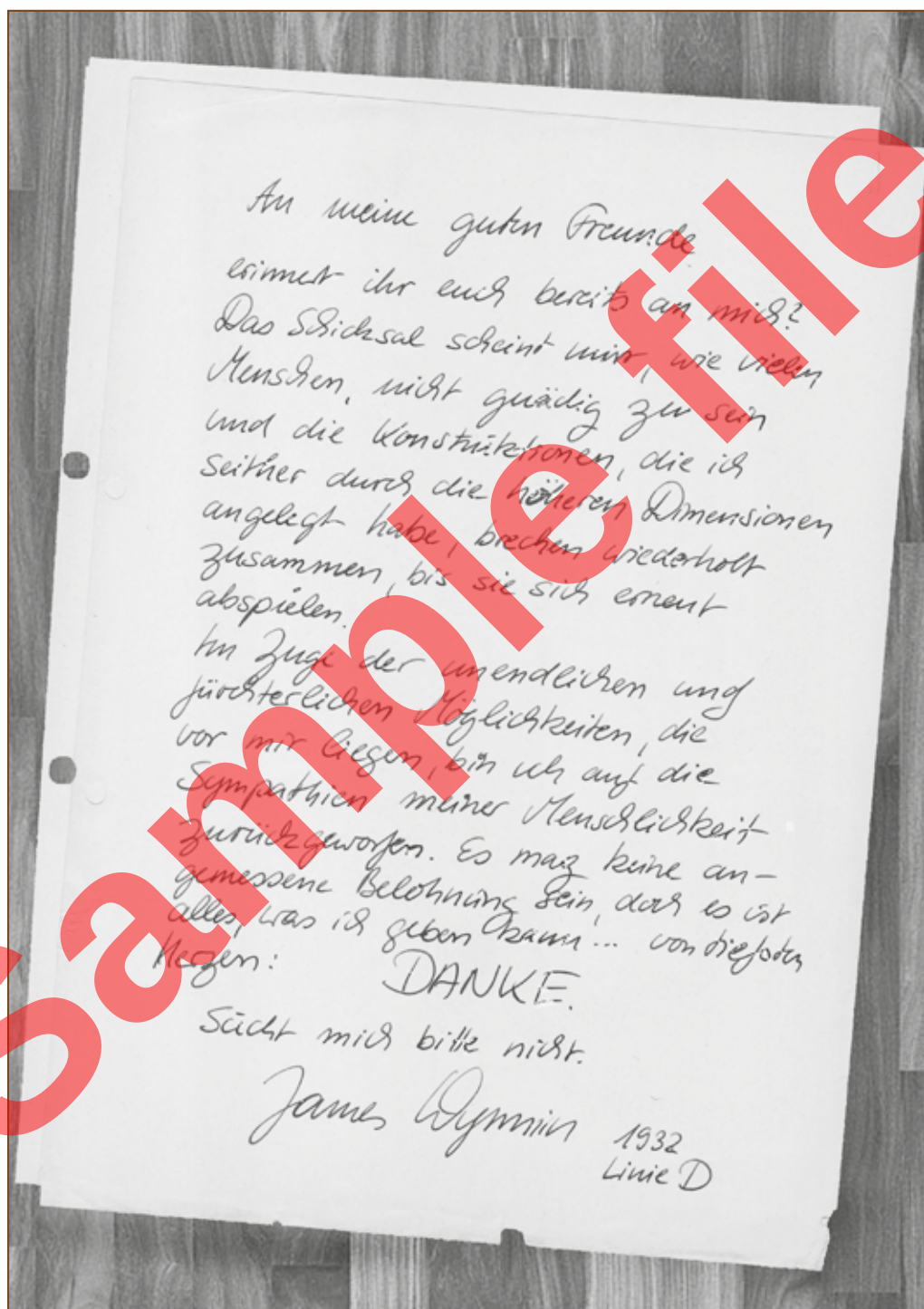
an sie! Bei einer beliebigen sich bietenden Gelegenheit kann man feststellen, dass es *Sonntag* ist – und zwar drei Tage vor dem Beginn des Abenteuers.

Auf ihr früheres „Ich“ können die Investigatoren allerdings weder hier noch anderswo treffen. Diese existieren nicht mehr. Eine für den menschlichen Verstand nachvollziehbare Erklärung dafür gibt es nicht. Sollte sich jemand nachfolgend mit diesem Problem zu lange auseinandersetzen (im Sinne von naturwissenschaftlichen Überlegungen), kostet dies **1/1W6 STA**.



ANHANG: HANDOUTS

Stasis-Handout 1: Brief an die Investigatoren



Meine geliebte Schwester
seit ich mich zurückgezogen habe,
ist mein Leben ein Feuer.
Ich bereue es, Dich zurückgelesen
zu haben. Ich bereue Vieles. Wenn Du
diesen Brief erhältst, bin ich
vermutlich bereits tot. Geh' zu
Richard Hyde in Saintsbury und
lass Dir von ihm 1000 \$ geben - mein
Teil von unserem Erbe. Richard ist
ein Freund von mir und weiß bereits,
worum es geht (hoffentlich).
Lass' Dich von seiner Art nicht
abschrecken.
Nur eine Bitte habe ich: Such nicht
nach mir.

In Liebe

James Wyrmin

1930 dinic K

ERFOLG!

Alle die Einstellungen sind richtig
verfälschte Promosie
Umgebung ändert sich. Alles ist negativ.
Alles vor Gedanken

12 bin überall verteilt

Ich bin überall verteilt
Der kaputte Transistor, ich lebe im inneren
Zusammenhang, doppelt
Zug und Zug

Zeit sinkt in sich zusammen.

Vielleicht gefährlich? Egal...

... das Problem war, in menschlicher Sprache zu DENKEN. Nicht wie die große Rasse
... nach Praktos

~~zurück nach Praktikums~~

Vorwärts nach Pnukotus

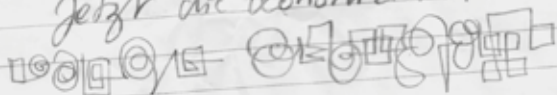
Vorwärts nach Phänomenen.
Alles ist dieselbe Faltung. Das Wort trifft
aber nicht ganz. In der Sprache,

aber nicht ganz
Schreib nicht in der falschen Sprache,
Mensch!

Schreibe die Konstruktion auf!

Über vorher: Im Notfall zerstöre die Konsole. Wir wissen.

Jetzt die Konstruktion:



Pirate Eye

Ein etwas anderes
Abenteuer bei den
Piraten der Karibik

von Ralf Sandfuchs
und Kaid Ramdani



EINLEITUNG

Die Idee zu *Pirate Eye* entstand aufgrund eines Versprechers am Spieltisch, als jemand es nicht schaffte, *Private Eye* richtig auszusprechen. Haufenweise Anspielungen auf Piratenfilme und viele „ARRRR!!“ später überzeugten wir uns selbst, dass man auch in einem klassischen Piraten-Umfeld einen spannenden Detektiv-Fall ansiedeln könnte.

Pirate Eye erzählt die Geschichte eines Mordes auf der Schatzinsel einer Freibeuterbande. Um die Tat aufzuklären, werden vier Leute abgestellt, deren Kernkompetenz darin besteht, dass sie entbehrlich sind (Sie finden diese im Anhang als vorgefertigte Charaktere).

Das Abenteuer ist als Einzelszenario konzipiert, aber es gibt auch Anknüpfungspunkte, falls man in dieser Welt weiterspielen möchte.

Es ist so geschrieben, dass die Spieler mehr oder weniger in jede Richtung loslaufen können und dass die Spielleitung die Möglichkeit hat, die Geschichte nach ihrem eigenen Geschmack zu entwickeln. Von daher sollten Sie bereit sein, sich einfach an den vorgegebenen Seilen der Handlung entlang zu hangeln, um zu sehen, was passiert.

Ein kurzer Ueberblick Ueber das Abenteuer

Karibisches Meer, 4. Juni 1692. Auf der Flucht vor der britischen Fregatte HMS *Baskerville* segelt Captain Sebastian Moran mit seiner Galeone *The Blue Carbuncle* zur Vulkaninsel und ehemaligen Lepa-Kolonie Musgrave Island, 100 Seemeilen südlich der Kaimaninseln, wo sie einen der Ihren als Wache zurückgelassen haben. Die Zuflucht der Piraten liegt aber nach einem leichten Ausbruch des Vulkans unter einer dichten Nebel- und Staub-Wolke, die ein Anlanden unmöglich macht. Der zurückgelassene Wächter, Everett „Vierfinger“ Goodman, gibt jedoch das vereinbarte Feuerzeichen, so dass die *Blue Carbuncle* beruhigt auf Reede ankert.

Am nächsten Morgen rudert eine Abordnung der Piraten zur Insel, wo sie jedoch nur noch ihren toten Kameraden in der Kiste finden, in der zuvor ihr ehrlich zusammengeraubtes Gold gelegen hat. Captain Moran beauftragt drei Leute seiner Besatzung sowie einen gefangenen britischen Offizier mit der Aufklärung des Falls. Lösen sie den Fall nicht, werden sie kielgeholt. Was alle Piraten jedoch noch nicht ahnen: Der beständig rauchende Vulkan von Musgrave Island deutet auf eine Katastrophe ungeahnten Ausmaßes hin. In nur zwei Tagen wird ein gewaltiges Erdbeben die gesamte Karibik erschüttern und Musgrave Island versinken lassen.

Und als sei das noch nicht genug, wird dann auch die HMS *Baskerville* auftauchen, angelockt von den aufsteigenden Vulkangasen, um den Piraten den Garaus zu machen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Für den Fall, dass dieses Szenario nur der Anfang einer weitergehenden Kampagne sein soll, gibt es die folgenden Erfahrungspunkte für die einzelnen Charaktere:

- ☠ Das Aufklären des Mordes bedeutet 50 EP pro Charakter.
- ☠ Die Erkenntnis, dass der Täter nicht allein, sondern als Teil einer größeren Gruppierung gehandelt hat, ist als Nebenziel weitere 20 EP pro Charakter wert.
- ☠ Jeder Charakter hat außerdem ein persönliches Hauptziel und ein Mindestziel, bei dessen Erreichen er zusätzliche 20 bzw. 10 EP erhält (siehe Charakterbeschreibungen).

ANMERKUNGEN FÜR DIE SPELLEITUNG

Pirate Eye sollte nicht einfach nur ein Kriminalfall wie jeder andere sein. Das Abenteuer sollte sich wie ein altmodischer, überdrehter Piratenfilm aus den 1950er anfühlen, mit allem, was dazugehört! Das Ganze darf dabei ruhig das eine oder andere Klischee des Genres bemühen.

IMPRESSUM

Copyright © 2020 Redaktion Phantastik GbR

Ulrike Pelchen, Am Bollwerk 2, 44651 Herne, und Sylvia Schlüter, Melanchthonstr. 4, 47447 Moers
(<http://www.redaktion-phantastik.de>)

Autor: Ralf Sandfuchs und Kaid Ramdani

Schiffgrundrisse: Kay Elzner, mit freundlicher Genehmigung von Ulf Straßburger

Hütte Grundriss und Ansicht: Master's Survival Pack II

Karte Karibik: Wikipedia

Illustrationen: Kay Elzner, Sylvia Schlüter, Pixabay, Wikimedia

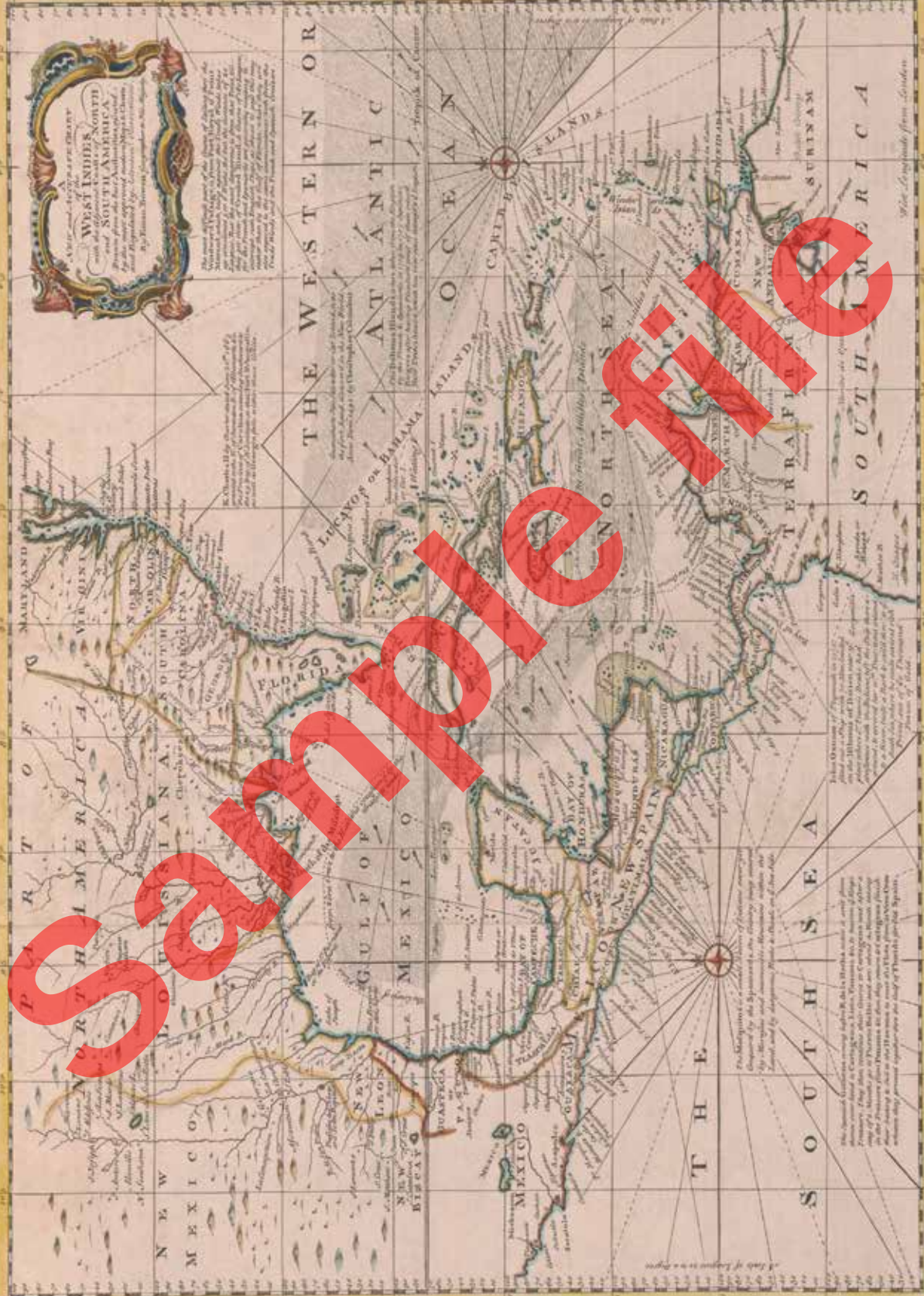
Lektorat: Ulrike Pelchen und Ralf Sandfuchs

Satz und Layout: Sylvia Schlüter

Jede Reproduktion (Nachdruck, Vervielfältigung, Speicherung auf Datenträgern, Veröffentlichung in elektronischen Medien) von Inhalten dieses Buches – auch auszugsweise – bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlages.



THE WESTERN OR ATLANTIC OCEAN



By the Longitude from London

PIRATEN IM REGELWERK

Die Spielleitung sollte einige Regeln modifizieren, um sie passender für den Hintergrund zu machen. Diese Regeln für Piraten gelten genauso für den britischen Offizier an Bord (Lieutenant Gunningham); wenn dies nicht der Fall ist, wird sein Wert gesondert erwähnt.

☠ Jeder Pirat kann mit dem Schiff umgehen und hat eine Fertigkeit *Segeln* mit einem Grundwert von 40 (Gunningham hat einen Grundwert von 50). Dazu kommt der höhere Eigenschaftsbonus von GES oder INT.

☠ Jeder Pirat kennt sich auf der *Blue Carbuncle* aus und hat eine Fertigkeit *Schiffskennntnis* mit einem Grundwert von 50 (Gunningham: Grundwert von 25), die ansonsten der *Stadtkenntnis* entspricht. Zum Grundwert wird der Eigenschaftsbonus von BIL addiert.

☠ Die gleiche Fertigkeit wird auch auf Musgrave Island benutzt (Gunningham kann sie hier nicht einsetzen).

☠ Prügeleien sind auf der *Blue Carbuncle* an der Tagesordnung. Darum bekommen die Besatzungsmitglieder einen Bonus von +10 auf die Fertigkeit *Faustkampf*. Sie können einen Gegner K.O. schlagen bei einem gelungenen AW/3 statt AW/5.

☠ Alle Besatzungsmitglieder können vor einem Kampf ihre AW und VW neu festlegen.

☠ Rum macht alles leichter, oder zumindest fühlt es sich so an. Ist ein Charakter angetrunken, kann er einmalig eine Probe auf KON ablegen. Gelingt diese, bekommt er auf alle weiteren Proben in den nächsten zehn Minuten einen Bonus von +10; misslingt sie allerdings, bekommt er für die gleiche Zeit einen Malus von -20.

☠ Wenn ein Charakter eine wildere Aktion vorhat, sollte die Spielleitung ein Auge zudrücken, solange sie zum Geist des Piraten-Settings passt. Wenn ein Charakter also etwas machen möchte, was normalerweise kaum gelingen kann (z. B. ein Seil durchschlagen und sich vom herunterfallenden Gegengewicht in die Takelage ziehen lassen), sollte die Spielleitung eine Probe auf die passende Grundeigenschaft erlauben, um zu sehen, ob es klappt bzw. wie schlimm es fehlschlägt. Entscheiden Sie im Zweifelsfall immer so, dass der Charakter sich möglicherweise blamiert, aber nicht wirklich zu Schaden kommt.

PIRATENGESCHICHTEN

Um in die richtige Stimmung zu kommen, empfehlen wir der Spielleitung, sich den einen oder anderen Piratenfilm anzusehen:

☠ *Der Herr der sieben Meere* (1940) – Ein schöner klassischer Piratenfilm mit Errol Flynn als Freibeuter im Auftrag von Königin Elisabeth I.

☠ *Der rote Korsar* (1952) – Kein Film hat den lockeren abenteuerlichen Piraten so definiert wie dieses Meisterwerk mit Burt Lancaster als Captain Vallo.

☠ *Des Königs Admiral* (1951) – Dies ist zwar kein Piratenfilm, aber man erfährt in zwei vergnüglich-dramatischen Stunden mehr über die Royal Navy als in vielen Büchern.

☠ *Die Schatzinsel* – Diesen Klassiker der Piratenliteratur gibt es in vielen verschiedenen Fassungen, so zum Beispiel in einer TV-Fassung des ZDF aus dem Jahr 1966 oder als Weltraum-Märchen *Der Schatzplanet* von Disney aus dem Jahr 2002.

☠ *Die Piratenbraut* (1995) – Oft gescholten, doch auf jeden Fall eine wahre Fundgrube für die neugierige Spielleitung.

☠ *Fluch der Karibik* (2007) – Eigentlich die Verfilmung einer Attraktion aus Disney World; besonders der erste Film hat viel vom Geist der Piratengeschichten, wie sie bei *Pirate Eye* erzählt werden sollen (die bislang vier Nachfolger kann man mögen, muss es aber nicht).

☠ *Black Sails* (2014-2017) – Diese Serie erzählt die Vorgeschichte zu *Die Schatzinsel*, ist jedoch erheblich düsterer und dadurch wohl auch realistischer als die anderen genannten Filme.

Die Musik zu den genannten Filmen lässt sich natürlich auch wunderbar benutzen, um die Stimmung der Filme einzufangen. Die meisten Spieler werden wohl die charakteristische Musik aus *Fluch der Karibik* erkennen, aber das kann natürlich auch ein Vorteil sein.



HISTORISCHE ANMERKUNGEN EINSTIEG DER CHARAKTERE

Vor allem im 17. Jahrhundert beanspruchten verschiedene Parteien wie die Niederlande, Spanien, Frankreich und England die Handelswege in der Karibik für sich. Sie stellten bewaffneten Schiffen Kaperbriefe aus, mit denen sie jene Schiffe überfielen und ausplünderten, die ihr Auftraggeber gerade als Feinde ansah. Doch als die europäischen Mächte um 1690 beschlossen, ihre Politik zu ändern, konnten sie den Geist, den sie aus der Flasche befreit hatten, nicht wieder zurückzwingen.

Die Zeit von 1690 bis 1730 wurde bereits damals als das Goldene Zeitalter der Piraterie bezeichnet. Gut bewaffnete und mit europäischem Geld ausgerüstete Freibeuterschiffe machten sich als Piraten selbstständig, überfielen Städte und sogar militärische Stützpunkte und wurden zu einer unkalkulierbaren Gefahr für die Handelsrouten der Karibik.

An manchen Stellen gründeten die Kapitäne sogar eigene Reiche und versuchten sich an politischen Revolutionen. Auf den meisten Schiffen herrschte Demokratie, bei der die Besatzung selbst ihren Kapitän wählte und sich eigene Gesetze gab, die es zu beachten galt, wollte man nicht ausgestoßen, kielgeholt oder hingerichtet werden.

Es sollte fast vierzig Jahre dauern und viele Menschen und Schiffe kosten, bis die größte Gefahr durch die Piraten gebannt werden konnte. Doch auch danach kam es immer wieder zu Übergriffen durch eigenmächtig kapernde Kapitäne, wenn auch nie wieder in dem Umfang wie während des Goldenen Zeitalters.

Die Handlung dieses Abenteuers spielt vor allem auf dem Kaperschiff *Blue Carbuncle* und auf dem Zufluchtsort der Piraten, Musgrave Island, im Zeitraum vom 4. bis 7. Juni 1692.

Die Ermittler sind drei Besatzungsmitglieder der *Blue Carbuncle* sowie ein britischer Gefangener:

☠ Alecke „Boozer“ Black, ein ehemaliger Sklave, befreit von einer spanischen Plantage auf der Insel Hispaniola

☠ Marty „Tiny“ Morstan, der Schiffsjunge, der sich noch beweisen muss, in Wahrheit ein Mädchen in Verkleidung

☠ Athelney „One Eye“ Jones, der älteste Pirat an Bord, zur Bewachung von Lieutenant Gunningham abgestellt

☠ Lieutenant Alexander Gunningham, der einzige Überlebende der HMS *Bell*

Captain Sebastian Moran und seine Galeone *The Blue Carbuncle* geraten nach einigen erfolgreichen Kaperfahrten und Raubzügen auf den nahegelegenen Inseln vor Jamaika in ein Gefecht mit der HMS *Bell*, einer Fregatte fünften Grades unter dem Kommando von Captain William Barrymore – normalerweise kein Gegner, mit dem sich ein Kaperschiff ihrer Größe anlegen sollte. Doch der Dreimaster hatte gerade ein Gefecht mit dem französischen Linienschiff *Vernet* nur knapp überstanden, so dass die *Blue Carbuncle* den Kampf für sich entscheiden und das Schiff versenken konnte. Sie nahmen den einzigen Überlebenden des britischen Schiffs an Bord, Lieutenant Alexander Gunningham.

DAS JAMAICA-ERDBEEN VON 1692

Ein mächtiges Erdbeben traf am 7. Juni 1692 um 11:43 Uhr die Insel Jamaika. Die Katastrophe erschütterte vor allem die Hafenstadt Port Royal, eine der verkehrsreichsten und wohlhabendsten auf den Westindischen Inseln, aber auch die Heimatbasis vieler Piraten, die in der Karibik ihr Unwesen trieben. In Folge des Erdbebens und des folgenden Tsunamis versanken zwei Drittel der Stadt im Meer. Das Erdbeben war kaum abgeklungen, da begannen auch schon die Plünderungen. Die wenigen noch stehenden Häuser wurden aufgebrochen und ausgeraubt. Selbst den Toten und Verletzten wurde ihr Besitz entrissen, und manchen wurden gar die Finger abgeschnitten, damit man ihnen die Ringe leichter stehlen konnte.

Das eigentliche Beben forderte mehr als 2.000 Todesopfer, doch in der Folge starben noch einmal über 3.000 Menschen an ihren Verletzungen, durch Straßenkämpfe und an den ausbrechenden Krankheiten. In der ganzen Karibik hieß es, diese Katastrophe sei die Strafe Gottes für das sündige Leben der Bewohner von Port Royal.

Ob während dieses Bebens tatsächlich irgendwo in der Karibik ein Vulkan ausgebrochen ist und eine Insel zerstört hat, ist nicht belegt, aber für die Zwecke dieses Abenteuers nehmen wir es einfach mal an.

Was sie nicht wussten, war jedoch, dass der Kapitän der HMS *Bell* mit seinem Bruder Charles verabredet war, dem Kapitän der HMS *Baskerville*, ebenfalls eine Freigatte fünften Grades. Zwar konnte die *Blue Carbuncle* dem stärkeren Gegner entkommen, doch Charles Barmore hat die Jagd auf Morans Schiff zu seinem persönlichen Feldzug gemacht. Nur mit Glück erreichen die Piraten ihren sicheren Unterschlupf, Musgrave Island, 100 Seemeilen südlich der Kaimaninseln.

Jeder der Charaktere wird am Abend dabei sein, wenn die *Blue Carbuncle* auf *Musgrave Island* zuhält.

☠ „Boozer“ und „Tiny“ versehen an Deck ihren normalen Dienst.

☠ Gunningham ist auf Wunsch von Captain Moran an Deck, weil der Captain dem Mann zeigen will, wo man ihn zurücklassen wird, bis man weiß, was man mit ihm anfangen soll.

☠ „One Eye“ bewacht den Gefangenen, wie es seine Aufgabe ist.

Doch die Piraten erwartet eine böse Überraschung: Nach einem leichten Ausbruch des Vulkans liegt eine Wolke aus Staub und verdampftem Seewasser über der Insel, und Ian Murdoch, der Steuermann des Schiffes, hält das Ansteuern der schwierigen Moran's Bay unter diesen Sichtverhältnissen für zu gefährlich. Widerwillig lenkt der Captain ein und lässt vor der Bucht Anker werfen.

Immerhin leuchtet ihnen aber kurz nach ihrer Ankunft vom Hügel Goodman's Rest, wo die Piraten ihren Kameraden Everett „Vierfinger“ Goodman zurückgelassen haben, ein Flammenzeichen entgegen, wie vor ihrer Reise verabredet. Es scheint also alles in Ordnung zu sein.

Am nächsten Morgen hat sich der Nebel verzogen, und die *Blue Carbuncle* fährt bei strahlendem Sonnenschein mit der Flut in die Moran's Bay. Der Anker wird unweit der Copper Beaches geworfen, und die *Gig*, das große Beiboot des Schiffes, wird zu Wasser gelassen. Captain Moran und der Quartiermeister Peter Carey, bekannt als der „Schwarze Peter“, wollen zur Insel übersetzen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Lieutenant Gunningham soll ebenfalls vom Schiff verschwinden, so dass auch sein Bewacher „One Eye“ mitkommen muss. Neben Gunningham sollen „Boozer“, „Tiny“ und der Matrose Anthony „Piper“ Davies die Ruderbänke besetzen. In weiteren Fuhren soll dann die Beute der letzten Fahrt auf die Insel verbracht werden.

WAS IST AUF DER INSEL PASSIERT?

In der Nacht nach der Ankunft der *Blue Carbuncle* rudern der Quartiermeister Peter Carey, genannt der „Schwarze Peter“, und der Matrose Patrick „Teufelsfuß“ Cairns mit dem am Heck festgemachten Dingi nach Musgrave Island. Sie sind beide Mitglieder des Geheimbundes *Der Rote Kreis*, der von den Kaimaninseln aus die Kontrolle über die Karibik an sich reißen will.

Auch die Wache auf der Insel gehört zu ihnen. Goodman sollte den Schatz der Piraten verstecken und selbst verschwinden. Ein Schiff des *Roten Kreises* hätte dann den Schatz aus dem vereinbarten Versteck geholt.

Doch Goodman weigert sich, seinen Teil des Plans durchzuführen, und es kommt zu einem Streit, in dessen Verlauf Carey und Goodman sich prügeln, bis Cairns den renitenten Komplizen von hinten niedersticht. Der Plan muss geändert werden. „Teufelsfuß“ besorgt von der *Blue Carbuncle* einen langen Lederschlauch und einen Eimer mit Pech. Die beiden Geheimbündler räumen die Schatzkiste leer und verstauen das Gold in dem Lederschlauch, den sie anschließend mit Pech unter die Reling des Dingis kleben. Danach stopfen die beiden Männer die Leiche ihres Kumpanen in die leere Holztruhe und kehren zurück zum Schiff, wobei sie es kaum schaffen, das schwere Beiboot wieder aus dem Wasser zu ziehen.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE

4. Juni 1692 (Einstieg ins Abenteuer):

Die *Blue Carbuncle* steuert gegen 18:30 Uhr, kurz vor Sonnenuntergang, Musgrave Island an.

Der Vulkan ist offensichtlich ausgebrochen, und ausfließende Lava, die ins Meer gelaufen ist, hat die ganze Insel in Nebel gehüllt, so dass die Piraten zwar das Signal ihres Kameraden an Land wahrnehmen, aber nicht landen können.

Die *Blue Carbuncle* ankert bis zum nächsten Morgen außerhalb der Moran's Bay.

In der Nacht zum 5. Juni 1692:

Der Quartiermeister Peter Carey und der Matrose Patrick Cairns, beide Mitglieder des Geheimbundes *Der rote Kreis*, fahren mit dem Dingi nach Musgrave Island. Dort töten sie im Streit Everett Goodman und stehlen das Gold, das sie im Dingi verstecken.

5. Juni 1692:

Früh morgens um 6.30 Uhr ankert die *Blue Carbuncle* in der Moran Bay, und ein Landetrupp begibt sich mit der Gig an Land. Sie finden die verwüstete Hütte vor, in der eigentlich ihr Kamerad, Everett Goodman, bekannt als „Vierfinger“, auf sie warten sollte. Statt ihrer Beute finden sie im Schatzversteck nur den übel zugerichteten Goodman. Moran befürchtet eine Meuterei unter seiner Mannschaft, wenn das Gold nicht bald gefunden wird, und beauftragt die Charaktere mit der Aufklärung des Falls, teils als Ablenkung für den Rest der Besatzung, teils in der Hoffnung, dass sie wirklich etwas erreichen.

6. Juni 1692:

Die Insel erzittert mehrfach, und der Vulkan der Insel spuckt immer wieder Lava und giftige Gaswolken aus.

7. Juni 1692: Um 11:43 Uhr erschüttert ein Erdbeben die gesamte Karibik. Der Vulkan von Musgrave Island bricht mit ungeahnter Gewalt aus und zerreißt die komplette Insel, die daraufhin im Meer versinkt.

Wer sich zu diesem Zeitpunkt noch an Land oder auf Reede befindet, wird unweigerlich zum Opfer der Naturgewalten. Und in diesem Moment taucht zu allem Überfluss noch die HMS *Baskerville* am Horizont auf.

ABLAUF DER NACHFORSCHUNGEN

Letztendlich beschränken sich die möglichen Ermittlungsorte der Charaktere in diesem Fall auf zwei Orte. Zunächst kümmern wir uns um die Beschreibung von Musgrave Island, da das Abenteuer hier seinen eigentlichen Anfang nimmt. In der Folge geht es weiter mit einer Beschreibung der *Blue Carbuncle*. Für jede Lokalität wird zunächst das Offensichtliche beschrieben, bevor die Spuren an den einzelnen Orten aufgeführt werden.

Die weiteren Nachforschungen drehen sich um die Gespräche mit der Besatzung, bevor einige mögliche Ereignisse die Handlung abschließen.



MUSGRAVE ISLAND

MUSGRAVE ISLAND

Niemand weiß genau, woher der Name Musgrave Island stammt. Sebastian Moran entdeckte das Eiland auf einer Seekarte, die er von einem holländischen Kauffahrer erbeutete. Als er die Insel auf anderen Seekarten nicht wiederfand, steuerte er sie an und machte sie zu seiner persönlichen Zuflucht.

MORAN'S BAY

Captain Moran entdeckte bei seiner Ankunft eine schwer schiffbare Bucht im Osten der Insel, die nur ein meisterhafter Steuermann wie Ian Murdoch ohne genauere Kenntnis der aufragenden Riffe, Felszacken und Untiefen durchfahren konnte. Sie war zudem auf fast allen Seiten von Bergen umgeben und somit auch auf dem Landweg kaum angreifbar.

Der Kapitän nannte sie Moran's Bay und warf nah an der Küstenlinie der Insel Anker.

SPUREN

Wer durch die Bucht fährt, wird bei einer gelungenen Probe auf *Segeln* erkennen, dass es fast unmöglich ist, diese Gewässer mit einem größeren Schiff zu durchfahren. Mit einem Beiboot, selbst mit einer Gig, stellt es jedoch kein Problem dar.

COPPER BEACHES

Die Strände von Moran's Bay sind mit einem rötlichen Sand vulkanischer Herkunft bedeckt, wahrscheinlich aufgrund vergangener Ausbrüche. Der Sand ist grobkörnig und nimmt kaum Abdrücke an, wenn man ihn durchschreitet.

SPUREN

Eine erfolgreiche Probe auf *Segeln* oder *Schiffskennntnis* lässt den Charakter erkennen, dass die Copper Beaches so schmal sind, dass sie bei einer Flut zu fast zwei Dritteln überflutet werden. Die Flut verwischt alle Spuren in diesem Bereich. Die letzte Flut hatte ihren Höhepunkt am frühen Morgen des 5. Juni; mit der nächsten Flut ist etwa 12,5 Stunden später zu rechnen. Mit einer gelungenen Probe auf *Wahrnehmung* findet ein Charakter am Rande des Waldgebietes der Insel einige wenige Fußabdrücke von insgesamt drei Personen, die vom Strand aus in Richtung der Pflanzen gehen. Ansonsten ist das hintere Drittel der Copper Beaches völlig glatt; hier muss jemand die anderen Spuren beseitigt haben.

In einem Gebüsch ist außerdem mit einer erfolgreichen Probe auf *Wahrnehmung* ein halbleerer Eimer mit Pech zu finden, wie er auch auf der *Blue Carbuncle* benutzt wird, um den Rumpf abzudichten.

MUSGRAVE MOUNTAIN

Der Vulkan ist der höchste Punkt der Insel und eigentlich kaum mehr als ein weithin sichtbares Wahrzeichen. Die Piraten haben ihn allerdings noch nie so aktiv erlebt wie in diesen Tagen.

SPUREN

Abgesehen davon, dass der Vulkan recht aktiv zu sein scheint, bietet er keine Hinweise. Jeder Charakter spürt jedoch die Vibrationen, die wieder und wieder die Insel erschüttern, und wer zum Vulkan hinaufsieht, wird die giftigen Gase und Lavaströme erkennen, die immer wieder daraus hervorbrechen.

Wem eine Probe auf *Bildung* gelingt, der erkennt, dass der Vulkan sehr instabil ist und vermutlich bald ausbrechen wird. Am 6. Juni bekommt jeder Charakter einen Bonus von +20, am 7. Juni von +30 auf diesen Wurf.

DREI GIEBEL

An dieser Stelle befindet sich eine kleine Siedlung mit nur drei Gebäuden rings um eine natürliche Süßwasserquelle. Als die Freibeuter die Insel das erste Mal untersuchten, fanden sie in den großen Holzhäusern mehr als zwei Dutzend Skelette, teilweise entstellt und deformiert. Die Leichen wurden nie begraben.

Die Piraten vermuten, dass es sich um eine ehemalige Lepra-Kolonie handelte, und halten sich aus Angst vor einer Ansteckung von diesen Häusern fern. Sie nutzen nicht einmal die wertvolle Wasserquelle.

SPUREN

Mit einer erfolgreichen Probe auf *Spurensicherung* können die Charaktere in der Siedlung Stiefelspuren finden, vor allem in den Häusern (wenn sie es nachprüfen, entsprechen die Spuren dem Schuhwerk des Toten). Eine zweite gelungene Probe zeigt außerdem, dass Gegenstände bewegt und sogar aus den Häusern entfernt wurden. Dies ist das Werk von Everett Goodman, der geplant hatte, sich hier vor den Piraten zu verbergen.



GOODMAN'S REST

Hier befindet sich eine Hütte aus schwerem Holz mit verbarrikadierten Fenstern und Türen. Das Gebäude wurde vom Schiffszimmermann Robert „Sneer“ Brown und seinem Gehilfen Patrick Cairns, genannt „Teufelsfuß“, gebaut und so hergerichtet, dass der dort lebende Everett „Vierfinger“ Goodman sich gegen einige Angreifer hätte verteidigen können.

Im Innern befinden sich zwei Räume. Der vorne liegende Wohnraum enthält ein Wasserfass sowie eine ganze Reihe von Regalen, auf denen haltbare Vorräte, Öllampen, Fackeln und andere Verbrauchsgüter gelagert werden, aber auch einige Bücher, die Goodman gehörten. In einem Waffenschrank sind außerdem mehrere Musketen und Steinschlosspistolen mit reichlich Munition und Schwarzpulver sowie eine Ansammlung von Säbeln und Dolchen verstaut. Ansonsten gibt es an Möbeln nur einen Tisch und einen Stuhl sowie im hinteren Bereich einen Ofen mit Kochplatte. Hinten im Haus gibt es einen Schlafraum, in dem außer einem Bett mit einer Strohmattatze noch eine große Schiffstruhe steht. An der Wand zum Wohnzimmer befindet sich zudem der Schornstein des Ofens. Hinter dem Haus steht noch ein kleiner Anbau, in dem alle möglichen Gebrauchsgegenstände lagern (darunter auch einige, die offensichtlich älter sind und aus der verlassenen Siedlung Drei Giebel stammen). Er hat keinen direkten Zugang zum Rest der Hütte. Im Haus befindet sich ein verborgener Bereich unter dem Boden des Schlafzimmers, von dessen Existenz zwar alle Piraten wissen, dessen genaue Position jedoch nur die beiden Zimmerleute und Captain Moran kannten (das Versteck liegt unter dem Bett und ist normalerweise nur durch eine Probe auf Wahrnehmung mit einem Malus von -30 zu finden; Goodman wusste durch Cairns von dessen Position).



DIE ANKUNFT DER PIRATEN

Als Moran und die anderen Leute von der Gig bei Goodman's Rest ankommen, fällt zunächst die totale Stille auf. Es ertönen keine Warnungen aus der Hütte, und auch auf eventuelle Rufe der Piraten erfolgt keine Reaktion.

Die Tür und die Fenster sind von innen verrammelt, so dass man sie erst einmal aufhebeln muss, um hinein zu gelangen (dazu ist eine Probe auf Stärke mit einem Malus von -30 bei der Tür, von -10 bei den Fenstern nötig; bei den Fenstern kann man auch die Verriegelung der Läden von außen mit einer Probe auf Geschicklichkeit anheben). Im Innern ist alles wie ausgestorben, wenn das Innere der Hütte auch deutliche Kampfspuren aufweist (der Stuhl ist zertrümmert, der Tisch in sich zusammengebrochen, auf dem Boden sind deutlich Blutspritzer zu erkennen). Die Tür ist (oder war) jedoch mit einem schweren Querbalken verschlossen, die drei Fenster sind (oder waren) von innen verriegelt.

Moran schickt alle anderen Besatzungsmitglieder nach draußen, bevor er das Versteck öffnet, doch in der Truhe ist nicht, was er erwartet. Stattdessen findet er die Leiche von Everett Goodman.

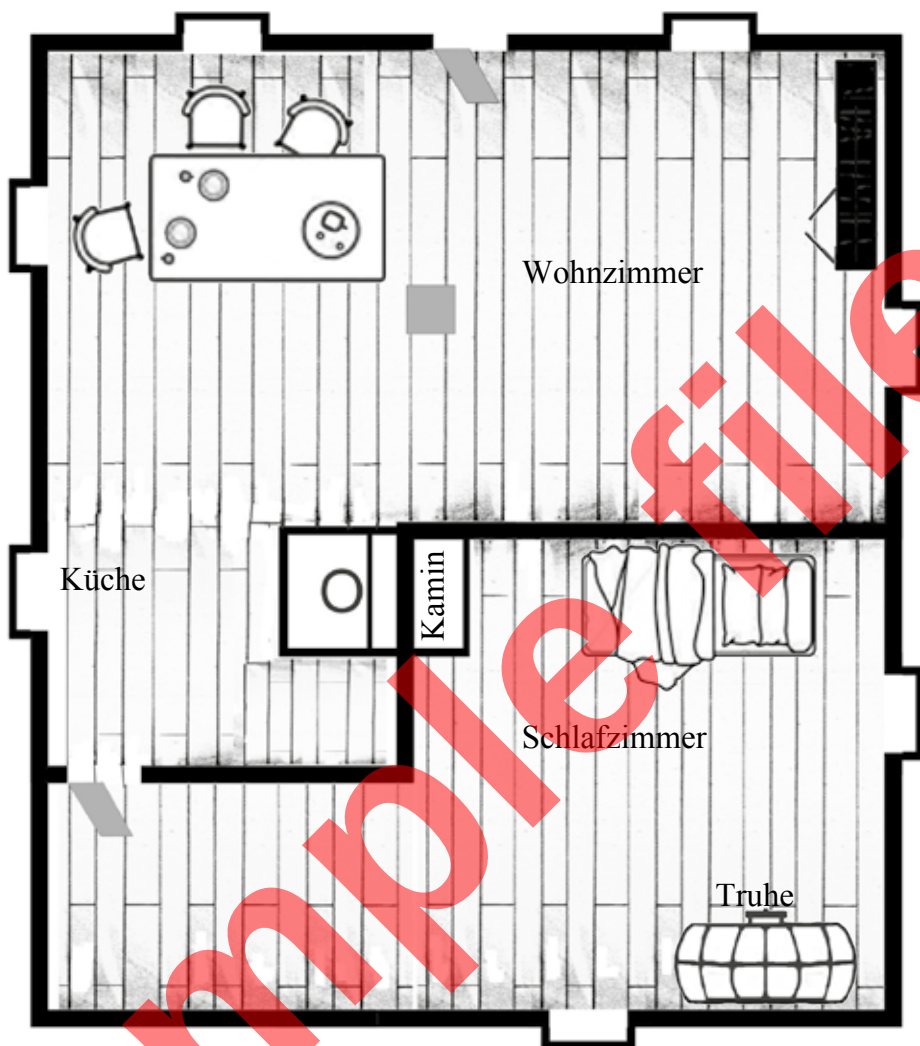
Wild fluchend ruft er die anderen Besatzungsmitglieder zu sich. Das Bett wurde zur Seite geschoben, das Versteck ist geöffnet, die Truhe aufgeklappt, so dass man den Leichnam sofort sehen kann, wenn man nähertritt. Anthony „Piper“ Davies ergreift sofort in Panik die Flucht, und auch der Schwarze Peter versucht den Kapitän dazu zu bewegen, dem Tatort den Rücken zu kehren, da ganz offensichtlich die Geister der verlassenen Leprakolonie ihren Kameraden umgebracht haben (wie die Charaktere reagieren, ist natürlich ihnen überlassen).

Die Charaktere werden von Moran beauftragt, den Tod seines Besatzungsmitglieds aufzuklären. Er selbst kehrt zunächst auf das Schiff zurück. Wenn die Ermittler jedoch wieder an Bord zurückkehren wollen, sollen sie vom Strand Zeichen geben, und er wird die Gig zurückschicken.

SPUREN

In den Regalen des Hauses befinden sich neben den bekannten Gegenständen auch einige unbekannte Dinge: Schmuckstücke von geringem Wert, einige weibliche Kleidungsstücke, Bücher, die mehr als 100 Jahre alt sind, teilweise mit religiösem Inhalt. All diese Dinge stammen aus dem Aussätzigen-Lager, haben jedoch nichts mit dem eigentlichen Fall zu tun.

An den Wänden des Hauses hängen mehrere Kruzi-fixe, immer gegenüber den Eingängen oder Fenstern, und auf der Innenseite der Türen findet sich am Boden jeweils ein schmaler Streifen aus rotem Ziegelstaub



(der jedoch durch einen Fußabdruck teilweise verwischt wurde). Dies alles dient zur Abwehr von Geistern und anderen übernatürlichen Wesen (die Charaktere können sich mit einer Probe auf *Intelligenz* an den wahnhaften Aberglauben Goodmans erinnern, der immer wieder von solchen Schutzmechanismen faselte). Wenn die Ermittler das Haus näher untersuchen, finden sie neben den Kampfspuren weitere Hinweise, dass Goodman seine letzten Stunden nicht allein verbracht hat: Im Staub auf dem Boden des Wohnzimmers lassen sich mit einer Probe auf *Spurensicherung* ver-

schiedene Fußspuren erkennen, wobei einige Spuren seltsam verwischt sind (die Person hat den Fuß nachgezogen, wie eine zusätzliche Probe auf *Intelligenz* anzeigt, ein Hinweis auf Patrick Cairns, der wegen eines Klumpfußes auch „Teufelsfuß“ genannt wird).

Mit einer gelungenen Probe auf *Wahrnehmung* oder *Spurensicherung* stoßen die Ermittler im Schlafzimmer auf einen Streifen braunen Stoffs, Teil einer Kutte, wie sie von Aussätzigen getragen wird. Dieser Fetzen wurde vom „Schwarzen Peter“ hier platziert, um die Geschichte vom Mord durch Geister zu stärken.

EVERETT „VIERFINGER“ GOODMAN

Everett Goodman war eigentlich ein belesener und intelligenter Mann, bis er durch eine Krankheit zunächst seine ganze Familie verlor und in der Folge zum Piraten wurde.

Eine Zeitlang schien er seine Berufung gefunden zu haben, wenn er auch den anderen Besatzungsmitgliedern immer ein wenig seltsam erschien, versuchte er doch immer wieder Bücher aller Art zu erbeuten. Doch solange er seine Aufgaben erfüllte, wurde er trotzdem akzeptiert.

Irgendwann wurde das Freibeuterleben aber zu viel für ihn, und nach einem besonders blutigen Gemetzel, bei dem er durch ein Schrapnell den Zeigefinger seiner linken Hand verlor, verwirrte sich sein Verstand zusehends. Er sah nur noch Gefahren und Feinde, egal, ob es sich um die Geister der Ermordeten, die angeblich überall lauerten Gegner der Piraten oder am Ende sogar seine eigenen Kameraden handelte.

Captain Moran machte ihm das Angebot, ihn auf der Insel der Piraten zurückzulassen, wo er auf die Schätze der *Blue Carbuncle* aufpassen und sich erholen sollte, zusammen mit seinen Büchern. Was für die meisten Menschen wohl einem grausigen Schicksal gleichgekommen wäre, war für „Vierfinger“ die Erfüllung eines Traums. Er wähnte sich in Sicherheit und hatte genug Waffen, um sich gegen alle Angreifer zu verteidigen. Und so lebte er mehrere Monate fast gänzlich allein auf dem Eiland, und obwohl Moran ihm bereits das Angebot gemacht hat, auf das Schiff zurückzukehren, hat der Einsiedler bislang immer abgelehnt, wenn er auch zum Ende hin immer wieder behauptete, die Geister der Insel seien hinter ihm her, doch er sei in seiner Hütte sicher, die er mit heiligen Symbolen gesichert habe.

SPUREN

Everett Goodman ist zum Zeitpunkt, an dem er gefunden wird, noch nicht lange tot, höchstens einen Tag. Der Körper weist deutliche Spuren von Misshandlungen auf (ob diese durch Folter oder eine Schlägerei entstanden sind, lässt sich nicht feststellen), und seine Kleidung ist teilweise zerrissen.

Auffällig ist jedoch, dass Goodman die Täter anscheinend kannte (alle Waffen befinden sich noch im Schrank und wurden scheinbar seit längerer Zeit nicht abgefeuert, also hat er sich bei ihrer Ankunft nicht gewehrt).

Bei der Untersuchung der Leiche findet man eine Einstichwunde im Rücken, wie von einem schweren Dolch (quasi jedes Besatzungsmitglied hat eine solche Waffe). Die Tatsache, dass „Vierfinger“ sowohl geschlagen als auch von hinten niedergestochen wurde, deutet auf zwei Täter hin.

An der Seite des Mannes, normalerweise von Kleidung verborgen, jetzt aber freiliegend, ist eine großflächige Brandverletzung zu erkennen, in der noch Aschereste hängen. Eine in einer Wandhalterung hängende Fackel passt genau zu dieser Wunde. Mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung sind am Rand der Wunde Reste eines roten runden Flecks zu erkennen (das Erkennungszeichen des Roten Kreises).

Seine Herkunft kann man mit einer Probe auf Intelligenz oder Bildung herausfinden. Der „Schwarze Peter“ wird aber auch schnell behaupten, dieser Lumpen beweise, dass die Geister der Aussätzigen die Schuld am Tode Goodmans tragen.

Im Versteck im Boden können die Charaktere ein zerrissenes Lederband mit einem Keltenkreuz finden, ein heiliges Symbol, das nur ein Ire tragen würde (es wird automatisch entdeckt, wenn das Versteck untersucht wird, ansonsten mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung). Peter Carey hat es verloren, als er die Leiche im Versteck verstaut hat.

Natürlich wurde der Eingang auch nicht von Geistern verschlossen, wie „Piper“ annimmt, sondern mit einem Trick, um die Ermittler zu verwirren. Über der vorderen Tür ist genug Platz, um ein Stück Kordel hindurch zu führen, dieses um den Verschlussbalken zu schlingen und ihn nach dem Verschließen der Tür herunterfallen zu lassen. Mit dem richtigen Knoten löst sich dann die Kordel einfach, und die Tür wurde scheinbar von innen verschlossen. Mit einer erfolgreichen Probe auf Spurensicherung kann man jedoch an der Oberkante der Tür und am Balken Fasern der Kordel finden.



DIE BLUE CARBUNCLE

Die *Blue Carbuncle* ist eine Zweimast-Galeone englischer Bauart. Sie lief im Jahr 1688 auf einer jamaikanischen Werft als Bukanierschiff vom Stapel und wurde nach der endgültigen Ausstattung vom britischen Statthalter in Montego Bay an Captain Sebastian Moran, einen ehemaligen Handelsschiffkapitän aus Southampton, übergeben.

Beide Masten des Schiffes sind mit Rahsegeln getakelt. Unterhalb des Klüverbaums (vor dem Schiff) wird bei Bedarf ein Blindensegel gesetzt, zwischen Klüverbaum und dem Fockmast ist Platz für zwei Schratsegel. Hinter dem Hauptmast kann ein weiteres Gaffelsegel gesetzt werden. Durch diese Takelung ist die *Blue Carbuncle* bei Bedarf eines der schnellsten Schiffe der Karibik.

Die Bewaffnung besteht aus zwei Zwölfpfündern und vier Sechspfündern sowie vier drehbar gelagerten Bombarden auf dem Hauptdeck, wobei letztere vor allem zum Nahkampf zwischen Schiffen dienen.

Bei der Ausrüstung der Galeone ahnte noch niemand, dass kaum zwei Jahre danach das Zeitalter der staatlich unterstützten Kaperfahrer enden sollte. Doch wie viele andere sah Moran nicht ein, warum er sein lukra-

tives Geschäft aufgeben sollte. Er erarbeitete sich in den nächsten Jahren den Beinamen „der Grausame“, da er Schiffe, deren Besatzung sich zur Wehr setzte, in Brand schoss und aufmüpfige Offiziere und Mannschaften der Einfachheit halber hinrichtete.

DIE BESATZUNG

Die Besatzung der *Blue Carbuncle* setzt sich im Juni 1692 aus den Überresten der ehemaligen englischen Kaperbesatzung und einigen zwischenzeitlich „aufgesammelten“ Galgenstricken zusammen.

Sebastian Moran ist der Captain des Schiffes. Er führt ein hartes Regime, das ihm aber auch den Respekt der meisten Männer an Bord eingebracht hat. Vor 1690 war er der von den Briten eingesetzte Kommandant, danach wurde er bislang zweimal von seiner Besatzung wiedergewählt.

Peter Carey, der „Schwarze Peter“, ist der gewählte Quartiermeister an Bord und somit der Stellvertreter des Captains. Er ist außerdem verantwortlich für die Vorräte, vom Proviant und Wasser bis zur Munition. Nicht zuletzt verteilt er die Beute an die Besatzung.

DIE BESATZUNG

Sebastian Moran, Captain

Peter Carey, der „Schwarze Peter“, Quartiermeister

Ian „Carrot“ Murdoch, Navigator und Steuermann

Charles Taylor & Peter „Old Hand“, Rudergänger

James Calhoun, Bootsmann

Li Ping-Qian, genannt „Yellow“, Geschützführer

Dr. Percy Trevelyan, genannt „Doc“, Schiffsarzt

Mr. Hudson, Smutje

Robert „Sneer“ Brown, Schiffszimmermann

Patrick „Teufelsfuß“ Cairns, Assistent des Schiffszimmermanns

Matrosen:

Anthony „Piper“ Davies

Fauntleroy

Christopher „Beer“ Ferris

Ed „Feather“ Finnegan

Michael „Mad“ Morey

Long Dale Pike

Richard Robinson

William Thatcher

Piet de Wet

Peter „Old Hand“ Wilson

Matt „The Greek“ Wright

Charaktere:

Aleek „Boozer“ Black, Matrose

Lieutenant Alexander Gunningham, britischer Offizier in Gefangenschaft

Athelney „One Eye“ Jones, Matrose

Marty „Tiny“ Morstan, Schiffsjunge

Als Navigator und Steuermann fungiert Ian „Carrot“ Murdoch. Er kümmert sich um den richtigen Kurs, beherrscht die notwendigen Geräte und kann Karten lesen. Er ist der dritte Mann in der Befehlskette.

Charles Taylor und Peter „Old Hand“ Wilson sind die weiteren Rudergänger, die das Steuer übernehmen, wenn Murdoch gerade anderen Aufgaben nachgeht oder Pause hat.

James Calhoun ist der Bootsmann und führt die Decksmannschaft. Er kümmert sich darum, dass die Segel korrekt gesetzt und gerefft werden und dass das Schiff sauber gehalten wird.

Als Geschützführer fungiert der Chinese Li Ping-Qian, der es wie kaum ein anderer versteht, die Kanonen des Schiffs gleichmäßig auszurichten und im richtigen Moment abzufeuern. Er sucht sich im Falle eines Gefechts die notwendigen Geschützmannschaften zusammen.

Als eins der wenigen Kaperschiffe hat die *Blue Caruncle* einen Schiffsarzt. Dr. Percy Trevelyan wurde eigentlich wegen seines dauernden Trunkens die Approbation gezogen, doch danach fragt hier niemand. Er verbindet Wunden und sägt mal die eine oder andere Gliedmaße ab. Ansonsten verschreibt er vor allem Rum gegen die Schmerzen oder verabreicht einige selbst gemischte Kräutерarzneien.

Der Smutje an Bord ist Mr. Hudson, der in seiner kleinen Kombüse versucht, die Besatzung zu ernähren (oder, wie einige lachend behaupten, zu vergiften).

Robert „Sneer“ Brown ist der Schiffszimmermann und zusammen mit seinem Assistenten, Patrick „Teufelsfuß“ Cairns, für alle Reparaturarbeiten an Bord zuständig.

Der Rest der Mannschaft besteht aus einer Reihe von Matrosen ohne spezielle Aufgaben sowie dem Schiffsjungen Marty „Tiny“ Morstan.

HAUPTDECK

Das Deck der Galeone wird immer weitestgehend freigehalten, da sich die Matrosen hier schnell bewegen müssen, um das Schiff am Laufen zu halten.

Das Netz vor dem Schiffsbug dient als Sicherheitsnetz, wenn Arbeiten am Bugspriet oder Klüverbaum nötig sind.

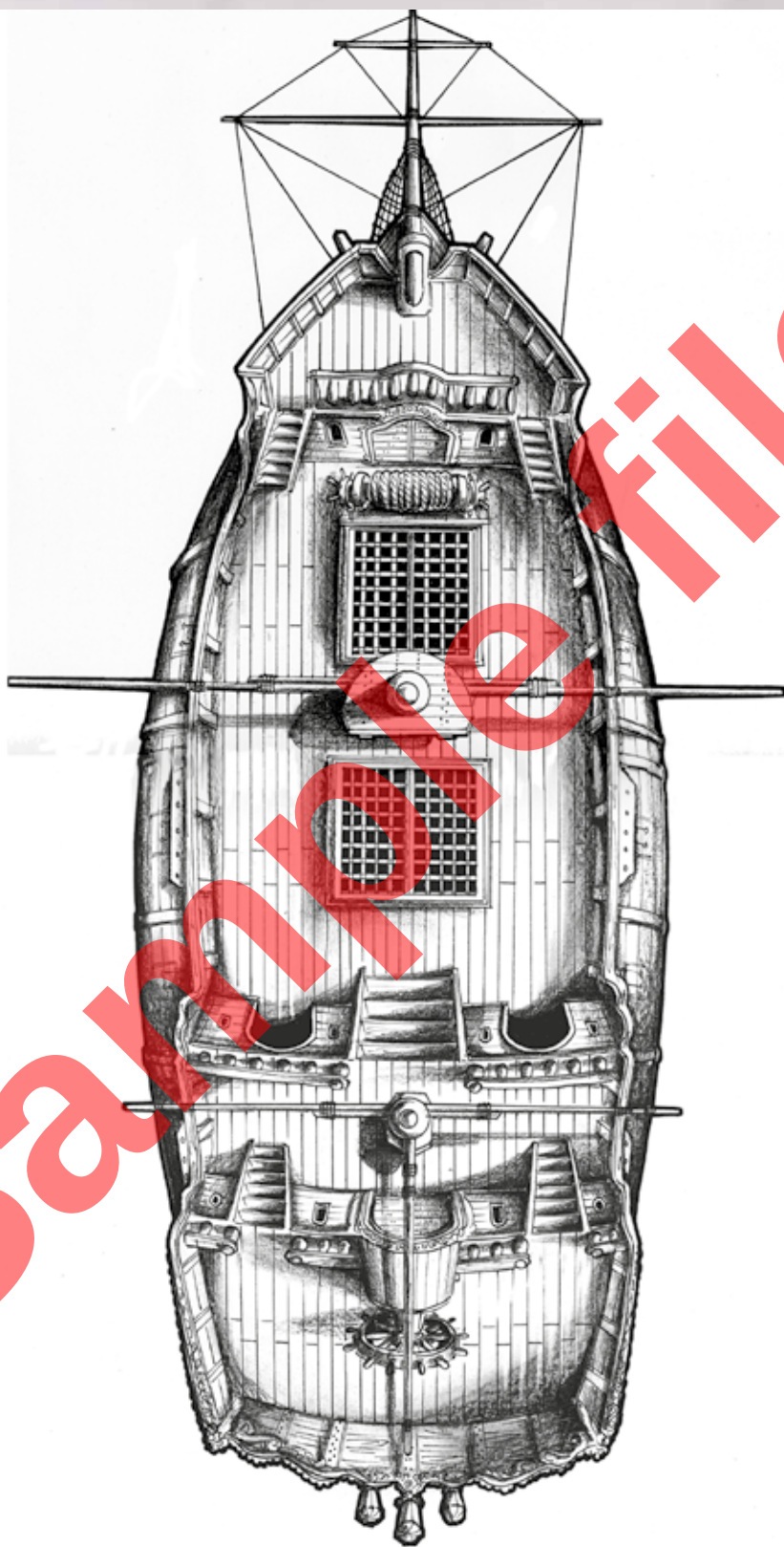
Oben auf dem vorderen Kastell sind zwei Bombarden auf drehbaren Lafetten befestigt. Im Gefecht werden diese vor allem mit Kartätschenmunition geladen, die mit Blei, Eisen und Holzsplittern gefüllt ist, um möglichst viel Schaden unter der gegnerischen Besatzung anzurichten.

Hinter dem vorderen Kastell befinden sich zwei waagerechte Spille, auf denen die Ankertrossen laufen.

Auf dem Fockmast ist oben das Krähenest zu sehen, das auf See immer von einem Besatzungsmitglied besetzt ist, um Ausschau nach sich nähernden Schiffen zu halten. Die Sechs- und Zwölfpfunder sind gleichmäßig auf beiden Seiten des Decks verteilt und werden mit Trossen vertäut, wenn sie nicht gerade gefechtsbereit gemacht werden. Es liegen Kugeln und Schwarzpulver für einige wenige Schüsse unter schweren Segeltuchplanen bereit; der Rest lagert auf dem Frachtdeck.

Oberhalb der hinteren Ladeluke befindet sich normalerweise die Gig, ein Beiboot für bis zu neun Personen, das von zwei bis sechs Leuten gerudert werden kann. Auf dem Plan ist es nicht eingezeichnet. (Die Boote werden während der Fahrt oft mit Salzwasser geflutet, um ein Austrocknen des Holzes zu verhindern, aber auch als Löschwasser-Reservoir im Gefecht.)

Das Achterkastell besteht aus zwei übereinander liegenden Decks. Während das untere als Kampfdeck mit jeweils einer nach Steuerbord und Backbord feuernden Bombarde ausgelegt ist, dient das obere als Kommando- und Steuerdeck.



10
5
0
Feet
10
20
30
40
50
60
70
80
90
100
110
120
130
140
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990
1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990
10000

Hinter dem Achterkastell ist an zwei Davits ein Dingi angebracht, ein kleines Beiboot für bis zu vier Personen, das von einem oder zwei Menschen gerudert werden kann. Es hängt knapp unter der Reling, oberhalb der Kapitänskajüte.

SPUREN AUF DEM HAUPTDECK

Auf dem Hauptdeck gibt es kaum Spuren zu entdecken. Wer sich jedoch auf das obere Deck des Achterkastells begibt, wo normalerweise die Nachtwache steht, kann von dort aus das ganze Schiff übersehen (eine Wache hätte also jede Bewegung sehen können).

SPUREN AUF DEM DINGI

Das Dingi am Heck ist von besonderem Interesse, da die Verschwörer in der vergangenen Nacht mit diesem Boot zur Insel gerudert sind. Dadurch ist es nicht mehr mit Salzwasser gefüllt, wie es normalerweise auf einer Reise der Fall ist.

Wenn die Charaktere das Boot noch am ersten Tag untersuchen, sehen sie außerdem, dass die Unterseite des Bootes feucht ist (dies kann nur geschehen sein, wenn das Boot zu Wasser gelassen wurde).

Auf den Sitzbänken im Dingi sind an mehreren Stellen frische, noch klebrige Pechflecken zu finden. Die Pechschicht im unteren Bereich des Bootes ist jedoch trocken.

Wird das Boot zu Wasser gelassen, fällt auf, dass es sehr tief im Wasser liegt (das liegt an dem schweren Goldschlauch, der unter der Reling angebracht und verklebt ist).

Der Lederschlauch sollte jedoch nicht einfach durch eine Probe entdeckt werden können, sondern nur durch gezieltes Suchen an der richtigen Stelle.

ACHTERKASTELL

In diesem Bereich des Schiffes befindet sich die besonders gut geschützte Kabine von Captain Moran (die Tür ist nur mit einer Probe auf Schlösser öffnen mit einem Malus von -10 zu knacken; den einzigen Schlüssel trägt Captain Moran um den Hals). Der Raum ist für

ein Schiff dieser Größe geradezu verschwenderisch ausgestattet, mit einem großen Kartentisch, mehreren Schiffstruhen, einem Bett sowie einem Esstisch mit mehreren Stühlen (Moran bevorzugt es allerdings häufig, zusammen mit der Mannschaft zu essen, um besser unter Kontrolle zu haben, was an Bord geredet wird). Die beiden kleineren Kabinen davor werden von Ian Murdoch, dem Steuermann, an Backbord, und von James Calhoun, dem ersten Bootsmann, an Steuerbord bewohnt. Es handelt sich um kleine Räume, die außer einer am Boden befestigten Schiffstruhe und einer Hängematte wenig zu bieten haben.

SPUREN

Von der Kabine des Captains ist die feuchte Unterseite des Dingis zu erkennen.

Ian Murdoch hat in seiner Schiffstruhe mehrere Bücher in gälischer Sprache, was auf seine irische Herkunft hindeutet. An der Wand hängt ein Kruzifix, und in seiner Hängematte liegt eine Bibel in englischer Sprache.

UNTERES ACHTERKASTELL

Die beiden großen Kabinen in diesem Bereich des Schiffes gehören dem Quartiermeister Peter Carey, genannt „Der Schwarze Peter“, sowie Dr. Percy Trevelyan, dem Schiffsarzt.

Der große Raum im Heck wird als gemeinsames Speise- und Aufenthaltszimmer der Besatzung benutzt. Er ist einigermaßen sauber, riecht aber nach Schnaps, Tabak und fettigem Essen. In einigen verschlossenen Schränken werden Würfel, Spielkarten, das eine oder andere Spiel Schach, Mühle oder Dame sowie einige verbliebene Bücher Everett Goodmans aufbewahrt.

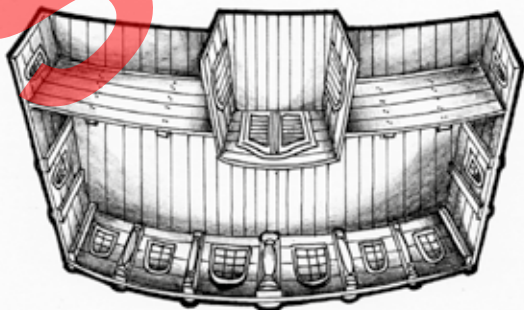
Die beiden Ladeluken führen hinunter auf das Zwischendeck.

SPUREN

Die Kabine des Quartiermeisters enthält verschiedene Hinweise auf seine irische Herkunft (irischer Whiskey in einem Schrank, ein Säckchen mit irischen Pfund-

münzen, auf denen ein Harfensymbol zu sehen ist, seine privaten Notizen sind in Gälisch geschrieben). In seiner Schiffstruhe liegt außerdem ganz unten ein Buch in rotem Leinen, auf dessen Vorderseite ein Kreis eingegraben ist; darin befinden sich neben einer Adresse in Port Royal Codeinformationen des Roten Kreises, die für geheime Nachrichten genutzt werden (diese können für zukünftige Abenteuer genutzt werden, momentan ist nur das Kreissymbol relevant).

Dr. Trevelyan spricht gerne dem Alkohol zu, insofern findet man in seiner Kabine einige Flaschen und Krüge mit Hochprozentigem. Wenn





man ihn zur Untersuchung an Goodman's Leiche hinzuzieht, wird er trotzdem alle Spuren entdecken (er ist zwar betrunken, aber dennoch nicht unfähig). Bei einer Durchsuchung seiner Arzneivorräte fällt ihm auf, dass ein Fläschchen mit Cannabis-Tinktur fehlt.

Aus dem Aufenthaltsraum kann man ebenfalls noch die Unterseite des Dingis sehen, wenn man sich ein wenig aus dem Fenster lehnt.

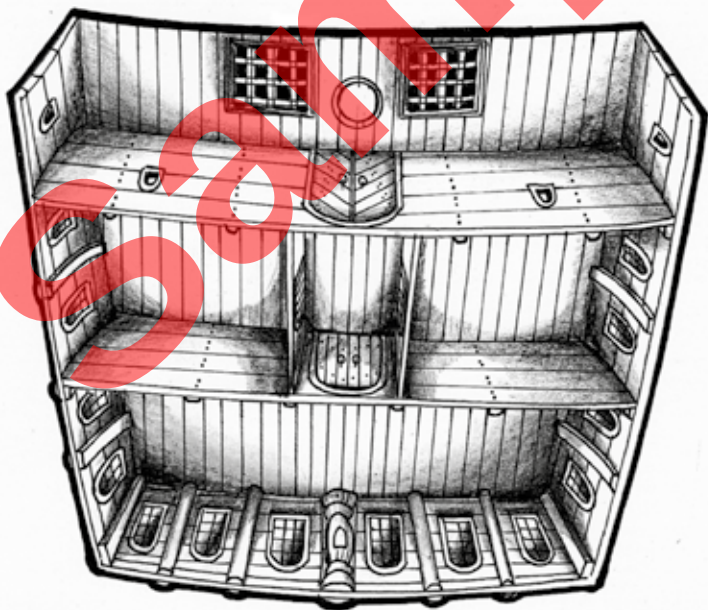
VORDERKASTELL

Wenn es einen chaotischen Bereich auf der *Blue Carbuncle* gibt, dann ist es das Vorderkastell, in dem alles gelagert wird, was man meint, bald zu brauchen, was aber momentan nichts auf dem Hauptdeck zu suchen hat. Wichtig ist laut dem Bootsmann dabei nur, dass der Zugang zum Kastell und die beiden Luken, die auf das Zwischendeck führen, frei bleiben.

Und so liegt hier vom Werkzeug über Fässer und Krüge bis hin zu seefester Kleidung alles, was man sich vorstellen kann (ein gelungener Wurf auf *Schiffskennntnis* wird jeden Gegenstand zutage fördern, der auf einem Schiff sein könnte).

SPUREN

Hier ist bei einer gelungenen Probe auf *Spurensicherung* oder *Wahrnehmung* ein fast leerer Portionskrug mit Rum zu finden, die von Ed „Feather“ Finnegan auf die Schnelle hier entsorgt wurde, nachdem er in der Nacht auf seiner Wache eingeschlafen ist. Durch eine weitere gelungene Probe auf *Wahrnehmung* lässt sich ein seltsamer Geruch in dem Gefäß feststellen. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Wissenshaft* (*Medizin*) oder *Wissenshaft* (*Biologie*) kann das Aroma als Cannabis-Tinktur identifiziert werden, ein potentes Schlafmittel.



ZWISCHENDECK

Im Bug des Schiffes werden auf diesem Deck die Waffen gelagert. Hier findet man von Dolch und Säbel über Steinschloss-Pistolen bis zu Musketen alles, was das Piratenherz begehrt. Alle Waffen sind an der Wand festgemacht, zusammen mit der nötigen Munition, damit sie auch bei schwerem Seegang sicher verstaut sind.

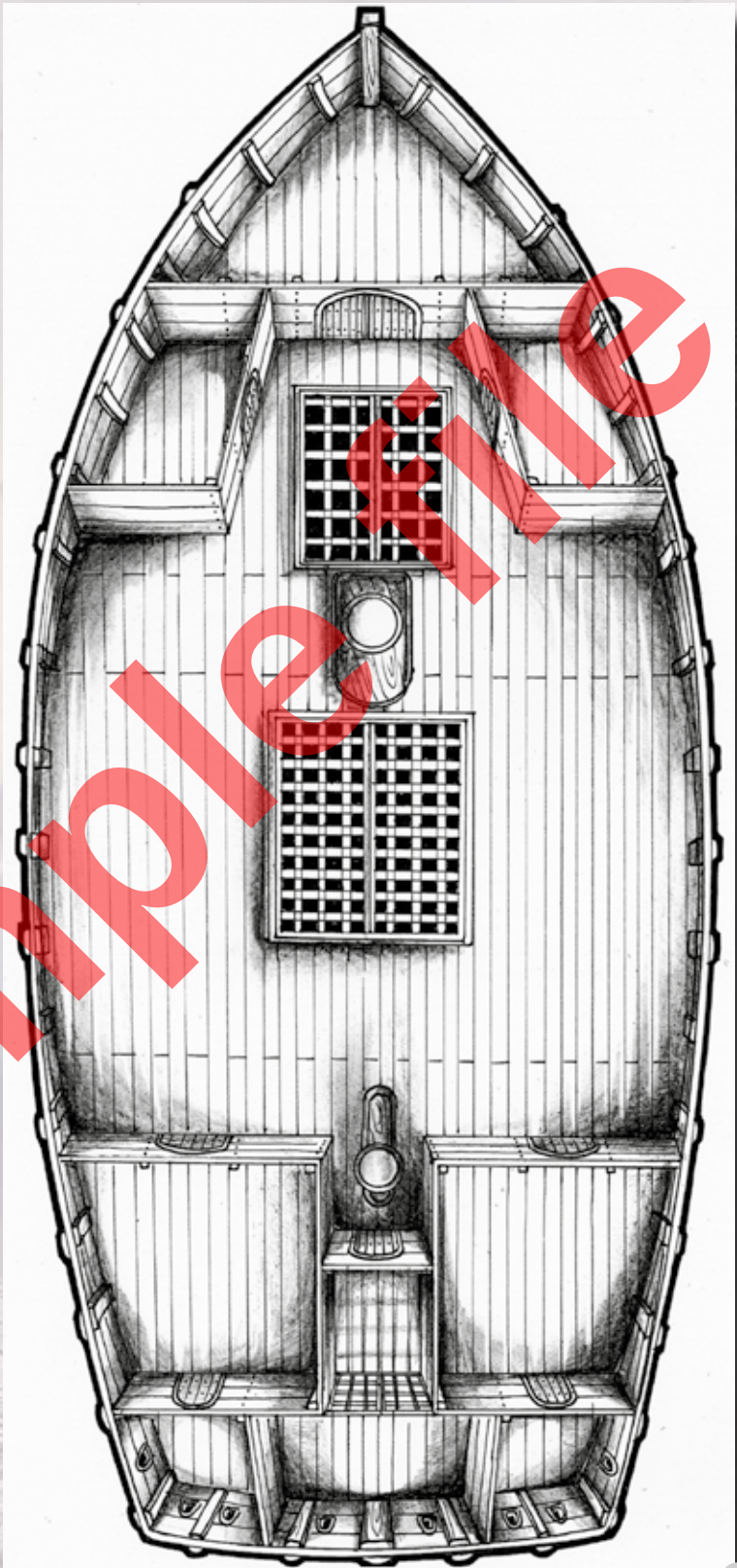
Die beiden folgenden Kabinen enthalten verschiedene Ausrüstungsgegenstände, Werkzeug, Seile, Segeltuch usw. (ein gelungener Wurf auf *Schiffskennntnis* wird auch hier jeden Gegenstand zutage fördern, der auf einem Schiff sein könnte).

Auf dem eigentlichen Zwischendeck schlafen die Seeleute, die keine eigenen Räumlichkeiten haben. An den Wänden stehen Schiffstruhen, in denen die persönlichen Habseligkeiten der Besatzung lagern. Ansonsten hängen hier Hängematten an der Decke, die auch einige private Dinge beherbergen. Hin und wieder bezichtigt man sich gegenseitig des Diebstahls, um dann festzustellen, dass doch nur etwas heruntergefallen oder in der falschen Truhe gelandet ist.

Zwischen den Hängematten schläft auf einer Strohmattatze Li Ping-Qian, auch „Yellow“ genannt, der Chef-Kanonier des Schiffes.

Im Heck befindet sich an Backbord die Kombüse, in der Mr. Hudson, der Smutje, seiner zweifelhaften Kunst nachgeht. Die Feuerstelle ist mit Metallplatten abgesichert, damit das Schiff kein Raub der Flammen wird. Als Rauchabzug dient ein Metallrohr, das aus dem Fenster ragt. Hier lagern auch verschiedene nicht verderbliche Lebensmittel, die Hudson im wahrsten Sinne des Wortes mit der groben Kelle verteidigt. Er bewohnt die kleine Kabine im Heck des Schiffes.

Auf der gegenüberliegenden Seite an Steuerbord liegt die Werkstatt des ewig missgestimmten Schiffszimmermanns Robert „Sneer“ Brown und seines Gehilfen Patrick „Teufelsfuß“ Cairns. Sie lagern in diesem Raum nicht nur ihre Werkzeuge, sondern



auch einige häufig gebrauchte Ersatzteile. Brown hat seine eigene Kabine hinter der Werkstatt, während Cairns in der Steuerbord-Kabine schläft.

In der Mitte des Heckbereichs befindet sich die Brig, der Raum für eventuelle Gefangene. Nach dem Einziehen des Kaperbriefs wurde dieser Raum selten genutzt, doch jetzt sitzt hier Lieutenant Alexander Gunningham.

SPUREN

In der Schiffstruhe von Patrick Cairns findet sich eine Garnitur Arbeitskleidung, die mit Pech-Flecken bedeckt ist (dies ist zwar normal, aber einige Flecken sind frisch, obwohl keine Abdichtungsarbeiten in letzter Zeit durchgeführt wurden). Außerdem taucht beim Durchsuchen der Kleidung ein blutiges Messer und ein halbleeres Fläschchen mit Cannabis-Tinktur auf.

Li „Yellow“ Ping-Qian wurde von mehreren Matrosen gesehen, wie er in den Nacht immer wieder seinen Schlafplatz verlassen hat.

FRACHTDECK

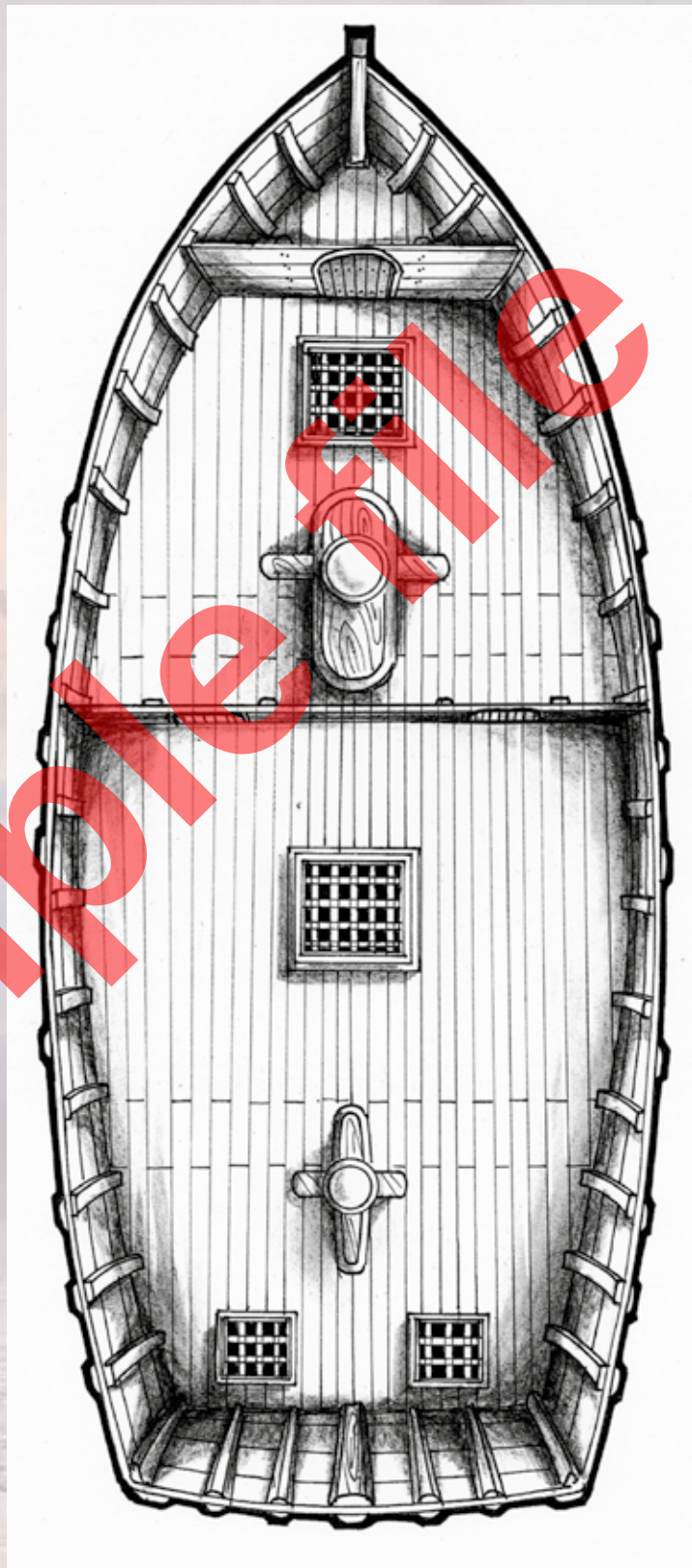
Ganz vorne im Schiff liegt das Kabelgatt, in dem Kleinteile wie Werkzeug, Ersatzteile, Schäkel, Tampen und Farben lagern.

In den beiden anderen Teilen des Decks werden alle Dinge aufbewahrt, die auf einer Seefahrt gebraucht werden. Dies reicht von Munition und Schwarzpulver über getrocknete, geräucherte und gepökelte Lebensmittel (manchmal sogar frisch von einer Insel mitgenommenes Fleisch, Gemüse und Früchte) und Fässer voller Wasser und Schnaps bis zu Kleidung, Segeln, Bauholz und reichlich Beutegut von überfallenen Schiffen und Siedlungen. Einen wirklichen Überblick über alle gelagerten Dinge hat nur Peter Carey, der Quartiermeister.

Die verschiedenen Luken führen in die immer teilweise von Wasser überlaufenen Kielräume des Schiffs.

SPUREN

Bei den Vorräten entdeckt man Pechheimer, wie sie am Strand zu finden sind. Sonst gibt es hier keine weiteren Spuren.



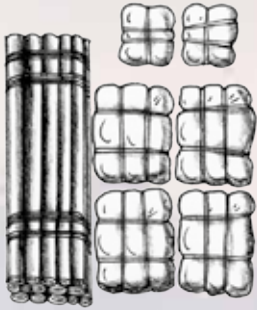
GESPRAECHE MIT DER BESATZUNG

In den folgenden Abschnitten sind alle Spuren aufgeführt, die es in Gesprächen herauszufinden gibt. Jeder Abschnitt beschreibt dabei für die jeweilige Person ihr **Geheimnis**, wenn sie eins hat, die **Eigenen Aussagen** oder die **Aussagen anderer** über ihn.

Es werden dabei nur die relevanten Besatzungsmitglieder aufgezählt; es steht der Spielleitung jedoch frei, für andere Personen weitere Spuren zu erfinden.

PETER CAREY, DER „SCHWARZE PETER“, QUARTIERMEISTER

GEHEIMNIS



Er ist Mitglied des Geheimbunds *Roter Kreis* und hat als Zeichen dafür eine kreisrunde rote Tätowierung hinter seinem linken Ohr (sie ist nur zu sehen, wenn er das Ohrfläppchen vorzieht).

Sein Ziel ist es, das Gold von Sebastian Moran an sich zu nehmen, vielleicht

sogar das ganze Schiff in seine Gewalt

zu bringen.

Er ist zwar nicht der Mörder von Everett Goodman, hat sich jedoch in der Tatnacht mit ihm geprügelt.

Beim Verstecken der Leiche hat er sein Keltenkreuz verloren, eigentlich ein christliches Symbol, für ihn jedoch nur eine Erinnerung an seine Heimat.

SEINE AUSSAGEN

Der „Schwarze Peter“ wird versuchen, möglichst abergläubisch aufzutreten und immer wieder vom Fluch der Leprosie sprechen und von den Geistern, die Everett Goodman getötet haben. Man sollte die Insel und den Toten möglichst bald hinter sich lassen.

Laut seinen Aussagen ist dies nicht das erste Mal, dass Captain Moran versagt hat; vielleicht sollte man ihn aus dem Amt wählen. Der Streit mit „Teufelsfuß“ (siehe unten) war nicht der Rede wert und drehte sich darum, dass er, Carey, sich angeblich über die Arbeit von „Teufelsfuß“ als Zimmermann beschwert hat. Sie haben sich wieder vertragen. Sollten die Ermittler „Teufelsfuß“ in die Enge treiben, wird Carey alles bestreiten, was ihn mit den Taten des angeblichen Einzelgängers in Verbindung bringt.

AUSSAGEN ANDERER UEBER IHN

Peter Carey ist nicht besonders beliebt an Bord, wegen der offensichtlichen Düsternis, die seit einiger Zeit auf seiner Seele lastet. Viele vermuten, dass er bald versuchen wird, gegen Captain Moran zu meutern.

Positiv rechnet man ihm jedoch an, dass er sehr genau bei der Aufteilung der Beute ist (auch wenn James Calhoun etwas anderes behauptet).

Am Morgen nach dem Mord geriet er mit Patrick Cairns aneinander und wurde von ihm zu Boden geschlagen, doch danach haben sich die beiden wieder öffentlich versöhnt (dies diente als Ausrede für die Herkunft der Spuren des Faustkampfes mit Goodman).

IAN „CARROT“ MURDOCH, NAVIGATOR UND STEUERMANN

GEHEIMNIS



Er ist Schlafwandler und wandert nachts durch das Schiff, um Rum zu stehlen.

SEINE AUSSAGEN

Da ihm das Ganze peinlich ist und er Angst vor Bestrafung hat

(möglicherweise droht ihm sogar die Todesstrafe, wenn die Besatzung dafür stimmt), versucht er sich aus allen Ermittlungen herauszuhalten und wird nur unter Druck aussagen (Probe auf Verhören mit einem Malus von -10 oder Prügel, also ein erfolgreicher Angriff mit Faustkampf mit wenigstens 3 LP Schaden).

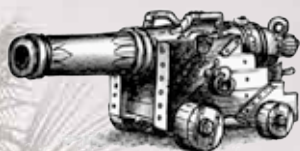
AUSSAGEN ANDERER UEBER IHN

Ian Murdoch ist irischer Abstammung, wie man nach Meinung einiger auch an seinen karottenroten Haaren schon sieht.

Er ist zudem sehr religiös und streng katholisch. Er würde niemals ein Keltenkreuz tragen, obwohl es ein irisches Symbol ist, da er es als ein minderwertiges christliches Symbol betrachtet.

Mehrere Matrosen haben ihn nachts durch das Schiff wandern sehen, auch in der Nacht des Mordes. Die Tür zu seiner Kabine stand längere Zeit offen.

LI PING QIAN, GESCHÜTZFÜHRER



GEHEIMNIS

Li Ping-Qian leidet an extremem Heimweh und möchte die *Blue Carbuncle* lieber heute als morgen verlassen, um in seine Heimat

zurückzukehren. Um sein Leid zu kaschieren, wirkt er oft wortkarg und aggressiv.

Nachts sitzt er oft allein im Krähenest des Schiffes und blickt wehmütig in die Ferne.

EIGENE AUSSAGEN

Der Chinese bleibt weitestgehend ruhig, da er nicht zugeben möchte, was an ihm nagt.

Wenn er überredet wird (Probe auf *Verhören*), wird er aussagen, dass er in der Nacht des Mordes Ruderschläge im Wasser gehört hat (es kann nur das Dingi gewesen sein, da er die Gig im Blick hatte).

Außerdem ist ihm aufgefallen, dass Ed „Feather“ Finnegan, der in der Nacht zur Wache eingeteilt war, tief und fest auf dem Deck des Achterkastells geschlafen hat, mit einem Rumkrug neben sich.

AUSSAGEN ANDERER UEBER IHN

Li Ping-Qian wirkt auf einige Besatzungsmitglieder unheimlich, da er so undurchschaubar ist.

Seit einiger Zeit wird er leicht wütend. Er geht oft an anderen Matrosen vorbei und stößt chinesische „Flüche“ aus, die nichts Gutes bedeuten können.

In der Mordnacht war er längere Zeit nicht auf seiner Matratze. Niemand hat ihn in dieser Zeit gesehen.

JAMES CALHOUN, BOOTSMANN



GEHEIMNIS

Er hat den „Schwarzen Peter“ im Verdacht, dass dieser Beute stiehlt.

EIGENE AUSSAGEN

Er macht zunächst ein großes Geheimnis daraus, wird sich aber mit jedem unterhalten, der ihm zusichert, nichts mit dem „Schwarzen Peter“ oder „Teufelsfuß“ zu tun zu haben.

Ihm ist aufgefallen, dass der „Schwarze Peter“ immer sehr viel Geld zur Verfügung hat, wenn sie einen Hafen anlaufen, mehr als ihm eigentlich zusteht (dies stimmt zwar nicht, da Carey diesbezüglich sehr vorsichtig ist, aber der Neid von Calhoun hat ihn hier seine eigene „Wahrheit“ erkennen lassen).

Er hat zudem beobachtet, wie sich der „Schwarze Peter“ und „Teufelsfuß“ des Öfteren nach Einbruch der Dunkelheit konspirativ irgendwo auf dem Schiff getroffen und miteinander getuschelt haben.

Er ahnt nichts vom *Roten Kreis*.

AUSSAGEN ANDERER UEBER IHN

Calhoun gilt als neidischer Kleingeist, der den anderen Mitgliedern der Besatzung nicht einmal das Schwarze unter den Nägeln gönnt.

Er wurde beobachtet, wie er nach dem letzten Raubzug einen Streit mit dem „Schwarzen Peter“ hatte.

Er hat anscheinend Angst vor Patrick Cairns, der ihn öfter finster ansieht.

PATRICK „TEUFELSFUSS“ CAIRNS, ASSISTENT DES SCHIFFSZIMMERMANS

GEHEIMNIS

Er ist ebenfalls Mitglied des Geheimbunds *Roter Kreis* und der Untergebene von Peter Carey.

Er trägt eine kreisrunde rote Tätowierung als Zeichen seiner Mitgliedschaft auf dem rechten Schulterblatt.

Er hat Everett Goodman niedergestochen, während dieser mit dem „Schwarzen Peter“ kämpfte.



EIGENE AUSSAGEN

„Teufelsfuß“ ist nicht gerade der Schlauste und wird deshalb versuchen, so wenig wie möglich zu sagen. Er wird sich durch seine Wortkargheit möglicherweise selbst in Schwierigkeiten bringen, so dass er den Ermittlern als möglicher Täter präsentiert werden kann (ganz wie von Carey geplant).

Sollten die Charaktere ihn in die Enge treiben, wird er zunächst versuchen, den „Schwarzen Peter“ zu decken, da er hofft, dass dieser ihn wieder heraushaut. Erst wenn es ihm ans Leben gehen soll, wird er die Wahrheit sagen, wenn Carey dies noch zulässt (der Quartiermeister wird ihn eher umbringen, als selbst in Gefahr zu geraten).

AUSSAGEN ANDERER UEBER IHN

Patrick Cairns ist ein Schläger, der schnell die Fäuste sprechen lässt, wenn ihm die rar gesäten Argumente ausgehen.

Er leidet sehr unter seinem Klumpfuß, der ihn beim Gehen behindert, so dass er den rechten Fuß nachziehen muss.

Er ist sehr geschickt und schnell in seiner Arbeit und wird deshalb trotz seiner Gewaltbereitschaft von Moran geduldet. Niemand würde etwas gegen seine Arbeit sagen, so dass der Streit mit Carey einen anderen Grund haben muss.

Auf entsprechende Rückfragen wird sich jemand erinnern, dass „Teufelsfuß“ während irgendwelcher Reparaturarbeiten das Hemd ausgezogen hat und dass er einen roten Punkt auf der Schulter hatte.

Am Abend der Ankunft an der Insel wurde er in der Nähe der Kabine des Arztes gesehen, der jedoch bereits beim Essen war.

In der Nacht des Mordes ist er für längere Zeit nicht in seiner Hängematte gewesen.

ED „FEATHER“ FINNEGAN, WACHE IN DER ANKUNFTSNACHT



GEHEIMNIS

Ed Finnegan ist während seiner Nachtwache eingeschlafen, und er macht sich schwere Vorwürfe, dass durch seine Schuld Everett Goodman zu Tode gekommen ist.

EIGENE AUSSAGEN

Er beteuert zunächst, in der Nacht des Mordes nichts gehört oder gesehen zu haben.

Weist man ihm irgendwann nach, dass dies nicht wahr ist, oder schafft man es, ihn zu überreden (Probe auf Verhören) bzw. droht ihm Prügel an (erfolgreicher Angriff mit Faustkampf), wird er zusammenbrechen und zugeben, dass er auf Wache eingeschlafen ist.

Im Halbschlaf meint er dabei gehört zu haben, dass ein Boot zu Wasser gelassen wurde.

Auf Rückfragen wird er die Ermittler zu dem Rumkrug im Vorderkastell führen. Dringt man weiter in ihn, wird er aussagen, dass „Teufelsfuß“ ihm eine Extraportion Rum gebracht hat, die ihm angeblich der „Schwarze Peter“ ausgegeben hat.

AUSSAGEN ANDERER UEBER IHN

„Feather“ gilt allgemein als zuverlässig und pflichtbewusst (er gehört noch zur britischen Stammbesatzung der *Blue Carbuncle*); niemand kann sich wirklich vorstellen, dass er einfach so auf der Wache einschläft.

EREIGNISSE

In diesem Abschnitt sind verschiedene Ereignisse beschrieben, die während des Abenteuers passieren können. Die Spielleitung kann diese jederzeit in das Geschehen einstreuen. Einige sollte man jedoch nur nutzen, wenn die Ermittler kurz davor stehen, die Geheimbündler zu entlarven, oder wenn die Spieler soziale Konflikte mögen, die man nicht einfach durch Waffengewalt oder Ermittlungsarbeit lösen kann.

„ES GIBT GEISTER AUF DER INSEL!“

Wenn die Charaktere oder andere Piraten zur Insel zurückkehren, werden der „Schwarze Peter“ und „Teufelsfuß“ versuchen, ebenfalls dorthin zu gelangen, um sie möglichst rasch zu vertreiben. Dabei nutzen sie die Angst der meisten Besatzungsmitglieder vor Geistern und dem Übernatürlichen und tun so, als seien sie ruhelose Seelen, die durch die Wälder streifen.

„IHR MUESST STERBEN!“

Die größte Gefahr für die Charaktere geht von den beiden Geheimbündlern aus. Sollten die Ermittler ihnen zu nahe kommen, werden diese nicht zögern, mit Gewalt gegen ihre Feinde vorzugehen. Dabei werden sie sich jedoch bemühen, nicht offen in Erscheinung zu treten. Vielleicht greifen sie aus dem Hinterhalt an, vielleicht versuchen sie auch den einen oder anderen Piraten zu überreden, der sowieso noch ein Hühnchen mit den Ermittlern zu rupfen hat (vielleicht, weil sie eins seiner Geheimnisse aufgedeckt haben). Die beiden Anstifter werden dann einfach nur fallen lassen, dass sicher niemand etwas dagegen hätte, wenn die Ermittler den heutigen Tag nicht überleben, solange nachher niemand mehr darüber redet.

„DIE INSEL BEBT, MAENNER!“

Wie bereits erwähnt, wird Musgrave Island während des ganzen Aufenthalts der Piraten immer wieder erzittern. Die Geheimbündler werden behaupten, dies sei ein Zeichen der Geister. Sie bestehen darauf, dass das Schiff so schnell wie möglich abfahren und sich nicht länger hier aufhalten sollte.

Hört der Captain in diesem Fall nicht auf sie, werden sie dies als weiteres Zeichen seiner Unfähigkeit bezeichnen und die Besatzung zum Aufstand anstacheln.

„WIR WÄHLEN EINEN NEUEN CAPTAIN!“

Wenn sich die Möglichkeit ergibt, die Besatzung gegen Moran aufzuhetzen, so wird sich der „Schwarze Peter“ diese Gelegenheit nicht entgehen lassen.

Einige Vorschläge, wie die Spielleitung diese „Meuterei“ ausspielen kann:

Für jeden Piraten macht die Spielleitung im Verlauf des Abenteuers eine Probe auf *Psychologie* oder *Schauspielern* für Peter Carey. Bei einer erfolgreichen Probe ist das Besatzungsmitglied auf der Seite der Meuterer, ansonsten können später weitere Proben mit einem kumulativen Malus von -10 erfolgen. (Dies ist die langwierigste und spannendste Methode.)

Jeder Pirat macht eine Probe auf *Intelligenz*, um den Einflüsterungen der Meuterer zu widerstehen; gelingt diese, ist das Besatzungsmitglied auf der Seite des Captains. (Bei dieser Methode werden immer noch die einzelnen Personen berücksichtigt.)

Die Spielleitung macht einen Wurf auf W%; der entsprechende Anteil an Piraten (aufgerundet) hält sich von der Seite der Meuterer fern. (Dies ist die schnellste und einfachste Methode.)

Die Charaktere können durch ihr Verhalten gegen die Geheimbündler agieren, wenn sie wollen. In diesem Fall kann die Spielleitung einen Bonus/Malus von +/-10 oder +/-20 auf die beschriebenen Würfelwürfe geben.

„EINE FRAU AN BORD?“

WIR KNUEPFEN SIE AUF!“

Sollte irgendwann auffallen, dass Marty „Tiny“ Morsan in Wahrheit eine junge Frau ist, so könnten die abergläubischen Piraten versuchen, sie sofort aufzuhängen, über Bord zu werfen oder sonst wie loszuwerden, denn wie jeder weiß: „Frauen an Bord bringen Unglück.“

In diesem Fall versuchen die beiden Geheimbündler alles, um „Tiny“ loszuwerden. Die Abstimmung unter den Besatzungsmitgliedern kann man ähnlich wie bei einer Meuterei abhandeln.

DAS ENDE

Das Abenteuer endet normalerweise, wenn die Charaktere einen oder beide Täter zur Strecke bringen. Es wird jedoch spätestens ein feuriges Ende geben, wenn das Erdbeben am 7. Juni um 11:43 Uhr den Vulkan zum Ausbruch bringt.

Es gibt verschiedenen Möglichkeiten, dieses Abenteuer zu Ende zu bringen:

Stehen die Geheimbündler noch als „unbescholtene“ Piraten da, so versuchen sie, weiterhin unentdeckt zu bleiben, bis sie sich im nächsten Hafen mit ihrer Beute absetzen können.

Sind die Geheimbündler bereits verdächtig, machen sie sich das Chaos der Katastrophe vielleicht zunutze, um die Ermittler oder allzu vorwitzige Zeugen auszuschalten.

Wenn sie bereits gefangengesetzt wurden, so werden sie jede Möglichkeit zum Ausbruch nutzen und sich mit dem Dingi absetzen, in der Hoffnung, von einem fremden Schiff aufgenommen zu werden (vielleicht sind ja auch Leute des Roten Kreises auf Schiffen der Royal Navy?).

Der „Schwarze Peter“ wird völlig skrupellos vorgehen und auch seinen Kameraden bereitwillig opfern, um selbst unbeschadet aus der Sache herauszukommen. „Teufelsfuß“ hingegen wird aus nicht erwidelter Loyalität für seinen Anführer alles geben, im Extremfall auch sein Leben.

Und was die Charaktere angeht, werden vielleicht auch sie versuchen, das Schiff zu verlassen, um ihr Heil in der Flucht vor den Piraten zu suchen, wie es ihren persönlichen Zielen entspricht?

Die Spielleitung sollte sich am besten davon leiten lassen, was die Ermittler bislang herausgefunden oder welche Richtung sie im Spiel eingeschlagen haben.

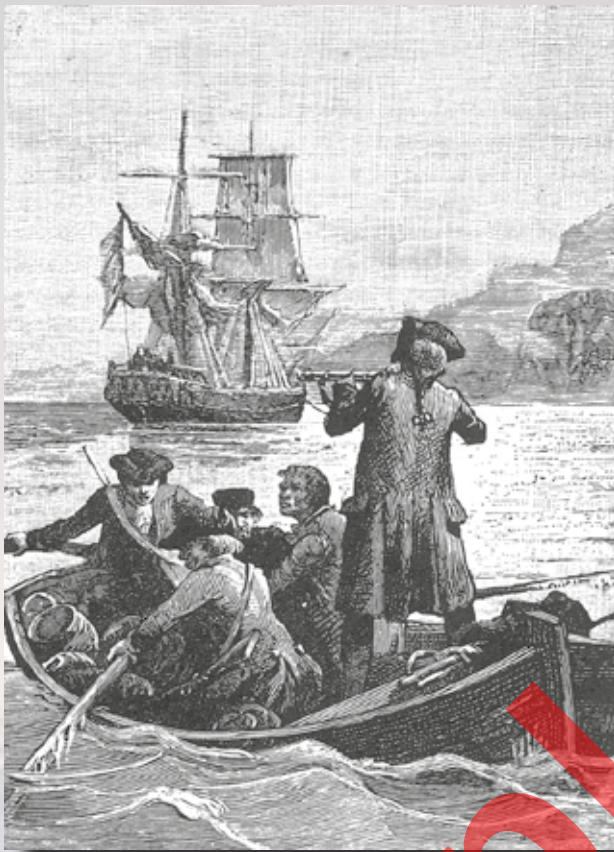
NACHSPIEL

DIE HMS BASKERVILLE

Kurz nachdem der Vulkan auf Musgrave Island ausgebrochen ist, taucht am Horizont die HMS *Baskerville* auf.

Wenn die *Blue Carbuncle* noch schwimmfähig ist, grollt das Donnern eines Kanonenschusses, gefolgt vom Platschen einer im Wasser aufschlagenden Kanonenkugel. Dieser erste Schuss war jedoch nur ein erster Visier-Versuch ihrer Geschützbesatzungen, dem bald weitere Salven folgen werden.

Die HMS *Baskerville* ist eine Fregatte fünften Grades, ein Zweidecker mit 20 Zwölfpfündern im unteren und 20 Sechspfündern im oberen Batteriedeck. Sie trägt drei voll aufgetakelte Masten und hat bei einer Länge



KAMPAGNENIDEE

DER ROTE KREIS

Für den Fall, dass die Charaktere und die Piraten sich vor dem Vulkan und der HMS *Baskerville* in Sicherheit bringen konnten, können sie sich weiterhin mit dem Geheimbund *Roter Kreis* beschäftigen.

Die Indizien in Careys Kabine weisen darauf hin, dass der *Rote Kreis* Leute in Port Royal hat, damals angeblich einer der schlimmsten Orte der Welt. Dort hatte der Quartiermeister sich mit einem Mann namens „Weasel“ in der Seefahrerkaschemme *Red Dot* getroffen, an der Adresse, die im Codebuch steht.

Die ehemals stolze Hafenstadt wurde durch das Erdbeben weitestgehend zerstört, so dass sich die Charaktere durch ein wahres Trümmerfeld bewegen müssen, um Spuren zu finden. Fragen sie zu offensichtlich im *Red Dot* nach dem *Roten Kreis*, so werden sie möglicherweise überfallen und zusammengeschlagen, wenn nicht Schlimmeres. Ihr Gegner ist offenbar ein Mann mit einem Kapuzenmantel, den alle nur „Dark Cloak“ nennen.

Mit Glück oder Bestechung gelingt es den Charakteren vielleicht, den Mann namens „Weasel“ ausfindig zu machen, der sich in Port Royal für die Übergabe von vertraulichen Botschaften anheuern lässt. Trotzdem

lässt er sich durch Geld, ausreichende Mengen an Rum oder die Androhung einer ordentlichen Tracht Prügel rasch überzeugen, den Ursprung der Nachricht an Carey zu verraten: Auch hier hat wieder „Dark Cloak“ seine Finger im Spiel.

Um mehr zu erfahren, müssen die Charaktere diesen geheimnisvollen Mann festsetzen, was normalerweise fast unmöglich scheint. Doch im Tohuwabohu der zerstörten Stadt, wo jeder nur noch auf sein eigenes unmittelbares Wohl aus ist, lässt sich dies vielleicht tatsächlich bewerkstelligen. Vielleicht wird ihr geheimnisvoller Gegenspieler aber auch versuchen, sich mit einigen Getreuen die *Blue Carbuncle* unter den Nagel zu reißen, um aus Port Royal zu entkommen.

Besiegen die Piraten „Dark Cloak“, so finden sie heraus, dass der Mann in Wahrheit Atticus Lambert heißt und zusammen mit Lieutenant Gunningham auf der Militärakademie war. Handelt es sich also um einen abtrünnigen Deserteur, der sich sein eigenes Stück vom Piratenkuchen abschneiden will? Oder ist er vielleicht ein Spion der Britischen Krone und somit Teil eines perfiden Plans, die Vorherrschaft der Piraten in der Karibik endlich zu beenden?

Finden Sie es selbst heraus ...

von 40 Metern eine Besatzung von etwa 190 Offizieren und Seeleuten.

Ein Kampf mit diesem Schiff ist für die *Blue Carbuncle* völlig aussichtslos, und ihre einzige Chance ist ihre höhere Geschwindigkeit. Wenn sich noch Charaktere an Bord befinden, müssen diese nacheinander jeweils eine Probe auf *Segeln* ablegen (siehe *Piraten im Regelwerk*). Gelingt wenigstens eine davon, wird die Galeone entkommen. Sind keine Charaktere an Bord, so wird die Flucht automatisch gelingen.

Wenn Charaktere in einem Beiboot sitzen, werden sie von der HMS *Baskerville* kurz darauf aufgenommen. Wie anschließend mit ihnen umgegangen wird, hängt von der Geschichte ab, die sie den Soldaten erzählen (ein Piratenschiff, das möglicherweise auf ein Boot voller „Unschuldiger“ schießt, spricht sicherlich für sie).

ZUSAMMENFASSUNG

DER WICHTIGSTEN SPUREN

- ☠ Das Dingi wurde bereits in der Nacht auf Reede benutzt (dies können Pi Ling-Qiang und Ed Finnegan bezeugen).
- ☠ Ed Finnegan, die Nachtwache, wurde offenbar mit Cannabis-Tinktur im Rum betäubt. Den Rum hat er von Patrick Cairns erhalten, auf Anweisung von Peter Carey.
- ☠ Auf den Copper Beaches sind Fußspuren von mindestens drei Personen im Sand zu erkennen.
- ☠ In einem Gebüsch auf den Copper Beaches liegt ein fast leerer Pecheimer.
- ☠ Das Gebäude Goodman's Rest ist scheinbar von innen versperrt und durch einen Kampf verwüstet.
- ☠ Die Leiche von Everett Goodman ist im Geheimversteck unter dem Bett zu finden.
- ☠ Er wurde geschlagen und durch einen Dolchstich in den Rücken getötet.
- ☠ Er hat eine Brandverletzung an der Seite, an deren Rand ein rotes Mal zu sehen ist.
- ☠ Ein brauner Fetzen von einer Leprakutte ist in der Hütte zu finden.
- ☠ Einer der Täter zieht einen Fuß nach.
- ☠ Im Geheimversteck liegt das verlorene Keltenskreuz von Peter Carey, dem „Schwarzen Peter“ (Hinweis auf Irland).
- ☠ Die Unterseite des Dingis ist feucht.
- ☠ Im Dingi wurde ein Lederschlauch voller Gold mit Pech unter der Reling befestigt.
- ☠ Frische Pechflecken sind auf den Sitzbänken zu finden.
- ☠ Am Morgen nach dem Mord gab es einen handgreiflichen Streit zwischen Peter Carey und Patrick Cairns zur Tarnung der Verletzungen in Careys Gesicht.
- ☠ Ian Murdoch ist Ire, aber auch strenggläubiger Katholik.
- ☠ Peter Carey ist Ire und hat ein rotes Buch mit einem eingebrannten Ring in seiner Schiffstruhe.
- ☠ Dem Doktor ist ein Fläschchen mit Cannabis-Tinktur abhandengekommen.
- ☠ Im Vorderkastell ist ein Krug mit Rumresten zu finden; der Rum wurde mit Cannabis-Tinktur versetzt.
- ☠ In der Schiffstruhe von Ian Cairns befindet sich Arbeitskleidung mit frischen Pech-Flecken; in den

Taschen hat er außerdem Cannabis-Tinktur und ein blutiges Messer.

- ☠ Carey und Cairns haben mehrfach miteinander getuschelt.
- ☠ Cairns war in der Nacht des Mordes nicht in seiner Hängematte.

DRAMATIS PERSONAE

CAPTAIN SEBASTIAN MORAN, KAPITÄN DER BLUE CARBUNCLE



Aussehen:

Hochgewachsen, militärisch kurzer Haarschnitt, ein prachtvoll, gezwirbelter Schnurrbart, immer in eine perfekt sitzende Uniform gekleidet, etwa 45 Jahre alt ... wer Sebastian Moran nicht kennt, würde in ihm sicherlich einen britischen Marineoffizier vermuten.

Persönlichkeit:

Moran war sehr stolz, als man ihm das Kommando über die *Blue Carbuncle* angeboten hat, und wollte als Kaperfahrer sein Bestes geben. Umso enttäuschter war er, als man ihm nach kaum zwei Jahren das Schiff wieder wegnehmen wollte. Er wandte sich gegen seine ehemaligen Auftraggeber und kämpft jetzt voller Wut und Hass gegen jedes britische Schiff, das er aufbringen kann.

Verhalten:

Er ist der Captain und verlangt unbedingten Respekt von seinen Leuten. Trotzdem versucht er, den Ansprüchen seiner Mannschaft gerecht zu werden und ihnen ein guter Anführer zu sein.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 5, Reputation 2

STA 65, GES 60, KON 75, INT 70, AUS 75, BIL 70, LP 15

Fertigkeiten: Etikette 50; Faustkampf 75; Fremdsprache (Französisch) 55; Fremdsprache (Spanisch) 45; Gesetz 50; Klettern 65; Nahkampfwaffen 97; Psychologie 65; Schauspieler 55; Schiffskenntnis 97; Schusswaffen 85; Segeln 85; Verhören 65; Wahrnehmung 65; Werfen 55; Wissenschaft (Meteorologie) 60; Wissenschaft (Navigation) 65

PETER CAREY, DER „SCHWARZE PETER“, QUARTIERMEISTER UND GEHEIMBUENDLER

Aussehen:



Ein großer, dünner Mann, immer in schwarze Kleidung gehüllt, mit zwei Pistolen im breiten Gürtel. Er stammt aus Irland, wobei er jedoch wegen eines längeren Aufenthalts auf der Insel Hispaniola eher aussieht, als sei er spanischer Herkunft. Besonders auffällig sind jedoch seine kohlschwarzen Augen in einem wettergegerbten, dunkelhäutigen Gesicht. Niemand

könnte sagen, wie alt der Schwarze Peter wirklich ist, und niemand wagt es, ihn zu fragen.

Persönlichkeit:

In den meisten Fällen ist Peter Carey schweigsam und distanziert, was vor allem daran liegt, dass er seine wahre Identität als Mitglied des *Roten Kreises* verbergen muss. Er ist absolut skrupellos. Er wird zwar gelegentlich so tun, als läge ihm etwas an irgendeinem Menschen, doch letztendlich wird er immer bereit sein, den anderen zu opfern, wenn es ihm einen Vorteil bringt.

Verhalten:

Carey spielt den kühlen, beherrschten Quartiermeister, doch je mehr er unter Druck gerät, desto eher neigt er zu Wutausbrüchen. Ansonsten bleiben seine Augen jedoch eiskalt, ohne jedes Gefühl, selbst wenn er versucht, dieses vorzuspielen (dies kann man mit einer Probe auf Psychologie mit einem Malus von -10 erkennen).

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 4, Reputation 1

STA 65, GES 60, KON 75, INT 80, AUS 65, BIL 70, LP 15

Fertigkeiten: Faustkampf 70; Fremdsprache (Spanisch) 75; Klettern 60; Nahkampfwaffen 97; Psychologie 85; Schauspielen 85; Schiffskennntnis 85; Schleichen 70; Schusswaffen 85; Segeln 70; Verhören 70; Verkleiden 65; Wahrnehmung 75

PATRICK CAIRNS, GENANT „TEUFELSFUSS“, GEHEIMBUENDLER

Aussehen:



„Teufelsfuß“ ist ein wahrer Hüne von fast zwei Metern Größe mit einem bulldoggenartigen Gesicht in einem undurchdringlichen Gewirr aus Haaren und Bart. Auch seine dunklen Augen schimmern unter dicken Augenbrauen hervor. Er hinkt aufgrund seines Klumpfußes, doch ansonsten ist sein Körper ein einziges

Muskelgebirge.

Persönlichkeit:

Er ist ein einfaches Gemüt, hat jedoch in jungen Jahren viel Quälerei erfahren, weil er wegen seiner Behinderung zum Gespött seiner Kameraden wurde. Heute ist „Teufelsfuß“ verbittert und will es allen Leuten heimzahlen.

Verhalten:

Cairns ist kein besonders angenehmer Mensch. Sein Humor besteht daraus, andere zu drangsaliieren und das sehr lustig zu finden. Er tendiert dazu, Probleme und Streitigkeiten mit Gewalt zu lösen. Wenn er sich aber einem stärkeren Menschen gegenüber sieht (z. B. Moran oder dem „Schwarzen Peter“), dann wird er duckmäuserisch oder loyal erscheinen, wie es von ihm erwartet wird.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 2, Reputation 0

STA 85, GES 30/80 (Beweglichkeit/Fingerfertigkeit), KON 90, INT 45, AUS 55, BIL 35, LP 18

Fertigkeiten: Fälschen 55; Faustkampf 120; Handarbeiten 75; Klettern 25; Nahkampfwaffen 97; Schlösser öffnen 65; Schiffskennntnis 85; Schusswaffen 80; Segeln 50; Technik (Schiffszimmermann) 85; Werfen 80

IAN MURDOCH, GENANT „CARROT“, NAVIGATOR UND STEUERMANN



Beschreibung: Ein kleiner, stämmiger Ire von etwa 30 Jahren mit einer durch eine Verletzung entstellten Lippe, die zu einem Sprachfehler führt (Nuscheln oder Lispeln, nehmen Sie das, was Sie am besten darstellen können). Besonders auffällig sind seine roten Haare, die ihm seinen Spitznamen eingebracht haben, und ein weißer Fleck auf der Stirn. Er ist zwar klein, aber quirlig und ständig in Bewegung. Außerdem ist er noch sehr religiös und betet mehrfach am Tag.

Besonderheit: *Segeln 95; Wissenschaft (Navigation) 65*

LI PING QIAN, GENANT „YELLOW“, GESCHÜTZFÜHRER



Beschreibung: Ein alter, muskulöser Seemann chinesischer Herkunft. Meistens sieht man ihn mit einem gleichgültigen Gesichtsausdruck, der jedoch nur seine wahren Gefühle verdeckt (er hat Heimweh nach China). Seine Arme sind mit einer Vielzahl von Tätowierungen übersät.

Besonderheit: *Schusswaffen 95 (gilt auch für das Ausrichten seiner Geschütze)*

JAMES CALHOUN, BOOTSMANN



Beschreibung: Ein langer schlaksiger Mann mit kahlem Kopf. Er trägt bunte Kleidung und eine goldene Schärpe als Gürtel. Man sagt ihm nach, er sei stur und neidisch, aber er hat seine Deckmannschaft immer im Griff.

Besonderheit: *Ausstrahlung (AUS) 85*

DR. PERCY TREVELYAN, GENANT „DOC“, SCHIFFSARZT



Beschreibung: Ein dicklicher Mann von etwa 60 Jahren in einem leicht schäbigen Anzug, mit wirren Haaren und einem roten Säufergesicht. Trotz seiner knubbeligen Finger ist er sehr geschickt mit den Händen, und wenn er nicht gerade zu viel getrunken hat, kann man sich seiner Behandlung gefahrlos hingeben.

Besonderheit: *Wissenschaft (Medizin) 60, Wissenschaft (Chemie) 55, Wissenschaft (Biologie) 60*

ANTHONY DAVIES, GENANT „PIPER“, PIRAT



Beschreibung: Ein mittelgroßer Seemann von vierzig Jahren mit schütterem braunen Haar, gekleidet in grobe Leinensachen. Er ist extrem abergläubisch und vermutet hinter jedem Sturm den Zorn irgendeines Meeresgeistes. Um sich zu beruhigen, sitzt er oft an Deck und spielt auf einer kleinen Holzflöte, die er sehr gut beherrscht.

Besonderheit: *Technik (Musik) 80*

ED FINNEGAN, GENANT „FEATHER“, PIRAT



Beschreibung: Ein kleiner drahtiger Seemann, der zusammen mit Moran auf das Schiff kam. Er trägt bis heute seine britische Matrosenkluft und bewegt sich auf dem Schiff mit einer Leichtigkeit, die ihresgleichen sucht. Er gilt als zuverlässig und dem Captain treu ergeben. Er würde sich nie an einer Meuterei beteiligen.

Besonderheit: Klettern 85;
Wahrnehmung 75

TYPISCHER PIRAT

Die folgenden Werte können für alle anderen Piraten an Bord der Blue Carbuncle benutzt werden.

Aussehen:

Die meisten Freibeuter sehen aus, wie man sie aus den typischen Piratenfilmen kennt. Lassen Sie sich also von diesen Streifen inspirieren.

Persönlichkeit:

Die meisten Mitglieder der Besatzung sind einfach gestrickte Halunken und Raufbolde, denen es vor allem um ihre nächste Portion Rum und den angemessenen Anteil von der Beute geht.

Verhalten:

Auf der *Blue Carbuncle* geht es bisweilen hoch her, und die eine oder andere handgreifliche Streiterei ist an der Tagesordnung. Doch wenn es um das Schiff und die Mannschaft als Ganzes geht, halten die Piraten normalerweise zusammen, vor allem, weil die wenigsten von ihnen eine Alternative haben.

Besonderheiten:

Die unten stehenden Werte gelten für jedes Besatzungsmitglied. Jeder Pirat sollte jedoch zusätzlich eine Besonderheit haben, also eine Grundeigenschaft oder Fertigkeit, die er auf einem Wert von wenigstens 70 oder 80 hat.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 1, Reputation 0

STA 60, GES 76, KON 65, INT 45, AUS 45, BIL 30, LP 13

Fertigkeiten: Faustkampf 85; Fälschen 35; Fremdsprache (Französisch, Niederländisch oder Spanisch) 40; Gesetz 40; Klettern 65; Nahkampfwaffen 80; Schleichen 45; Schlösser öffnen 35; Schusswaffen 75; Schiffskenntnis 50; Segeln 50; Wahrnehmung 35; Werfen 45



VORGEGEBENE CHARAKTERE

Diese vier Charaktere können den Spielern gegeben werden, um schnell ins Abenteuer zu starten. Sie sind absichtlich nur grob ausformuliert, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, seine eigenen Ideen zu verwirklichen. Bei Bedarf können aber auch eigene Charaktere nach den oben stehenden Regeln erschaffen werden (siehe **Piraten im Regelwerk**).

ATHELNEY JONES, GENANNT „ONE EYE“



Aussehen:

Ein knurriger alter Seebär von mindestens 60 Jahren, gekleidet in ein Mischmasch aus Matrosenkleidung von mindestens zehn Marinen und Handelsgesellschaften. Das Piratendasein hat ihm übel mitgespielt: er trägt eine Augenklappe, sein linkes Bein endet unterhalb des Knies in einem Holzbein, und seine rechte Hand wurde schon vor Jahren durch einen Haken ersetzt.

Persönlichkeit:

Niemand von der Mannschaft legt sich mit „One Eye“ an. Trotz seines hohen Alters ist er immer noch ein mürrischer Bastard, der mit allen Tricks und Kniffen kämpft. Er trennt sich nur selten von seinen Waffen, zu denen immer ein Säbel, ein schwerer Dolch und mindestens eine Pistole gehört.

Verhalten:

„One Eye“ redet nicht viel. Wenn er etwas sagt, hat es deshalb unter der Besatzung Gewicht.

Nur manchmal, wenn er abends zu viel getrunken hat, beginnt er von den alten Zeiten und seinen früheren Kaperfahrten zu erzählen.

Persönliches Ziel:

Genug Geld auf die Seite schaffen, um in einem Hafen an Land zu gehen und eine Taverne aufzumachen (er ist noch weit davon entfernt); auf jeden Fall aber ein bisschen Gold von Musgrave Island für sich abzweigen.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 1, Reputation 0

STA 75, GES 40, KON 80, INT 60, AUS 55, BIL 50, LP 16

Fertigkeiten: Faustkampf 97; Klettern 40; Nahkampf-
waffen 97; Psychologie 45; Recherche 50; Schiffs-
kenntnis 75; Schusswaffen 95; Segeln 60; Spurensi-
cherung 45; Technik (Waffenkunde) 75; Verhören 45;
Wahrnehmung 60; Werfen 65

ALEEKE BLACK, GENANNT „BOOZER“



Aussehen:

Ein nachtschwarzer Afrikaner, ursprünglich aus Kamerun, vor einigen Jahren von Sklavenhändlern entführt und nach Hispaniola gebracht, dort durch Captain Moran von einer spanischen Plantage befreit.

Aleeke (dessen Name eigentlich „starker Löwe“ bedeutet) trägt gerne helle, vor allem weiße Kleidung, weil ihm der Kontrast zu seiner Haut-

farbe gut gefällt. Er ist es gewohnt, barfuß zu laufen, und hat darum niemals Schuhe an.

Persönlichkeit:

Aleeke ist überaus dankbar, dass Moran ihn befreit hat, und ist ihm gegenüber absolut loyal. Trotzdem ist er nicht glücklich, weil er das Gefühl hat, von einer Gefangenschaft in eine andere entkommen zu sein. Er möchte gerne das Schiff verlassen und irgendwo an Land gehen, wo er in Freiheit leben kann, doch er hat es bislang nicht gewagt, den Captain darum zu bitten.

Verhalten:

Aleeke hat sich dem Alkohol ergeben, was dazu geführt hat, dass er bei den anderen Besatzungsmitgliedern als besonders fröhlich und vertrauenswürdig gilt. Es heißt, dass er den anderen Piraten alles entlocken kann, was diese eigentlich verbergen wollen. Und das, obwohl er immer noch die seltsame Akzentmischung hat, die er aus seiner afrikanischen Heimat und in spanischer Gefangenschaft erworben hat.

Persönliches Ziel:

Sebastian Moran davon zu überzeugen, dass er ihn von Bord gehen lässt, damit er endlich seine Freiheit findet; auf jeden Fall aber alle Gegner Morans auszuschalten.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 1, Reputation 0

STA 55, GES 50, KON 65, INT 80, AUS 80, BIL 40, LP 13

Fertigkeiten: Faustkampf 55; Fremdsprache (Eng-
lisch) 65; Fremdsprache (Spanisch) 75; Klettern 65;
Nahkampf-
waffen 65; Psychologie 75; Schauspielern
65; Schiffskenntnis 65; Schusswaffen 65; Segeln 60;
Technik (Landwirtschaft); Verhören 75; Wahrneh-
mung 65

LIEUTENANT ALEXANDER

GUNNINGHAM, GENANT „BASTARD“



Aussehen:

Ein schneidiger junger Offizier, der auch in Gefangenschaft noch versucht, Stil zu bewahren. Seine Haare sind immer streng nach hinten gekämmt und zu einem Zopf gebunden, das Kinn glattrasiert. Gäbe es Frauen an Bord, sie würden dem jungen Mann bestimmt verfallen ... so glaubt er selbst.

Persönlichkeit:

Gunningham war kein besonders guter Offizier, und bevor die HMS *Bell* von der *Blue Carbuncle* versenkt wurde, stand er eigentlich gerade wegen Feigheit vor dem Feind vor dem Kriegsgericht, weil er während des Gefechts gegen das französische Linienschiff *Vernet* versucht hatte, sich von Bord abzusetzen. Er hatte Glück, dass Moran ihn an Bord genommen hat, wenn er auch befürchtet, dass dieser ihn als Wächter auf seinem Piratenunterschlupf aussetzen will. Er ist ein gebildeter Mann, der jedoch in die falsche Umgebung geraten ist, da er sicherlich nicht für den Kriegsdienst gemacht ist.

Verhalten:

Lieutenant Gunningham versucht immer die Contenance zu wahren und mit Anstand und Moral durchs Leben zu gehen. Er ist daher auf einem Piratenschiff völlig fehl am Platz, doch die Art und Weise, wie das raue Völkchen zusammenhält, nötigt ihm gehörigen Respekt ab, so dass er versucht, ein guter Gefangener zu sein, wenn ihm bisweilen auch seine in langer Ausbildung anerzogene Arroganz in den Weg kommt.

Persönliches Ziel:

Entweder seine Freiheit zu gewinnen oder von Moran in die Mannschaft aufgenommen zu werden, da ist er sich noch nicht ganz sicher; auf jeden Fall nicht wieder in die Hände der Royal Navy zu geraten.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 1, Reputation 0

STA 55, GES 55, KON 55, INT 80, AUS 70, BIL 85, LP 11

Fertigkeiten: Etikette 70; Faustkampf 45; Gesetz 55; Nahkampfwaffen 80; Recherche 65; Schauspiellern 65; Schiffskennntnis 35; Schusswaffen 80; Segeln 60; Spurensicherung 65; Technik (Schiffsbau) 60; Verhören 50; Wahrnehmung 65; Wissenschaft (Biologie) 65; Wissenschaft (Chemie) 65; Wissenschaft (Navigation) 45

MARTY MORSTAN, GENANT „TINY“



Aussehen:

Ein kleiner und schwächlicher Seemann mit einem jugendhaften Gesicht, die schwarzen Haare immer unter einem Kopftuch und einem Dreispitz verborgen, in weite Hemden und Seemannshosen gekleidet.

Persönlichkeit:

Marty heißt in Wahrheit Mary und träumte schon immer davon, zur See zu fahren, doch kein Schiff war bereit, sie an

Bord zu nehmen, weil Frauen auf See bekanntlich Unglück bringen. Also beschloss sie irgendwann, sich zu tarnen und als Schiffsjunge auf einem Kaperschiff anzuheuern. Sie verbirgt ihre weiblichen Formen unter ihrer weiten Kleidung schnürt sich die Brüste an den Leib.

So konnte sie sich zwar ihren sehnlichsten Wunsch erfüllen, lebt jedoch in ständiger Angst, enttarnt zu werden. Und es ist sicherlich nicht einfacher geworden, seit dieser gutaussehende Offizier an Bord gekommen ist, der alles Weibliche in ihr wieder aufzuwecken scheint.

Verhalten:

Mary versucht sich an Bord der *Blue Carbuncle* möglichst gut anzupassen, um nicht aufzufallen. Sie übernimmt jede noch so harte Aufgabe und lässt sich so wenig wie möglich helfen. Sie gilt an Bord als kleiner Drecksatz, weil sie sich so selten wäscht (was natürlich daran liegt, dass sie es nicht wagt, sich vor den anderen zu entblößen).

Seit aber Gunningham an Bord ist, versucht sie in seine Nähe zu kommen und ihm aufzufallen, so gefährlich das auch ist; vielleicht kann sie sich ja so ihren großen Traum erfüllen und seine Zuneigung gewinnen.

Persönliches Ziel:

Mit Lieutenant Alexander von Bord durchzubrennen und mit ihm für immer und ewig glücklich zu leben ... oder zumindest nicht von den Piraten enttarnt und über Bord geworfen zu werden.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe 1, Reputation 0

STA 45, GES 85, KON 70, INT 65, AUS 65, BIL 40, LP 14

Fertigkeiten: Fälschen 70; Faustkampf 60; Handarbeiten 75; Klettern 90; Nahkampfwaffen 65; Psychologie 60; Schauspiellern 75; Schiffskennntnis 60; Schleichen 75; Schlösser öffnen 95; Schusswaffen 75; Segeln 55; Spurensicherung 60; Verfolgen 65; Verkleiden 65; Verstecken 75; Wahrnehmung 55

FALLEN WORLD[®]

STARTERABENTEUER II

EIN BEITRAG ZUM:

GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG



FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Urheberrecht

Idee und Autor: Roger Agburn

Cover: Miriam Wöllner

Illustrationen: Miriam Wöllner,
und Bettina Ott

Die Inhalte dieses Werks sind
urheberrechtlich geschützt:

© Roger Agburn 2018

**Fallen World® und
Roger Agburn® sind
eingetragene Markenzeichen.
Alle Rechte vorbehalten.**

Zu Fallen World

Bei diesem Starterabenteuer handelt es sich um das zweite Einsteiger-Abenteuer für das Science-Fiction Rollenspiel Fallen World. Das Abenteuer richtet sich an Rollenspiel-Neulinge und diejenigen, die Fallen World kennenlernen oder ein kurzes Fallen World Abenteuer spielen wollen.

Das Grundregelwerk zu Fallen World wurde auf StartNext erfolgreich finanziert, ist aber zum Zeitpunkt des Gratisrollenspieltags 2020 noch nicht im Handel. Wer nach

diesem ersten Abenteuer Interesse an Fallen World hat findet hier weitere Informationen:

www.startnext.de/fallen-world

www.fallen-world-newhaven.com

Oder einfach eine Email an:
info@fallen-world.de

Dieses Abenteuer sowie Charakterbögen stehen dort auch als PDF bereit.

Zu diesem Abenteuer

In diesem Abenteuer befindet sich zunächst eine Beschreibung der Spielwelt mit einem groben Überblick über die Gegend, in der das Starterabenteuer II spielt. Im Anschluss daran befindet sich ein Auszug aus den Fallen World Regeln. Hier wird alles erklärt, was zum Spielen des Starterabenteuers II benötigt wird. (Es werden wirklich nur die notwendigen Regeln beschrieben. Entsprechend werden auf dem Charakterbogen einige Kästchen leer bleiben.) Wer im letzten Jahr

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

schon das Starterabenteuer I gespielt hat, kann diesen Abschnitt überspringen, oder noch einmal zum Auffrischen kurz überfliegen.

Im letzten Teil wird dann das eigentliche Abenteuer in vier Teilen beschrieben (diesen Teil sollte nur der Spielleiter lesen) zusammen mit den Beschreibungen der vier vorgefertigten Charaktere und deren Charakterdaten, die auf einen Charakterbogen übertragen werden können. Das Starterabenteuer II schließt an die Ereignisse des Starterabenteuers I an. Die Charaktere aus dem ersten Teil können also übernommen werden. Es ist aber nicht notwendig, den ersten Teil gespielt zu haben, um den zweiten Teil spielen zu können.

Das Abenteuer ist für vier Spieler und einen Spielleiter gedacht. Es können aber weitere Spieler eingebunden werden. Diese sollten Menschen oder Photozytoiden spielen und die Werte der

vorgefertigten Charaktere übernehmen. An den einzelnen Stellen der Abenteuerbeschreibung ist angegeben, wie sich das Abenteuer ändert, wenn mehr als vier Spieler mitspielen. Sollte eure Gruppe weniger als vier Spieler haben, so sollten die übrigen vorgefertigten Charaktere vom Spielleiter als NSC gespielt werden. Es ist nicht notwendig, dass der Spielleiter für die zum NSC umfunktionierten Charaktere würfelt, er kann wahlweise auch einfach entscheiden, wie das Ergebnis der Aktionen seiner NSC aussieht.

Das Setting

Fallen World spielt einige hundert Jahre in der Zukunft. Die Menschen haben den Planeten so weit ausgebeutet, dass das Leben auf der Erde mehr beschwerlich als angenehm ist. Durch die globale Erwärmung und darauf folgende Hungersnöte ist die Gesellschaft in Stadtstaaten zerfallen, die letzten Bollwerke

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

der Menschheit, in denen sich die Menschen, die es sich leisten können, vor den Gefahren des umliegenden Ödlands verstecken. Große Teile der Welt sind verfallen oder verwüstet, Pflanzen gibt es kaum noch. Durch den Mangel an Pflanzen hat sich auch das Gleichgewicht zwischen Kohlendioxid und Sauerstoff auf der Welt verschoben, weswegen schwächere Menschen gezwungen sind, Atemmasken zu tragen. Ein Leben im Freien ist kaum noch möglich und sehr gefährlich. Neben den Umweltbedingungen machen auch zahlreiche mutierte Kreaturen das Ödland um die Städte herum unsicher. Es ist nicht eindeutig geklärt, wie es zu den radikalen Mutationen gekommen ist, allerdings kam es nach dem Zusammenbruch der Gesellschaft immer wieder zu Vorfällen in alten Atom-Silos. Anlagen rosteten durch und die darin gelagerten Raketen explodierten, teil-weise wurden verschollene Atomwaffen auch

nach mehreren Jahrzehnten durch Computerfehlfunktionen doch noch gezündet. Es wird vermutet, dass die dadurch vielerorts freigesetzte Strahlung zu den Mutationen geführt hat.

Im Angesicht dieser Gefahren sind die Menschen dazu übergegangen, sich in ihre Stadtstaaten zurück zu ziehen, in denen sie sich von der Umwelt isolieren. Innerhalb der Städte geht der Hightech-Wahnsinn noch immer seinen gewohnten Gang, die meisten Menschen ignorieren, dass die Uhr bereits auf 5 nach 12 steht und glauben, dass die Probleme der Erde noch immer durch High-Tech und Wissenschaft in den Griff zu bekommen sind.

Ein Ansatz ist es beispielsweise, den Planeten durch Terraforming wieder großflächig bewohnbar zu machen. Die Anhänger dieser Idee gehen davon aus, dass nur genug Kohlendioxid wieder aus der Umwelt entfernt werden muss, um den Planeten wieder

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

kühler und grün sowie die Lebensumstände wieder menschenfreundlich werden zu lassen. Aus dieser Idee heraus wurden die sog. Biodrome geschaffen, riesige Kuppeln, die Pflanzen beherbergen, die genetisch so verändert wurden, dass sie eine große Menge an Kohlendioxid verbrauchen und dabei immer wieder kohlenstoffhaltige Auswüchse abwerfen, die einer Endlagerung zugeführt werden. Der in den Biodromen erzeugte Sauerstoff wird dazu genutzt, die Städte und deren Bewohner zu versorgen, so dass man in ihnen auch bei schlechter Konstitution ohne Atemgerät leben kann. Eine solche Kuppel thront auch auf der Skyline von New Haven, dem Stadtstaat, in dem dieses Abenteuer spielen wird.

Ein weiterer Ansatz ist die Flucht von der Erde. So gibt es beispielsweise bereits erste Kolonien auf dem Mars und auf der Venus, die ebenso durch Terraforming bewohnbar gemacht werden sollen.

Auf die Idee, der Umwelt Kohlenstoff zu entziehen, geht auch die Erschaffung der Photozytoiden zurück, genetisch veränderte Menschen mit grüner Haut, die Photosynthese betreiben und daher Kohlendioxid ein- und Sauerstoff ausatmen. Ein Teil des aufgenommenen Kohlendioxids wird dabei in den nach Aloe Vera aussehenden Haaren der Photozytoiden gespeichert, die in regelmäßigen Abständen abgeworfen werden.

Die Photozytoiden sind allerdings nicht die einzigen vom Menschen künstlich geschaffenen Wesen. Es gibt beispielsweise die genetisch veränderten Biodroiden, deren Gene speziell dahin gehend manipuliert wurden, mit besonders hoher Wahrscheinlichkeit übernatürliche Fähigkeiten zu entwickeln. Zudem wurde das Genom der Biodroiden in Bezug auf Intelligenz, körperliches Leistungsvermögen und auch Attraktivität optimiert. Sie werden von Konzernen zu

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Forschungszwecken und teilweise zur Industriespionage entwickelt und stehen am Anfang ihres Lebens in der Schuld des Konzerns, der sie erschaffen hat. Um diese Schuld abzutragen müssen sie zunächst ihre eigene Geburt "abarbeiten". Je nach Konzern kann es aber auch vorkommen, dass Biodroiden freiwillig den Rest ihres Lebens als Mitarbeiter in ihrem "Mutterkonzern" verbringen.

Auch die Künstliche Intelligenz hat erhebliche Fortschritte gemacht, so dass rein elektronischen Personen mit einem entsprechenden KI-Chip ein Geist gegeben werden kann. Solche Tech-Cyborgs sind intellektuell von "echten Menschen" nicht mehr zu unterscheiden, nur ihr metallisches Äußeres und die in der Regel erhebliche Kraft lassen noch erkennen, dass es sich bei einem Tech-Cyborg um kein biologisches Wesen handelt. Solchen Tech-Cyborgs wird in der Gesellschaft meistens der gleiche Status

zuerkannt, wie einem normalen Menschen. Die Weiterentwicklung, die sog. Bio-Cyborgs, sind die Nachfolger der eigentlich auslaufenden Tech-Cyborgs und sind auch optisch zunächst nicht mehr von Menschen zu unterscheiden.

Diese vom Menschen neu geschaffenen Wesen sorgen in Fallen World für eine sehr heterogene Gesellschaft. Da die Menschen sich in Stadtstaaten organisiert haben, gibt es keine Landesgrenzen mehr, nur noch die Außen-mauern der jeweiligen Städte. Neben einigen allgemein gültigen Gesetzen, die von allen Stadtstaaten anerkannt werden, schreibt jeder Stadtstaat seine eigenen Gesetze, die wiederum die Einstellung der Gesellschaft gegenüber ihren eigenen Kreationen, den synthetischen Menschen, widerspiegeln. So stellt sich in den meisten Gesellschaften für niemanden mehr die Frage nach der Hautfarbe oder der Religion, vielmehr wird von manchen die

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Frage gestellt, ob ein Wesen künstlich ist, oder natürlich.

Neben einigen Sekten sowie einer größeren Sekte, die in der Lage ist, sich mit elektronischer Stimulans spezieller Hirnregionen in eine spirituelle Trance zu versetzen, scheinen ansonsten Technik und Wissenschaft als neue allgemein gültige Religion akzeptiert worden zu sein. Die zugehörigen Kirchen sind die großen Konzerne der einzelnen Stadtstaaten.

Diese sind allerdings nicht die allmächtigen Mega-Konzerne, die man sich vorstellen könnte. Vielmehr gibt es einige sehr mächtige Konzerne, die sich aufgrund von hervorragender Forschung und weit akzeptierten Produkten eine Position an der Spitze erkämpft haben. Kleinere Unternehmen haben es entsprechend schwer und müssen sich entweder ihren Weg an die Spitze erkämpfen, oder werden über kurz oder lang wieder verschwinden. Da die großen Konzerne allerdings nicht

ausschließlich in Konkurrenz zu einander stehen, sondern teilweise auch auf den Handel miteinander angewiesen sind, gibt es Kooperationen zwischen einigen Konzernen. So kümmern sie sich beispielsweise um die Absicherung von Handelsrouten durch das Ödland zwischen den einzelnen Stadtstaaten.

Die Stadt New Haven

Dieses Abenteuer spielt im Stadtstaat New Haven und der direkten Umgebung. New Haven ist der letzte Außenposten der Menschheit, bevor das weite Ödland anfängt, in dem es bis hin zur Küste keine besonders nennenswerte Zivilisation mehr gibt. New Haven grenzt im Norden an die Vorläufer einer Gebirgskette an, und im Westen an das beginnende Ödland. Südlich und östlich befindet sich ebenfalls Wüste, allerdings laufen hier auch die Handelsrouten zu anderen Stadtstaaten entlang. Die

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

beiden nächstgelegenen sind Bunkerville und Sorrows Hope. New Haven produziert neben Sauerstoff, technischen Produkten zur Weiterverarbeitung und Nahrungsmitteln auch Waffen. Der Großkonzern GunSmart ist in New Haven ansässig und hat Waffen im Portfolio, die gerne von Gunmen (siehe unten), Söldnern und Abenteurern verwendet werden und sich bei dieser Zielgruppe großer Beliebtheit erfreuen.

GunSmart produziert zudem als einziger Hersteller Waffen, die sich direkt an das neuronale Netz des Schützen ankoppeln lassen. Importiert werden in New Haven Waren wie beispielsweise Benzin, Elektronik und Rüstungen. Dabei sind besonders die Rüstungen von BodyProtect zu erwähnen, die aus Sorrows Hope importiert werden. Von außen ist New Haven ein monolithischer weißer Kreis aus einer massiven Außen-mauer, der immer wieder von großen Wachtürmen mit schweren

Geschützen unterbrochen wird. Man kommt nur durch das gigantische Eingangstor in die Stadt, das immer schwer bewacht wird. New Haven ist aus dem Ödland heraus bereits vom Weiten zu sehen aufgrund der an allen Gebäuden angebrachten weißen Vertäfelung. Diese dient nicht nur der Zierde, sondern auch der Reflektion des brennenden Sonnenlichts. Außerdem ist die Vertäfelung mit einer Staub und Schmutz abweisenden Nano-Schicht überzogen, so dass die darunter liegende Technik gut vor Sandstürmen geschützt ist, und die Stadt nach einem solchen Sandsturm wieder einfach gereinigt werden kann. Neben den weißen Gebäuden ziert ein gigantisches Biodrom die Skyline von New Haven. Eine riesige, gläserne Kuppel mit grünem Inneren. In dieser Kuppel wird der Sauerstoff produziert, den New Haven teilweise selbst benötigt und teilweise exportiert.

Entsprechend gut wird die

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Kuppel von der New Havener Polizei geschützt. Die Polizei in New Haven sorgt zwar für alle Bürger für Recht und Ordnung und setzt die geltenden Gesetze durch, wird von der Stadt aber auch eingesetzt, um Konzerne zu schützen, ohne die New Haven nicht existieren könnte.

Zwei weitere besondere Merkmale von New Haven sind zum einen die überall gegenwärtige Monorail, ein öffentliches Transportsystem mit eigener KI, dass aus aneinander gekoppelten Einzelwagen oder Viererwagen besteht. An den verschiedenen Seitengleisen mit Haltestellen (teilweise sind es sogar private Haltestellen an Häusern oder Wohnungen) kann ein Wagen für eine Person oder bis zu vier Personen bestellt werden. Der Einzelwagen kommt nach wenigen Sekunden bis Minuten (je nach Verkehrs-aufkommen und Status des Bürgers) an, nimmt die Passagiere auf, wartet auf die Eingabe der Zielstation und gliedert sich

anschließend wieder in den Verkehr ein. Dabei koppeln sich die einzelnen Wagen immer wieder zu kleineren Verbänden zusammen, um gemeinsame Teilstrecken mit nur einem Antriebswagen zurückzulegen, während sich die anderen Wagen abschalten und nur auf der Schiene magnetisch gleiten. Diese Wagen und kleineren Züge prägen das gesamte Stadtbild von New Haven und man sieht immer wieder irgendwo eines dieser Gefährte vorbeizischen.

Zum anderen hat New Haven eine der ausgefallensten und größten Gliderbike Arenen. Diese speziellen Rennsport-Maschinen verwenden Düsen unter dem Boden, um zu schweben, und haben statt eines Vorderrads eine Kufe, mit der sie auf der magnetischen Rennstrecke gehalten werden.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II



Die für die Gliderbikes gebauten Rennstrecken haben spezielle Magnetbahnen, die von den Rennfahrern die wildesten akrobatischen Einlagen fordern, um sie befahren zu können. Loopings, Schrauben und Steilkurven, bei denen das Gliderbike der mutigsten und schnellsten Fahrer praktisch nur noch mit der Kufe im Zentrum der Rennbahn fährt, sind einige Beispiele. New Haven bietet diesem Sport die größte und anspruchsvollste Strecke in einer Arena, die ca. 100.000 Zuschauer aufnehmen kann. Die Arena wird nicht nur von den Bürgern New Havens besucht, sondern ist auch für viele Fans dieses Sports aus anderen Stadtstaaten ein

Grund, den beschwerlichen Weg durch die Wüste zusammen mit einer Karawane auf sich zu nehmen, um die Arena einmal zu besuchen. So wimmelt es in der Arena neben den Bürgern auch immer von Händlern und Pilgern anderer Stadtstaaten.

Die meisten Bürger von New Haven arbeiten für einen der großen Konzerne, oder für die Stadt. Neben Wissenschaftlern und Polizisten (und weiteren, kleineren Jobs) beschäftigt die Stadt zudem sog. Gunmen. In der Umgebung von New Haven kommt es immer wieder zu Angriffen durch die sog. "Scunter", hundeähnliche Kreaturen mit sechs Gliedmaßen, die im Ödland um New Haven herum vermehrt auftreten. Scunter kommen relativ lang ohne Nahrung aus und verfolgen mögliche Beute äußerst aggressiv. Aufgrund ihrer ca. hüfthohen Größe sind sie auch für Menschen gefährlich und stellen eine Bedrohung für die Handelskarawanen dar, die nach New

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Haven kommen bzw. von dort aufbrechen. Teilweise waren die wirtschaftlichen Verluste durch Scunter sogar höher als durch die räuberischen Raider-Banden, die im Ödland davon leben, Handelskarawanen zu überfallen.

Die Gunmen sind angeheuerte "Kammerjäger", die im Auftrag von New Haven die Scunter in der Umgebung jagen. New Haven gibt für die verschiedenen beschäftigten Gunmen-Teams Abschusszahlen und Jagdsektoren vor. Die Gunmen-Teams können zwar mehr Scunter jagen, als vorgegeben, es wird aber nur eine bestimmte Anzahl an Scunter-Köpfen pro Tag angenommen. Dabei gilt, dass die Köpfe "frisch" sein müssen und nach Gewicht bezahlt werden. Große (entsprechend gefährlichere) Scunter bringen also mehr Geld als kleine.

Die Charaktere dieses Starter-Abenteuers sind genau so ein Team. Sie verkehren häufig in der Gunmen Bar "Heavy

Shoulders", in der sich die unterschiedlichen Teams treffen um über neue Fangtechnik zu reden, über ihre letzte Jagd und das erbeutete Kopfgeld zu prahlen oder mögliche Nebengeschäfte abzuklären. Da Gunmen viel im Ödland unterwegs sind, finden sie immer wieder alte Technologien und Elektronik in Ruinen, die sich an mögliche Interessenten verkaufen lassen. Außerdem machen sich kleinere Unternehmen die Erfahrung der Gunmen gern zu Nutze, um ihre Karawanen schützen zu lassen und heuern sie als Begleitschutz an, da sie sich die großen Schutzpatrouillen der Stadt oder anderer Konzerne nicht leisten können.

Einsteiger-Regeln

In diesem Abschnitt werden alle Regeln erklärt, die zum Spielen dieses Abenteuers benötigt werden. Kleinere Ergänzungen befinden sich ggf. im Abenteuer an der jeweiligen Stelle oder in der Charakterbeschreibung.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Generell gilt, dass Fallen World auf Aktion abzielt. Daher sollte ein Spielleiter die Spieler immer ermutigen, besondere Stunts zu absolvieren. Diese können im Spiel beispielsweise für zusätzliche Erfahrungspunkte sorgen (die allerdings in diesem Starter-Abenteuer nicht berücksichtigt werden), oder eine gewünschte Aktion mit einem Bonus auf eine Probe belohnen. Die Spieler sollten sich allerdings nicht genötigt fühlen, jede Aktion mit einem Stunt zu versehen. Es sollte sich einfach natürlich beim gedanklichen durchspielen von Action-Situationen ergeben und vom Spielleiter gefördert werden.

Proben auf Attribute

Jeder Charakter hat sechs Attribute, aus denen später weitere Werte berechnet werden. Diese sechs Attribute sind Stärke, Gewandtheit, Intelligenz, Wahrnehmung, Konstitution und Charisma. Wann immer ein Charakter etwas tun möchte, das unter

Umständen schief gehen könnte, würfelt er eine Probe mit einem W20. Gibt es keine Fertigkeit, die verwendet werden könnte, wird das Attribut verwendet, das am ehesten mit der gewünschten Tätigkeit zusammenhängt. Sucht ein Charakter zum Beispiel die Umgebung auf Feinde ab, würfelt er eine Probe auf Wahrnehmung.

Ziel ist es immer, mit einem W20 kleiner oder gleich dem Attributwert zu würfeln, dann ist die Probe erfolgreich und die Aktion gelingt.

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Proben:

Einzelproben sind Proben, die ein Charakter alleine bestehen muss. Er würfelt für sich gegen sein Attribut.

Konkurrierenden Proben

sind Proben, bei denen zwei Charaktere gegeneinander arbeiten. Sie vergleichen dabei ihre Ergebnisse miteinander und wer deutlicher unter

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

seinem Attribute gewürfelt hat (also die höhere Differenz zwischen Attributwert und Wurfergebnis erzielt hat) gewinnt. Bei konkurrierenden Proben kann es auch sein, dass beide Charakteren ihre Probe verpatzen (also das Wurfergebnis größer ist, als der zugehörige Attributwert). In diesem Fall gewinnt trotzdem der Charakter, der "weniger" gepatzt hat, allerdings muss sich der Spielleiter überlegen, welche Auswirkungen der Patzer ggf. hat.

Beispiel: Bei einem Ringkampf würfeln zwei Charaktere, Mike und Gareth, gegeneinander gegen ihre Stärke. Mike hat Stärke 12 und würfelt eine 15. Gareth hat in Stärke eine 10 und würfelt eine 11. Da Gareth nur um 1 seinen Stärkewert verfehlt hat, Mike aber um 3, gewinnt Gareth den Ringkampf. Da aber beide die Probe verpatzt wurden, sieht der Ringkampf äußerst unbeholfen aus und beide ziehen sich eine Zerrung zu.

Unterstützende Proben sind Proben, bei denen ein Charakter einem anderen bei einer Aktion zu helfen versucht. Je nachdem, wie die Unterstützung aussieht, kann ein Charakter gegen das Attribut würfeln, dass am besten zur angedachten Unterstützung passt. Schafft der unterstützende Charakter seine Probe, erhält der unterstützte Charakter einen Bonus von 3 auf seine Probe (also +3 auf sein Attribut, oder eben -3 auf das Wurfergebnis). Verpatzt der unterstützende Charakter seine Probe jedoch, erhält der unterstützte Charakter einen Malus von -1.

Proben auf Fertigkeiten

Charaktere in Fallen World haben 18 Fertigkeiten, auf die Proben abgelegt werden können. Auch hier wird mit einem W20 gewürfelt, und das Ergebnis muss kleiner oder gleich dem Fertigkeitenswert sein. Die Fertigkeiten sind in drei Kategorien eingeteilt, Fahrzeuge, Waffen und

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

allgemeine Fertigkeiten. Fahrzeugfertigkeiten und Waffenfertigkeiten werden zur Verwendung des jeweils angegebenen Typs benutzt (also "Autos" um ein Auto zu fahren, "Gewehre" um mit einem Gewehr zu schießen, etc.). Die Abkürzungen des Typs (Fahrzeug oder Waffe) sagen dabei aus, welche Fertigkeit zu verwenden ist. P = Pistolen, G = Gewehre, SW = Schwere Waffen, A = Autos, M = Motorräder.

Die allgemeinen Fertigkeiten decken die restlichen gängigen Situationen ab, denen ein Charakter in seinem Abenteuer-Leben üblicher Weise so begegnet. "Schlösser öffnen" dient dazu, übliche elektronische Schlösser mit den passenden elektronischen Geräten zu knacken. Um alte, mechanische Schlösser öffnen zu können benötigt ein Charakter eine entsprechende Zusatzfertigkeit.

Mit der Fertigkeit "Akrobatik" kann ein Spieler versuchen, seinen Charakter eine besondere Aktion-Einlage vollführen zu lassen. Solange die Aktion nicht abwegig oder unsinnig ist, sollte der Spielleiter dabei immer zulassen, dass solche Stunts dem Charakter einen möglichen Vorteil verschaffen. Hängt sich ein Charakter beispielsweise während einer Verfolgungsjagd kopfüber an einen Ausleger seines Fahrzeugs, um mit seinen Schusswaffen "näher" an seinem Ziel zu sein, sollte der Spielleiter zulassen, dass sich der Spieler damit einen Bonus auf die bevorstehende Schießerei erwürfelt. Es gilt immer, je "cooler" die Aktion, desto höher der Bonus.

Für solche Stunteinlagen würfelt der Spieler dann gegen den Akrobatik-Wert seines Charakters. Ist die Probe erfolgreich, bringt ihm der Stunt einen Bonus, ist sie nicht erfolgreich, bringt der schiefgegangene Stunt einen Malus. Wie hoch Bonus und

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Malus ausfallen, entscheidet der Spielleiter. Generell gilt, je cooler oder risikoreicher der Stunt ist, desto höher Fallen Bonus und Malus aus. Der mögliche Bonus sollte dabei aber immer größer sein als der "bestrafende" Malus.

Die weiteren Fertigkeiten werden in diesem Starter-Abenteuer nicht benötigt. Die Verwendung von "Nahkampf" wird unter den Kampfregeln erklärt.

Bonus und Malus

Generell kann jede Probe, sei es auf ein Attribut oder auf eine Fertigkeit, vom Spielleiter mit einem Bonus oder einem Malus belegt werden. Dieser reicht von +5 bis -5, wobei +5 (auf das Attribut / die Fertigkeit) darstellt, dass das Vorhaben sehr leicht ist, während eine -5 verwendet wird, wenn eine Aktion außer-gewöhnlich schwierig ist. So hat beispielsweise das Schießen auf ein Ziel, dass sich teilweise hinter einer Mauer oder einem

Felsen in Deckung befindet, einen Malus von -3.

Kampf

Es wird im Laufe dieses Abenteuers vorkommen, dass sich Charaktere in einem Kampf wiederfinden. Für dieses erste Abenteuer sollen die Kampfregeln etwas vereinfacht werden, weswegen beispielsweise Überraschungsangriffe außen vorgelassen werden. Daneben wird Kampf über Zeiteinheiten (ZE) abgehandelt, diese werden ausgegeben, um bestimmte Aktionen wie zum Beispiel Schießen, auszuführen. Der Einfachheit halber werden diese Regeln aber auch weggelassen, für das Starterabenteuer gilt: Pistolen schießen 3 mal pro Runde, Gewehre 2 mal, schwere Waffen nur einmal und jeder Charakter kann ca. 10 Meter laufen. Innerhalb einer Runde kann außerdem maximal ein Nahkampfangriff durchgeführt werden. Wer in einer Kampfrunde noch andere Dinge ausführt, muss nach

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Erkennen des Spielleiters entsprechend auf Angriffe verzichten.

Initiative

Sobald es zu einem Kampf kommt, würfeln die Spieler für ihre Charaktere die sog. Initiative aus. Der Spielleiter macht das gleiche für die Gegner (Monster, NSC). Die Initiative legt fest, in welcher Reihenfolge die einzelnen Charaktere und Monster in einer Runde an der Reihe sind. Höchste Initiative zuerst. Bei gleicher Initiative ist derjenige mit dem höheren Intuitionsbonus zuerst dran. Herrscht immer noch ein Unentschieden, wird mit einem W10 so lange gegen-einander gewürfelt, bis einer ein höheres Ergebnis erzielt hat, als der andere. Derjenige mit dem höheren Ergebnis ist zuerst dran. Die Reihenfolge wird am besten auf einem Blatt von oben nach unten notiert, so dass immer nachgeschaut werden kann, wer als nächstes dran ist. Wie die Initiative

ermittelt wird, steht im jeweiligen Kästchen auf dem Charakterbogen.

Fernkampf

Ein Fernkampfangriff wird in drei Schritten ausgeführt. Zuerst wird ein Trefferwurf gemacht, das ist eine Probe auf die passende Waffenfertigkeit. Jede Waffe hat einen mod. Wert, der auf die Fertigkeit angerechnet wird. Eine Waffe mit mod. +3 ist also handlicher zu bedienen als eine mit mod. -2.

Hat der Charakter sein Ziel getroffen, führt der Spieler einen Verwundungswurf durch. Trägt das Ziel keine Rüstung (bzw. hat keinen Wert für Rüstungsschutz), ist der Verwundungswurf automatisch erfolgreich. Jede Rüstung weist einen RS-Wert (Rüstungsschutz / vor dem Schrägstrich) und einen SR-Wert (Schadensreduzierung / nach dem Schrägstrich) auf. Der Spieler würfelt einen W12 und addiert den Stärkewert seiner Waffe. Ist das Ergebnis gleich oder höher

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

als der Rüstungsschutz, so durchdringt der Schuss die Rüstung. Ist der Wert kleiner, prallt der Schuss an der Rüstung ab.

Wenn der Schuss die Rüstung durchschlägt, folgt danach der Schadenswurf. Die Würfel und Boni für den Schadenswurf sind bei der Waffe in der Spalte "Schaden" angegeben. Vom gewürfelten Ergebnis wird die Schadensreduzierung der Rüstung abgezogen. Was danach übrig bleibt (wenn das Ergebnis mehr als 0 ist), wird dem Ziel als Schaden angerechnet.

Es kann im Abenteuer vorkommen, dass ein Gegner einmal trotz eines Treffers keinen Schaden nimmt. Im Fallen World Regelsystem würde der Treffer die Rüstung des Gegners beschädigen und evtl. nach mehreren Treffern unbrauchbar machen. Stellt Euch also in diesem Fall vor, dass ihr gerade mit dem Treffer die Rüstung des Gegners beschädigt habt, auch wenn der

Einfachheit halber im Starterabenteuer Schaden an Rüstungen nicht nachgehalten wird.

Nahkampf

Nahkampf folgt den gleichen Regeln wie Fernkampf:

- Trefferwurf,
- Verwundungswurf,
- Schadenswurf.

Es muss allerdings eine Nahkampfwaffe verwendet werden und der Charakter nah genug an seinem Ziel stehen.

Beim Trefferwurf ist zu beachten, dass auf die Fertigkeit "Nahkampf" gewürfelt wird. Der Angreifer muss ausrechnen, um wie viel er unter seiner Fertigkeit gewürfelt hat. Die Differenz gilt als Malus für das Ziel des Angriffs, das noch versuchen kann, mit einer Probe auf Nahkampf auszuweichen.

Bei der Berechnung der Stärke der Waffe wird außerdem noch die halbe, abgerundete Stärke des Angreifers hinzuaddiert.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Beispiel: Gareth greift einen Mutanten mit seinem Kampfmesser (S 2) an. Er hat einen Nahkampfwert von 15 und würfelt eine 10. Damit hat er seinen Fertigkeitswert um 5 unterboten und beschert dem Mutanten einen Malus von -5 zum Ausweichen. Der Mutant hat einen Nahkampfwert von 12,

der Malus reduziert seine Fertigkeit auf 7. Der Spielleiter würfelt für den Mutanten eine 10, das reicht nicht aus, um dem gekonnten Angriff von Gareth auszuweichen. Da Gareth Stärke-Attribut einen Wert von 10 hat, ergibt sich für den Angriff eine Gesamtstärke von 7 (halbe Stärke <5> + Waffenstärke <2> = Gesamtstärke <7>). Gareth würfelt also einen W12 + 7, um die Rüstung des Mutanten zu durchdringen.

Treffer- und Schadenspunkte

Jeder Charakter und jedes Monster haben Trefferpunkte. Diese geben an, wie viel Schaden der Charakter / das

Monster aushält. Hat ein Ziel mehr Schaden genommen, als es Trefferpunkte hat, so wird es kampfunfähig und liegt im Sterben. Hat ein Charakter 20 Schadenpunkte mehr als er Trefferpunkte hat, so stirbt er.

Das Abenteuer

Die Charaktere

Im Folgenden werden die vier Charaktere beschrieben, die an diesem Abenteuer teilnehmen. Idealerweise wird das Abenteuer von vier Spielern und einem Spielleiter gespielt. Bei weniger Spielern übernimmt der Spielleiter die übrig gebliebenen Charaktere als NSC. Bei mehr als vier Spielern können weitere Spieler wahlweise Menschen oder Mutanten spielen und dafür die Werte von "Phil" übernehmen, mit folgender Ausnahme: Der Wert für "Autos" wird unter "Motorräder" eingetragen und die zusätzlichen Charaktere unterstützen das Gunmen-Team auf eigenen Motorrädern als Begleitschutz. Mutanten haben außerdem die Mutation

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

"grüne, verwarzte Haut", die keinerlei weiteren Einfluss auf das Spiel hat.

Geschlecht und Name der Charaktere können beliebig geändert werden.

Gin Walsh

Gin Walsh ist eine Biodroidin, ein künstlich in einem Tank gezüchteter, genetisch optimierter Mensch. Biodroiden werden von Konzernen erschaffen und müssen in der Regel die ersten Jahre ihres Lebens für den Konzern arbeiten, der sie erschaffen hat. Sie müssen sozusagen ihre Geburt beim "Mutterkonzern" erst abarbeiten, bevor sie sich frei entscheiden können, was sie mit ihrem Leben anfangen möchten. Viele Biodroiden bleiben aber durchaus ihr Leben lang für den Konzern tätig, von dem sie erzeugt wurden. Da Biodroiden neben erhöhter Intelligenz und körperlicher Kraft auch speziell daraufhin manipuliert wurden, mit besonders hoher Wahrscheinlichkeit

übersinnliche Fähigkeiten zu entwickeln, werden sie auch besonders gern zur Industriespionage eingesetzt. Gins Mutterkonzern ist CryoSyn Genetics, ein Großkonzern, der sich auf das Erschaffen von Biodroiden spezialisiert hat, insbesondere im Bereich der künstlichen Fähigkeiten, also im Gehirn "vor-installiertem" Wissen. Gin ist seit einem Jahr von ihrem Konzern frei und hat sich entschieden, erst einmal die Welt außerhalb der Konzernmauern kennenzulernen. Sie muss zwar noch immer alle sechs Monate zu einem Gen-Check bei ihrem Konzern vorstellig werden, hat aber sonst alle Freiheiten.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II



Den Vertrag mit CryoSyn hat sie jedoch nicht gekündigt, sondern zunächst nur für zwei Jahre ausgesetzt, um zu sehen, ob sie in der Lage ist, alleine über die Runden zu kommen. Für zwei Jahre reicht ihre Ersparnis als Notreserve aus, so dass sie danach entscheiden kann, ob sie ein Leben in der freien Welt aufnimmt, oder wieder in die Dienste und gesicherten Verhältnisse des Konzerns tritt. Gin ist vom Charakter her eher zurückhaltend und gibt wenig über sich und ihre Herkunft

Preis. Sie beherrscht Telekinese und kann unbelebte Objekte mit einem Gewicht von bis zu 5 kg schweben lassen, solange sie sich auf das Objekt konzentriert. Das ist inzwischen auch unter den Gunmen soweit bekannt. Dafür ist allerdings noch nicht bekannt (auch nicht in ihrem Team), dass Gin zudem auch eine Telepathin ist. Sie hat eine Telepathiezahl von 6, steht also noch in der Anfangsentwicklung ihrer Begabung, und beherrscht die Kraft "Nachricht senden". Zum Anwenden dieser Kraft ist kein Telepathie-Wurf notwendig, sie gelingt immer. Gin kann mit einer beliebigen anderen Person telepathischen Kontakt aufnehmen und "in ihrem Kopf" zu dieser Person sprechen solange die Person kein Tech-Cyborg oder Bio-Cyborg ist. Sollte Gin diese Kraft auf einen Cyborg anwenden, wird sie sofort aufgrund der fremdartigen Struktur in der Hirnmatrix dieser Wesen für 30 Minuten ohnmächtig. Folgende Werte

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

müssen für Gin auf dem Charakterbogen eingetragen werden:

Name: Gin Walsh,
Gattung: Biodroid,
Beruf: Gunmen,
Geschlecht: weiblich
Wesenszüge:
verschlossen, hilfsbereit

Attribute

ST: 15, GE: 17, IN: 18, WA: 14,
KO: 12, CH: 15

Intuitionsbonus bei WA: 6

Telepathiezahl: 6,
"Nachricht senden" ankreuzen

Übersinnliche Fähigkeiten:
Telekinese

Initiative: 2W6 + 6

Waffen:

GS Fire, Pistole, S 5, mod. +1,
Schaden W6

Kampfmesser, S 2,
Schaden W6

Rüstungen:

Gunmen Suit, RS 10 / 3

Trefferpunkte: 35

Waffenfertigkeiten:

Pistolen: 15, Gewehre: 8 ,
Schwere Waffen: 3

Fahrzeugfertigkeiten:

Autos: 10,
Schwere Fahrzeuge: 5

Fertigkeiten:

Akrobatik: 17, Nahkampf: 10

Wissenschaftliche Kenntnisse:

Atomphysik: 85

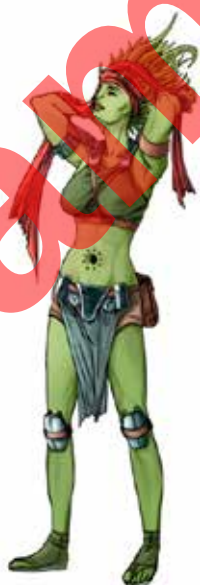
Terry Greensand

Die Photozytoidin Terry hat sich den Gunmen angeschlossen, um neben ihrer Tätigkeit als Wissenschaftlerin für einen kleineren Konzern "etwas spannendes" zu tun. Genau wie Biodroiden sind Photozytoiden genetisch veränderte Menschen, hier allerdings mit dem Ziel, Menschen zu erschaffen, die Kohlendioxid ein- und Sauerstoff ausatmen. Entsprechend haben Photozytoiden eine grüne Haut und ihre Haare ähnelt der Aloe Vera Pflanze. Bei der Erschaffung der Photozytoiden ist erstmals aufgefallen, dass diese eine

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

höhere Affinität zu übersinnlichen Fähigkeiten besitzen. Die weitere Forschung auf diesem Bereich hat dann überhaupt erst zur Erschaffung der Biodroiden geführt. Ein Nachteil daran, ein Photozytoid zu sein, ist die Notwendigkeit, immer möglichst viele Hautpartien offen zu halten, damit Sonnenlicht für die Photosynthese aufgenommen werden kann. Geschlossene Rüstungen benötigen eine sehr aufwändige und damit teure Innenbeleuchtung, damit sie getragen werden können.



Photozytoiden sind noch immer ein Forschungsgebiet und eine mögliche Lösung des Sauerstoffproblems auf der Erde. Die Produktion von Photozytoiden wird häufig von den jeweiligen Stadtstaaten in Auftrag gegeben und die Photozytoiden stehen für mehrere Jahre nach ihrer Erschaffung unter Beobachtung und dienen als Forschungsobjekt. Daher hat Terry auch die meiste Zeit einen in Sie eingepflanzten Kommunikator aktiviert, der Daten zu ihren biologischen Funktionen, sowie audiovisuelle Daten ihrer Wahrnehmung an ihren Konzern überträgt. Diesen Kommunikator kann sie aber jederzeit abschalten, wenn sie Privatsphäre haben möchte. Im Gegensatz zu Gin, die GunSmart Waffen bevorzugt, schwört Terry auf Waffen der Marke "Maniac Weapons". Diese sind zwar häufig in der Qualität denen von GunSmart unterlegen, der Name klingt aber, wenn es nach Terry geht,

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

mehr nach Action. Terry beherrscht die übersinnliche Fähigkeit "Levitation", mit der sie bis zu 150 m über dem Erdboden schweben kann, solange sie sich konzentriert. (Sie kann während dessen Reden und körperlich agieren, aber nicht schießen oder Fahrzeuge bedienen.) Sie nutzt diese Fähigkeit äußerst geschickt in Kampfsituationen, verwendet sie aber noch viel lieber um rumzublödeln.

Name: Terry Greensand,
 Gattung: Photozytoid,
 Beruf: Gunmen,
 Geschlecht: weiblich
 Wesenszüge:
 Sehr offen, manchmal überdreht, liebt Gliderbike-Rennen
 Attribute
 ST: 6, GE: 14, IN: 14, WA: 17,
 KO: 15, CH: 12
 Intuitionsbonus bei WA: 8
 Übersinnliche Fähigkeiten:
 Levitation
 Initiative: 2W6 + 8

Waffen:

M. Billit, Pistole, S 4, mod. 0,
 Schaden W4+2
 Kampfmesser, S 2,
 Schaden W6

Rüstungen:

Leichte Gunmen Suit, RS 8 / 2

Trefferpunkte: 27

Waffenfertigkeiten:

Pistolen: 13, Gewehre: 7

Fahrzeugfertigkeiten:

Autos: 12, Motorräder: 12

Fertigkeiten:

Akrobatik: 19, Nahkampf: 7

Wissenschaftliche Kenntnisse:

Atomphysik: 75

Phil Danning

Phil ist ein Mensch und Ex-Polizist. Er liebt Sarkasmus und reagiert manchmal zynisch. Den Job als Polizist hat er an den Nagel gehängt, weil es in seiner Einheit für seinen Geschmack zu Häufig um die Interessen von Konzernen ging und zu selten um den Schutz der einfachen Bürger. Ihm ist zwar bewusst, dass die Konzerne ein

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

wichtiges Triebbad der Stadtstaaten sind, dennoch möchte er sein Leben in den Dienst der Bürger stellen, für die die Stadtstaaten seiner Meinung nach da sind. Entsprechend hat er sich auf die Jagd nach Scuntern verlagert, um die Händler und Reisenden zu schützen und auf diesem Weg seinen Lebensunterhalt zu verdienen.



Name: Phil Danning,

Gattung: Mensch,

Beruf: Gunmen,

Geschlecht: männlich

Wesenszüge:

zynisch, Retter in der Not

Attribute

ST: 12, GE: 14, IN: 12, WA: 15,

KO: 10, CH: 8

Intuitionsbonus bei WA: 7

Initiative: $2W6 + 7$

Waffen:

GS Fire, Pistole, S 5, mod. +1,
Schaden W6

GS K45, Gewehr, S 8, mod. -2,
Schaden W12

Kampfmesser, S 2,
Schaden W6

Rüstungen:

Schw. Gunmen Suit, RS 12 / 3

Trefferpunkte: 29

Waffenfertigkeiten:

Pistolen: 15, Gewehre: 12,
Schwere Waffen: 8

Fahrzeugfertigkeiten:

Autos: 10,

Schwere Fahrzeuge: 5

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Fertigkeiten:

Akrobatik: 13, Nahkampf: 12

Wissenschaftliche Kenntnisse:

Atomphysik: 15

Bob Brown

Bob hat der Beruf des Gunmen schon immer fasziniert und er wollte bereits als kleiner Junge Gunmen werden. Er ist ein Mensch und arbeitet von Beginn seiner Karriere an als Gunmen. Bis vor einem Jahr hat er meistens alleine gearbeitet oder als Unterstützung bei anderen Teams ausgeholfen. Als er jedoch vor gut einem Jahr eine kleinen Haufen desillusionierter und orientierungsloser Anfänger im Gunmen-Geschäft im "Heavy Shoulders" vorfand, Gin, Terry und Phil, die ohne große Erfahrung in das das Geschäft einsteigen wollten, schloss er sie schon nach einem ersten Gespräch ins Herz und beschloss, sie unter seine Fittiche zu nehmen. Er hatte das Gefühl, dass sich hier die

Chance für ein neues Team auftat, von dem er Teil sein wollte, und dieses Gefühl hat ihn auch im zurück-liegenden Jahr bisher nicht verlassen. Das Geld fließt und die Neulinge erweisen sich als sehr talentiert in der Scunter-Jagd.



Für Bob ist dieses, sein erstes richtiges Team, zu einer Art kleiner Familie geworden. Er schätzt Gin und Phil sehr, unterhält sich aber am liebsten stundenlang mit Terry über die aktuellen Ergebnisse der Gliderbike-Saison, seine zweite große Leidenschaft. Er selbst besitzt einen großen Truck mit

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

mehreren Fang-Aufbauten, mit dem das Team im Ödland auf die Jagd nach Scuntern geht. Während der Jagd sitzt er am Steuer und das restliche Team bedient die Aufbauten oder beschießt die Scunter von der Ladefläche aus. Direkt nach dem Truck ist seine Plasmapistole (Plasmo5) von Sentinel, einem Edel-Hersteller der üblicherweise für Konzernbedarf produziert, sein ganzer Stolz, die er sich über die Arbeit als Gunmen finanziert hat.

Name: Bob Brown,
Gattung: Mensch,
Beruf: Gunmen,
Geschlecht: männlich,
Wesenszüge:
Sehr direkt, Beschützer,
pragmatisch veranlagt

Attribute
ST: 13, GE: 12, IN: 11, WA: 12,
KO: 11, CH: 9
Intuitionsbonus bei WA: 5

Initiative: 2W6 + 4

Waffen:
Plasmo5, Pistole, S 7,
mod. +1, Schaden W10+1

GS Hunter, Gew., S 8,
mod. +2, Schaden W10
Kampfmesser, S 2,
Schaden W6

Rüstungen:

Schw. Gunmen Suit, RS 12 / 3

Trefferpunkte: 31

Waffenfertigkeiten:

Pistolen: 15, Gewehre: 12,

Schwere Waffen: 6

Fahrzeugfertigkeiten:

Autos: 10,

Schwere Fahrzeuge: 12

Fertigkeiten:

Akrobatik: 12, Nahkampf: 11

Wissenschaftliche Kenntnisse:

Atomphysik: 20

Rückblick

Gin, Terry, Phil und Bob haben zuletzt während einer Scunter-Jagd parallel einen Auftrag vom zwielichtigen Miles angenommen und im Ödland nach einem altem Industriekomplex gesucht, um dort Forschungsunterlagen zu bergen, für die Miles einen Abnehmer an der Hand hatte.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Miles ist ein Schmuggler, der sich gerne an Gunmen Teams anschließt, um unter dem Vorwand, Scunter jagen zu gehen, im Ödland Schmuggelware abzuholen und nach New Haven zu bringen. Den jeweiligen Gunmen Teams sagt er in der Regel nichts von seinem Vorhaben. Er ist Mitte dreißig, 1,65m groß, wie ein quadratischer Schrank gebaut und trägt einen grün-grauen Overall und darüber eine dünne Jacke aus Wildleder. Auch Gin, Terry, Phil und Bob haben bereits negative Erfahrungen mit Miles heimlichen Schmuggel-Aktionen gemacht und sind daher nicht gut auf ihn zu sprechen.

Das Bergen der Forschungsunterlagen verlief erfolgreich, allerdings wurde das Team im alten Industriekomplex im Ödland von einem Roboter mit Sichern an den Fingern überrascht, der unter den Gunmen als der "Sensenmann" bekannt ist. Die meisten Gunmen halten ihn allerdings für ein Schauernmärchen.

Miles hatte in diesem Fall Wort gehalten und arrangierte ein Treffen der vier mit dem Auftraggeber, der die Forschungsunterlagen bei einem Treffen in Empfang nehmen wollte. Nachdem sie die Prämien für die gefangenen Scunter abgeholt hatten, erhielten sie dazu vier Eintrittskarten zum großen Finale der Gliderbike-Rennsaison in New Haven. In der Arena trafen sie eine Konzern-Abgesandte, die den ausgehandelten Preis bezahlte und die Daten entgegen nahm. Bei der Übertragung der Daten konnte Terry noch erkennen, dass es sich um Experimente zur Erzeugung eines Energieschildes handelte. Es war aber nicht klar, ob die Ergebnisse der Experimente erfolgversprechend waren, oder ob das Resultat ergab, dass es nicht möglich ist, Energieschilde zu erzeugen.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Auftakt

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich Gin und Phil in einer kleinen Bar in der Innenstadt. Eine Station der Monorail befindet sich in unmittelbarer Nähe und mal kann vom Fenster der Bar aus die vorbei zischenden Wagons Monorail beobachten. Die Bar hat 10 Sitz-Nischen und 8 Barhocker und wird von einer kleinen, schlanken Photozytoidin (Vivien) und einem etwas stämmigeren Koch (Paul) betreut. Neben Gin und Phil befinden sich noch vier andere Gäste in der Bar, es ist wenig los, da die Arbeitszeit gerade vorbei ist, der Abend aber noch nicht so richtig begonnen hat.

Das "Heavy Shoulders" war ihnen momentan nicht genehm, da keiner so richtig Lust hat, Miles zu begegnen. Bob hat sich um den neuen Auftrag und das Abschuss-Sektor für die Scunter-Jagd gekümmert. Phil und Gin können sich ein wenig in der Bar austauschen, kurz danach

kommt Bob zu Fuß in der Bar an.

Informationen für Bob:

Bob hat gute Neuigkeiten. Dem Team wurde der Auftrag zugewiesen, heute Abend die Ankunft einer Karawane aus Sorrows Hope zu begleiten. Es werden technische Hilfsmittel und Konzerngüter geliefert. Die Truppe soll die Karawane vor Scuntern beschützen, aber auch vor eventuellen Angriffen durch Raider aus dem Ödland. Bob weiß, dass dies eine große Chance ist und die Stadt offensichtlich Vertrauen in das Team hat (aufgrund der bisherigen erfüllten Aufträge). Der Auftrag ist zwar etwas riskanter als die Scunter-Jagd, aber die Karawane soll nur das letzte Stück der Reise bis zum Tor bewacht werden und so nah an der Stadt sind Raider-Angriffe eher nicht zu erwarten. Zudem ist der ausgezahlte Sold für den Auftrag deutlich höher als das Kopfgeld für die Scunter. Das Team könnte den Auftrag ablehnen und eine normale Jagd fahren. Allerdings

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

weiß Bob, dass es dann vorerst nicht mehr so schnell ein Angebot von der Stadt geben wird, wenn das Team den Auftrag ablehnt.

Bob kann Gin und Phil schon einmal ein paar Infos geben, sollte aber mit den Details warten, bis Terry auch in der Bar ankommt. Sie kommt mit der Monorail und betritt genau in dem Moment die Bar, in dem Bob nichts weiter zu berichten hat, oder Gin und Phil anfangen Bob wegen der Details zu löchern.

Die Spieler sollten an dieser Stelle diskutieren, ob sie den Sonderauftrag annehmen möchten. Im weiteren Verlauf des Abenteuers ist beides möglich, das ablehnen des Sonderauftrags behindert nicht den weiteren Verlauf des Abenteuers.

Je nachdem, wie sich die Spieler entscheiden, bekommen sie entweder einen Sektor in der Nähe der Route der Karawane zugewiesen und sollen das Gebiet von Scuntern säubern (3

Abschüsse werden bezahlt), oder sie bekommen den Treffpunkt der Eskorte ca. vier Kilometer vor der äußeren Stadtmauer genannt. Der jeweilige Einsatz beginnt am frühen Abend.

Um aus der Stadt heraus zu kommen trifft sich das Team bei Bob, der einen Truck mit Fang-Aufbauten besitzt. Der Truck kann das gesamte Team transportieren, ein Teammitglied könnte aber auch mit einem Motorrad nebenher fahren. Bei mehr als vier Spielern haben die weiteren Spieler auch Motorräder. Von der Stadt aus gelangt man nur über das große Stadttor ins Ödland, hier wird eine Ausweiskontrolle vorgenommen.

Wenn sich das Team dran erinnert, dass Terry sehr vergesslich ist, können sie Terry daran erinnern, vor dem Aufbruch den Ausweis nicht zu vergessen. Terry muss eine Probe auf Intelligenz mit -5 ablegen, um den Ausweis nicht zu vergessen. Jedes Team-

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

mitglied, das sie an den Ausweis erinnert, gibt hier einen Bonus von +3 auf diesen Wurf. Vergisst Terry ihren Ausweis trotzdem, muss sie wieder einmal die Überprüfungs-Routine in einem separaten Raum am Stadttor über sich ergehen lassen. Außerdem kommt das Team dann zu spät zum vereinbarten Treffpunkt, wenn es den Sonderauftrag angenommen hat.

Sonderauftrag Eskorte:

Sollte das Team den Sonderauftrag angenommen haben unterweist Doug Scullian, der Leiter der Eskorte das Team in den Ablauf und teilt die Funkfrequenzen für die Kommunikation mit. Sollte das Team zu spät sein, gibt es erst einmal einen wütenden Abriss von Doug und eine leichte Kürzung des Solds (es bleibt aber noch immer mehr übrig, als die Scunter-Jagd gegeben hätte). Das Team soll die Karawane rechts hinten (in Fahrtrichtung) absichern und

nach Scuntern und Raidern Ausschau halten.

Die Ankunft der Karawane verläuft zunächst ruhig. Bis zwei Kilometer vor der Stadt gibt es weder Scunter noch Raider zu erspähen. Kurz vor der Stadt jedoch rast eine Gruppe von 20 Mutanten (mutierte Menschen, die auch als Charaktere gespielt werden können, keine Monster) auf 2 Trucks und 12 modifizierten Gliderbikes mit Rädern statt Kufen auf die Karawane zu. Drei der Bikes drängen das Team von der Karawane ab. Während die restlichen Mutanten auch das Team auf der linken Seite abdrängen, entern die anderen Mutanten den letzten gepanzerten Karawanen-Truck. Doug Scullian entscheidet, dass er den Rest der Karawane möglichst schnell aus dem Gefahrenbereich leiten möchte und teilt über Funk mit, dass er den Schutz des letzten Karawanen-Trucks den beiden in Kämpfe verwickelten Teams überlässt.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Der Kampf des anderen Teams verläuft mit einigen Wunden recht glimpflich, die Mutanten erbeuten einiges aus dem Truck, lassen aber dann recht schnell von ihm ab und verschwinden mit der Beute, während das andere Team die Gelegenheit nutzt und den Karawanen-Truck zur Stadt eskortiert.

Gin, Phil, Terry und Bob sehen sich derweil mit drei Mutanten auf modifizierten Gliderbikes konfrontiert (vier bei mehr als 4 Spielern), die sie unter Beschuss nehmen. Die Aufgabe der Mutanten ist es lediglich, das Team zu beschäftigen, damit die anderen Mutanten die Karawane überfallen können. Der Kampf sollte maximal acht Runden dauern, danach haben die Mutanten, was sie wollten, und entfernen sich. Am Ende des Kampfes findet sich das Team zurückgelassen im Ödland wieder, die Karawane, die restliche Eskorte und die Mutanten sind verschwunden, nur drei Mutanten auf den Gliderbikes sind noch zu sehen

und bewegen sich vom Stadttor weg, aber in Richtung Stadtmauer.

Scunter Jagd:

Sollte das Team den Sonderauftrag abgelehnt haben, beginnt es im ihm zugewiesenen Sektor mit der Suche nach Scuntern. Aus der Ferne ist dabei die Karawane zu sehen. Das Team hat insgesamt 8 Runden Zeit, nach Scuntern zu suchen. Pro Runde ist ein Wurf auf Wahrnehmung abzulegen, ist dieser erfolgreich, erspäht das jeweilige Teammitglied eine kleine Gruppe von Scuntern (2 normale und ein Alpha-Scunter, ein weiterer normaler, falls die Gruppe mehr als vier Spieler hat). Die Jagd kann beginnen.

Nach spätestens 8 Runden wird das Team während der Jagd von einem kleinen Spähtrupp von zwei Mutanten auf modifizierten Gliderbikes angegriffen. Diese greifen in den Kampf gegen die Scunter mit ein, geben aber teilweise nur Warnschüsse ab (es sei

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

denn, das Team greift die Mutanten an). Mit einer Probe auf Wahrnehmung kann es dem Team außerdem auffallen, dass die Karawane gerade überfallen wird. Die zwei Mutanten sollen vermutlich einfach nur sicherstellen, dass sich das Team nicht in den Kampf einmisch.

Die Karawane

Die Karawane, die sich aus dem durch umherfliegenden Sand vernebelten Horizont schält besteht aus acht großen, schwer gepanzerten Trucks. Von außen ist die Ladung durch eine dicke gepanzerte Ladekabine geschützt. Um an die Ladung zu kommen, muss man entweder die Besatzungsmitglieder in der Fahrerkabine überwältigen und von dort aus in den Innenraum gelangen, oder das Schloss an der Hecktür knacken. Begleitet wird die Karawane von sechs Trike-Teams mit einfachen Waffen und drei Trucks mit schweren Waffen, die vorne weg fahren. An der Spitze fährt

ein schnelles Führungsfahrzeug, das die Karawane koordiniert und auch später den Empfang am Stadttor regelt. Am Treffpunkt stimmt sich Doug mit dem Führungsfahrzeug ab und übernimmt teilweise die Sicherung an der Front, sowie Teile der Nachhut.

Der Kampf

Der Truck von Bob hat drei Sitzplätze vorne und drei auf der Rückbank. Von der Rückbank aus kann man durch ein Fenster auf die Ladefläche schauen. Das Fenster lässt sich runter klappen und man kann bequem durch das offene Fenster auf die Ladefläche klettern.

Auf dem Dach des Trucks befindet sich ein Sitz mit Gurt und einer Harpunen-Kanone, die als Schwere Waffe zählt, S 12, mod. -2, Schaden 3 W6. Ein Gegner, der durch diese Waffe Schaden erleidet, ist mit einem Stahlseil an den Truck gefesselt und kann sich nur befreien, wenn er gegen das Stahlseil 18 Punkte Schaden verursacht.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

(Nahkampattacken treffen automatisch, RS 12 / 3.) Das Stahlseil rollt sich nach einem Fehlschuss automatisch wieder auf, die Waffen kann aber deshalb nur jede dritte Runde abgefeuert werden. Auf der Ladefläche befinden sich links und rechts zwei angeschweißte Ausleger, Träger mit Sicherheitsnetz und Vorrichtungen zum Festgurten, die sich über einen Klappmechanismus auf 3 Meter ausfahren lassen. Durch den leicht schrägen Winkel sind die Ausleger im ausgefahrenen Zustand ca. 1 Meter höher als der Sitz auf dem Dach des Trucks, so dass eine freie Schussbahn bis vor den Truck besteht. Der Rechte Ausleger hat zudem ein Fangnetz-Kanone, die als schwere Waffe zählt, und ein Netz aus dünnen Stahldrähten verschießt. Bei einem erfolgreichen Trefferwurf wird das Ziel in dem Netz gefangen und kann sich nur befreien, wenn es eine Stärke von mindestens 16 hat und eine Stärkeprobe -10 besteht,

oder es sich mit einem Schneidbrenner befreien kann. Der Schließmechanismus des Netzes kann von Bob per Fernbedienung entriegelt werden.

Während der Fahrt wird Bob einige schwierige Manöver fahren müssen. Dazu legt er Proben auf schwere Fahrzeuge ab. Sollte die Probe fehlschlagen, kommt der Truck ins Schleudern und alle Teammitglieder erhalten einen Malus von -2 auf ihre Aktionen. Bob kann auch durch besonders riskante Fahrmanöver versuchen, den Truck in eine für seine Teammitglieder vorteilhafte Position zu manövrieren. Die Fahrprobe erschwert sich dann auf -3, gelingt sie, erhalten alle Teammitglieder auf dem Truck einen Bonus von +3 auf ihre Aktionen, sollte die Probe scheitern, bleibt es bei einem Malus von -2. Teammitglieder auf

Motorrädern müssen eben-falls jede Runde Fahr-proben

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

bestehen um einen Malus von -2 zu vermeiden.

Werte für einen Scunter:

Initiative: $2W6 + 7$,

Intuition: 4, Stärke: 8

Nahkampf: 14

Rüstung:

Harter, ledriger Panzer, 10 / 2

Waffen:

Klauen, S2, Schaden W6

Kiefer: S3, Schaden W8

Trefferpunkte: 18

Besonderes:

Scunter haben pro Runde 2 Nahkampfattacken, müssen aber eine ST-Probe +4 bestehen, um auf den Truck in Nahkampfreichweite zu kommen. Sie greifen einmal mit Klauen und einmal mit dem Kiefer an. Scunter können sich in einem Opfer verbeißen, trifft die Attacke und verursacht Schaden, so beißt sich der Scunter fest und der Biss trifft in der nächsten Runde einmal automatisch.

Werte für den Alpha-Scunter:

Initiative: $2W6 + 9$,

Intuition: 6, Stärke: 11

Nahkampf: 15

Rüstung:

Harter, ledriger Panzer, 11 / 3

Waffen:

Klauen, S3, Schaden $W6+2$

Kiefer: S4, Schaden $W8+2$

Trefferpunkte: 25

Besonderes: Wie Scunter.

Werte für einen Mutanten:

Initiative: $2W6 + 4$

Intuition: 4,

Motorräder: 12,

Nahkampf: 10,

Gewehre: 12,

Rüstung:

Restteile und Schrott, 12 / 1

Waffen:

Gewehr, S 8, Schaden W8,

Kampfmesser, S2,

Schaden W6

Trefferpunkt: 35

Nach dem Kampf ziehen sich die letzten Mutanten auf Gliderbikes zurück. Sie sind dabei etwas unvorsichtig und

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

das Team kann sie entweder verfolgen oder aus der Ferne beobachten. In jedem Fall bemerkt das Team, dass die Mutanten in der Nähe der Stadtmauer verschwinden. Sollte es dem Team gelingen, einen Mutanten per Harpune oder Netz gefangen zu nehmen, bringt er das Team nach einem Verhör zu dieser Stelle an der Stadtmauer. In jedem Fall sollte das Team diese Stelle finden.

Es handelt sich um einen alten Abwasserkanal, dessen Zugang nicht mehr richtig gesichert ist und nur durch einige Überwachungskameras und ein elektronisches Schloss verriegelt ist. Falls ein gefangener Mutant das Team dorthin bringt, öffnet er noch die Gitter, reißt sich dann aber in einem Moment der Unachtsamkeit los und verschwindet in einem Fallrohr.

Das Team kann entscheiden, die Kanalisation jetzt zu untersuchen, oder erst einmal

eventuelle Wunden in der Stadt zu versorgen.

Mutanten

Der Eingang zur Kanalisation ist ausgetrocknet, ein dunkler Kanal führt zunächst einige hundert Meter durch die Stadtmauer hindurch unter die Stadt. Tiefer im inneren des stickigen Kanals füllt sich dieser mit abgestandenem Wasser. Offensichtlich handelt es sich um einen alten Ausfluss, der heute nicht mehr verwendet wird, das Abwasser aus den anderen Kanälen staut sich hier etwas zurück. Die nächsten hundert Meter kann man noch auf den seitlichen Trittstegen trocken-en Fußes weiterkommen, danach muss man sich in hüfthohes Abwasser begeben.

Der genau Aufbau der Kanalisation ist nicht fix vorgegeben, wichtig ist, dass der Spielleiter sich aufzeichnet, wie er den Spielern die Kanäle beschrieben hat.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Vom Hauptkanal aus kommen die Spieler erst einmal zu einer Kreuzung. Der erste Kanal von dieser Kreuzung aus führt in einer Kurve herum zu einer sehr dunklen Stelle mit einer Art Wasserfall der durch ein Sieb / Gitter hindurch fällt. Im Dunkel sieht die Gruppe ein feines, glühendes Licht. Die Spieler können sich hier entscheiden, das Licht zu untersuchen, oder erst einmal in einen anderen Kanal zu gehen.

Der zweite Kanal führt ebenfalls zu einer dunklen Stelle, allerdings mit einer Metalltür am Ende. Auch hier befindet sich im Dunkel ein feines, glühendes Licht. Die Spieler entscheiden wieder, ob sie umkehren, oder das Licht untersuchen.

Der Dritte Kanal endet an einem Metallgitter in einer Sackgasse.

Sollten die Spieler eines der Lichter untersuchen, so Treffen sie auf einen Schlamm-Angler, eine ca. zwei Meter lange, mutierte Kreatur, die in den

Kanälen von New Haven vorkommt. Sie ähnelt einer Kreuzung aus Anglerfisch und Schlammpringer und macht auch auf Menschen Jagd. Wie der Anglerfisch lockt er seine Beute mit einem leuchtenden, beweglichen Auswuchs auf der Stirn an. Der Schlamm-Angler greift die Gruppe zusammen mit einem weiteren im Wasser lauenden Schlamm-Angler an, während ein dritter (aus dem anderen Kanal) ihnen in den Rücken fällt.

Sollten die Spieler den dritten Gang (die Sackgasse) erkunden, werden sie von den drei Schlamm-Anglern von hinten überrascht und verlieren in der ersten Runde die Initiative (alle Schlamm-Angler greifen zuerst an).

Im Wasser gilt, dass die Charaktere sich nur schwer bewegen können, während die Schlamm-Angler in ihrem Element sind. Die Charaktere haben daher einen Malus von -1 auf ihre Aktionen.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II



Nach einigen Runden, spätestens aber, wenn es für die Charaktere brenzlich wird oder wenn der Kampf fast vorbei ist, eilen dem Team vier schwer gerüstete Mutanten mit Plasma-Gewehren zur Hilfe (Werte falls benötigt: RS 14 / 4, S 12, Schaden W12).

Werte für Schlamm-Angler:

Initiative: $2W6 + 7$,

Intuition: 7, Stärke: 8

Nahkampf: 15

Rüstung:

Harte Schuppen, 9 / 2

Waffen:

Klauen, S6, Schaden W6

Kiefer: S6, Schaden W10

Trefferpunkte: 45

Besonderes:

Schlamm-Angler greifen drei Mal pro Runde an. Zwei Mal mit den Klauen, ein Mal mit dem Kiefer.

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Der Mutant-Underground

Spätestens durch die Mutanten sollte der Kampf gegen die Schlamm-Angler beendet werden. Sollten die Spieler alleine mit den Schlamm-Anglern fertig werden, treten die Mutanten erst nach dem Kampf in Erscheinung. Eventuell verwundete werden von den Mutanten versorgt.

Die Mutanten werden die Charaktere fragen, was sie hier unten machen. Der Spielleiter sollte klar machen, dass ein Kampf gegen die vier Mutanten vermutlich tödlich enden wird. Die Mutanten kommen überein, dass sie das Team zu ihrem Anführer bringen, werden aber vorher allen die Augen mit einem Sack über dem Kopf verbinden.

Nach einigen weiteren Kanälen, Türen und Schleusen wird den Charakteren endlich die der Sack wieder abgenommen. Vor Ihnen steht ein stämmiger Mutant mit drei Armen und einer grünlichen, warzigen Haut in mitten einer Art Basis, die in

der Kanalisation eingerichtet wurde. Der zentrale Raum, in dem sich das Team befindet, ist mit Computern, Überwachungsmonitoren und verschiedenster Ausrüstung ausgestattet. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz oder wahlweise Wahrnehmung kann einem der Charaktere auffallen, das auch der Eingang, durch den das Team die Kanalisation betreten hat, von hier aus überwacht wird.

Einer der vier Mutanten erstattet Bericht und sagt: "Das sind die vier Eindringlinge, Mathew." Mathew, der Mutant, grinst die Gruppe an und sagt: "Willkommen im Mutant-Underground."

FALLEN WORLD

STARTERABENTEUER II

Hier endet das Starterabenteuer II. Der Mutant-Underground ist eine Organisation, die sich um die Rechte von Mutanten in New Haven kümmert, aber im Untergrund operiert, da Mutanten in der Stadt häufig diskriminiert werden.

Es gibt Mutantengruppierungen im Ödland, die sämtlichen Stadtstaaten gegenüber feindlich gesinnt sind, allerdings unterscheiden sich diese von den menschlichen Mutanten, die man in New Haven und den anderen Stadtstaaten antreffen kann. Dennoch sorgen die Konflikte mit den Ödland-Mutanten immer wieder dafür, dass Bürger der Städte Mutanten mit einer deutlichen Skepsis gegenüber treten.

Der Mutant-Underground hilft zum einen diesen Mutanten, zum anderen plant er Aktionen um die Akzeptanz von Mutanten in New Haven zu fördern. Daneben verfügt er allerdings auch über geheime Informationen, die weiteres

Vorgehen erfordern, in die die Charaktere eingeweiht werden könnten.

An dieser Stelle kann der Spielleiter das Abenteuer selbst fortsetzen, zum Beispiel benötigt der Mutant-Underground akut Luftfilter-Module, die in städtischen Lagern gekauft oder mit Hilfe eines Schloss-Knackers (der bei Miles zu bekommen wäre) entwendet werden können. Das wäre eine Aufgabe für jemanden, der nicht so auffällig ist wie ein Mutant.

Alternativ gibt es im Grundregelwerk eine detaillierte Beschreibung des Mutant-Underground, um weitere Abenteuer zu planen.

Bei Interesse am Grundregelwerk, Fragen, Anregungen oder Kritik meldet Euch gerne bei:

info@fallen-world.de

Wenn euch dieses Starterabenteuer gefallen hat, und ihr mehr von Fallen World lesen möchtet, dann schaut doch einmal auf unserer Homepage vorbei:

<http://www.fallen-world-newhaven.com>

Bei Interesse am Grundregelwerk und Setting schreibt gerne eine Email an:

info@fallen-world.de

Oder gebt uns Feedback auf unserem Discord-Server:

<https://discord.gg/HACp9X>

Wir freuen uns, von euch zu hören!

SPLITTERMUND

Das Erbe

von Claudia Heinzelmann

mit Dank an Tobias Hamelmann, Ralf Hartmann,
Adrian Praetorius, Stefan Prella und Thomas Römer

Das Erbe

Die Abenteurer begegnen einer jungen Frau, die ihr Gedächtnis verloren hat. Sie begleiten sie zu ihrem Stammsitz, doch scheint mehr als nur der Gedächtnisverlust seltsam, und letztlich stehen die Abenteurer vor einer schwierigen Entscheidung – kann der Zweck manchmal tatsächlich die Mittel heiligen?

Region: Selenia

Schauplätze: das Fürstentum Winborn

Erfahrungsgrad: Heldengrad 1

Zeitraum: 992 LZ

Hintergrund

Die Schuppenfäule ist eine Krankheit, die in den letzten Jahren im Norden Winborns aufkam und bereits einige Leben gefordert hat. Sie ist aus Aufzeichnungen aus der Drachlingszeit bekannt, galt aber als ausgestorben. Sie befällt das Nervensystem und die Haut. Die Infizierten erleiden schmerzhaftes Lähmungsschübe und ein stellenweises

Absterben der Haut. Die Krankheit schreitet nur sehr langsam voran, bislang fehlt jedoch eine Möglichkeit der Heilung, weshalb die Infizierten auf lange Sicht sterben. Auch Magie konnte nicht helfen, da die Krankheit selbst magischen Ursprungs scheint.

Ragin von Braustein, ein sehr begabter Magier aus dem zweiten Haus des Zirkels der Zinne, dem Haus des Körpers, ist besessen von der Idee, die Schuppenfäule zu heilen. Er hat sich selbst vor zwei Jahren infiziert, als er sich um andere Infizierte kümmerte. Seine Forschungen haben in ihm den Glauben gefestigt, dass eine alte verborgene Kammer im Stammsitz derer von Leuwein das Geheimnis birgt, um die Krankheit heilen zu können. Tatsächlich gibt es diese Kammer: Alte Aufzeichnungen sprechen von dem Wissen der Vergangenheit, das die Familie von Leuwein hütet. Doch leider gibt es ein Problem: Das Geschlecht derer von Leuwein ist ausgestorben – die letzte Erbin der Blutlinie, Priane von Leuwein, starb vor etwa 70 Jahren, als ihr Landsitz im Zweiten Mondsteinkrieg überrannt wurde. Und mit ihr starb auch die Möglichkeit, die Kammer zu öffnen, denn hierzu braucht es eine geheime Formel und einen Tropfen Blut aus der Linie derer von Leuwein.

Ragin ist schon vor längerer Zeit bei seinen Studien in der Bibliothek des Zirkels der Zinne auf ein altes Ritual gestoßen, der das Binden des Geistes eines Verstorbenen in den Körper eines Lebenden ermöglicht. Doch bedarf es dazu eines alten Drachlingsartefakts, von dem kein erhaltenes Exemplar bekannt war – einer Seelenfessel. Vor einigen Wochen brachte eine Expedition aus den Verheerten Landen ein solches Artefakt mit, und Ragin konnte es erwerben. Nun möchte er das Ritual ausführen, um Priane von Leuwein wieder zum Leben zu erwecken. Das Ritual hat jedoch einen Nachteil: Der Körper, den der Geist des Verstorbenen besetzt, wird langsam in den des Verstorbenen verwandelt. Und die Veränderung ist nach Abschluss nicht mehr umkehrbar. Der ursprüngliche Besitzer des Körpers wird vollständig verdrängt – zunächst geistig, dann auch körperlich – und nach Abschluss der Verwandlung ausgelöscht. Ragin hat sich auf dem alten Stammsitz derer von Leuwein niedergelassen und möchte zusammen mit seinem Lehrling den Ritus durchführen. Als Gefäß für Prianes Geist hat er ein Mädchen ausgesucht, Maureen, das dem Porträt der verstorbenen Adligen ähnlich sieht. Dazu hat er sie in seine Dienste genommen. Kaum auf dem Stammsitz angekommen, erleidet Ragin einen Schub der Schuppenfäule. Nachdem dieser immer



schlimmer zu werden scheint und Ragin seine Beine kaum bewegen kann, schickt der Magier schließlich seinen Lehrling mit der jungen Maureen alleine los, um das Ritual dort zu vollführen, wo der Geist von Priane gebunden ist, beim ehemaligen Jagdsitz der Leuweins. Er ist sich sicher, dass sein Lehrling der Aufgabe gewachsen ist, und erwartet die Rückkehr in wenigen Tagen.

Handlung

Unterwegs in Winborns Norden kommen die Abenteurer einer jungen Frau zu Hilfe, die gerade von Schädelnattern angegriffen wird. Ist die Frau gerettet, wird schnell klar, dass sie offenbar ihr Gedächtnis verloren hat. Sie bittet die Abenteurer sie nach Hause zu bringen. Unterwegs zeigen sich immer mehr Merkwürdigkeiten:

die Frau scheint sich ganz langsam optisch zu verändern – ihre Haarlänge, ihre Augenfarbe – und sie scheint zu altern. Außerdem ruft sie im Schlaf manchmal nach Hilfe und eines Nachts rufen Stimmen aus dem Wald nach ihr. Auch scheinen die Schädelnattern immer wieder ihre Nähe zu suchen und sie zu beobachten oder gar anzugreifen.

Die junge Frau erinnert sich nach und nach an verschiedene Orte, die die Abenteurer passieren, und weist schließlich den Weg zu einem verlassenen und teils verfallenen alten



Adelssitz. Tatsächlich ist der noch intakte Westflügel bewohnt – und der dortige Bewohner erkennt die Frau als die Herrin des Anwesens, Priane von Leuwein. Die Dame des Hauses lädt die Abenteurer ein für zumindest eine Nacht zu bleiben. Die Abenteurer müssen schließlich feststellen, dass die Frau zwar, wie gesagt, die Herrin des Hauses ist, diese aber eigentlich schon vor etwa 70 Jahren verstarb. Bei Nachforschungen im Haus erfahren sie von einem alten Familiengeheimnis, das Priane als letzte Erbin der Blutlinie derer von Leuwein hütete und das sie angeblich mit ins Grab nahm. Außerdem finden sie Hinweise zu einem alten Drachlingsartefakt, der Seelenfessel und einem Ritual, das das Artefakt aktiviert. Schlussendlich werden die Abenteurer Ragin, den angeblichen Hofmagus der Adligen, stellen müssen, der sie dabei vor die Wahl stellt, mit ihm zu kooperieren. Die Abenteurer müssen eine Entscheidung treffen, ob sie das alte Wissen, das womöglich eine tödliche Krankheit heilen kann, wiederbringen wollen, dafür aber die Person, dessen Geist Priane in Besitz genommen hat, opfern.

Auswahl der Abenteurer

Kern dieses Abenteurers ist ein hochkomplexer magischer Gegenstand und ein dazugehöriges Ritual. Da „Das Erbe“ sich aber an unerfahrene Abenteurer richtet wäre vermutlich selbst ein spezialisierter magischer Forscher auf dem ersten Heldengrad hier überfordert. Sollten sie mehrere Abenteurer mit diesem Spezialgebiet in ihrer Gruppe haben, könnten Sie Frust vermeiden, indem Sie die Abenteurer zusammenarbeiten lassen, und diese so zumindest kleinere Geheimnisse schon vor der eigentlichen Enthüllung erfahren.

Abenteurer die sich auf die Bannung oder das Exorzieren von Geisterwesen spezialisiert haben, könnten ein Problem darstellen, da Priane bis zum Ende der Verwandlung immer noch ein im Körper gefangenes Geisterwesen ist. Sie müsste beispielsweise um einen Bannkreis herumlaufen. Ein durgeführter Exorzismus würde Maureen bewusstlos zurücklassen, bevor Priane nach 8 Stunden wieder die Kontrolle über den Körper übernimmt.

Ein verwirrter Geist

Die Abenteurer sind gerade in einem Waldstück unterwegs, als plötzlich eine junge Frau rückwärts auf den Weg stolpert. Sie wird von zwei Schlangen verfolgt, die sich als Schädelnattern herausstellen – hoch giftige Tiere. Wenn die Abenteurer ihr zu Hilfe kommen und die Schlangen töten oder vertreiben, dankt sie und bittet die Abenteurer um weiteren Schutz. Die Frau scheint zunächst allein zu sein – und sie hat offenbar ihr Gedächtnis

verloren. Ihre gut gearbeitete Kleidung, sowie ein teuer aussehendes Schmuckstück lassen vermuten, dass es sich um eine wohlhabende Frau handelt, doch kann sie sich weder an ihren Namen noch an ihre Stellung erinnern. Alles was sie weiß, ist, dass sie angegriffen wurde und jemand vor sie sprang und rettete. Und sie hat eine vage Ahnung, dass ihr Zuhause westlich von hier liegen muss.

Werte einer Schädelnatter

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	6	5	3	0	1	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	7	6	4	20	2	17	20
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	12	1W6 + 2	7	5-1W6	Ablenkend 1,		

Typus: Monster, Reptil

Fertigkeiten: Athletik 10, Akrobatik 8, Entschlossenheit 8, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 8

Merkmale: Gift (Blut 2 / Blutend 2 / 45 Ticks), Giftimmunität, Schwächlich, Unbeherrschbar

Beute: Leder 80 Telare, (Jagdkunst gg. 25)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr seid nun schon eine ganze Weile unterwegs, Nieselregen hat eingesetzt, und ihr beginnt gerade nach einem geeigneten Nachtlager Ausschau zu halten. Vor euch stolpert plötzlich eine junge Frau auf die Straße. Sie trägt einen leichten Umhang, der bereits vom Regen dunkle Ränder zeigt. Das kastanienbraune, lange Haaren liegt schwer und glatt auf dem Rücken. Ihr dacht auf den Fersen schlängeln sich zwei Schädelnattern aus dem Dickicht. Hilfesuchend blickt sie euch an.

Bei der Frau handelt es sich um die etwa 20-jährige Maureen, die von Ragin als Gefäß für Priane ausgesucht wurde. Es ist kaum eine Viertelstunde her, dass der Geist der verstorbenen Adligen in sie eingefahren ist und ihr Bewusstsein verdrängt hat (weshalb sie hier im Folgenden als Priane bezeichnet wird).

Sie ist zurzeit noch fast gänzlich ohne Erinnerung und völlig desorientiert. Noch bevor sie überhaupt wieder richtig bei Bewusstsein war, haben die Schlangen angegriffen. Laven, der Lehrling von Ragin, der das Ritual durchgeführt hat, versuchte sie zu schützen, wurde dabei jedoch mehrfach von den Nattern gebissen und ist kurz darauf am Gift verstorben. Wenn die Charaktere der Spur von Maureen zurück in den Wald folgen (Jagdkunst-Probe gegen 15), finden sie dort den Leichnam des jungen Mannes vor den Ruinen eines alten Anwesens. Es handelt sich dabei um das alte Jagdschloss derer von Leuwein, was aber heute nicht mehr zu erkennen ist. Prianes

Geist war an diesen Ort gebunden, nachdem sie im Zweiten Mondsteinkrieg hier gewaltsam zu Tode kam.



Die Verwandlung

Ragin hat Maureen zwar so ausgesucht, dass sie Priane ähnlich sieht, doch ist sie etwa zehn Jahre jünger als Priane zum Zeitpunkt ihres Todes war und weicht auch in anderen Details ab, etwa der Augenfarbe oder der Länge ihres Haares. Im Verlauf der nächsten drei Tage wird sich Maureen langsam äußerlich immer weiter in Priane verwandeln. Sie wird altern, ihre Augenfarbe passt sich an, ihre Haare werden ein wenig kürzer und welliger. Dies geschieht jedoch so langsam, dass man die Veränderungen kaum bemerkt, wenn man nicht explizit darauf achtet. Sie können als Spieler jedoch immer wieder eine leichte Befremdung bei einzelnen Abenteurern schildern, wenn diese plötzlich unsicher geworden sind, ob die Haare gestern nicht noch etwas länger waren oder meinen, die Augen als grün zu erinnern, obwohl sie jetzt doch eher blau erscheinen. Oder Sie beschreiben in einzelnen Szenen diese Details und überlassen es den Spielern selbst zu bemerken, dass sie sich verändern.

Wenn die Abenteurer versuchen herauszufinden, ob irgendeine Form der Magie auf Maureen wirkt, so wäre eine tatsächliche Analyse der Magie weit außerhalb der Fähigkeiten der Gruppe, da hierfür die Meisterschaft *Ritualkunde I* (Splittermond – Die Magie, S. 165) benötigt würde.

Der Fels der Trauer

Mitten in der Nacht erhebt sich Priane plötzlich von ihrer Bettrolle. Sie lauscht ins Dunkel hinaus und beginnt dann schlafwandlerisch in den Wald zu laufen. Sollte ein wachhaltender Abenteurer sie beobachten und versuchen, sie aufzuhalten, wird sie erst vorsichtig, dann immer wilder versuchen sich zu befreien, um weiter in den Wald hineinzulaufen. Dabei spricht sie mit glasigen Augen davon, dass sie gerufen wird, und fragt immer wieder, ob die anderen es nicht hören können. Lässt man ihr ihren Willen, läuft sie zielgerichtet in den Wald hinein, bis es plötzlich heller wird hinter den Bäumen. Priane bleibt stehen, als sie den Rand einer Klippe erreicht hat. Sollten die Abenteurer keine Wache eingeteilt und Priane das Lager unbemerkt verlassen haben, finden sie sie an der Klippe stehend im Wald wieder. Und tatsächlich kann man hier eine rufende Stimme hören: Es ist die Stimme eines kleinen Mädchens, das ängstlich seine Mutter herbeiwünscht. Ein kalter Wind scheint die Laute vom Tal zur Klippe hinaufzutragen, und wer genau ins Tal sieht, meint hin und wieder dort den geisterhaften Schemen eine kleine Gestalt mit wehenden Haaren zu sehen.

Das Rufen kommt direkt aus der Geisterwelt. Es ist die Stimme der kleinen Lia von Leuwein, der Tochter von Priane. Im Jahr 914 LZ kam es an dieser Klippe zu einem tragischen Unfall: Bei einem Ausritt vom alten Jagdhof der Familie aus ging der damals neun Jahre alten Lia das Pferd durch und rannte panisch auf die Klippe zu. Das Pferd konnte zwar abbremsen, Lia stürzte jedoch über die Klippe in den Tod. So unvermittelt aus dem Leben gerissen verweilt der Geist der Kleinen immer

noch an diesem Ort. Der Geisterwelt noch nahe kann Priane die Stimme viel deutlicher hören als die Abenteurer – auch von Weitem schon. Sie steht eine Weile an der Klippe, und nach und nach übermannt sie die Trauer um ihr verlorenes Kind. Zuerst laufen ihr nur stumm Tränen die Wangen hinab, doch dann sieht es für einen kurzen Moment so aus, als würde sie sich hinabstürzen wollen. Sie bricht jedoch schlussendlich weinend am Rand der Klippe zusammen. Wenn die Abenteurer sie später, wenn sie wieder etwas mehr bei sich ist, befragen, kann sie weder die Stimme identifizieren noch den Zusammenhang erklären. Sie berichtet nur von der tiefen Trauer, die die Stimme in ihr ausgelöst hat.

Die Sendboten des Todes

Immer wieder seit die Abenteurer Priane begleiten, tauchen Schlangen auf dem Weg auf. Besonders häufig die Schädelnatter, die in dieser Gegend eigentlich nur höchst selten vorkommt. Ein Abenteurer, der aus Selenia stammt, oder eine Probe auf *Geschichte und Mythen* gegen 15, kann jedoch verraten, dass es sich dabei um das Tier des Gunwar handelt. Generell gelten Schlangen, vor allem aber die Schädelnattern, als seine Sendboten (siehe Kasten *Gunwar und der Tod*).

Wer sich auskennt (Probe auf *Naturkunde* gegen 15), weiß einen einfachen Trick, um die Tiere vom Lager fernzuhalten. Es fällt jedoch

Die Seelenfessel – ein altes Artefakt aus Drachlingszeit

Die silberne Kette mit den schwarz glänzenden Steinen, die um den Hals der jungen Frau liegt, ist ein Höheres Artefakt aus Drachlingstagen (AQ 5, siehe *Splittermond: Die Magie* S. 174). Eine Expedition aus den Verheerten Landen hat sie dort in alten Ruinen gefunden, zusammen mit einigen Aufzeichnungen. Es handelt sich um eine sogenannte Seelenfessel, ein nahezu unzerstörbarer Gegenstand, der in Verbindung mit einem Ritual den Geist eines Verstorbenen in den Körper eines Lebenden ruft und bindet. Dabei wird nicht einfach nur die eigentlich innewohnende Seele im Körper zurückgedrängt, sondern der Körper beginnt sich nach und nach in den Körper des Verstorbenen zu verwandeln (siehe Kasten: die Verwandlung). Das Schmuckstück verschmilzt bei dem Ritual mit dem Körper, so dass es nur einmal

angewendet werden kann. Wird der Geist danach vom Körper getrennt, zerstört dies das Artefakt. Auch ist es unmöglich das Artefakt einfach abzunehmen. Um die Verwandlung zu beenden und Geist und Körper wieder zu trennen, muss ein spezielles Prozedere ausgeführt werden, das das Artefakt zerstört. Bannmagie gegen das Artefakt ist um 20 Punkte erschwert.

Sollte ein Abenteurer der die Meisterschaft Artefaktkunde besitzen und versuchen wollen die Kette zu untersuchen, wird er feststellen, dass sich die Kette nicht von Prianes Haut lösen lässt. – auch nicht mit Gewalt. Eine Identifizierung mittels Arkaner Kunde gegen 33 bestätigt, dass es sich um einen magischen Gegenstand handelt; ein herausragendes Ergebnis führt zu Erkenntnis, dass die Kette ein Ritualgegenstand ist.



Gunwar und der Tod

Gunwar gilt in Selenia als Herr über Leben und Tod. Nach dem hiesigen Glauben geleitet er die Seelen der Verstorbenen in die verschiedenen Heimstätten der Götter, wie etwa Fleadynes grüne Gärten. Auch wenn die meisten Seelen sicherlich nicht die Götterdomäne erreichen, sondern die Geisterwelt bevölkern, so hat Gunwar doch stets ein Auge darauf, dass die Geister auch dort bleiben, wo sie nach der landläufigen Meinung hingehören: nämlich im Jenseits. Die Schädelnatern gelten als seine Sendboten, denn die Tiere werden angezogen von der Geisterwelt und allem was daraus entstammt. Ob der Angriff der Schlangen tatsächlich eine göttliche Intervention ist oder ob die Tiere nur angreifen, weil sie von Prianes Geist angezogen werden, bleibt dabei ganz Ihnen als Spieler überlassen.

auf, dass die Schlangen immer wieder die Nähe der Gruppe suchen, auch tagsüber am Wegesrand neben den Abenteurern herzuschlängeln scheinen oder diese etwa aus dem

Gebüsch heraus beobachten. Und ab und an versucht tatsächlich eine der Schlangen Priane anzugreifen – jedoch immer nur die Frau, nie die Abenteurer direkt.

Willkommen zu Hause

Je länger die Abenteurer mit Priane unterwegs sind, desto klarer werden die Erinnerungen der mysteriösen Frau. Sie spricht schließlich von ihrem Stammsitz, den die Gruppe bald erreichen sollte: Ein großes Anwesen, in dem sie alle eine wohlverdiente Pause und vor allem ein Dach über dem

Kopf finden, um der alles durchdringenden Nässe für eine Weile zu entfliehen – denn es regnet ohne Unterlass. Priane spricht von der großen Halle, in der für gewöhnlich bei Festanlässen die Bankette stattfinden, und von der mangelnden Tanz-Begabung ihres Veters. In ihren Erzählungen klingt es, als sei

Ein längerer Weg

Das Erbe ist so wie es hier aufgeschrieben ist, für eine kurze Spielsitzung gestaltet. Sollten sie das Abenteuer verlängern wollen, können sie beliebig die Zeit der reise verzögern und noch weitere Begegnungen unterwegs einbauen. Dazu müssen sie natürlich auch die Verwandlungsdauer anpassen.

Denkbare weitere Stationen auf dem Weg wären etwa:

Ein Hof oder ein Dorf, indem die Abenteurer mit der Schuppenfäule Infizierten begegnen. Eine Szene, in der ein ältere Einwohner oder gar ein Kind gerade einen schmerzhaften Schub und Lähmungen erleidet, dürfte das Dilemma am Ende des Abenteuers für die Gruppe noch erschweren.

Ein Rasthaus, in dem Maureen und der junge Lehrling Ragins auf dem Hinweg eingekehrt waren. Kehren die Abenteurer dort auch ein, wird die Wirtin sich erstens wundern, wo der junge Mann geblieben ist, und noch mehr verwundert sie, dass ihr Hund die junge Dame anklafft, wo er sie doch vor ein paar tagen noch heiß und innig liebte. Eventuell erinnert sich die Wirtin sogar an den Namen des Mädchens, die ihr verändert vorkommt. Wenn sie den Namen Maureen nennt, lehnt Priane diesen jedoch ab. Auch wenn sie sich an ihren noch nicht erinnern sollte – ab wann die dies tut, liegt ganz bei Ihnen als Spielleiter – doch Maureen findet sie eindeutig falsch.

das Anwesen ein wohnlicher, mit Leben gefüllter Ort. Und tatsächlich führt Priane die Abenteurer am Abend des zweiten Reisetages zu einem stattlichen Gebäude, das jedoch seine besten Tage schon längst hinter sich gelassen hat: Die Fassade ist mit Efeu und wild aussehenden Sträuchern zugewuchert, an einem Teil des Hauses scheint das Dach nicht mehr vollständig und die Fensteröffnungen sind leere Höhlen. Ein Nebengebäude, das vielleicht einmal die Stallungen beherbergte, ist vollständig eingestürzt.

Der Sitz derer von Leuwein

Kaum nähert sich die Gruppe dem Anwesen, wird die Tür geöffnet und eine junge Magd tritt heraus. Sie stellt sich als Marlis vor, knickt höflich vor Priane und bittet alle herein. Das Mädchen führt die Gruppe durch eine große Eingangshalle in den westlichen Teil des Hauses. Sie verschwindet kurz in einem Zimmer und kehrt mit einem Mann mittleren Alters zurück: Ragin (Alb, *953 LZ, ehrgeizig, stur). Wie auch das Dienstmädchen scheint er Priane zu kennen und spricht sie direkt mit ihrem Namen an. Es fällt auf, dass er sein linkes Bein ein wenig nachzieht – eine Nachwirkung des Karnkheits-Schubes, der aber seit gestern wieder abklingt. Der Mann erkundigt sich, wo sie so lange war, und wendet sich dann an die Abenteurer, denen er dankt, dass sie seine Herrin zurückgebracht haben. Er stellt sich als der Hofmagus von Priane vor. Dann weist er Marlis an, den Abenteurern eine Unterkunft zu bereiten, und fügt noch hinzu, dass man in Kürze gemeinsam speisen werde. Er selbst werde Priane zu ihren Gemächern bringen.

Sprechen die Abenteurer Ragin auf die Lage an, in der sie Priane gefunden haben und auf die Leiche des jungen Mannes, behauptet er



keine Ahnung zu haben, wer den junge Mann war. Seine Herrin sei vor einigen Tagen ausgeritten, um die Jagdgebiete in Augenschein zu nehmen und eventuell auch über den Wiederaufbau des alten Jagdsitzes nachzudenken. Eine – bedenkt man den Zustand des Anwesens – doch recht verwirrende Aussage. Das Pferd sei offenbar weggelaufen. Wie es zu dem Gedächtnisverlust kam, kann er sich auch nicht erklären. Ragin ist ein recht geschickter Lügner. Sollte ein Abenteurer ihn durchschauen wollen, ist eine vergleichende Probe auf *Empathie* gegen Ragins *Redegewandtheit* nötig (Werte finden sie im Anhang). Marlis sieht nach der Anweisung Ragins verwirrt aus, schluckt aber herunter, sie sagen wollte, und bittet dann die Abenteurer, ihr zu folgen. Sie führt die Gruppe in einen kleinen Salon, indem sie bitte warten möge, bis ihre Zimmer bereit wären, man habe schließlich nicht mit Gästen gerechnet. Dann verschwindet das Mädchen und lässt die Abenteurer allein. Sollten diese die Gelegenheit nutzen, sich umzusehen, können sie unbeobachtet den Raum verlassen und sich im Haus auch recht frei bewegen – außer Marlis und Ragin scheint noch ein Bursche in der Küche anwesend und zwei Wachmänner, die sich jedoch zurzeit draußen herumtreiben. Marlis wird etwa eine halbe Stunde brauchen, bevor sie zum Salon zurückkehrt und das Verschwinden der Abenteurer bemerkt.

Verdachtsmomente

Vermutlich sind die Abenteurer nach der gemeinsamen Anreise bereits beunruhigt und haben, wenn es ihnen nicht bereits klar ist, zumindest den starken Verdacht, dass hier weit mehr im Argen liegt als nur der Gedächtnisverlust. Im Verlaufe des Abends werden die Verdachtsmomente immer zahlreicher.

Das gemeinsame Abendessen

Das Abendessen wird in einem kleinen Kaminzimmer serviert, in dessen Mitte ein langer Tisch steht. Wer genau hinsieht, bemerkt sofort, dass der Raum und auch das Mobiliar wohl schon länger nicht benutzt wurden – alles ist offenbar sehr zügig abgestaubt worden, denn es sind durchaus noch Staubreste auf dem Boden und auch den Stühlen zu erkennen. Der Kamin dagegen wurde entweder sehr gründlich gereinigt oder hatte zuvor lange kein Feuer mehr, denn hier sind keinerlei Aschreste oder verkohlte Holzschelte von einem vorherigen Feuer zu entdecken. Der große Teppich, der an der Kamin gegenüberliegenden Seite die Wand ziert, wurde auch schon lange nicht mehr ausgeklopft und riecht deutlich modrig, wenn man sich ihm nähert – so als wäre der Raum lange Zeit kalt und feucht gewesen.

Marlis serviert mit einem jungen Mann zusammen das Essen. Es ist zwar ausreichend für alle, aber auch nicht überschwänglich viel. Priane moniert auch, dass es doch recht wenig Fleisch sei im Verhältnis zu den Beilagen, und man so ein doch recht dürrtiges Bild vor ihren Gästen abgebe. Das die Küche auf mehr als sieben Personen (Priane, Ragin und dessen Schüler, Marlis, einen Koch und zwei Wachleute, die Ragin engagiert hat) eigentlich nicht eingestellt war, kann sie natürlich nicht wissen. Zu ihren Lebzeiten waren immer mindestens zehn bis zwölf Personen im Haus und die Speisekammern gut gefüllt, um unerwartete Gäste bewirten zu können.

Die Tischkonversation, sollten die Abenteurer nichts Bestimmtes ansprechen, wird von Ragin bestritten. Er versucht hauptsächlich, die Abenteurer reden zu lassen, indem er sie über ihre Reise, ihre Erlebnisse und eventuelle Abenteurer ausfragt. Wenn sie über Dinge des aktuellen Zeitgeschehens sprechen – etwa

den jugendlichen Kaiser erwähnen – scheint das Priane zu verwirren und Ragin versucht dann schnellst möglich das Thema zu wechseln. Sind die Abenteurer eher wortkarg, versucht er seinerseits zu unterhalten, bleibt dabei aber jedoch so gut es geht oberflächlich und belanglos. Aufmerksam beobachtet (Probe auf *Diplomatie*, *Empathie* oder *Redegewandtheit* gegen 20) könnte auffallen, dass er sämtliche Themen mit aktuellem politischen Bezug oder aktuellem Zeitgeschehen meidet, während er sonst die üblichen Small-Talk-Themen der höfischen Welt anspricht, wie etwa den Stand des Wildes für die Jagd oder die Unannehmlichkeit des andauernden Regens und was dies für die Falknerei für Auswirkungen haben könnte. Wer sich auskennt, bemerkt auch recht schnell, dass Ragin allerdings gar nicht so viel Ahnung von diesen Sachen hat.

Um so länger das Essen geht, um so deutlicher wird, dass Priane sich zwar zunehmend an Sachen erinnert, aber viele der Dinge, derer sie sich erinnert, nicht mehr aktuell zu sein scheinen. So spricht sie von den Ställen und ihren ausgezeichneten Jagdpferden oder von höfischen Tänzen und Musikstücken, die seit Jahrzehnten aus der Mode sind. Ragin versucht, an solchen Stellen das Gespräch dann schnell in eine andere Richtung zu lenken, worin er durchaus geschickt ist. Was auch auffällt: Auch wenn bei Priane immer mehr Erinnerungen zurückkehren, kann sie sich weder an Ragin noch an die Bediensteten erinnern.

Die Galerie

Sollten die Abenteurer durchs Haus streifen, finden sie in einem etwas baufälligen Flur im Ostteil des Gebäudes einen Gemäldegang. Hier hängen offenbar die Porträts aller Familienmitglieder des Hauses – auch der

Verstorbenen. Darunter auch das Porträt von Priane, die auf dem Bild recht altmodisch gekleidet ist. Wer sich mit höfischen Gebräuchen auskennt (Probe auf *Diplomatie* gegen 20), dem könnte auffallen, dass die Art der Darstellung nicht ganz dem aktuellen Geschmack entspricht. Neben ihrem Bild ist das Porträt eines Mädchens mit hellen Haaren – es zeigt die Tochter im Alter von etwa neun Jahren, also kurz bevor sie von der Klippe stürzte. Sollte ein Abenteurer an der Klippe den Geist des Kindes gesehen haben, kommt ihm das Porträt vage bekannt vor – genau greifen kann er den Eindruck aber nicht.

Längs des Ganges hängen etliche Bilder, alle mit dem Namen der Porträtierten. Am Ende des Ganges hängt ein Teppich der einen Stammbaum zeigt. Was die Porträts nahelegen und der Stammbaum nochmal verdeutlicht: Tion Leuwein war offenbar der Vater von Priane. Eine Probe auf *Geschichten und Mythen* gegen 15 lässt die Abenteurer erinnern, dass es sich dabei um einen bekannten Winborner Adligen handelte, der in den Ersten Mondsteinkrieg (911 – 914 LZ) verwickelt war. Damit müsste er jedoch vor etwa 80 Jahren gelebt haben, was die Frage aufwirft, ob er dann tatsächlich der Vater, der jetzt etwa 30 Jahre alten Priane sein kann.

Ragins Studierzimmer

Sollten die Abenteurer sich nicht einfach nur umsehen, sondern sogar heimlich „private“ Bereiche des Anwesens betreten, können sie natürlich auch das Studierzimmer von Ragin aufsuchen, wenn dieser gerade woanders weilt – wie etwa nachts im Bett.

Das Zimmer wird dominiert von einem riesigen Schreibtisch in der Mitte des Raumes. Die Regale rundrum an den Wänden sind zum Teil gefüllt mit Geschichtswerken und höfischer Literatur, ein ganzer Bereich

scheint jedoch neuer bestückt und ist gefüllt mit verschiedenen Werken zur magischen Forschung. Auf dem Schreibtisch liegen verschiedene alt aussehende Schriftrollen und einzelne Papiere mit Notizen.

Die Schriftrollen stammen offenbar noch aus der Zeit der Drachlinge. Wer des Dracurischen mächtig ist, kann überfliegen, dass es sich um verschiedene Beschreibungen zu einem Artefakt – der Seelenfessel – und einem offenbar zugehörigen Ritual handelt. Aus den danebenliegenden Notizen von Ragin geht eindeutig hervor, dass das Ritual einen Wirtskörper verlangt, dessen Geist im eigenen Körper zurückgedrängt wird. Das Ritual löst eine Verwandlung aus, die fünf Tage lang andauert, danach aber abgeschlossen ist – und dann auch nicht mehr umkehrbar.

Unter den Notizen gibt es auch Aufzeichnungen über einen geheimen Ort im Anwesen derer von Leuwein, eine Kammer, die Mächtiges hüten soll. Verschiedene Notizen verweisen auf einen Ort der Heilung,

der hier zu Drachlingszeiten angeblich lag, und eine eingekreiste Stelle auf einem alten Schriftstück spricht von dem Wissen gegen die starren Schuppen – was auch immer das bedeuten mag.

Die Unterlagen enthalten neben all dieser Informationen auch eine Beschreibung, wie sich das Artefakt zerstören lässt, und die Verwandlung wieder umgekehrt wird. Sollten die Abenteurer sich am Ende gegen eine Zusammenarbeit mit Ragin entscheiden (siehe hierzu den Abschnitt *Das Finale*) werden sie diese Beschreibung brauchen, um Prianes Geist aus Maurens Körper zu vertreiben.

Ein besorgter Freund

Sollten die Abenteurer noch nicht ausreichend Verdacht geschöpft haben, dass hier etwas unmoralisches vorgeht, können Sie



folgende Szene einbringen, um das moralische Dilemma etwas zu verdeutlichen. Am Morgen des ersten Tages im Anwesen von Priane steht ein Mann vor der Tür. Er erkundigt sich nach Maureen, einer jungen Frau, die hier ansässig sein soll. Sie sei eine Dienstmagd des Zirkelmagiers. Auf Nachfrage beschreibt er eine junge Frau, die erstaunlich nach der Frau klingt, die die Abenteurer am Anfang ihrer gemeinsamen Reise vor den Nattern gerettet haben. Sollten die Abenteurer es bis dahin noch nicht selbst verstanden haben, fällt ihnen an dieser Stelle nochmal auf, wie stark sich die Frau verändert hat.

Der junge Mann ist der Liebhaber von Maureen und war mit ihr verabredet. Maureen hatte ihm einen kleinen Weiler nahe des alten Jagdsitzes der Leuweins als Treffpunkt genannt, weil sie dachte, dass sie nach dem Ritual dort hinkommen kann, bevor sie wieder zum Anwesen zurückkehrt. Das das Ritual sie ihre Seele kostet, wusste sie nicht. Sollten die Spieler den jungen Mann (sein Name ist Morl) zu Priane führen, fragt er auch diese nach Maureen, denn er erkennt sie nicht als seine junge Geliebte. Die Frau vor ihm ist etwa 30 Jahre alt hat schulterlange wellige Haare ein gerade Nase und grüne Augen. Maureen ist etwa 20, hat längere und glatte Haare, eine leichte Stubs Nase und braune Augen. Auf Nachfragen kann er aber durchaus eine gewisse Ähnlichkeit bestätigen.

Ein unmoralisches Angebot

Über kurz oder lang werden die Abenteurer dahinterkommen, was vor sich geht, und Ragin konfrontieren müssen. Sollten sie zunächst mit Priane sprechen, wird diese wenig bewirken; die Adlige weiß zwar, dass ihr Gedächtnis lückenhaft ist, ist sich mittlerweile

aber vollständig sicher, dass sie Priane von Leuwein ist, und auch nie jemand anderes war – und für den Geist trifft das ja auch zu. Ragin hingegen wird offener, wird er direkt konfrontiert. Er ist in Begleitung zweier Wachleute, die vor dem Eintreffen der Abenteurer zwar bereits im Anwesen waren, ihn seither aber stetig begleiten. So fühlt er sich einigermaßen sicher – außerdem wähnt er sich sowieso im Recht bei seiner Mission. Er berichtet den Spielern von der Schuppenfäule und der Möglichkeit eines Heilmittels in einer Kammer in der Familiengruft unter dem Anwesen. Er zeigt den Abenteurern auch gerne all seine Aufzeichnungen zu dem Geheimnis und bittet sie, ihn zu unterstützen. Bei den Aufzeichnungen handelt es sich um die verschiedenen Schriftstücke und Notizen aus Ragins Studierzimmer.

Da die Schuppenfäule ursprünglich hauptsächlich Drachlinge befiel, ist die Interpretation der verschiedenen alten Schriften von Ragin zwar nicht falsch – es ist aber eben nur eine mögliche Interpretation. Ob in der Kammer tatsächlich eine Heilung auf die Schuppenfäule wartet, ist nicht eindeutig zu sagen. Spricht man Priane auf dieses geheime Wissen und eine Kammer in ihrem Anwesen an, so braucht sie eine Weile, um sich zu erinnern. Sie hat als Kind von ihrem Vater einen dracurischen Reim gelernt, und sie kennt ein dracurisches Schriftzeichen, das sie immer wieder üben musste als sie klein war. Auch hat man ihr gesagt, dass sie in Zeiten der höchsten Not diese Dinge hinter dem Grab ihres Urgroßvaters nutzen könne – doch Priane war noch recht klein als ihr Vater starb, und so hat sie nicht behalten, was dort angeblich passieren soll. Sie ist aber gerne bereit zu helfen und auszuprobieren, eine Kammer zu öffnen, so dort eine versteckt sei.

Die Entscheidung

Wie sich das Ende des Abenteuers gestaltet, hängt von der Entscheidung Ihrer Spieler ab. Sollten sie sich von Ragin überzeugen lassen, dass es das kleinere Übel ist, Maureen zu opfern, um eine eventuelles Heilmittel gegen die Schuppenfäule zu finden, ist das Öffnen der Kammer am nächsten Abend möglich. Dann sind die drei Tage um, und die Verwandlung ist abgeschlossen – was aber auch bedeutet, dass Maureen nun unwiederbringlich verloren ist. Die Kammer liegt hinter einer glatten Steinwand in der Familiengruft derer von Leuwein. Sucht man aufmerksam die Wände hinter dem steinernen Sarg des Urgroßvaters von Priane ab, sind tatsächlich feine Ritzen in einer der Wände zu erkennen. Priane stellt sich schließlich davor, spricht die dracurische Formel, sticht sich in den Finger und malt mit ihrem Blut eine Rune auf die Wand, die sich daraufhin tatsächlich öffnet. Dahinter verbirgt sich eine kleine Kammer mit einem Brunnen. Ragin wird Wasser daraus entnehmen. Sein Krankheitsschub ist jedoch mittlerweile abgeklungen, so dass er nicht direkt testen kann, ob es hilft. Er wird es aber abfüllen und sich zu einem Dorf in der Nähe begeben, um es dort an Infizierten auszuprobieren. Sollten die Abenteurer ihn begleiten, erfahren sie, dass er die Auswirkungen der Krankheit mit dem Wasser tatsächlich mildern kann, und auch die Schmerzen lindern. Doch auf lange Frist wird sich zeigen, dass auch dies keine Heilung ist, sondern die Krankheit nur weiter verlangsamt. In einigen Fällen mag das schon reichen, doch Ragin wird, mit der Erlaubnis von Priane, ein größeres Labor im Anwesen errichten und nach einer Möglichkeit suchen, das Wasser in alchemistischen Tinkturen zu verstärken und so vielleicht ein Heilmittel zu finden.

Showdown bitte

Sollte ihre Spielergruppe gewöhnlich jedes Abenteuer mit einem aktiven und meist actiongeladenen Showdown beenden, so könnte die Entscheidung Ragin zu unterstützen als Finale enttäuschen. Für diesen Fall können sie – wenn sie vorher die Szene mit Morl, dem Freund von Maureen, eingebaut haben, diesen zum Anwesen zurückkommen lassen, kurz bevor die drei Tage verstrichen sind. Er hat eine ganze Bürgerwehr aus einem nahe gelegenen Dorf dabei, denn er hat nach seiner Suche beim Anwesen Zweifel bekommen, dass es dort mit rechten Dingen zugeht. Er fordert sofort Maureen zu sehen. Nun kann man entweder verhandeln (Proben auf *Anführen* oder *Diplomatie*) oder muss sich des Mobs erwehren. Tritt Maureen, in ihrer jetzigen Gestalt als Priane aus dem Haus und betitelt sich selbst als Herrin dieser Leute, wird dies erst recht einen Aufruhr hervorrufen, denn diese Frau ist den Dörflern überhaupt nicht bekannt.

Sollte es tatsächlich zum Kampf kommen, stehen die Wachen und auch Ragin natürlich auf der Seite der Abenteurer. Der Magier wird dabei versuchen die Dorfbewohner zurückzudrängen und zu entmutigen aber keinen zu töten – sie im Zweifel sogar heilen.

Für die Dorfbewohner können sie auf die Werte des Räubers in ***Splittermond: die Regeln***, S. 276 zurückgreifen.

Sollten die Abenteurer sich gegen eine Zusammenarbeit mit Ragin entscheiden und Maureen retten wollen, so gibt es in den Aufzeichnungen des Magiers auch eine Beschreibung wie man die Seelenfessel zerstören kann und die Verwandlung damit beendet. Der Geist verlässt den Körper und dieser verwandelt sich langsam zurück, wobei auch das Bewusstsein von Maureen zurückkehrt. In seinem Wahn die Schuppenfäule heilen zu wollen, wird Ragin jedoch versuchen, die Abenteurer von diesem Ritus abzuhalten und greift sie – verzweifelt wie er ist – mit seinen beiden Wachen an. (Die Zahl der Wachen können Sie natürlich anpassen, je nach Größe der Abenteurergruppe). Ragin wird nicht bis zum Tod kämpfen, sondern schwer verletzt irgendwann einfach verzweifelt weinend zusammenbrechen. Er wird dann auch seinen

Wachen befehlen den Kampf einzustellen. Sollten die Abenteurer ihn dann (nachdem er eventuell geheilt wurde) ziehen lassen, wird er, sobald er wieder bei Kräften ist, seine Suche nach dem Geheimnis des Anwesens fortsetzen – und womöglich nach einer erneuten Seelenfessel.

Der Lohn der Mühn

Für das Bestehen des Abenteurers erhalten die Abenteurer **8 Erfahrungspunkte**. Je nachdem, wie die Entscheidung am Ende ausgefallen ist, haben die Abenteurer in Ragin nun einen engen Verbündeten.

Anhang

Ragins Wachen

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WI
1	4	3	4	2	5	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	9	8	25	2	22	18
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Streithammer	18	2W6+4	12	7-1W6	Scharf 2, Vielseitig		

Typus: Humanoid

Monstergrad: 2/1

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 11, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14, Stärkungsmagie 13

Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern; II: Lebenskraft stärken

Meisterschaften: Hieb Waffen (I: Berserker, Vorstürmen; II: Schmetterschlag)

Merkmal: Taktiker

Beute: Leichte Kette (12 Lunare), Streithammer (30 Lunare, Q1 +1 Schaden)

Ragin

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WI
4	4	3	2	5	2	4	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	7	26	21	0	19	23
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Kampfstab	13	1W10+2	8	7-1W6	Defensiv 2, Doppelwaffe, Lange Waffe, Zweihändig		

Typus: Humanoid

Monstergrad: 2/1

Fertigkeiten: Arkane Kunde 21, Akrobatik 9, Athletik 9, Diplomatie 14, Empathie 15, Entschlossenheit 16, Geschichte & Mythen 18, Heimlichkeit 8, Redegewandtheit 16, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 11, Bewegungsmagie 15, Heilungsmagie 15, Wassermagie 17

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Gegenstand bewegen, Beschleunigen; II: Lähmung; Heilung I: Gift erkennen, Lebenskraft stärken, Selbstheilung; II: Leichte Heilung; Wasser I Einfrieren, II: Eisglätte, Eislanze

Meisterschaften: Arkane Kunde (I: Artefaktkunde; II: Ritualkunde I), Diplomatie (I: Diplomat), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Heilungsmagie (I: Hand des Zauberers), Wassermagie (II: Wassermeisterschaft)

Merkmal: Dämmersicht, Feigling, Taktiker

Beute: leichte Tüchrrüstung (6L), Kampfstab (Q2, -1 WGS),

Satz

Claudia Heinzelmann

Illustrationen

Helge Balzer, Holger Kirste, Florian Stitz, Justin David Russel

UHRWERK VERLAG

SHADOWRUN

DATENNIRWANA

DER NACHLASS DES ROBERT GRAFSTETTER

VON SONJA RÜTHER UND JAN RÜTHER

EINLEITUNG

Dieses Abenteuer spielt an Schauplätzen und mit Elementen aus dem Roman *Toxische Erlösung*. Die Sekte *Weg der Reinheit* ist in Hamburg aktiv, und es gibt Gerüchte, dass sie mit *Medusa* zusammenarbeitet. Die Ziele der beiden Organisationen sind nicht ganz klar, aber ihre Machenschaften ziehen wie finstere Schatten durch Hamburgs Straßen. Immer wieder werden Leichenteile mit dem Brandzeichen von *Medusa* gefunden, während die Sekte an Macht zu gewinnen scheint.

Der Investigativreporter Robert Grafstetter wurde von einflussreichen Konzerngrößen mit Geldern unterstützt, um dem *Weg der Reinheit* auf den Zahn zu fühlen, aber bevor er seine Rechercheergebnisse abliefern konnte, riss der Kontakt zu ihm ab. Ein Runnerteam soll angeheuert werden, um Grafstetter zu finden, ihn zu stoppen und die Daten zu vernichten.

Datennirwana verwendet das Grundregelwerk für *Shadowrun*, *Sechste Edition*. Weitere Regelwerke sind nicht zwingend erforderlich, weiterführende Informationen über Hamburg findest du aber zum Beispiel im SR5-Quellenbuch *Datapuls: Hamburg*. Falls ihr noch keine Charaktere erschaffen habt, könnt ihr die weiter hinten aufgelisteten Beispiel-Runner verwenden.

Der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers ist an den Werten der Archetypen (SR6, S. 84ff.) ausgerichtet. Benötigen

die Runner eine größere Herausforderung, findest du in den entsprechenden Szenen einige Optionen.

Welche Schwierigkeiten können auftreten, und wie kann man ihnen begegnen? Im Verlauf des Abenteuers kann es passieren, dass die Runner nicht über die passenden Fähigkeiten verfügen oder nicht weiterkommen, weil ihnen wichtige Informationen fehlen. Hilfestellungen dazu findest du in den Abschnitten *Keine Panik* in den entsprechenden Szenen.

DIE VORGESCHICHTE

Der *Weg der Reinheit* betreibt in einem alten Resthof in Haspunde ein Seminarzentrum, außerdem werden neue Sektenmitglieder in einer Zuflucht in Turiport rekrutiert. In einer Wattsammlerkolonie in Pinneberg ist die Sekte ebenfalls aktiv. Auffällig ist, dass die Sekte mit toxischen Geistern zu tun hat. Der Journalist Robert Grafstetter ist all diesen Spuren gefolgt, hat herausgefunden, dass sich chemische Substanzen in den Soyriegeln befinden, die in der Zuflucht in Turiport an die hungrigen Metamenschen verteilt werden, und hat Beweise für die Zusammenarbeit mit *Medusa* gesammelt. Das Netz, das die Sekte über Hamburg spannt, deutet auf eine Art sich anbahnende Machtübernahme hin, weil die Sektenmitglieder in allen Schichten, Konzernpositionen, der HanSec und Stadtteilen zu finden sind. Angehörige der Sektenmitglieder

HANDLUNGSÜBERSICHT

SZENE

Szene 0: Der Anruf

Szene 1: Die Weiße Schlange

Szene 2: Der Mandelzirkel

Szene 3: Grafstetters Wohnung

Szene 4: Wem gehört der Host?

Szene 5: Das Xanadu

Szene 6: Erase all

Szene 7: Störenfriede

Szene 8: Nachspiel

WAS PASSIERT?

Der Schieber vermittelt den Runnern den Job.

Herr Schmidt heuert die Runner an, damit sie Robert Grafstetter daran hindern, seine Recherchen zum *Weg der Reinheit* fortzuführen, und alle seine Daten darüber vernichten. Matrixsuche und Beinarbeit führen die Runner zu Mama Mamba, die Grafstetters Tod bestätigen kann.

Die Runner durchsuchen Grafstetters Wohnung und finden die Spuren eines Datenuploads zu einem unbekannten Matrixhost.

Die Spur des Matrixhosts führt zum Xanadu, dem Hauptquartier der DeMeKo in Eimsbüttel. Die Runner dringen ins Xanadu ein und machen den Serverraum ausfindig.

Während die Runner die Daten auf dem Host löschen, werden sie von einem anderen Runnerteam gestört.

Die Runner kümmern sich um das andere Team.

Die Runner übergeben die Daten an Herrn Schmidt.



werden *Angeschmiedete* genannt, die gezwungen werden, ebenfalls für die Sekte zu arbeiten. Grafstetter ist äußerst vorsichtig vorgegangen und hat alle Daten auf einem Datenträger in seinem Kopf gespeichert.

DIE MISSION IM ÜBERBLICK

Die Runner werden angeheuert, um Robert Grafstetter zu stoppen, im Zweifelsfall auch mit Gewalt. Wenn sie seiner nicht habhaft werden können, müssen sie auf jeden Fall seine Recherchedaten finden und vernichten. Es ist bislang sicher, dass die Informationen noch nicht in die Hände seiner Auftraggeber gelangt sind, aber den Runnern bleibt nicht viel Zeit für die Erfüllung ihres Auftrags. Die Runner folgen den Spuren bis zu einem Host in Eimsbüttel, sind allerdings nicht die Einzigen, die hinter den Daten her sind. Nachdem sie in das Hauptquartier der Deutschen Medien- und Kommunikations AG (DeMeKo) eingebrochen sind, treffen sie auf das Konkurrenzteam von Horizon und müssen sich entscheiden: Schießerei, Verhandlung oder Flucht? Das Gelingen ihrer Mission hängt von den klugen Entscheidungen und Vorbereitungen der Runner ab.

SZENE 0: DER ANRUF

AUF EINEN BLICK

Der Schieber meldet sich bei den Runnern mit einem neuen Auftrag und gibt ihnen Treffpunkt und Uhrzeit durch, damit sie sich mit dem Schmidt treffen. Für diesen Run werden möglichst Leute mit Matrixkenntnissen, Muskelkraft und guten Ortskenntnissen gesucht. Straßensamurai, Decker und Kopfgeldjäger stehen ganz oben auf der Liste. Magier, die über die Fähigkeit verfügen, Personen ausfindig zu machen, sind ebenfalls gern gesehen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Dein Schieber hat dir eine Nachricht geschickt: „Hoi Chummer, da wartet gutes Geld auf dich, aber es muss schnell gehen. Dafür musst du um 22 Uhr in der Weißen Schlange sein. Dort fragst du an der Theke nach Kanjana und sagst ihr das Codewort Boomjack. Soweit ich weiß, soll jemand gefunden werden, also keine große Sache. Alle Infos bekommst du vom Schmidt, wie immer. Hab da gleich an dich gedacht, also hau rein!“

Wenn dich der Job interessiert, tritt Vorbereitungen. Was nimmst du mit? Welche Informationen holst du vorher ein?

HINTER DEN KULISSEN

Die Weiße Schlange, ein Club nördlich der Reeperbahn, wird von Kanjana, einer Naga (einem intelligenten, Erwachten Schlangenwesen) geführt, die eine echte Prominente in der Szene ist. Insider wissen, dass in den Hinterzimmern des Clubs illegale Treffen stattfinden. In dem Club ist immer viel los, die meisten Gäste kommen zum Tanzen und Feiern. Entsprechend hoch ist die Sicherheit.



SZENE 1: DIE WEISSE SCHLANGE

AUF EINEN BLICK

Die Runner treffen in der Weißen Schlange Herrn Schmidt und bekommen den Auftrag, Robert Grafstetter zu finden, von weiteren Recherchen abzuhalten und seine bisher gesammelten Daten zu löschen. Das Team soll sofort loslegen, weil mit jeder verstreichen- den Minute die Gefahr wächst, dass die Daten an Grafstetters Hintermänner weitergeleitet werden. Der Schmidt händigt Informationen über den Journalisten aus, was allerdings nicht sonderlich viel ist.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Für diesen Job müsst ihr in die Weiße Schlange nördlich der Reeperbahn gehen. Wenn ihr keine Filter in euren Kommlinks aktiviert habt, empfangt ihr auf dem Weg dorthin eine Flut an Sonderangeboten und Erotikwerbung, die euch in die Bars, Stripclubs, Diskotheken und Sexshops locken sollen. Das bunte Partyfolk vermischt sich mit den üblichen kriminellen Gestalten, die sich auf dem Kiez tummeln, Bässe dröhnen durch offene Türen, es riecht nach Frittenfett, Kunstnebel und sündhaftem Nachtleben. Ihr müsst euch durch eine Reizüberflutung aus Lichtern, Werbung, Menschen und Metas drängeln, nur um am Ende einen Club zu betreten, der dem Ganzen in nichts nachsteht. Leichtbekleidete Frauen tanzen in Käfigen über der feiernden Menge zu den Beats von lärmendem Industrial Techno. Ihr geht wie vereinbart zum Tresen, fragt nach Kanjana und erwähnt das Codewort Boomjack. Die Barkeeperin sieht euch abschätzend an und gibt euch mit einem Wink zu verstehen, dass ihr ihr folgen sollt. Sie trägt einen ärmellosen schwarzen Anzug, der ihre muskulöse Statur betont. Ihre langen schwarzen Haare wurden mit Gel zurückgekämmt und liegen schwer auf ihren Schultern. Sie führt euch in einen hinteren Bereich, der von einem Ork und einem bulligen Menschen Marke Rambo 6.0 bewacht wird. Am Ende eines langen Flurs öffnet sie mit einer Chipkarte eine Tür und lässt euch eintreten. „Ihr wartet hier.“ Dann geht sie wieder.

Als die Tür sich schließt, wird es angenehm still im Raum. Die Bässe sind nur noch zu hören, wenn einer von euch Cyberohren mit Audioverbesserung besitzt. In der Mitte steht ein großer Tisch mit zehn Stühlen, ansonsten befindet sich nichts in diesem Zimmer. Boden und Wände sind gefliest, in der Mitte befindet sich ein Abfluss. Offenbar legt die Eigentümerin dieses Etablissements Wert darauf, hinter ihren Gästen schnell und effektiv aufräumen zu können, sollten die Gespräche ein eher blutiges Ende nehmen. Ihr müsst nicht lange warten, bis sich die Tür erneut öffnet und Herr Schmidt, flankiert von drei breitschultrigen und schwer bewaffneten Bodyguards, den Raum betritt. Ihr erkennt auf den ersten Blick Maschinenpistolen vom Typ HK-227 in ihren Holstern. Der Schmidt selbst ist der typische Geschäftsmann, der in seinem feinen Anzug andere die Drecksarbeit machen lässt.

„Bitte, setzen Sie sich“, sagt er geschäftig und nimmt an der Stirnseite des Tisches Platz. „Da wir keine Zeit haben, kommen wir direkt zur Sache: Sie sollen für mich einen Journalisten finden, Daten, die er gesammelt hat, vernichten und ihn nötigenfalls mit Gewalt davon abhalten, seinen Recherchen weiter nachzugehen. Ist das ein Problem für Sie?“ Er mustert euch und wartet ab, ob jemand ablehnt, um jene auszusieben, die an dieser Stelle lieber aussteigen wollen. „Wenn Sie den Job annehmen, müssen Sie direkt zur Tat schreiten. Bevor ich Ihnen die Details nenne, will ich Ihre verbindliche Zusage haben.“

HINTER DEN KULISSEN

DIE VERHANDLUNG

Herr Schmidt weiß, was er will, und er will es schnell. Zeit ist für ihn ein entscheidender Faktor. Er schätzt, dass für die Erledigung des Jobs maximal zwei Tage Zeit bleiben. Entsprechend fällt die Bezahlung, die er für den Job anbietet, durchaus großzügig aus. Um sich abzusichern, staffelt Schmidt die Belohnung. Jeder der Runner erhält 5.000 Euro, wenn sie Robert Grafstetter daran hindern können, weitere Recherchen zum Weg der Reinheit anzustellen. Darüber hinaus erhält jeder Runner 10.000 Euro für das Löschen aller Informationen, die Grafstetter bis dahin zusammengetragen hat. Sollte das Team nicht über die entsprechenden Fähigkeiten dazu verfügen, hat der Schmidt einen Datenchip für sie, auf dem selbstaussführende Such- und Löschroutinen vorhanden sind. Zum Beweis, dass die Löschroutinen ausgeführt wurden, verlangt Herr Schmidt die entsprechenden Protokolldateien – oder im Fall des Chips diesen wieder zurück, da die Routinen auch die Protokolle darauf ablegen. Des Weiteren ist Herr Schmidt bereit, 10.000 Euro für allgemeine Spesen zur Verfügung zu stellen, und stellt insgesamt zusätzliche 25.000 Euro in Aussicht, wenn er eine exklusive Kopie aller Informationen bekommt, über die der Journalist verfügt. Wenn die Runner mit dem Schmidt über das Honorar verhandeln wollen, ist eine Vergleichende Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma erforderlich. Herr Schmidt verfügt dafür über einen Würfelpool von 12. Für jeden Nettoerfolg der Runner erhöht Schmidt die Belohnung um 1.000 Euro pro Person. Herr Schmidt ist bereit, ein Drittel der Gesamtbezahlung (5.000 Euro pro Runner) bei einem von den Runnern genannten Schieber als Vorauszahlung zu hinterlegen. Die 10.000 Euro Spesen übergibt er den Runnern als beglaubigten Credstick.

DIE INFORMATIONEN

Viel ist es nicht, was der Schmidt über Robert Grafstetter an Ausgangsinformationen zusammengetragen hat. Es liest sich wie der generische Lebenslauf eines typischen Investigativreporters der DeMcKo. Der Konzern ist auch Grafstetters letzter bekannter Arbeitgeber. Eine Anschrift seiner letzten Wohnung hat Herr Schmidt nicht. Laut ihm hat die DeMcKo mit Verweis auf aktuelle Recherchen die Herausgabe der Daten verweigert.



SZENE 2: DER MANDELZIRKEL

AUF EINEN BLICK

Das Team muss nun mit den Informationen, die es bekommen hat, einen Plan entwickeln, um Grafstetter zu finden. Durch ihre üblichen Quellen stoßen die Runner immer wieder auf den Namen Mama Mamba, die angeblich etwas über Grafstetters Verbleib wissen soll. Da den Runnern die Zeit im Nacken sitzt, ist es sinnvoll, dieser Spur nachzugehen. Da sich niemand leichtfertig mit dem Oberhaupt des Mandelzirkels anlegen würde, sollte das Team etwas für die gewünschten Informationen anbieten. Mama Mamba selbst ist insbesondere an Informationen zum Weg der Reinheit interessiert. Das Team kann aber auch einen Gefallen oder etwas gänzlich anderes anbieten. Sollte das Team die Hinweise auf Mama Mamba gänzlich ignorieren, kannst du die Runner auch durch andere Quellen, wie zum Beispiel Connections oder die Matrix, auf Gerüchte von Grafstetters Ableben und weitere wichtige Informationen stoßen lassen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Im Foyer des Hotels wachsen Pflanzen aus Kübeln und Becken zur hohen Decke empor. Vieles ist erhalten geblieben, das an den alten Betrieb erinnert. Kolonialschick mit der vermeintlichen Weltoffenheit einer verschworenen Gemeinschaft. Ein langer, rot gemusterter Teppich führt vom Eingang bis zum Tresen. Über euch spenden drei große Kron-

leuchter Helligkeit, und an den Wänden brennen Lampen wie Fackeln. Im Stuck der hohen Decke sind manche Details mit Blattgold hervorgehoben: florale Motive, die sich einmal rundherum ranken.

Den kleinen Schlüsselfächern nach, die sich hinter dem Empfang befinden, muss es um die hundert Zimmer in diesem Haus geben. Wenn die alle belegt sind und jeder Bewohner dem Voodookult folgt, ist es in der Tat besser, sich mit niemandem hier anzulegen. An den Wänden befinden sich Kameras. Am Empfang wartet eine Frau, um deren Hals diverse Talismane und Holzperlenketten hängen. Sogar ein Schrumpfkopf lugt aus dem Wirrwarr hervor. Sie begrüßt euch freundlich. Als ihr nach Mama Mamba fragt, führt sie euch durch einen kleinen Flur zu einer Art Büro, das mit seinen grünen Pflanzen und gepolsterten Stühlen einen gemütlichen Eindruck macht. Hinter einem massiven Holztisch sitzt eine ältere Frau mit dunkler Haut in einem großen Korbsessel. Sie trägt bunte, traditionelle Kleidung, deren eingewobene Muster afrikanisch aussehen. Um ihren Hals hängen Talismane an Lederbändern zwischen Holzperlenketten. Als sie euch sieht, steht sie auf und zeigt einladend auf die Stühle vor ihrem Tisch. „Ich habe mir schon gedacht, dass ich heute Besuch bekommen würde.“ Sie lächelt euch freundlich an, aber euch fällt auf, dass sie euch mit wachen Augen mustert. „Aber so wie ihr ausseht, gehört ihr nicht dem Voodookult an. Was kann ich für euch tun?“

HINTER DEN KULISSEN

DER MANDELZIRKEL

Der Mandelzirkel betreibt ein ehemaliges Hotel in direkter Nachbarschaft zum Altonaer Volkspark. Jedes Mitglied des Vereins ist dort willkommen. Neben einem Taliskramladen betreibt der Mandelzirkel einen Kindergarten und ein Seniorencafé. Oberhaupt ist Manuela Perina, die unter dem Namen Mama Mamba bekannt ist. Die alte Frau erscheint freundlich und klug, man sollte sich jedoch nicht mit ihr anlegen und sie schon gar nicht unterschätzen. Genauere Details zum Mandelzirkel und Mama Mamba sind im Abschnitt *Beinarbeit* zu finden.

MAMA MAMBA

In erster Linie hat Mama Mamba selbst dafür gesorgt, dass viele Spuren und Gerüchte zu ihr führen, wenn man beginnt, nach Robert Grafstetter zu suchen. Die Frau verfolgt eigene Interessen und will dazu wissen, wer an Grafstetter und dem Weg der Reinheit dran ist. Für sie sind Hinweise über Grafstetters Hintermänner interessant. Dafür setzt sie auch alles daran, die Runner zu kennen, die für diese Hintermänner arbeiten, damit sie sie im Auge behalten kann. Sie ist bereit, dem Team Informationen über Grafstetter zu

geben, vorausgesetzt, sie erhält eine Gegenleistung. Um was es sich dabei handelt, ist ganz dem Einfallsreichtum des Teams überlassen, einen Gefallen wird Mama Mamba auf keinen Fall ablehnen. Die Runner sollten dann nur wissen, dass sie in Mama Mambas Schuld stehen werden, bis sie den Gefallen eingefordert hat.

INFORMATIONEN ZU GRAFSTETTER

Mama Mamba zeigt den Runnern ein Bild von Grafstetters abgetrenntem und aufgebrochenem Kopf. Offensichtlich wurde ihm ein Stück Headware entfernt, vielleicht eine Datenbuchse, ein Kommlink oder etwas Ähnliches. Des Weiteren gibt sie ihnen die Anschrift seiner letzten Wohnung: ein Apartment beim Alsterpalast. Anschließend weist sie noch daraufhin, dass nicht nur die Runner nach Robert Grafstetter zu suchen scheinen. Sie weiß von mindestens zwei weiteren Teams.

KEINE PANIK

Mama Mamba soll Atmosphäre ins Spiel bringen, ist aber nicht zwingend erforderlich. Nichtsdestotrotz können zahlreiche Hinweise zu ihr führen, da sie diverse Köder dazu ausgelegt hat. Ob und wie stark sie in die Angelegenheit verwickelt ist, sollte dem Team jedoch verborgen bleiben.

SZENE 3: GRAFSTETTERS WOHNUNG

AUF EINEN BLICK

Zunächst müssen sich die Runner Zugang zu Grafstetters Apartment verschaffen. Dies stellt keine allzu große Herausforderung dar, da es im Alsterpalast eine Menge Publikumsverkehr gibt und die Sicherheit nicht sonderlich hoch ist. Das Apartmenthaus ist leicht zu erreichen und das Schloss der Wohnung nicht der Rede wert (Magschloss der Stufe 2 Kartenleser, s. SR6, S. 240). Einmal in der Wohnung, finden die Runner zwar keine Hinweise auf Grafstetters Verbleib, doch etliche Notizen zu seinen Recherchen. Der Verlauf seines Heimterminals zeigt an, dass der Journalist vor seinem Verschwinden ein Dateipaket auf einen Host hochgeladen hat. Die Matrixadresse des Hosts taucht auch mehrfach in den Notizen auf, die herumliegen. Auf den Host der DeMeKo hat Grafstetter den Stand seiner bisherigen Rechercheergebnisse zum späteren Bearbeiten hochgeladen. Das Terminal selbst hat keine Daten gespeichert.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Wohnung sieht so aus, als habe Grafstetter hier wie in einem Geheimversteck gehaust, das er überstürzt verlassen musste. Essensreste liegen bis zur Unkenntlichkeit verschimmelt auf einem Teller, das Fenster-Trideo flimmert ohne Ton auf der großen Panoramascheibe, durchwühlte Unterlagen sind auf dem Boden neben einem unordentlichen Schlafsack verstreut, und diverse Fotos und Notizen kleben als

große Collage an einer Wand. Ihr erkennt Leichenteile mit den typischen Brandzeichen von Medusa, Fotos von blutigen Tischen und allerhand Analysetabellen, Tatortberichte und handschriftliche Notizen. Darunter blinkt eine kleine Box, wahrscheinlich das Heimterminal, über das sich der Journalist mit der Matrix verbinden konnte. Außer dem Wohnzimmer gibt es ein Schlafzimmer, eine Küche, ein Bad, ein Gäste-WC und ein paar weitere ungenutzte Zimmer. Das Schlafzimmer steht voll mit Kartons, die Küche ist ziemlich leer.

HINTER DEN KULISSEN

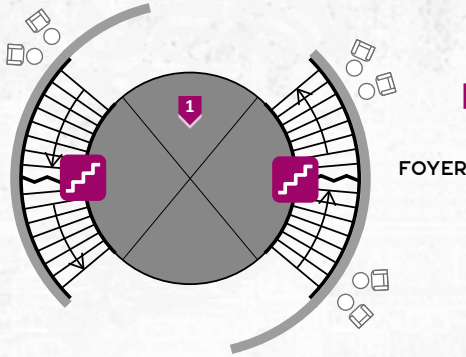
GRAFSTETTERS APARTMENT

Durch die Nähe zum Alsterpalast ist in dieser Gegend eine Menge los. Das Verkehrsaufkommen ist gewaltig, was den Runnern in die Hände spielt, weil sie sich zwischen den Besuchern des gewaltigen Komplexes unauffällig zu dem Apartmenthaus bewegen können. In dem Gebäude selbst sieht es schon anders aus. Den Informationen nach wohnen hier hauptsächlich DeMeKo-Angestellte. Grafstetters Wohnung befindet sich im 13. Stock. Die Flure und das Treppenhaus sind recht sauber, der Eingangsbereich wird von Kameras überwacht. Die Personen, denen man begegnet, schenken Besuchern nicht viel Beachtung, solange sie sich unauffällig verhalten und keine Waffen offen tragen.

ALSTERPALAST

Schwanenwik-Bucht, Hamburg-Nord

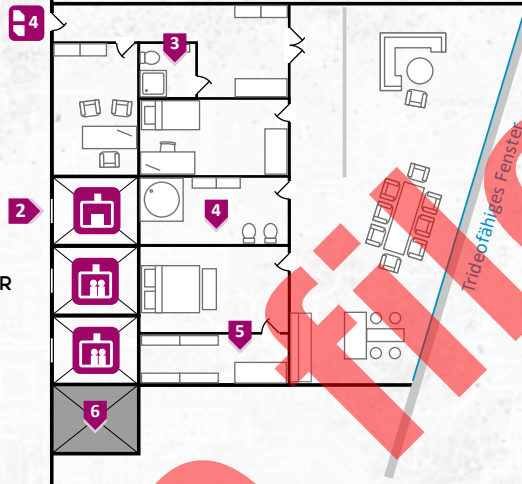
- 1 Lichtschacht
- 2 Lastenaufzug
- 3 Gäste-WC
- 4 Bad mit Whirlpool und Bidet
- 5 Begehbare Kleiderschrank
- 6 Luftschacht (Entrauchung)



Fahrstühle, Licht- und Luftschacht, Foyer



APARTEMENT



Trideofähiges Fenster

MEDUSA

Medusa ist eine Organisation, die wohl nur aus wenigen Mitgliedern besteht. Sie operiert hauptsächlich im Bereich südlich der Elbe. Die einzigen Spuren für ihr Treiben sind Leichenteile, denen das Medusenhaupt eingebrannt ist. Die Ermittlungen gegen Medusa waren bislang ergebnislos, und einige der darauf angesetzten Personen verschwanden sogar spurlos. Die Behörden sind in Alarmbereitschaft und ermitteln verstärkt, bislang jedoch ohne Erfolg. Es wurden zuletzt immer mehr Fälle von verschwundenen Personen bekannt, die entlang der Elbe zerstückelt wieder auftauchten. Soweit die Ermittler es rekonstruieren konnten, fehlten jeweils nur ein paar Organe.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn sich das Team mit der Sicherheit des Apartmenthauses anlegen sollte oder du der Meinung bist, dass die Runner es bis hierher zu leicht hatten, kannst du ein Sicherheitsteam der DeMeKo (s. u.) auftauchen lassen, das untersuchen soll, warum die Tür der Wohnung geöffnet wurde, ohne dass sich Herr Grafstetter in das Haussystem eingeloggt hat.

Je nachdem, über welche magischen Fähigkeiten dein Runnerteam verfügt, kannst du den Gegnern ebenfalls magische Rückendeckung geben. Dafür bietet sich zum Beispiel der Lone-Star-Kampfmagier (SR6, S. 207) an.



SICHERHEITSLEUTE (2-4)

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	3	3	3	3	2	6

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 6

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 4, Biotech 4, Einfluss 4, Elektronik 4, Feuerwaffen 7, Nahkampf 7, Steuern 5, Überreden 3, Wahrnehmung 7

Ausrüstung: 2 Jazz-Inhalatoren [Reaktion +1, +2 Initiativewürfel], Kommlink [GS 3], Panzerweste [+3]

Waffen:

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) |

6/-/-/-/- | 10 Ladungen]

Colt America L36 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 8/8/6/-/- | 11(s)]

KEINE PANIK

Die Adresse von Grafstetters Wohnung ist öffentlich abrufbar. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es am einfachsten, wenn die Runner dort den kürzlichen Datenupload zu einem unbekannten Host finden. Sollte jedoch keiner der Runner dazu in der Lage sein, kann das Team entweder ein Back-up des Hausterminals, auf dem die Logfiles gespeichert sind, mitnehmen oder die Adresse des Hosts notieren, damit sich ein angeheuerter Decker darum kümmern kann. Sollte das Team über keinerlei Fähigkeiten in der Matrix verfügen, könnte es eine handschriftliche Notiz mit der Matrixadresse finden, die zum Beispiel auf der Rückseite des Terminals klebt.

SCENE 4: WEM GEHÖRT DER HOST?

AUF EINEN BLICK

Mit der Hostadresse alleine können die Runner wenig anfangen. Sie sollten nun zunächst einmal herausfinden, wem der Host gehört bzw. wie sie an dessen Daten gelangen können. Der Host gehört zu einem System der DeMeKo, dessen physischer Standort das Xanadu, das Hauptquartier der DeMeKo in Eimsbüttel, ist. Die Daten wiederum liegen längst nicht mehr auf dem System, sondern wurden durch einen Host dahinter abgerufen, der nicht von der Matrix aus erreichbar ist.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr habt nun die Adresse des Hostsystems. Doch diese wirft mehr Fragen auf, als sie Antworten gibt. Ein schneller Versuch, darauf zuzugreifen, offenbart, dass es sich lediglich um einen gesicherten Transferhost handelt. Die Daten liegen irgendwo in einem System dahinter, auf das ein Zugriff von außen unmöglich ist. Es wäre ein Anfang, wenn ihr wüsstet, wem der Host gehört.

HINTER DEN KULISSEN

Es gibt drei Ansätze, um dahinterzukommen, wem der Host gehört bzw. wohin die Daten gelangt sein können. Entweder wagt der Decker des Teams einen Matrixhack der Adresse, oder das Team kennt jemanden, der dabei helfen kann. Zuletzt kann auch noch eine einfache Matrixsuche weiterhelfen. Will einer der Charaktere seine Connections befragen, so kommt die Tabelle *Beinarbeit* (SR6, S. 53) zum Einsatz. Eine passende Connection braucht bei ihrer Probe auf

Einflussstufe + Einflussstufe vier Erfolge, um von dem Host zu wissen. Die Matrixsuche erfolgt über eine Ausgedehnte Probe auf Elektronik + Intuition (4, 10 Minuten), um den Host dem DeMeKo Hauptquartier zuordnen zu können.

DER TRANSFERHOST

Der Transferhost der DeMeKo hat die Stufe 4. Er verfügt über Angriff 5, Schleicher 4, Datenverarbeitung 6 und Firewall 7. In regelmäßigen Abständen erfolgt die Einwahl eines weiteren Systems, das die Daten abrufen. Sobald man in den Host hineingelangt ist, kann man mit 3 Nettoerfolgen bei einer Matrixwahrnehmungsprobe (SR6, S. 183) die Logdateien identifizieren, die die Datentransfers protokollieren. Sie sind mit einer einfachen Verschlüsselung versehen und müssen zunächst gecrackt werden, bevor sie ihren Inhalt preisgeben. Dazu ist eine Handlung *Datei cracken* (SR6, S. 180) erforderlich. Die Verschlüsselungsstufe beträgt 2. Gelingt das Cracken, erhält der Decker Zugriff auf die Logs. Demzufolge wurden Grafstetters Daten bereits vor einigen Tagen auf einen internen Host der DeMeKo transferiert. Den Geodaten nach befindet sich dieses System im Xanadu, dem Hauptquartier der DeMeKo.

KEINE PANIK

Auch hier führt der einfachste – und offensichtlichste – Weg über einen Decker, der Matrixsuche verwendet. Mangelt es an einem solchen und hat auch kein Teammitglied die Fähigkeit zur Datenrecherche oder eine entsprechende Connection, so kann im Zweifelsfall der Schmidt helfen. Doch das kostet einen Teil der Belohnung.

SCENE 5: DAS XANADU

AUF EINEN BLICK

Nachdem das Team nun herausgefunden hat, wo sich die Daten befinden und dass sie nicht über die Matrix erreichbar sind, heißt es, dem Xanadu einen Besuch abzustatten. Weder ahnt man dort von der Brisanz der Daten, noch sind diese sonderlich geschützt. Das Kunststück wird darin bestehen, möglichst ungesehen rein- und auch wieder rauszukommen, denn der Stadtteil wird von der HanSec sehr sorgfältig patrouilliert. Das Xanadu selbst wird von einem lokalen Sicherheitsdienst bewacht, der in erster Linie Fans und einfache Einbrecher abhalten soll. Sollte das Team über keinen Decker verfügen, so muss es zum Löschen der Daten auf den Chip von Herrn Schmidt (s. Szene 1) zurückgreifen.

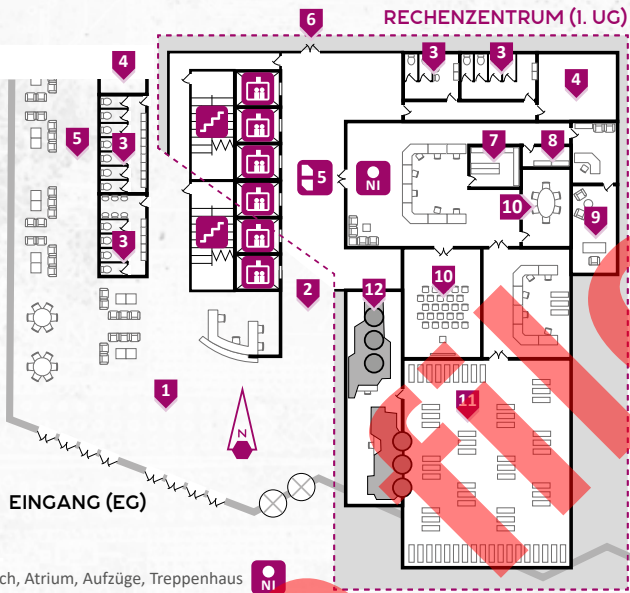
SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der imposante Komplex aus Glas und Stahl im Zentrum Harvestehudes ist das Hauptquartier der DeMeKo und schon von Weitem sichtbar. Es steht für den Glamour der bekannten und nicht so bekannten Stars und Mediengrößen, die auf Anweisung des Konzerns manchmal in den Parks anzutreffen sind, was immer wieder für Fanaufläufe sorgt. Noch nicht mal auf der Reeperbahn gibt es ein Gebäude, das sowohl mit altmodischer Leuchtreklame als auch mit diversen AR-Overlays so behängt ist wie das Xanadu. Der Bezirk ist in großen Teilen fest in der unerbittlichen Hand der DeMeKo. Die alten Villen, die noch nicht für größere Komplexe abgerissen wurden, stehen direkt an der Alster, machen jedoch nach Westen schnell den gigantischen Neubauten Platz, in denen überwiegend diverse Tochterfirmen der

XANADU

Harvestehude, Hamburg-Eimsbüttel

- 1 Empfangsbereich (3 Stockwerke hoch)
- 2 Großes Atrium (10 Stockwerke hoch)
- 3 Toiletten
- 4 Lagerraum
- 5 Xanadu Lounge (Theke nördlich)
- 6 Zugang zu anderen Bereichen
- 7 Archiv (schrägenweise Speicherchips)
- 8 Büroküche
- 9 Büro des Leiters des Rechenzentrums
- 10 Besprechungsraum
- 11 Serverraum
- 12 Kühlung/Klimatechnik mit Abluftrohren



EG-Empfangsbereich, Atrium, Aufzüge, Treppenhaus

DeMeKo sitzen. Die kleinen Parks und sorgfältig geschnittenen Grünflächen lockern das Bild der dichtgedrängten Häuser auf. Wer hier eine Immobilie besitzt, verfügt über das nötige Geld und die damit verbundene Macht, in der Hamburger Oberschicht mitzuspielen. Das bedeutet für euch, dass ihr euch gut anpassen und vorsichtig verhalten müsst. Ihr könnt es euch nicht leisten, aufzufallen. Es ist sicher hilfreich, Informationen einzuholen, welche Stars sich gerade in der Gegend bewegen, um gegebenenfalls glühende Fans auf Autogramm jagd zu mimen. Die Reaktionszeit der HanSec dürfte recht kurz sein, weswegen es der DeMeKo ausreichend zu sein scheint, einen lokalen Sicherheitsdienst mit der Gebäudeüberwachung zu beauftragen.

trakt mit der DeMeKo ergattern zu können. Um nicht aufzufallen, ist es hilfreich, den Kleidungsstil einer Tarnung entsprechend anzupassen. Gegebenenfalls kann sich das Team für diesen Zweck aufteilen, um sich unauffällig unter die unterschiedlichen Besucher zu mischen.

DER KELLER

Der gesuchte Host befindet sich in einem kleineren Rechenzentrum im 1. Untergeschoss des Gebäudes. Dieser Bereich ist für gewöhnlich der IT vorbehalten, weswegen die Kartenleser der Türen eine entsprechende Zutrittskarte verlangen. Entweder besorgt sich das Team zuvor eine solche Karte, oder es knackt die Schlösser der Zugangstüren (Magschloss der Stufe 2 mit Kartenleser, s. SR6, S. 240).

HINTER DEN KULISSEN

Das Xanadu ist das Hauptquartier der DeMeKo in Eimsbüttel. In das Xanadu selbst hineinzukommen ist dabei weitaus einfacher, als sich unkontrolliert durch den Stadtteil zu bewegen, denn die HanSec schenkt Eimsbüttel besonders viel Aufmerksamkeit. Wer seine SIN dort auf Schleichfahrt schaltet, wird mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit umgehend kontrolliert werden.

HINEINKOMMEN

Eine gültige SIN ist ungemein hilfreich, um in das Xanadu hineinzukommen. Alle SINs werden mit einem ID-Scanner der Stufe 4 überprüft. Im Gebäude gibt es täglich Führungen für Fans, Schulungen, zu denen man sich anmelden kann, aber auch Firmenvorteiler gehen dort ein und aus in der Hoffnung, einen Kon-

KEINE PANIK

Wenn die Runner einen Plan aushecken, um in das Xanadu einzudringen, solltest du sie darauf hinweisen, dass eine frühzeitige Entdeckung die Sicherheit und im schlimmsten Fall die Hanse Security auf den Plan rufen wird und damit das Zeitfenster für die geplanten Aktivitäten immer kleiner wird. Vom Risiko einmal ganz abgesehen.



SZENE 6: ERASE ALL

AUF EINEN BLICK

Das Rechenzentrum ist genau wie die Zugangstüren mit einem Magschloss der Stufe 2 gesichert, das zunächst überwunden werden muss. Haben sich die Runner erst einmal Zutritt verschafft, beginnt die Zeit, gegen sie zu laufen, bis das Konkurrenzteam vor Ort eintrifft. Sorge ruhig für Zeitdruck, indem du zum Beispiel die genaue Uhrzeit notierst und immer wieder abgleichst oder demonstrativ einen Timer laufen lässt. Die nächste große Herausforderung besteht darin, unter den Hunderten von Hosts den richtigen zu finden. Haben die Runner ihn erst einmal lokalisiert, kann entweder der Decker des Teams sich einstöpseln und an die Arbeit gehen, oder jemand legt den Chip ein, sodass die Routinen vom Schmidt die Arbeit übernehmen können. Das ist der richtige Zeitpunkt, das Team von Horizon auftauchen zu lassen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Bevor ihr weitergehen könnt, fällt euch eine 360-Grad-Kamera an der Decke auf. Durch die Panzerglastür könnt ihr den durch kleine LED-Anzeigen leicht beleuchteten Serverraum sehen. Die Türme mit den Rechanlagen stehen wie ein Labyrinth dahinter. Manche der Lämpchen blinken, und das leise Summen der Kühlanlage ist zu hören. Sobald ihr euch an die Arbeit macht, bleibt euch nicht viel Zeit, in den Raum vorzudringen, den richtigen Host zu finden und die Löschroutine zu starten. Dafür müsst ihr gut koordiniert vorgehen. Von eurer derzeitigen Position aus könnt ihr keine anderen Sicherheitsvorkehrungen entdecken, aber haltet besser die Augen auf, wenn es losgeht. Ansonsten scheint hier alles ruhig zu sein.

HINTER DEN KULISSEN

DAS RECHENZENTRUM

Unter mehreren Hundert Servern den richtigen zu finden dauert entweder sehr lange, oder es braucht einen guten Einfall. Zum einen gibt es natürlich eine ausgedruckte Dokumentation der Systeme, damit man diese auch bei einem Stromausfall oder Ähnlichem zur Hand hat. Eine Ausgedehnte Probe auf Elektronik + Logik (13, 1 Minute) ist erforderlich, um den Host über diese Dokumentation ausfindig zu machen. Zum anderen kann sich ein Decker in eines der Terminals im Rechenzentrum einstöpseln und versuchen, den Host über eine Ausgedehnte Probe auf Elektronik + Intuition (7, 1 Minute) zu identifizieren. Ein Decker kann auch die Kamera vor der Tür cracken und eine Schleife auf dem Monitor in der Sicherheitszentrale anzeigen lassen. Je besser das Team die Sicherheitsmitarbeiter ablenkt, desto größer ist die Chance, nur gegen das gegnerische Runnerteam bestehen zu müssen.

DAS LÖSCHEN DER DATEN

Ist der Host gefunden, muss sich der Decker einstöpseln, die Daten finden und sie anschließend unwiederbringlich löschen (Nachweis erforderlich). Der Host hat die Stufe 6. Er verfügt über Angriff 7, Schleicher 6, Datenverarbeitung 9 und Firewall 8. Das Team sollte im Hinterkopf haben, dass es für eine Kopie der Daten vom Schmidt ordentlich Geld bekommen kann. Alternativ legt einer der Runner den Chip vom Schmidt in den Server ein, wodurch die Such- und Löschroutinen des Chips automatisch gestartet werden. Ein Timer erscheint und zeigt die verbleibende Zeit an. Diese Angabe ist jedoch nur eine Schätzung, die Routinen können unverhofft schneller, aber auch langsamer fertig werden.

KEINE PANIK

Hier kommt es darauf an, ob das Team einen Decker/Technomancer hat oder nicht. Ist das nicht der Fall, hat der Schmidt dem Team einen Chip mit entsprechenden selbstausführenden Matrixprogrammen gegeben. Die Runner müssen dann lediglich dafür sorgen, dass sie einen Zugang zum Mainframe finden, um den Chip einzulegen, sowie den Programmen genügend Zeit verschaffen, damit diese ihre Routinen ausführen können.



SZENE 7: STÖRENFRIEDE

AUF EINEN BLICK

Die Runner sind gerade dabei, die Daten zu löschen, als ein Runnerteam von Horizon auftaucht. Das Horizon-Team weiß nichts von den Runnern, sondern ist durch eigene Recherchen auf den Host der DeMeKo aufmerksam geworden. Die zunächst entscheidende Frage ist, ob die Runner Vorsichtsmaßnahmen ergriffen haben. Wenn nicht, platzen die feindlichen Runner völlig überraschend in das Rechenzentrum. Im anderen Fall hat das Team eine bis zwei Kampfunden, um sich auf die Störung einzustellen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Fünf maskierte Gestalten betreten den Serverraum und verteilen sich in den Gängen. Je nach euren Sicherheitsvorkehrungen entdeckt ihr sie so früh, dass ihr auf die Eindringlinge rechtzeitig reagieren könnt, oder sie stellen euch direkt am Host. Die fünf Männer sind der Statur nach keine Metas, dafür aber schwer bewaffnet. Die Löschroutine ist gerade gestartet, und eine offene Schießerei könnt ihr euch nicht leisten, wenn ihr nicht riskieren wollt, dass als nächstes die HanSec den Raum stürmt. Ähnliche Überlegungen scheinen auch den Eindringlingen durch den Kopf zu gehen. Sie richten ihre Waffen auf euch, zögern aber noch. Einer der Männer scheint magisch begabt zu sein, zumindest trägt er so etwas wie Talismane bei sich und hält im Gegensatz zu den anderen nur eine Colt America in der Hand.

„Waffen fallen lassen und weg da!“, herrscht der Vorderste euch an.

Wenn ihr Schalldämpfer benutzt, einen Magier dabei habt oder es im Nahkampf versuchen wollt, könnt ihr angreifen. Oder ihr versucht, mit den Gegnern zu verhandeln, um Zeit zu schinden, während ihr die Löschroutine startet. Was ihr auch tut, es muss schnell und ohne Aufsehen passieren.

HINTER DEN KULISSEN

Eine Schießerei würde innerhalb von Minuten den Sicherheitsdienst alarmieren. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass dieser die HanSec einschaltet, die eh ein wachsames Auge auf den Medienkomplex in Eimsbüttel hat. Schalldämpfte Waffen oder der Einsatz von Magie würden die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, zumindest verringern, und wahrscheinlich würde nicht gleich die HanSec alarmiert werden.



SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

FEINDLICHE RUNNER – KÄMPFER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4(6)	5(7)	4(6)	5	3	4	3	2,24

Initiative: 11 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 11

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 10 (Werfen +2), Biotech 7 (Erste Hilfe +2), Einfluss 7 (Einschüchtern +2), Elektronik 5, Feuerwaffen 11, Heimlichkeit 9, Nahkampf 12, Steuern 10, Wahrnehmung 10

Bodytech: [alles AlphaWare] Cyberraugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor], Dermalpanzerung 3, Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 2

Ausrüstung: KommLink [GS 4], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 2K | HM/SM | 12/12/10/-/- | 15(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, variables Munitionssystem, APDS-Munition]

Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM |

11/9/6/-/- | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | max. 20 m]

FEINDLICHE RUNNER – TECHNOMANCER (ANFÜHRER)

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

K	G	R	S	W	L	I	C	RES	ESS
2	2	4	2	5	5	5	4	6	6

Initiative: 9 + 1W6

Matrix-Initiative: 10 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sm)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 17

Verteidigungswert: 6

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 4, Biotech 8, Cracken 11, Einfluss 6, Elektronik 11, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 6, Mechanik 8, Nahkampf 5, Natur 8 (Spurenlesen +2), Steuern 10, Tasken 11, Überreden 8, Wahrnehmung 10

Komplexe Formen: Angriff-Senkung, Angriff-Steigerung, Firewall-Senkung, Firewall-Steigerung, Petze, Resonanzspike, Signalsturm, Zusammenflicken

Ausrüstung: KommLink [GS 4], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Colt Government 2076 [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM | 10/8/6/-/- | 14(s) | Lasermarkierer, Schalldämpfer, Gelmunition]

Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 5/-/-/-/-]

FEINDLICHE RUNNER – MAGIER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	4	4	2	4	4	4	4	5	6

Initiative: 8 + 1W6

Astrale Initiative: 8 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 7

Fertigkeiten (Würfelpools): Astral 8, Athletik 6, Besschwören 9, Biotech 6, Einfluss 6 (Einschüchtern +2), Elektronik 5, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 6, Hexerei 10, Nahkampf 6, Steuern 5, Verzaubern 7, Wahrnehmung 8

Zauber: Betäubungsblitz, Druckwelle, Feinde Entdecken, Heilen, Hellsicht, Kampfsinn, Levitieren, Licht, Magie Entdecken, Panzerung, Physische Barriere, Stoß, Verwirrung

Ausrüstung: Kommlink [GS 4], Panzerjacke [+4]

Waffen:

Colt America L36 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | 9/97/-/- | 11(s) | Lasermarkierer]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | max. 20 m]

DAUMENSCHRAUBEN

Das von Horizon beauftragte Runnerteam sollte bei diesem Run am schwierigsten zu überwinden sein. Wenn du das Gefühl hast, dass die Auseinandersetzung für dein Runnerteam zu einfach werden könnte, kannst du entweder die Professionalitätsstufe (SR6, S. 204) der Gegner erhöhen oder rechtzeitig eine passende Verstärkung (z. B. ein HTR-Team, SR6, S. 208) schicken.

KEINE PANIK

Erscheint dir die Opposition zu stark für die Runner, passe die Professionalitätsstufe des feindlichen Teams nach unten an oder tausche die Runner zum Beispiel gegen das Konzern-Einsatzkommando (SR6, S. 207) aus. Wenn deine Runner nicht über magische Fähigkeiten verfügen, kannst du die magische Rückendeckung der Gegner alternativ auch weglassen.



SZENE 8: NACHSPIEL

AUF EINEN BLICK

Auch die Übergabe der Protokolldateien bzw. des Chips soll in der Weißen Schlange stattfinden. Herr Schmidt erwartet die Runner dort pünktlich zwei Stunden nach ihrem Anruf. Nachverhandlungen wird es seinerseits nicht geben, doch für nützliche Informationen, zum Beispiel dass das feindliche Runnerteam im Auftrag von Horizon unterwegs war, ist er gerne bereit, einen kleinen Bonus (1.000 Euro pro Runner) obendrauf zu legen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wie bei dem ersten Treffen werdet ihr in das Hinterzimmer geführt und warten gelassen. Als der Schmidt zu euch kommt, begleiten ihn die drei Bodyguards und behalten euch konzentriert im Blick. „Bitte, setzen Sie sich“, fordert euch der Schmidt auf, nimmt an der Stirnseite Platz und legt die Hände gefaltet auf die Tischplatte. Sein Anzug hat sicher so viel gekostet, wie jeder von euch als Bezahlung für den Run bekommt. Der ältere Mann streicht sich übers glattrasierte Kinn und schaut vom einen zum anderen. „Ich habe von Ihrem Einbruch im Xanadu gehört. Das sind Sie doch gewesen, oder?“ Der Schmidt wartet nicht auf eine Antwort und spricht einfach weiter. „Es wäre sehr unerfreulich für mich, wenn andere schneller als Sie waren. Also? Können Sie liefern?“

Jetzt liegt es an euch und dem, was ihr erreicht habt, wie dieses Treffen weitergeht.

HINTER DEN KULISSEN

DIE ÜBERGABE

In der Weißen Schlange droht den Runnern keine Gefahr. Der Schmidt ist in diesem Punkt sehr auf seine Sicherheit bedacht. Er möchte den Job möglichst zügig hinter sich bringen, ist allerdings auf der Hut, um nicht über den Tisch gezogen zu werden. So wird er auf jeden Fall die Löschprotokolle eingehend prüfen und auch – falls vorhanden – die Kopie von Grafstettlers Rechercheergebnissen überfliegen. Sollte alles zu seiner Zufriedenheit ausfallen, weist er die Zahlungen über den Schieber der Runner an.

Die 25.000 Euro für die Kopie der Informationen hat der Schmidt auf einem beglaubigten Credstick dabei. Wenn er ihn aushändigt, merkt er an, dass er sehr zufrieden mit der Arbeit der Runner war. Entsprechend ist auf dem Credstick die Adresse einer Mailbox hinterlegt, auf der die Runner ihre Kontaktdaten hinterlegen können. Der Schmidt kann sich vorstellen, zukünftig weitere Aufträge an die Runner zu vergeben. Versuchen die Runner, Informationen zu der Mailbox zu bekommen, stellen sie fest, dass die Nummer auf eine Tochterfirma der Ruhrmetall AG registriert ist.

DIE RECHERCHEERGEBNISSE

Ist das Team erst einmal im Besitz von Grafstettlers Recherchen, liegt es nahe, diese vor der Übergabe zu sichten. Das ist leichter gesagt als getan, da der Journalist seine Dateien wegen ihrer Brisanz sorgsam verschlüsselt hat. Die Probe, um die Dateien zu cr-

cken, wird auf Cracken + Logik gegen die doppelte Verschlüsselungsstufe (von 5) abgelegt. Haben die Runner die Zeit dafür und schaffen es, die Dateien zu knacken, so erhalten sie folgende Informationen:

Grafstetters neue Enthüllungsgeschichte handelt in der Tat vom Weg der Reinheit. Er hat diverses Hintergrundmaterial über die Sekte zusammengetragen und dabei einiges nachweisen können, was bislang nur vermutet wurde, zum Beispiel den Verkauf von Wertgegenständen aus der SOX, den Schmuggel mit kontaminierten Containern nach Hamburg und vieles mehr. Insbesondere beleuchtet er in seiner Recherche die Praxis der Sekte, die Familienangehörigen der Sektenmitglieder zu erpressen. Ein prominentes Opfer ist Karsten Kloth, ein Exec der Ruhmetall AG aus Hamburg, dessen Sohn von der Sekte vereinnahmt wurde und der laut Grafstetter nun als sogenannter „Angeschmiedeter“ zählt, ebenso wie seine Tochter, Dr. Anna Kloth, eine renommierte Ärztin. Grafstetter merkt an, dass er die Namen der beiden noch anonymisieren muss. Besonders die Verbindung zu Medusa hatte Grafstetters

Aufmerksamkeit geweckt. Er hat dazu diverse Indizien, Polizei- und Obduktionsberichte sowie Gerüchte zusammengestellt und vermerkt, dass er diese näher untersuchen muss. Laut seinen Aufzeichnungen steht er kurz vor dem Durchbruch, um alle Hintergründe dazu zu erhalten. Er glaubte, dass er in einer Wattsammelerkolonie in Pinneberg Antworten finden würde. An diesem Punkt endet die Dokumentation.

Alles in allem sind das zwar interessante Informationen, aber keine weltbewegenden Enthüllungen, die Mord oder mehrere Runnerteams rechtfertigen, die darauf angesetzt wurden. Gut möglich, dass sich auf dem Datenträger in Grafstetters Kopf wertvollere Daten befunden haben, aber der Verbleib des Speichers ist nicht bekannt. Was auch immer der Journalist auf der Spur gewesen ist, er ist anscheinend rechtzeitig aus dem Verkehr gezogen worden. Doch wenn es stimmt, was sich in seinen Aufzeichnungen abzeichnet, wird man früher oder später noch vom Weg der Reinheit und von Medusa hören, ob man will oder nicht.

NACH DEM ABENTEUER

GELD

- 10.000 € für allgemeine Spesen.
- 5.000 € pro Runner, wenn Robert Grafstetter daran gehindert wird, weitere Recherchen zum Weg der Reinheit anzustellen.
- 10.000 € pro Runner für das Löschen aller Informationen, die Robert Grafstetter herausgefunden hat.
- 25.000 € für das gesamte Team, wenn Schmidt eine Kopie aller Informationen bekommt.
- 1.000 € pro Runner als Bonus für weitere nützliche Informationen, die den Run betreffen.

KARMA

- Robert Grafstetter daran gehindert, weitere Recherchen anzustellen: 2 Karma.
- Unbemerkt das Xanadu infiltriert: 2 Karma.
- Alle Informationen über Grafstetters Recherchen gelöscht: 2 Karma.
- Sich erfolgreich mit dem feindlichen Runnerteam auseinandergesetzt: 1 Karma.
- Gute Ideen, die richtige Fertigkeit im richtigen Moment, überzeugendes Rollenspiel oder vergleichbare Leistungen: bis zu 5 Karma.

BEINARBEIT

Bei der Beinarbeit geht es darum, nach Informationen über eine Person, einen Ort oder eine Beziehung zu suchen. Dies kann durch den Anruf bei Connections, die die gesuchten Informationen kennen, die Durchführung einer umfangreichen Matrixsuche oder eine Kombination aus beidem erfolgen. Die folgenden Tabellen helfen dir, die Ergebnisse der Beinarbeit zu bestimmen.

Um festzustellen, welche Informationen eine Connection kennt, lege eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe der Connection ab. Wenn man vernünftigerweise davon ausgehen kann, dass die Connection eine Verbindung zu den Zielinformationen hat, solltest du die Probe mit einem Würfelpoolbonus von +2 ablegen. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, welche Informationen eine Connection kennt. Um festzustellen, was eine Connection bereit ist, dem Charakter mitzuteilen, lass den Spieler eine Probe auf Einfluss + Charisma ablegen, wobei die Loyalitätsstufe der

Connection als Würfelpoolbonus verwendet wird. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, wie viele Informationen die Connection kostenlos mit dem Runner teilt. Wenn die Connection mehr weiß, als sie dem Charakter kostenlos zu sagen bereit ist, kann der Charakter diese Informationen für 100 Nuyen pro Stufe von ihr kaufen. Eine Connection kann einem Charakter nicht mehr Informationen geben, als sie kennt.

Zusätzlich kann eine Matrixsuche nützliche Informationen liefern. Die Handlung Matrixsuche (SR6, S. 183) ermöglicht es Charakteren, eine Ausgedehnte Probe auf Elektronik + Intuition (variabel, 10 Minuten) durchzuführen, um Informationen zu finden. Je nachdem, wie viel Zeit man bereit ist, zu investieren, und wie viele Informationen öffentlich zugänglich sind, kann eine Matrixsuche so nützlich sein wie eine Connection. Da die Informationen jedoch öffentlich zugänglich sein müssen, sind die Informationen selten nützlicher als eine Connection.

DER MANDELZIRKEL/MAMA MAMBA

CONNECTION MATRIX ERGEBNISSE

1	1	Der Mandelzirkel Altona e.V. ist ein eingetragener Verein, der Einwanderern mit gemeinsamen kulturellen Wurzeln (Karibische Liga, Amazonien, Westafrika) eine Heimat bietet. Der Verein betreibt einen eigenen Kindergarten, ein Seniorencafé und bietet diverse Veranstaltungen für unterschiedliche Zielgruppen an.
2	2	Die Anführerin ist die charismatische Manuela Perina, genannt Mama Mamba. Es heißt, sie sei eine mächtige Voodoo Priesterin.
3	3	Der Mandelzirkel praktiziert Voodoo-Magie. Einige Kreise haben entsprechende Vorurteile gegen den Zirkel. Ihm wird unter anderem vorgeworfen, Kontakt zu den Ghulen des Ohlsdorfer Friedhofs zu haben.
4	4	Der Verein unterhält einen eigenen Taliskramladen, in dessen Hinterzimmer es angeblich ein reichhaltiges Angebot gibt, das nur den Mitgliedern des Zirkels vorbehalten ist.
5	5	Trotz seiner Gemeinnützigkeit wird der Mandelzirkel von vielen Seiten angefeindet, z. B. von der Kirche und einigen Hermetikervereinigungen.
6	6	Der Mandelzirkel mischt sich angeblich sowohl in die Politik als auch in die Unterwelt ein. Unter anderem geht er aktiv gegen Toxiker vor und hat Verbindungen zu den Likedeelern.
7	7	Die Gemeinschaft des Zirkels betreibt angeblich eine Schattenklinik mit dem Namen Villa Loco, ein ehemaliges Witwenwohnheim der Gartenstadtsiedlung in Othmarschen.

WEG DER REINHEIT

CONNECTION MATRIX ERGEBNISSE

1	1	Der Weg der Reinheit ist eine Sekte, die in den frühen 50ern gegründet wurde.
2	2	Die Sekte wurde in der SOX gegründet; der Handel mit Wertgegenständen war lange Zeit ihre finanzielle Basis.
3	3	Die Organisation ist mittlerweile besonders im Norden aktiv. Ihr Hauptsitz und größter Standort ist ein stark gesichertes Areal bei Elmshorn.
4	4	Häufig setzt die Organisation auch Angehörige und Freunde von Sektenmitgliedern unter Druck. Solche Opfer werden dann Angeschmiedete genannt.
5	5	Über die Ziele des Weges der Reinheit ist wenig bekannt. In letzter Zeit versucht die Sekte jedoch deutlich aggressiver, ihren Glauben zu verbreiten.
6	6	Die Sekte verfügt angeblich über gute Kontakte und schmuggelt nach wie vor Ware aus der SOX nach Hamburg und umgekehrt.
7	7	Der Weg der Reinheit soll angeblich Kontakt zu Wattkommunen pflegen, die toxische Präsenzen anbieten. Unter Umständen gibt es auch in der Sekte selbst Toxiker.

DEMEKO: XANADU

CONNECTION MATRIX ERGEBNISSE

1	1	Das Xanadu ist das Hauptquartier der DeMeKo in Eimsbüttel.
2	2	Die Deutsche Medien- und Kommunikations AG ist ein A-Konzern, der in Hamburg glatt als AA durchgeht. In Hamburg ist die DeMeKo quasi omnipräsent und beherrscht einige Bereiche des öffentlichen Lebens, wie zum Beispiel das lokale Gitter und die meisten Medien.
3	3	Aufgrund der guten Kontakte der DeMeKo zur HanSec hält der Hamburger Sicherheitskonzern ein wachsames Auge auf Eimsbüttel und insbesondere die Medienhochburg.
4	4	Das Gebäude selbst ist öffentlich zugänglich. Es gibt dort fast täglich Führungen für Fans, öffentliche Schulungen oder Ähnliches.
5	5	Der Sicherheitsdienst des Xanadu ist nur leicht bewaffnet und besonders darauf geschult, mit aufgebracht Fanmengen umzugehen.
6	6	Die Rechenzentren, die die DeMeKo im Xanadu betreibt, sind aus Sicherheitsgründen alle in den Kellergeschossen untergebracht.
7	7	Angeblich steht die DeMeKo kurz vor einer größeren Auseinandersetzung mit Horizon, das gerade beginnt, sich in der Hansestadt breitzumachen. Der Medienkrieg der beiden tobt bereits in den Schatten.

ALSTERPALAST

CONNECTION	MATRIX	ERGEBNISSE
1	1	Der Alsterpalast ist eine Konsum-Mini-Arkologie, die auf einer Plattform in der Schwanenwik-Bucht errichtet wurde.
2	2	Er beherbergt diverse Geschäfte, darunter auch ein Casino und ein Simsinn-Kino der DeMeKo. Das 5-Sterne-Hotel des Alsterpalastes befindet sich im 40-stöckigen Turm.
3	3	Eine Brücke verbindet die Anlage mit dem Festland. Darüber hinaus stehen noch diverse Bootsanleger und auch eine Flugtaxi-Plattform bereit.
4	4	Die Plattform wurde aufgrund ihrer Beliebtheit bereits mehrfach erweitert. Es sind mehrere über Strebengänge und Tunnel mit dem Hauptgebäude verbundene Plattformen hinzugekommen, darunter drei Apartmentgebäude und ein großes Showtheater der DeMeKo.
5	5	Die Sicherheit der gesamten Anlage ist wegen des enormen Publikumsverkehrs nicht sonderlich hoch. Aufgrund der exponierten Lage beschränken sich die Vergehen dort aber in erster Linie auf Taschendiebstahl oder Auseinandersetzungen angetrunkener Gäste.
6	6	Die Verwaltung des Alsterpalastes sitzt in der vierten Etage, nur ausgewiesenes Personal hat dort Zutritt. Die Technikräume befinden sich in den Kellergeschossen.
7	7	Seit Jahrzehnten gibt es eine andauernde Fehde zwischen der Mundsburger Meile und dem Alsterpalast um die Vorherrschaft im Bezirk Nord, die sich in erster Linie in Streichen und Pannen äußert.

HAUPTDARSTELLER

MAMA MAMBA

Manuela Perina, genannt Mama Mamba, ist die Anfängerin des Mandelzirkels e.V. in Altona. Sie leitet seit Jahren den Zirkel und gilt als mächtige Voodoo-Wirkerin. Mit dem Mandelzirkel hat sie es geschafft, Einwanderern mit ähnlichen kulturellen Ursprüngen in Hamburg eine neue Heimat zu bieten. Immer wieder Anfeindungen von verschiedensten Seiten ausgesetzt, mischt sich der Mandelzirkel mittlerweile immer häufiger in Politik und Wirtschaft der Hansestadt ein, und Mama Mamba versucht kontinuierlich, ihren Einfluss auszubauen. Dies reicht bis hin zu einer eigenen Schattenklinik, der Villa Loco. Sie unterhält gute Kontakte zu den Likedeelern, auf die Vory und Triaden ist sie jedoch überhaupt nicht gut zu sprechen. Der Mandelzirkel und Mama Mamba gehen eigenständig gegen Toxiker, aber auch gegen Medusa vor. Auch Mama Mamba hat mittlerweile ein Interesse am Weg der Reinheit.

ROBERT GRAFSTETTER

Der Mittvierziger hat sein Studium in den 60ern absolviert, zu Zeiten von Deus und dem Crash 2.0. Seine erste Berufserfahrung sammelte er als Berichterstatter bei der MET2000. Im Anschluss arbeitete er als freier Mitarbeiter für verschiedene Nachrichtenformate und avancierte in den letzten Jahren zu einem der gefragtesten Investigativreporter der ADL. Gerade seine letzte Artikelserie, in der er den Unterweltkrieg der Vory und Triaden in Hamburg analysierte und auch einige Verbindungen zu Behörden wie der HAZMAT aufdeckte, hat ihm viel Anerkennung beschert. Die Reportage wurde von der DeMeKo, die Grafstetter dafür exklusiv unter Vertrag genommen hatte, ganz

groß rausgebracht. In den letzten zwei Jahren war es, abgesehen von dem einen oder anderen vereinzelt Artikel, ruhig um den Reporter – bis die DeMeKo Anfang des Jahres einen neuen Aufmacher aus der Feder von Robert Grafstetter ankündigte. Genauer wird noch unter Verschluss gehalten, weil der Konzern befürchtet, dass ihm ansonsten Horizon zuvorkommen könnte.

HERR SCHMIDT

Der Auftraggeber hält seine Identität streng unter Verschluss. Er ist ein Profi in den Schatten und tritt nicht zum ersten Mal als Schmidt auf. Tatsächlich ist er ein Exec aus Essen und arbeitet für die Ruhrmetall AG. Diese hat herausgefunden, dass einer ihrer Hamburger Manager in das Verschwinden von Robert Grafstetter verwickelt ist und – ob gewollt oder ungewollt – dem Weg der Reinheit zuarbeitet. Der Schmidt wurde geschickt, um einen PR-Gau für die Ruhrmetall zu verhindern und Grafstetter mit allen Mitteln davon abzuhalten, die Ruhrmetall AG in einem schlechten Licht dastehen zu lassen. Er ist mit allen Befugnissen des Konzerns ausgestattet und verfügt über großzügige Mittel.

DEMEKO & HORIZON

Die Deutsche Medien- und Kommunikations AG ist offiziell „nur“ ein A-Konzern, doch in Hamburg geht sie aufgrund ihres Einflusses auf Politik und Wirtschaft genauso gut als AA durch. Der Großteil der Medien, vom lokalen Gitter bis hin zu Kinos und Clubs, ist in den Händen der DeMeKo. Momentan bedroht jedoch Horizon, einer der jüngsten AAA-Konzerne, die Vormachtstellung der DeMeKo.

Ausgelöst durch die Abwerbung von Sofija Lidow tobt zwischen den beiden Konzernen ein regelrechter Krieg in den Schatten. Beide versuchen derzeit mit allen Mitteln, dem Gegner zu schaden, selbst wenn sie dadurch keinen eigenen Vorteil erzielen.

WEG DER REINHEIT

Die Sekte wurde in den frühen 50er-Jahren in der SOX, oder zumindest der Nähe davon, gegründet. Die Organisation finanziert sich durch den Verkauf von Wertgegenständen aus der verseuchten Zone und betreibt derzeit einen regen Schmuggel über Hamburg. Die Sekte arbeitet eng mit einigen Wattkommunen zusammen, die toxische Präsenzen verehren. In der Umgebung verfügt sie über mehrere Standorte in Elmshorn, Zeven, Uelzen und Neumünster sowie in Lauenburg und seit Kurzem Turiport. Die Rekrutierer der Sekte verschenken XBite-Riegel an Bedürftige, doch die aggressive Verbreitung ihres Glaubens stößt bei den Babkas aus Wildost auf wenig Begeisterung.

MEDUSA

Bis zum Crash 2.0 galt Medusa als eine Bande von Organräubern und -händlern mit vermutlich rechtem Hintergrund. Jahrelang war nichts mehr von ihr zu hören, bis sie Anfang der 70er wieder von sich reden machte. Über ihre Struktur ist wenig bekannt, außer dass sie hauptsächlich südlich der Elbe operiert. Mittlerweile tauchen vermehrt Opfer auf und lassen Rückschlüsse zu, dass es sich dabei nicht mehr nur um Organraub handelt, sondern bösartige magische Rituale eine Rolle spielen. Bekannt ist, dass die Organisation nicht sehr groß, dafür aber sehr mobil ist. Sie übernimmt abgelegene Häuser, schlachtet die Bewohner ab, plündert das Umfeld und zieht weiter, nachdem sie ihre Spuren gründlich verwischt hat. Zuletzt gab es Indizien für eine Verbindung zum Weg der Reinheit; so wurden bei der Obduktion von Opfern Überreste von Energieriegeln gefunden, wie die Sekte sie verschenkt, und an einem Tatort auch Strahlenrückstände.

HANDOUTS

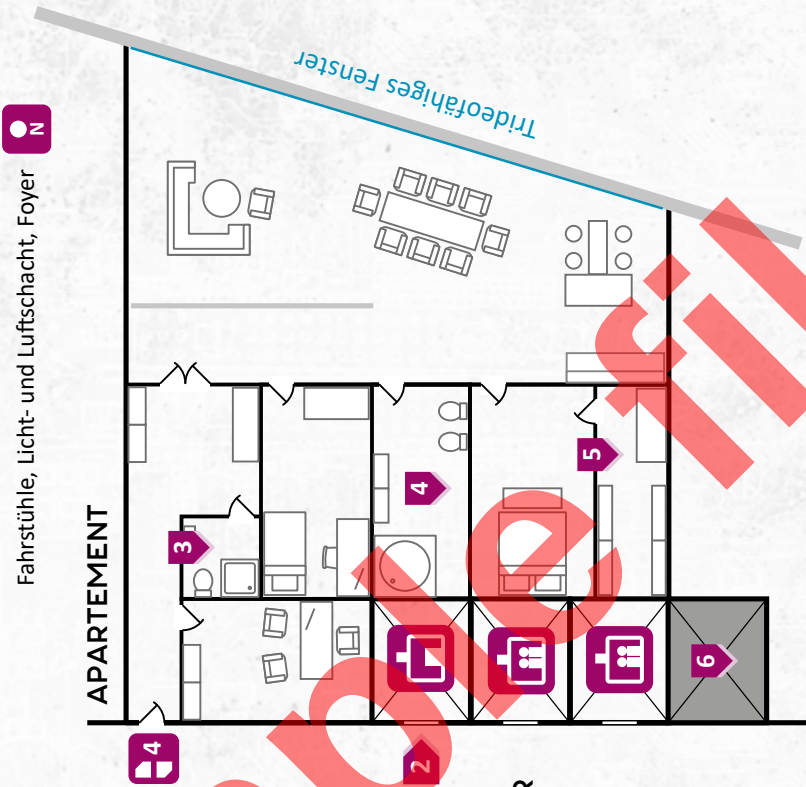
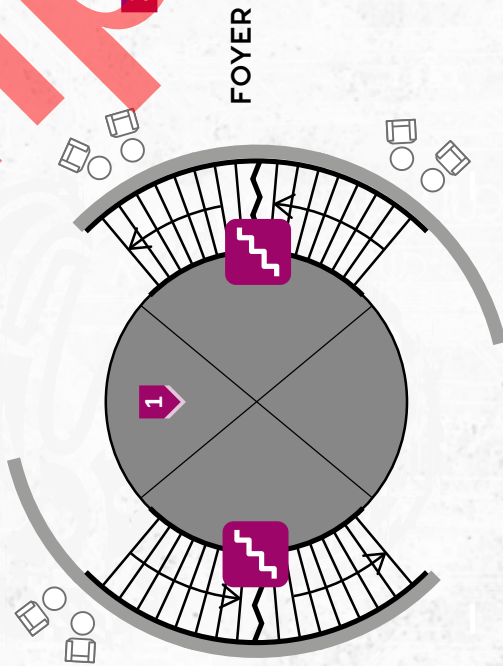
DIE TOXISCHE BEDROHUNG WÄCHST – VON R. GRAFSTETTER

Die Sekte Weg der Reinheit steht schon länger unter Beobachtung der HanSec, aber bislang gab es keine Handhabe gegen die Machenschaften dieser Vereinigung. Jetzt sind Beweise aufgetaucht, die den Weg der Reinheit nicht nur mit den Organräubern und -händlern von Medusa in Verbindung bringen, an den Tatorten wurde zudem toxische Hintergrundstrahlung festgestellt. Die Macht dieser Sekte breitet sich aus wie radioaktive Strahlung und durchdringt sämtliche Gesellschaftsschichten bis in die obersten Etagen der einflussreichsten und größten Konzerne. Sprecher der HanSec geben keine Auskünfte zu den Ermittlungsständen, aber es ist damit zu rechnen, dass jene Institutionen, die für den Schutz der Hamburger Bevölkerung zuständig sind, schon längst infiltriert worden sind. Wer soll den Weg der Reinheit noch aufhalten, wenn der Kopf unserer Stadt bereits verseucht ist? Was den Bürgerinnen und Bürgern darüber hinaus Sorgen bereiten sollte: Medusa holt sich wahllos Leute von den Straßen, die ausgeschlachtet und zerstückelt werden. Wer wird der nächste sein? Sie vielleicht? Oder ich? Es muss jetzt gehandelt und alle Machenschaften ans Licht gebracht werden. Hinweise und Informationen können mit der Chiffre RG2084-9 übermittelt werden.

ALSTERPALAST

Schwanenwik-Bucht, Hamburg-Nord

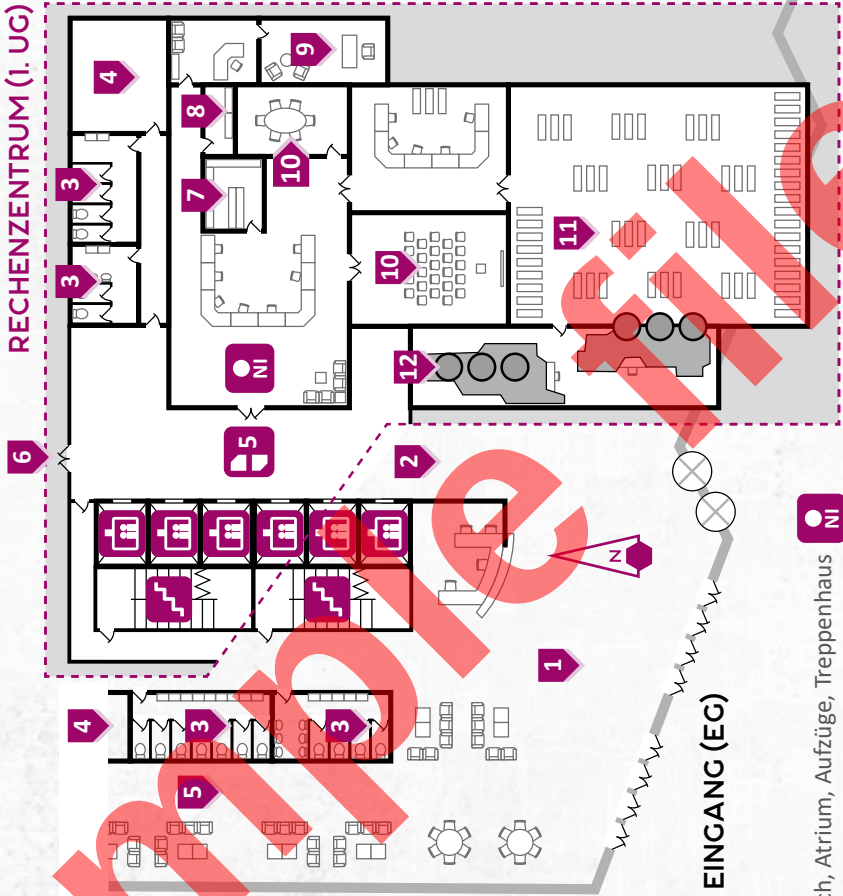
- 1 Lichtschacht
- 2 Lastenaufzug
- 3 Gäste-WC
- 4 Bad mit Whirlpool und Bidet
- 5 Begehbare Kleiderschrank
- 6 Luftschacht (Entrauchung)



XANADU

Harvestehude, Hamburg-Eimsbüttel

- 1 Empfangsbereich (3 Stockwerke hoch)
- 2 Großes Atrium (10 Stockwerke hoch)
- 3 Toiletten
- 4 Lagerraum
- 5 Xanadu Lounge (Theke nördlich)
- 6 Zugang zu anderen Bereichen
- 7 Archiv (schrankweise Speicherchips)
- 8 Büroküche
- 9 Büro des Leiters des Rechenzentrums
- 10 Besprechungsraum
- 11 Serverraum
- 12 Kühlung/Klimatechnik mit Abluftrohren



EG-Empfangsbereich, Atrium, Aufzüge, Treppenhaus

BEISPIELRUNNER

Die Namen und Beschreibungen der hier aufgeführten Runner könnt ihr für diesen Run verwenden, falls ihr noch keine eigenen Charaktere habt. Ihr könnt diesen Runnern natürlich eigene Namen geben und auch ihre Vorgeschichte euren Wünschen anpassen. Fluffy kann auch Deathhammer heißen und statt auf Einhörner auf düsteren Troll-Trash-Metal stehen. Lasst eurer Fantasie freien Lauf.

FLUFFY

(STRASSENSAMURAI)

Fluffys größte Leidenschaft sind Einhörner, am liebsten pink und plüschig. Davon abgesehen hat der Troll eine harte Schule auf den Straßen Hamburgs hinter sich. Er war Mitglied der B75er, einer Gang aus Hamburg-Harburg, die aufgrund von Gebietsstreitigkeiten von den Vory zerschlagen wurde. Fluffy überlebte und verdient sein Geld seitdem mit mehr oder minder gut bezahlten Schattenjobs, von deren Erlös ein Teil (25 Prozent) für den Unterhalt seiner mittellosen Schwester Chantalle drauht.

METATYP: TROLL

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
9(+1)	5(7)	5(7)	6(8)	3	2	5	3	5	1,77

Initiative: 12 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 15/10

Verteidigungswert: 16

Vorteile: Außergewöhnliches Attribut (Geschicklichkeit), Dermalablagerungen (Metatypeeigenschaft), Infrarotsicht (Metatypeeigenschaft), **Robust** Gebaut 2 (Metatypeeigenschaft), Zähigkeit

Nachteile: Ehrenkodex (Pirat), Ungebildet, Ungehobelt, Verpflichtungen 3 (Schwester)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Feuerwaffen 5 (Pistolen +2), Heimlichkeit 1 (Schleichen +2), Nahkampf 6 (Waffenloser Kampf +2), **Steuern** 1 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 2 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: Einhörner, Gangs von Hamburg, Straßen von Hamburg

Sprachfertigkeiten: Deutsch M

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3, Alphaware, Bildverbundung, **Blitzkompensation**, Infrarotsicht, Kamera, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2, Alphaware; Audioverbundung, Dämpfer, Audioverbesserung, **Richtungsdetektor**], Interner Lufttank 2, Kunststoff-Kompositknochen, Muskelstraffung 2 [gebraucht], Muskelverstärkung 2 [gebraucht], Reflexbooster 2 [gebraucht]

Ausrüstung: Anzug, Atemschutzmaske 6, gefälschte SIN 4 [Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Harley Davidson Scorpion, Helm [+1], Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2; Subvokales Mikrofon, Troden], 3 Dosen Nitro, Panzerjacke [+4, Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2], 2 Stimpatches 6, Straßenkleidung

Waffen:

2 Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | 10/13/10/-/- | 6(tr) | 2 Schnellader, Smartgunsystem, Tarnholster, 50 Schuss Explosivmunition, 50 Schuss Gelmunition]

Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 5/-/-/-]

Waffenlos [Waffenlos | Schaden 6K | 16/-/-/-]

2 Betäubungsgranaten [WurfWaffe | Schaden 10B/8B/6B | 16/15/10/-/- | Sprengwirkung 15 m]

2 Flash-Packs [WurfWaffe | Schaden Geblendet III/Geblendet II/Geblendet I | 16/15/10/-/- | Sprengwirkung 10 m]

Connections: Büchsenmacher (E2/L2), Mechaniker (E2/L2), Schieber (E3/L1), Straßendoc (E3/L3)

Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)

Startkapital: 507 €

MR. MISTOFFEELES

(ADEPT)

Der Muscalfan hat sich nach dem gleichnamigen Kater aus einem alten Musical benannt. Tatsächlich folgt Mr. Mistoffeles dem Schutzgeist Katze, und wenig könnte zutreffender sein. Er liebt das Spiel mit dem Feuer und sieht Schwierigkeiten gerne als Herausforderung an. Der Adept ist ein Meister der Infiltration und versteht es, sich auch zu gut gesicherten Bereichen ungesehen Zutritt zu verschaffen. Schieber schätzen sein Können, wenn auch weniger seine Risikofreude.

METATYP: ELF

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	6	5(7)	3	3	3	5	4	4	4	6

Initiative: 12 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 10/10

Verteidigungswert: 5

Vorteile: Astrales Chamäleon, Restlichtverstärkung (Metatypeneigenschaft), Schutzgeist (Katze)

Nachteile: Eingeschränktes Attribut (Logik 3), Niedrige Schmerztoleranz, Verschuldet (40.000 €)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Elektronik 2, Feuerwaffen 3 (MPs +2), Heimlichkeit 5 (Schleichen +2), Mechanik 3 (Schlösser knacken +2), Nahkampf 2 (Waffenloser Kampf +2), Wahrnehmung 2 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: Musicals, Sicherheitssysteme, Spionagetechniken

Sprachfertigkeiten: Deutsch M

Adeptenkräfte: Attributsschub (Geschicklichkeit) 1, Schmerzresistenz 3, Spurloser Schritt, Verbesserte Reflexe 2, Wandlaufen

Ausrüstung: Atemschutzmaske 6, Automatischer Dietrich, Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink], Chamäleonanzug [+2; Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 1, Kälteresistenz 1], Elektronik-Werkzeugkiste, Geckotape-Handschuhe, gefälschte SIN 3 [Lizenzen: Fokus, verborgenes Tragen], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4; Subvokales Mikrofon, Troden], Ohrstöpsel [Kap. 1; Audioverbesserung], Qi-Fokus 2 [Attributsschub Geschicklichkeit 2], Qi-Fokus 4 [Kampfsinn 2], 2 Stimpatches 6, Straßenkleidung

Waffen:

2 Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/6/-/- | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition]
Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | 5/-/-/-/-]

2 IR-Rauchgranaten [Wurfwaffe | Schaden - | 10/9/4/-/- | Sprengwirkung -]

2 Flash-Packs [Wurfwaffe | Schaden Geblendet III/Geblendet II/Geblendet I | 10/9/4/-/- | Sprengwirkung 10 m]

Connections: Büchsenmacher (E2/L3), Schieber (E4/L2), Straßenschamane (E3/L3), Taliskrämer (E5/L2)

Lebensstil: Mittelschicht (1 Monat bezahlt)

Startkapital: 2.390 €



PEEK

(DECKER)

Für Peek gibt es keinen besseren Ort als die Matrix. Schon in seiner Kindheit fing er an, sich für Computertechnik zu interessieren, und hat nie aufgehört. Mittlerweile hat es Peek dank seines Talents geschafft, seinen großen Vorbildern wie Dodger, FastJack oder Captain Chaos nachzueifern. Der Decker arbeitet am liebsten mit anderen in einem Team zusammen. Für den Fall, dass seine Dienste in der VR nicht gebraucht werden, kann Peek seine Kollegen mit einiger Feuerkraft unterstützen.

METATYP: MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2(+1)	4	3	3	4	6(8)	3	3	5	2

Initiative: 6 + 1W6

Matrix-Initiative: 14 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Analytischer Geist, Härting, Talentierte (Cracken)

Nachteile: Ehrenkodex (Pirat), Schlaflosigkeit, Vorurteile (Technomancer)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 2, Cracken 6 (Hacking +2), Elektronik 3, Feuerwaffen 5 (Gewehre +2), Heimlichkeit 2, Mechanik 1, Wahrnehmung 2

Wissensfertigkeiten: Datahavens, Hackergruppen, Host-Sicherheitsdesign, Sicherheitssysteme

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 2, Russisch 1

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarot, Kamera, Restlichtverstärkung, Smartlink], Cyberbuche 5 [D/F 8/7, Matrix-Initiative +3], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor], Kunststoff-Kompositknochen, Zerebralbooster 2

Ausrüstung: Atemschutzmaske 6, Bereichsstörsender 6, 2 Datenwanzen, gefälschte SIN 3 [Lizenzen: Cyberdeck, Cyberware, verborgenes Tragen], Gefütterter Mantel [+3], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5; Subvokales Mikrofon], Lasermikrofon 6, Magnetkartenkopierer, Medkit, Mikro-Transceiver, RFID-Löschers, Satellitenverbindung, Survival-Kit, Trideoprojektor, White-Noise-Generator 6

Cyberdeck: Shiawase Cyber-6 [Gerätestufe 5, A/S 8/7; Biometrischer Scanner]

Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedback, Biofeedback-Filter, Blackout, Editieren, Entschärfen, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Konfigurator, Panzerung, Schmöker, Signalreiner, Splitter-schutz, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine

Waffen:

Cavalier Arms Crockett EBR [Scharfschützengewehr | Schaden 5K | HM/SM | 5/10/13/10/10 | 20(s) | Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr, 3 Ersatzmagazine, 100 Schuss APDS-Munition, 100 Schuss Standardmunition]

Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 11/9/7/-/- | 14(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, Tarnholster, 3 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition]

Connections: Decker (E2/L2), Elektronikladen-Besitzer (E2/L3), Infobroker (E3/L1), Schieber (E3/L2)

Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)

Startkapital: 4.415 €

SMOKEY

(MAGIER)

Der zwergische Magier wird Smokey genannt, weil er allzu häufig zu der Erwachten Droge Deepweed (SR6, S. 127) greift. Allgemein interessiert sich der Zwerg für alles, was mit Magie zu tun hat und was man rauchen kann. Smokey hat einige magische Tricks auf dem Kasten, dank derer er ein solides Auskommen in den Schatten hat. In Hamburgs Schatten aufgewachsen, spricht er Habensprook und kennt auch den einen oder anderen Schmuggler der Likedeeler.

METATYP: ZWERC

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	3	3	3	7	5	5	4	5	6	6

Initiative: 8 + 1W6

Astrale Initiative: 10 + 2W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10/12

Verteidigungswert: 6

Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 1, Infrarotsicht (Metatypeigenschaft), Schnellheilung, Toxinresistenz (Metatypeigenschaft)

Nachteile: AR-Desorientierung, Inkompetenz (Feuerwaffen), Feindliche Geister (Erdeister), Verschuldet (50.000 €)

Aktionsfertigkeiten: Astral 3 (Astrale Signaturen +2), Beschwören 3 (Herbeirufen +2), Einfluss 2, Heimlichkeit 1 (Schleichen +2), Hexerei 5 (Spruchzauberei +2), Wahrnehmung 2 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: Astralebene, Erwachte Pflanzen, Geisterarten

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Habensprook 2

Zauber: Betäubungsblitz, Chaos, Gedanken Beherrschen, Geistessonde, Heilen, Magie Entdecken, Stoß, Verbesserte Unsichtbarkeit

Ausrüstung: Brille [Kap. 2; Bildverbindung, Blitzkompensation], 3 Dosen Deepweed, gefälschte SIN 3 [Lizenzen: Fokus, Zauber], Gefütterter Mantel [+3; Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2], Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3; Subvokales Mikrofon, Troden], Kraftfokus 2, Magisches Refugium 6, Ohrstöpsel [Kap. 1; Audioverbesserung], 30 Dram Reagenzien, 2 Stimpatches 6, Straßenkleidung

Connections: Heiler (E3/L4), Schieber (E5/L2), Schmuggler (E3/L1), Taliskrämer (E3/L3)

Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)

Startkapital: 1.055 €

LEITPLANKE

(RIGGER)

Seinen Namen hat sich Leitplanke redlich verdient. Es gibt wohl niemanden in Hamburg, der in den letzten Jahren derart viele Fahrzeuge geschrottet hat. Dabei kann man mitnichten behaupten, er könne nicht mit Fahrzeugen umgehen. Vielmehr verlangt sein Hobby, illegale Rennen und Duelle auf der Straße auszutragen, seinen Tribut. Darüber hinaus kennt sich Leitplanke recht gut mit Mechanik aus und versteht auch etwas vom Hacken, wenn er auch nicht mit den Profis auf dem Gebiet mithalten kann.

METATYP: ORK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	4(5)	4(5)	3	3	5	7	2	4	1

Initiative: 12 + 1W6

Matrix-Initiative: 12 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Rigger-Initiative: 14 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 12/10

Verteidigungswert: 9

Vorteile: Analytischer Geist, Außergewöhnliches Attribut (Intuition), Restlichtverstärkung (Metatypeigenschaft), Robust Gebaut 1 (Metatypeigenschaft)

Nachteile: Abhängigkeit 3 (Psyche), Berüchtigt, Ehrenkodex (Autoduellant)

Aktionsfertigkeiten: Cracken 2 (Elektronische Kriegsführung +2), Elektronik 2, Feuerwaffen 3 (Schrotflinten +2), Heimlichkeit 1, Mechanik 4, Steuern 6 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 2 (Stadt +2)

Wissensfertigkeiten: Combatbiking, Fahrzeugtuning, Hostdesign, Illegale Rennen, Schmugglerouten Hamburgs

Sprachfertigkeiten: Deutsch M

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberbuchse 1 [D/F 4/3, Matrix-Initiative +1], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor], Hochleistungsgelenke, Reaktionsverbesserung 1, Riggerkontrolle 3

Ausrüstung: Elektronik-Kiste, gefälschte SIN 3 [Lizenzen: Cyberdeck, Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6; Satellitenverbindung, Subvokales Mikrofon, Kartensoft Hamburg], Mechanik-Laden, Panzerjacke [+4; Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 1, Kälteresistenz 1], 30 Dosen Psyche

Cyberdeck: Spinrad Falcon [Gerätestufe 2, A/S 5/4; Biometrischer Scanner]

Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedback, Biofeedback-Filter, Blackout, Editieren, Entschärfen, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Konfigurator, Panzerung, Schmökern, Signalreiner, Splitterschutz, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine

Fahrzeug: BMW Blitzten [Riggerinterface, Waffenhalterung (Heck), ArmTech MGL-6, IR-Rauchgranaten], GMC Bulldog Step-Van [Riggerinterface, Waffenhalterung (Heck), ArmTech MGL-6, IR-Rauchgranaten]

Waffen:

HK-227 [MP | Schaden 3K | HM/SM | 10/11/8/-/- | 28(s) | Einziehbarer Schulterstütze, Schalldämpfer, Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition]

Remington Roomsweeper [Schrotflinte | Schaden 5K | HM | 11/10/6/-/- | 8(i) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, Tarnholster, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Flechtemunition]

Connections: Drogendealer (E2/L2), Mechaniker (E2/L2), Schrottplatzhändler (E2/L2)

Lebensstil: Mittelschicht (1 Monat bezahlt)

Startkapital: 1.910 €



IMPRESSUM

TEXT

Sonja Rüther, Jan Rüther

ILLUSTRATIONEN

Andreas „AAS“ Schroth, Felix Mertikat,
Péter Tikos

GRUNDRISSE

Andreas „AAS“ Schroth

LEKTORAT

Benjamin Plaga

LAYOUT

Ralf Berszuck

DEUTSCHE CHEFREDAKTION

Tobias Hamelmann



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE

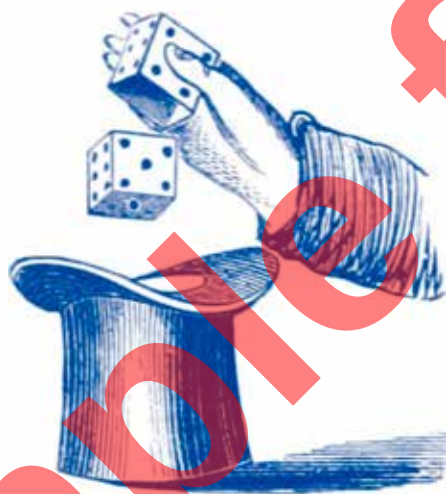
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

BLAUPAUSEN

GRATISROLLENSPIELTAG 2020



Die Blaupausen sind eine Sammlung von nützlichen Zufallstabellen und Artikeln für viele Rollenspiele. Wer auf der Suche nach einer besonderen Begegnungen in der Stadt ist, eine Antwort sucht, warum mein Charakter ein Kleriker geworden ist oder wissen möchte, was passiert wenn die Sterne richtig stehen, der wird in den Blaupausen fündig. Eine kleine Auswahl liefern die folgenden Seiten und auf blaupausen.system-matters.de gibt es noch viele weitere Blaupausen zu entdecken!



SYSTEM MATTERS
VERLAG

1W20 ZEICHEN, DASS DIE ZEIT DER DÄMONENHERRSCHAFT NAHT

Von Lukas Feinweber, Pixellance, The_Nathan_Grey

1W20	Zeichen, dass die Zeit der Dämonenherrschaft naht
1	Die Schatten lösen sich von ihren lebenden Besitzern und wandeln in stummer Prozession zu einem bestimmten Ort (nach Wahl des Spielleiters).
2	Baumkronen und Büsche fangen an, in einem unlöschbaren, fahlen Feuer zu brennen.
3	Wasser wandelt sich in eine schwarze, zähe, nach Eisen schmeckende Flüssigkeit. Sie schmeckt erstaunlich gut.
4	Die Schwerkraft erhöht sich. Alles fällt plötzlich so schwer: Bewegen, Sachen tragen, selbst das Atmen.
5	Alle Tiere verenden nach und nach, von klein nach groß.
6	Die Sonne färbt sich dunkelrot und sorgt bereits nach kurzer Zeit für einen Sonnenbrand.
7	Die Sonne geht nicht mehr unter.
8	Der Meeresspiegel steigt pro Tag um 3 cm.
9	Vögel, auch solche, die sonst keine Räuber waren, fressen nun bevorzugt das Fleisch von Säugetieren.
10	Ein ewiger, heißer Sandwind überzieht das Land von [1W8 Himmelsrichtung].
11	Die Durchschnittstemperatur steigt pro Woche um ein Grad am helllichten Tag. In der Nacht herrschen die für die Jahreszeit üblichen Temperaturen.
13	Die Pest geht um.
12	Hunde und Katzen leben friedlich nebeneinander.
15	Getreide schmeckt zunehmend bitter und verdirbt innerhalb kurzer Zeit.
14	Metall verrostet in Wochen; Stein zerbröselt in Monaten.
16	Die Sterne fallen als jeweils kleiner Meteorit vom Himmel, Nacht für Nacht einer.
17	Pflanzen erwachen zu unheiligem Leben und greifen Lebewesen mit Ranken, Dornen und giftigen Sporen an.
18	Jeden Tag besteht ein pro Tag um einen Prozentpunkt steigendes Risiko, eine der sieben Todsünden zwanghaft begehen zu müssen (1W8 = 1. Stolz, 2. Habsucht, 3. Neid, 4. Zorn, 5. Unkeuschheit, 6. Unmäßigkeit, 7. Trägheit 8. Sieg des Gewissens: das aktuelle Risiko wird um 5 Prozentpunkte zurückgesetzt).
19	Katzen vermehren sich rasant und werden zur Plage.
20	Nächte dauern auch nach der Wintersonnenwende jede Woche eine Stunde länger.

1W12 MERKWÜRDIGE GEBÄUDE IN DER STADT

Von DrGonzo, LarsG, McBlavak, Monty, N.Hotep, Pixellance, Stephael, Stefan (Piaget)

1W12 Merkwürdige Gebäude in der Stadt

1 Die windschiefe Mietskaserne in der Altstadt: Da sich niemand dafür zuständig fühlt, wird sie von unzähligen Stützbalken und Anbauten spärlich vor dem Einsturz bewahrt. Niemand weiß, wie viele Personen wirklich darin wohnen oder wer der Besitzer ist. Die meisten Passanten beschleunigen ihre Schritte, wenn sie an ihr vorbei müssen.

2 Die verlassene Kirche am Rande der Innenstadt: Irgendwann wurde sie vom Klerus aufgegeben und geschlossen. Dann hat sie ein privater Investor gekauft, mit vielen Plänen, doch geschehen ist nichts. Seit zwanzig Jahren steht das Gebäude jetzt leer und niemand weiß so genau, was darin vorgeht.

3 Das verlassene Herrenhaus auf dem Hügel: Etwas abseits am nördlichen Stadtrand, wo das Land ansteigt und in die dichten Wälder übergeht, liegt das alte Herrenhaus. Sein eigentlicher Besitzer sei vor Jahrzehnten spurlos verschwunden, erzählt man sich in der Stadt. Damals habe ein entfernter Verwandter das Anwesen geerbt, und die Alten erinnern sich noch, wie der Erbe bald darauf in die Stadt gekommen sei, um seinen neuen Besitz in Augenschein zu nehmen. Eine Nacht habe er dort oben in dem alten Haus verbracht, aber noch vor der Dämmerung soll er es fluchtartig verlassen haben und nie wieder zurückgekehrt sein. Seitdem steht das Haus allein auf dem Hügel. Einige Fenster sind eingeschlagen, das Dach scheint an vielen Stellen eingesunken. Die Städter gehen nie dorthin und behaupten, es spuke dort. Für aufgeklärtere Leute könnte es aber durchaus etwas zu holen geben, denn das Anwesen soll niemals ausgeräumt worden sein und der alte Besitzer soll eine große Bibliothek besessen haben. Viele alte Bände, manche mit durchaus zweifelhaftem Inhalt.

4 Das neue Lokal am Markt ist günstig, sauber, die Bedienung ist freundlich. Und es ist lecker. Wirklich. Sehr. Lecker.

5 Das Tanzballhaus: Jedes Wochenende werden hier große Feste gefeiert. Durch die milchigen Fenster sind die Tanzenden und Feiernden schemenhaft zu erkennen. Die Musik und das Stimmengewirr legen sich über die angrenzenden Gassen. Es klingt wie ein Fest, das sich keiner entgehen lassen möchte. Verwunderlich, dass niemand beim Betreten des Hauses beobachtet wurde.

6 Der fehlplatzierte Palazzo: Herrliche Fresken und Flachreliefs schmücken die Fassade dieses ehrwürdigen Gebäudes. Die Pforte ist mit exotischen Holzschnitzereien verziert und bestens in Schuss gehalten. Mit seinen fünf Stockwerken überragt es alle umliegenden Gebäude am Platz. Hier lebt die Oberschicht und lässt es die Leute spüren. Mitten im Gossenviertel der Stadt ...

- 7 Der schwarze Kubus: Ein schwarz-metallischer, monolithischer Block (Ausmaße 5x5x5 m) auf einer kleinen Anhöhe inmitten der Stadt, der seltsamerweise beständig von einer steifen Brise umweht wird. In jeder Neumondnacht wird rituell „Der schwarze Kubus“ um das gleichnamige Gebäude aufgeführt. Für einen Tänzer dieses Tanzes öffnet sich dabei ein Tor in das Innere des Kubus, in das er oder sie tanzend für immer verschwindet. Die wenigen Male, als dieser Tanz ausfiel, wurde die Stadt von der Pest heimgesucht. Es gibt noch einen zweiten verschollenen Tanz, der weiße Kubus. Seine Wirkung auf das Gebäude ist unbekannt.

- 8 Die Villa der verrückten Wynn Chester: Dieses obszön große Haus, umgeben von einer verwilderten Parkanlage, soll aus mehr als 100 Räumen bestehen, die völlig verworren angelegt sind. Gänge führen ins Nichts, Türen enden vor Wänden. Das Vermögen der Familie Chester soll im Inneren verborgen sein. In den letzten Jahren drangen wagemutige Abenteurer in das Innere vor und verschwanden oder kamen wahnsinnig zurück. Sie berichten von sich verändernden Gängen und Räumen, die ihre Gefährten schluckten.

- 9 Der Keller: Da ist diese Hütte am Stadtwald, unweit des Weges, nicht viel mehr als eine Bretterbude. Es ist ruhig dort. Doch im alten unterirdischen Vorratsraum gibt es dieses Loch...

- 10 Das Haus der Witwe: Das zweistöckige Steinhaus steht etwas abseits und die alte Witwe wird nur selten gesehen. Einige Bauern und nahezu alle Jäger liefern ihr regelmäßig Lebensmittel. Doch wozu braucht sie solche Mengen Fleisch?

- 11 Das Professorenhaus: In Fachkreisen ist er ein renommierter und angesehener Experte. Doch in der Ortschaft reagieren die Bewohner mit Argwohn. Ständig kommen und gehen kuriose Gestalten, behandeln die Bewohner von oben herab und scheinen sich absichtlich kompliziert und geschwollen auszudrücken, sodass niemand versteht, was dort eigentlich getrieben wird. Er verbraucht Ressourcen und bietet im Gegenzug der einfachen Bevölkerung nichts an. Hass und Verleumdung gegen den Professor und seine Klientel stoßen im Ort auf einen sehr fruchtbaren Boden. Doch ist es Angst vor dem vielleicht mächtigen Unbekannten, die die Leute zurückhält, tatsächlich etwas gegen ihn zu unternehmen.

- 12 Das Haus mit der blauen Tür: Die Legende spricht von einem unscheinbaren, eher kleinen Haus mit einer markanten blauen Tür. Es scheint zu unterschiedlichen Zeitaltern an unterschiedlichen Orten zu stehen. Wer zufällig darauf stößt hat die einmalige Chance es zu betreten und sein jetziges Leben hinter sich zu lassen. Wer diese nicht nutzt, scheint es auf ewig zu reuen...



1W20 BILLIGE AUSREDEN, WARUM EIN CHARAKTER FEHLT

von Daniel Neugebauer

Wer kennt das nicht: Rollenspiel mit Freunden und einer fehlt. Grml ... Was tun? Den Termin absagen? Ein Brettspiel rausholen? Einen One-Shot spielen? Aber was ist, wenn man unbedingt seine Kampagne weiterspielen möchte, weil man gerade Lust darauf hat? Wie erkläre ich die Abwesenheit des Spielercharakters? Ganz einfach: Auf dieser Tabelle eine billige Ausrede auswürfeln und weitermachen! Hinweis: Klappt leider nicht immer!

1W20	Billige Ausreden warum ein Charakter fehlt
1	Der Charakter wird entführt und muss befreit werden.
2	Der Gefährte bleibt zurück, um den Rücken zu decken und erlebt während dieser Zeit womöglich eine kleine Szene, die zum Beginn der nächsten Runde ausgespielt wird.
3	Eine persönliche Verpflichtung (Audienz beim König, Besuch der Schwiegereltern, Erbschaftsangelegenheiten, <i>Buchhaltung</i>) hält den Charakter davon ab, an diesem Abenteuer teilzunehmen.
4	Der Klassiker: Schwer verwundet oder bewusstlos im Kampf + Erinnerungslücke, was beim letzten Mal passiert ist.
5	Keine zehntausend Dukaten würden den Charakter in DIESES Abenteuer bringen ... Nur um dann am nächsten Spielabend doch nachzukommen, weil er seine Freunde nicht im Stich lassen kann.
6	Ein magischer Fluch wie <i>Fleisch zu Stein</i> oder eine <i>Einkerkerung</i> sorgen dafür, dass der Charakter kurzzeitig aus dem Spiel ist.
7	Dieser entsetzliche Husten geht einfach nicht ... Und dann noch die Gliederschmerzen ... Es ist besser, wenn ihr heute ohne mich auskommt ... Ich bin sicher bald wieder gesund!
8	Der Charakter kennt jemanden in diesem Abenteuer, dem er am liebsten nicht noch einmal begegnen will: Eine ehemalige Geliebte, ein alter Feind, der zu mächtig war, ein alter Freund, den der Charakter verletzte, etc.
9	Der Charakter wollte zum Treffpunkt kommen, aber er wurde aufgehalten: Das Flugzeug startete nicht, sein Pferd verliert ein Hufeisen, die Karawane kommt langsamer voran als gedacht, das Wetter ist ungünstig ...
10	Die Nachricht der anderen Charaktere hat ihren Gefährten nicht erreicht: Der Wirt im „Tänzelnden Pony“ hat den Brief nicht abgeschickt, ein Bote wurde erschossen, der Brief ging an eine falsche Adresse, etc.

11 Der Charakter erhielt den Auftrag, einen wichtigen Teil der Ausrüstung zu organisieren. Die Feuerschutztränke für den Drachenkampf, die Grabungspapiere bei den Behörden, die Söldnerunterstützung für eine Belagerung, etc.

12 Der Charakter wird vor dem Abenteuer schwer verwundet und im Abenteuer findet man etwas, um ihn zu heilen, wie beispielsweise den Gral, einen Einsiedler mit magischen Kräften, Athelas, etc.

13 Die letzte Nacht hat ihre Spuren hinterlassen. Der Charakter hat einfach zu lange geschlafen, um pünktlich einzutreffen. Klappt auch, wenn man nach einer Nacht mit gierigen Zwergen vergisst, den Kaminsims abzustauben (siehe 10).

14 Berufliche Verpflichtungen! Der Professor muss Vorlesungen halten, der Lord hat eine Sitzung im Oberhaus, der Söldner muss kämpfen, der Bauer sein Feld bestellen, etc.

15 Der Charakter ist eine unerwünschte Person in dieser Region. Er wird steckbrieflich gesucht, hat seine Schulden nicht bezahlt oder gilt als Agitator.

16 In diese Geschichte will der Charakter nicht hineingezogen werden. Sein Stand oder Status verbietet es ihm. Ein Priester im Castle of Maidens! Der Königssohn in der Stadt der Diebe! Ein Cambridge-Professor an der Universität von Oxford!

17 Der Charakter hat Angst an diesem Abenteuer teilzunehmen, weil eine Prophezeiung ihm dort den Tod voraussagte.

18 Eine fremde Macht kontrolliert den Charakter! Ein stygischer Magier mit Geistesbeeinflussung, ein Insekt von Shaggai, ein Elfenzauber oder die Macht eines Gottes bringen den Charakter dazu, ungewöhnliche Dinge zu tun. Mit Vorsicht einzusetzen!

19 Ein Bote erscheint und händigt dem Charakter eine Nachricht aus. Sofort eilt der Charakter davon. Perfekt, um beim nächsten Mal ein neues Abenteuer zu starten und zu sehen, in welche Probleme sich der Charakter gebracht hat.

20 Der Charakter wird zum Auskundschaften vorgeschickt. Eigentlich sollte er schon längst zurück sein ... Was ist da bloß passiert? Wurde er entdeckt? Hat er einen Geheimgang gefunden und die Tür hat sich hinter ihm geschlossen? Ist er in der Schatzkammer und steckt sich bereits die Taschen voll? Fand er einen Freund an einem ungewöhnlichen Ort? Oder ist er *gulp* tot?



1W20 MÄRCHENHAFT-MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Von Pixellance, Daniel, The_Nathan_Grey, Lukas

1W20	Märchenhafter Gegenstand
1	Die Flöte der Verzauberung, die Charaktere, welche ihren Rettungswurf nicht bestehen, dem Flötenspieler willenlos folgen lässt, solange er darauf spielt.
2	Eine Strähne goldenen Haars, welche sich in Seil verwandeln kann.
3	Der Apfel der Träume und des Todes: Lässt einen auf ewig schlafen oder sterben, je nachdem ob man in die rote oder grüne Seite beißt.
4	Die Rubinslipper der Teleportation.
5	Drachenblut, macht eingeschmierte Körperstellen unverwundbar.
6	Das Kissen des Winters, taucht, wenn geschüttelt, das Land in einen tiefen Winter.
7	Der kleine Kirschholztisch, der einmal pro Tag ein Festmahl für 1W6 Personen herbeizaubert. Die dafür benötigten Nahrungsmittel werden aus einer Umgebung von 1,5 km Durchmesser zusammengesammelt. Je nach Ort kann das Festmahl recht ungewöhnlich sein und in menschlichen Siedlungen wird alsbald festgestellt, dass jemand Essen gestohlen hat.
8	Die Schwefelhölzer des fahlen Übergangs, solange eins brennt, kann man das Totenreich betreten.
9	Der Goldesel, der alles, was er berührt, in Gold verwandelt.
10	Der Heißluftballon der Ebenenreise.
11	Streitkolben aus dem Sack.
12	Ein roter Kapuzenumhang, der die Trägerin in einen Wolf verwandelt.
13	Die drei goldenen Haare des Teufels, lassen Flüssigkeiten vertrocknen und Pflanzen verdorren.
14	Der Spiegel der herausragenden Eigenschaften, zeigt nicht nur die Schönste im ganzen Land, sondern auch die Schnellste, die Klügste etc.
15	Drei magische Bohnen, die jeweils einen Riesen beschwören können.
16	Ein magisches Töpfchen, das sich auf Kommando so lange mit süßen Brei füllt, bis man die Zauberwörter (nicht vergessen!) erneut spricht.
17	Das Heilkraut des sterbenden Antlitzes: Heilt schwere Kopf- und Torsoverletzungen sowie -krankheiten; wird es allerdings bei Füßen und Beinen eingesetzt, holt der Schnitter den/die Heiler/in selbst.
18	Das Leinenhemd der Sterne: Nur mit diesem angezogen, fallen bei klarem Sternenhimmel einmalig 3W20 Silbertaler aus der Luft.

- 19 Stiefel der Riesensprünge: Getragen und mit dem richtigen Zauberwort aktiviert, führt man damit Sätze über mehrere Meilen aus. Das Problem liegt dann darin, sie wieder zum Stillstehen zu bekommen.
- 20 Ein Besen, der auf Kommando wie wild zu fegen beginnt. Freund und Feind im Wirkungsbereich werden ordentlich verdroschen oder zumindest kräftig abgestaubt.

1W20 MAGISCHE SCHILDE

Von Moonmoth, Pixellance, Daheon, DrGonzo, Stefan (System Matters), Stephael, The_Nathan_Grey

1W20 Magischer Schild

- 1 Der Schild des Grünen Ritters. Auf den ersten Blick sieht dieser runde Schild aus, als sei er aus dunkelgrünem Moos gemacht; tatsächlich sind es aber dünne Äste und Wurzeln, die eng ineinander gewunden sind und einen leichten und festen Schild bilden. Dieses Geschenk des kleinen Volkes bewirkt, dass gegen seinen Träger gerichtete Zauber zu 25% scheitern, mit Ausnahme von Feuerzaubern, die stattdessen eine 25%-Chance haben, den Schild zu vernichten. Der Schild braucht jeden Tag eine Ration Wasser, um seine Wirkung zu behalten. Falls er sie verliert, muss er eine Woche gewässert werden, um sich zu erholen.

- 2 Rezas Himmelsstürmer. Dieser Turmschild wurde – von der Schmiedin Reza – für die schnelle Eroberung belagerter Städte entworfen. Seine Front setzt sich zusammen aus metallischen, horizontal angebrachten Lamellen. Auf der Rückseite gibt es neben den normalen Griffen einen Hebel. Wird der Hebel betätigt, lässt sich der gesamte Schild auf seine vierfache Höhe strecken und arretieren. In diesem Zustand kann der Schild als Leiter verwendet werden; die Lamellen bilden die einzelnen Stufen der Leiter. Bei starker Beschädigung besteht eine Chance von 50%, dass der Mechanismus nicht mehr funktioniert. Dann ist ein geschickter Schmied nötig, um die Schäden auszubessern. Es hat sich über die Jahre herausgestellt, dass es wesentlich günstiger und einfacher ist, Holzleitern für das Erstürmen von Mauern zu verwenden. Aus diesem Grund ist der Schild nur noch selten zu finden.

- 3 Der Schild des Ghorok-Mhor. Ein hässlicher, hölzerner Rundschild der eine krude Fratze auf den alten verkratzten Planken trägt. Wurde einst vom Häuptling der Häuptlinge der Orkstämme geführt und mit diesem bestattet. Wie er nun hierher kommt, kann niemand sagen. Unter den Orkstämmen ist man sich unschlüssig, was das Wiederauftauchen des Schildes zu bedeuten hat. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 zu 50 %, dass Orks den Träger entweder wütend erschlagen wollen, da dieser ihnen unwürdig erscheint oder ihn als Erben des großen Ghorok-Mhor ansehen und Ihre bedingungslose Hilfe anbieten.

4

Der Nabel der Walküre. Eigentlich kein Schild, sondern nur ein schartiger Schildbuckel. Wenn ein Charakter ihn benutzt, um einen großen oder kleinen Holzschild herzustellen, erhält er einen magischen Schild. Dieser wird den ersten tödlichen Angriff gegen seinen Träger automatisch abwehren. Stirbt der Charakter aus anderen Gründen, kann er unversehrt wiedererweckt werden, indem er auf dem Schild liegend verbrannt wird. In beiden Fällen wird der Schild zerstört – der Schildbuckel geht verloren und sucht sich einen neuen Träger.

5

Der Totengong. Jeder geblockte Treffer erzeugt einen durchdringenden Ton, der auch aus der Entfernung noch gut zu hören ist. Der perfekte Schild gegen Überraschungsangriffe. Legenden besagen, dass er sogar die Toten erwecken kann. Im Umkreis von 10 Metern werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% die Effekte Betäubung, Benommenheit und Schlaf aufgehoben. Wie die Toten drauf reagieren, ist noch zu erforschen...

6

Der Schild der 1.000 Namen. Dieser abgenutzte und augenscheinlich uralte Dreieckschild aus stumpf-silbrigem Metall ist erstaunlich schwer für seine zierliche Form. Wenn man genau hinschaut, sieht man in feinsten Handschrift aufgeführte Namen. Wie eingraviert stehen sie da; manchmal in geläufigen Schriften, manchmal in völlig unbekannten Lettern. Wer einen dieser Namen laut vorliest, lässt den Eintrag verblassen. Einer, der früher den Schild trug und seine Macht anrief, kehrt von den Toten zurück und dient in einer mondlichtblassen Gestalt dem Träger für einen Tag und eine Nacht, bis seine Schuld getilgt ist. Am folgenden Tag kann der Träger seinen eigenen Namen auf dem Schild finden. Seine Schuld ist verzeichnet und eines Tages wird sie eingefordert werden.

7

Der prunkvolle Schild des Blendens. Dieser Turmschild war früher mal eine Bordelltür. Er ist über und über mit Edelsteinen und poliertem Metal beschlagen. Dieses Schild inspirierte den bekannten Ausspruch „Es blinkt und glitzert wie eine Bordelltür.“ Zweimal pro Tag kann der Schild einen Zauber des Blendens oder Verwirrens wirken.

8

Der Schild des Mondes. Ein elfischer Schild mit Silberüberzug, der seine Form entsprechend der Mondphase ändert. Bei Vollmond ist er ein mächtiger Rundschild mit vielen elementaren Schutzwirkungen, der sich mit dem Abnehmen des Mondes allmählich in eine rasiermesserscharfe Sichelwaffe mit magischen Offensivfähigkeiten verwandelt. Nur bei Neumond ist der Schild ganz verschwunden – dies gibt Anlass zu der Legende, dass der Schild des Mondes ein dunkles Gegenstück habe, dessen Form sich exakt entgegengesetzt verhalten müsse. Spitzfindige Magier folgern daraus, dass es demnach wieder nur einziger Schild sei, der – in Teilen – an zwei Orten zugleich sein könne. Welche Macht wird wohl derjenige erhalten, der über beide Aspekte des Schildes zugleich verfügt?

9

Schild der Auslöschung. Kleiner, unscheinbarer, metallener Rundschild unbekannter Herkunft. Auf seiner Oberfläche ist ein Auge in schwarzer Farbe eingätzt. Waffen die den Schild treffen, zerfallen zu Staub, der Waffenträger ebenso, wenn er nicht einen Konstitutionswurf schafft und mit einer verdorrten Hand davonkommt. Mit jedem so abgewehrten Hieb schwärzen sich die Augen des Schildträgers ein wenig und kumuliert sich dessen Chance zu Erblinden um 2%.

10

Schild der Katze. Ein Schild mit dem Bild einer Katze darauf. Wird der Träger des Schildes tödlich getroffen, kann er den Schild opfern, um dem Tod zu entgehen (den letzten Treffer zu ignorieren). Der Schild setzt sich über Nacht auf wundersame Weise wieder zusammen und kann erneut verwendet werden. Der Schild wirkt 1W8+1 mal, sind alle „Leben“ verbraucht, gelten alle Treffer gegen den Träger als kritische Treffer. Beim letzten, tödlichen Treffer zerbricht der Schild ebenfalls, um sich dann mit 1W8+1 neuen „Leben“ erneut zusammenzusetzen.

11

Schild der Erinnerung. Geschaffen von Elagorim dem Zerstreuten für seinen Leibwächter. Seine Form ist der Silhouette eines Gehirns nachempfunden. Dies macht den Schild, zumindest in manchen Kulturreisen, zu einem echten Hingucker. Die Form ist jedoch so ungewohnt, dass der Benutzer einen Malus von 1 auf seine Verteidigung bekommt. Jeder Kampf wird von Schild aufgezeichnet und kann später analysiert werden. Bei der ersten Berührung bekommt der Spieler einige Szenen vergangener Kämpfe gezeigt. Wenn er sich an 4W6 – IN Tagen die Zeit nimmt die Kämpfe zu studieren erhält er permanent einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung mit diesem Schild (mit dem Malus von 1 ergibt sich ein effektiver Bonus von 1). Zusätzlich kann er sich ein paar Kniffe für die von ihm geführte einhändige Nahkampfwaffe anschauen, was ihm einen Bonus von 1 auf Angriffe beschert. Die Werte müssen an das genutzte System angepasst werden um eine sinnvolle Bereicherung zu bieten.

12

Der Krötenschild. Ein hoher, rechteckiger Schild mit einer pockig-lackierten Vorderseite. Er lässt sich gut auf dem Rücken tragen oder auf dem Boden aufstellen. Wird er so eingesetzt und bewegungslos gehalten, erzeugt er die Illusion eines der Umgebung angepassten Felsbrockens; ideal dazu geeignet, einen Armbrust-oder Bogenschützen in oder hinter sich zu verbergen. Es heißt, dass dieser Schild Teil einer ganzen Baureihe war, mit der die Elite-Späher des Zwergenfürsten ausgestattet wurden.

13

Der Schild der Medusa. Hellrotes Rundschild aus einer Eisen-Bronze-Legierung, verschollen in den Tälern des Todes. In das Blut einer (eines) Gorgone(n) getränkt, verwandelt er Waffen, die ihn treffen zu Stein.

14

Schild der Schlangengöttin. Geschuppter Dreiecksschild. Seinem Träger verleiht er die Fähigkeit, nicht nur sein Anlitz temporär zu verändern, sondern auch andere Personen gegen ihren Willen zu überzeugen. Der Träger des Schildes wächst nach und nach eine gespaltene Zungenspitze.

15

Schild der Riesen. Großer, mannshoher Eisenschild. Immunisiert gegen Drachenfeuer und verleiht dem Träger Riesenkräfte, wenn es am Körper getragen wird. Wird von dem ursprünglichen Besitzer gesucht, der wegen des Verlustes sehr, sehr wütend ist.

16

Der verschlingende Schild. Großer Rundschild mit aufgemalten Drachenschlund. Die Personen, die diesen Schild mit ihrer Waffe treffen, werden bei einer 1 bis 2 auf 1W10 in den Schild gezogen und in einem extraplanaren Raum eingesperrt. Ihre Gefangenschaft endet mit dem Tod des aktuellen Schildträgers oder bei Weitergabe des Schildes an jemand anderen.

17

Der Schild des einäugigen Gottes. Runder Holzschild, auf dem in Gelb ein Auge gemalt ist. Sein Träger sieht nicht nur im Dunkeln sondern ist auch immun gegen jedwede Illusion.

18

Der Schild des Siegfried. Mit Nieten verzierter Langschild. Macht den Träger unverwundbar, bis auf eine ihm unbekannte Stelle.

19

Der Schild der Minerva. Bronzeschild mit Eulengravur. Auf Kosten eines Lebensjahres kann der Träger die Zeit zehn Minuten zurückdrehen, in der Abenddämmerung zwei Stunden.

20

Der Verkehrsschild. Jeder Angriff, den dieser Schild abfängt, wird mit gleicher Kraft gegen den Angreifer zurückgeworfen. Bei schwächeren Versionen des Schildes ist dies auf Hiebe, Stiche und/oder Geschosse beschränkt, mächtigere Versionen schleudern auch Zauber, Flüche oder sogar böse Worte in gleicher Weise zurück. Skrupellose Händler bieten gelegentlich den täuschend ähnlich aussehenden Verkehrsschild an, dessen einzige magische Fähigkeit darin besteht, sich einmal pro Woche in ein plüschbesetztes Himmelbett zu verwandeln.

1W100 GEGENSTÄNDE, DIE MAN IN DEN TASCHEN EINES TOTEN FINDET

Von Daniel Neugebauer

1W100	Gegenstand		
001	Drei Krähenfüße, zusammengebunden mit einem roten Lederband.	008	Ein Kompass, der in eine Richtung zeigt, die nicht Norden ist.
002	1W4 Münzen eines unbekannten Metalls, darauf das Gesicht des Spielercharakters mit dem höchsten Charisma-Wert	009	Ein Beutel mit Teeblättern aus dem wundersamen Osten
003	Eine kleine Phiole mit einem purpurnen Öl, das als Liebestrank wahre Wunder vollbringt.	010	Baupläne für einen Schrein
004	Pinzel und Aquarellfarben	011	Gezinkte Würfel aus echtem Elfenbein, also Elfenknochen
005	Ein Stück gute Hartwurst	012	Ein Los mit der Nummer 4 8 15 16 23 42
006	Schminke und Verkleidungsmaterialien von exzellenter Qualität	013	Eine Sternenkarte mit Notizen an den Seiten, die nur ein Sterndeuter entziffern kann
007	Tarotkarten mit kunstvollen Bildern – die erste Karte die man fortan von diesem Spiel zieht, ist immer „Der Tod“.	014	Weintrauben
		015	Ein Steckbrief, der den Charakter (nicht gerade schmeichelhaft) mit dem größten Stärke-Wert zeigt
		016	Ein Talisman mit dem Symbol eines längst vergessenen Gottes

017	Ein Stück Seife, die nach Rosen duftet	038	Eine schwarze Perle
018	Eine rostige Metalldose mit Sternestaub	039	Eine Flöte
019	1W6 Seiten aus den Haushaltsbüchern des örtlichen Fürsten, die seine Untreue beweisen	040	30 Silberlinge
020	Eine Laterne mit den Initialen S.N.	041	Bonbons mit Pfefferminzgeschmack
021	Ein kostbares Taschentuch aus Seide	042	Nadel und Faden
022	Federkiel und saphirblaue Tinte	043	Eine sehr alte Pfeife, ausgebessert mit Silber
023	Ein Passierschein für die Stadttore bei Nacht	044	Ein Tagebuch, aufgeschrieben in einer Geheimschrift
024	Ein Kamm aus Horn	045	Glasperlen
025	Ein Schuldschein über 100 Silbermünzen mit dem Namen Regdar	046	Feuersteine
026	Eine Urkunde über Besitzansprüche in den Marschlanden	047	Die feuerrote Haarlocke einer Angebeteten
027	1W20 Goldmünzen aus einem fernen Land	048	Ein Kerbholz
028	Ein Schlüssel, geformt wie ein Baum, zu einem Rosengarten am Rande der Stadt	049	Ein Büchlein mit Gedichten
029	Eine zahme Ratte	050	Ein Wetzstein
030	Ein kleines Flaschenschiff	051	Ein Glasauge in einem kleinen Kästchen mit einem gelben R eingeritzt, durch das der Besitzer die Welt beobachten kann
031	Getrocknete, violette Pilze, die ein Gespräch mit einem Gott deiner Wahl erlauben	052	Ein schwarzer König, aus einem kunstvollen Schachspiel
032	Ein Drachenzahn	053	Zündhölzer
033	Ein Dolch mit gekrümmter Klinge	054	Ein Beutelchen Mehl
034	Zwölf Nägel	055	Das Abzeichen der Stadtwa- che
035	Ein Beutel Murmeln	056	Bonbons
036	Ein Fingerhut aus Silber	057	Rasierzeug
037	Ein rotes Wollknäuel	058	Ein Stückchen Papier mit der Notiz: 15g alle 3 Tage
		059	Ein Holzkreisel mit vier göttlichen Symbolen
		060	Eine Stoffpuppe mit Knopfaugen

061	Ein Schlüssel mit einem äußerst merkwürdigen Bart	084	Feine, schwarze Lederhandschuhe
062	Eine Wegbeschreibung zu einem guten Gasthaus	085	Karottensamen in einem Briefchen
063	Ein toter Hamster	086	Ein Wasserschlauch, gefüllt mit einem Heiltrank (heilt 2W6 Trefferpunkte)
064	Ein seltsames Basrelief	087	Ein seelenloser Stahlbolzen
065	Ein Monokel	088	1W4 Heilkräuter, die jeweils 1W6 Trefferpunkte heilen, wenn sie in Wasser aufgekocht werden
066	Ein Taschentuch und darin eingewickelt 1W10 Rohdiamanten, die aussehen wie ganz gewöhnliche Kieselsteine	089	Eine Mausefalle
067	Ein gelbbrauner Haifischzahn	090	Ein rotes Elixier, das einen unter Wasser 1W6 Stunden lang atmen lässt
068	Eine Steinschleuder	091	Ein Tagebuch. Der letzte Eintrag: Heute werde ich sterben und der Mörder ist [Charaktername]
069	Eine weiße Maske, die das halbe Gesicht bedeckt	092	Eine Phiole mit Schlangengift, dass sein Opfer für 1W10 Minuten lähmt
070	Ein Löffel	093	Ein Tabaksbeutel aus dem Westviertel
071	Ein rotes Halsband	094	Eine rostige Gabel
072	Ein mumifizierter Finger	095	Eine Flasche wirklich exzellenten Weines, der leicht 1W100 GM bei einem richtigen Kenner erzielen könnte, doch es besteht eine 75%ige Chance, das diesem Kenner der Wein gestohlen wurde
073	Räucherstäbchen	096	Eine Schneekugel
074	Eine Muschel vom anderen Ende des Kontinents	097	Drei Dartpfeile, von denen einer immer ins Schwarze trifft
075	Ein Amulett, geformt wie ein Skarabäus	098	Ein Abholschein für ein Zweihänderschwert bei einem Schmied in der Eisengasse
076	Silberne Saiten für eine kleine Harfe (2W4 Goldmünzen wert)	099	Ein Fächer, auf dem das schönste Viertel der Stadt gezeichnet wurde
077	Fernrohr	100	Eine Affenpfote mit drei Fingern
078	Ein kleiner Handspiegel		
079	Eine Gürtelschnalle mit dem Wappen eines aufgestiegenen Adelshauses		
080	1W20 Kupfermünzen, aufbewahrt in einer kleinen Holzschachtel mit einem Walfisch darauf		
081	Ein Erpresserschreiben, gerichtet an einen Gasthauswirt		
082	Eine Schriftrolle mit einem Zauber des 1. Grades		
083	Drei Haselnüsse		

1W20 SELTSAME TÜREN IM DUNGEON

Von Daniel Neugebauer, Dietmar Krah

1W20 | Seltame Tür

- 1 Gegen diese massive Eisentür wurde so stark von der anderen Seite geschlagen oder angerannt, dass sie völlig zerbeult ist. Was auch immer die Tür so in Mitleidenschaft gezogen hat, es befindet sich wohl noch immer dahinter ...
- 2 Ein einfaches Portal mit einem göttlichen Symbol. Nur wer ein wahrer Gläubiger ist, darf diese Türschwelle überschreiten.
- 3 Du brauchst die blaue Key-Card um die Tür zu öffnen ...
- 4 Das Kirschholz der Tür verformt sich zu dem Gesicht einer alten Frau. Sie stellt dir ein Rätsel (der SL sollte ein kleines Puzzle vorbereiten), das es zu lösen gilt, sonst bleibt die Tür verschlossen.
- 5 Die Tür ist mit einer gefährlichen Falle gesichert: Wenn die Klinke losgelassen wird, explodiert ein Feuerball.
- 6 Die Tür ist alarmgesichert: Ein Fallgitter schnellst herunter und im Nachbarraum werden 1W6+1 Wachposten alarmiert.
- 7 Der Torbogen wird von vier schweren Eisenstäben blockiert. Jeder Stab zeigt ein Symbol: Erde, Feuer, Wasser und Luft. Gelangt ein Stab mit dem Element in Berührung, fährt er in die Wand und gibt den Weg frei.
- 8 Blutige Handabdrücke sind auf der Tür zu erkennen und dazu das Symbol des Blutgottes: Blut ist der Schlüssel um diese Eisentür zu öffnen.
- 9 Die Tür hat eine kleine Klappe. Bei einem Klopfen öffnet sie sich und ein Mann fragt nach deinem Begehr. Der Wegzoll beträgt 1W4 Goldmünzen, doch wer erfolgreich feilscht, darf für die Hälfte passieren.
- 10 Ein Auge wurde in die Tür geritzt. Damit kann der Besitzer des Dungeons sehen, was in diesem Raum passiert.
- 11 Ein verschnörkeltes Symbol wurde auf die Tür gemalt. Es wirkt geradezu hypnotisch und man muss seinen ganzen Willen einsetzen um sich dem Wirken des Zeichens zu entziehen und durch die Tür zu schreiten.
- 12 Die Tür ist verflucht: Wer immer diese Tür passiert, wird einen bösen Klon von sich erschaffen. Ein schwarzer Zwilling der seinem Original nach dem Leben trachtet.
- 13 Diese unverschlossene, unscheinbare Holztür (möglichst in einem Thron- oder Geheimraum oder ähnl.) scheint lediglich zu einer völlig leeren Kammer zu führen. Nur sehr aufmerksame Charaktere können bemerken, dass sich die dünnen Bretter auf der kammerwärtigen Seite der Tür herausnehmen lassen. Dahinter können wichtige Schriftstücke und kleine Gegenstände versteckt sein.
- 14 Eine Gittertür, die durch Kupferstäbe mit einem Tongefäß auf der anderen Seite verbunden ist, bei dem es sich um ein galvanisches Element (Batterie) handelt. Wer ohne isolierende Handschuhe od. ähnl. versucht, sie zu öffnen, erleidet 1W6 Schaden durch einen Stromschlag.

15 Durch die Butzenscheiben dieser Tür dringt warmer Lichtschein, undeutliche Schemen und unförmige Umrisse sind zu erkennen und man glaubt, Stimmen und Musik von der anderen Seite zu hören. All das verlischt und verhallt jedoch, sobald man sie öffnet und man steht in einem dunklen, leeren Saal.

16 Diese runde Tür mit einer Bronzeoberfläche weist keinerlei Schloss oder Riegel auf und sitzt scheinbar fest verankert in der Wand. Wird die Patina an einer Stelle beseitigt und die Bronze poliert, bemerkt man, dass das bisher undeutliche Spiegelbild ein Eigenleben hat. Dieser „Geist“ der Tür sieht wie ein dunkles Abbild des ersten Charakters aus, dessen Spiegelbild zu erkennen ist. Natürlich ist es ihm verboten, die Tür für andere als seinen Herren zu öffnen, gegen das Versprechen, ihn zu befreien, wird er das aber auch für die Charaktere tun. Poliert man nicht nur einen Teil der Tür sondern (z.B. mit Magie) auch den Rest, wird klar, dass nur Kopf und Gesicht eine Kopie des Charakters sind, der restliche Körper ist dämonisch und monströs.

17 Der Rahmen dieser Tür ist über und über mit seltsamen Zeichen und Monsterfratzen bedeckt. Selbst mächtige Magiekundige stehen vor einem Rätsel, denn die Zeichen bilden ein sinnloses Kauderwelsch aus allen möglichen alten und arkanen Sprachen (man benutze z.B. einen Zufallsgenerator um die resultierende Phrase zu bestimmen) und es ist auch keine Magie auf der Tür zu spüren. Ansonsten handelt es sich um eine einfache, eisenbeschlagene Holztüre, die sich mit einem Schlüssel, einem Dietrich oder mit Gewalt öffnen lässt und in einen völlig unbedeutenden Gang mit Schlafstätten und ggf. einem Abort führt. Der einzige Zweck des aufwändigen Rahmens ist es, von dem Durchschlupf in der Decke abzulenken, der auf der anderen Seite des Raums mit einer getarnten Falltür versteckt ist.

18 Diese Tür besteht aus mehreren dünnen Holzpaneelen auf Scharnieren, die sich wie ein Buch Seite für Seite aufklappen lassen. Der „Umschlag“ weist mit reichen Schnitzereien auf den Inhalt der „Seiten“ hin, die zum Beispiel die Geschichte des Dungeons oder seiner Erbauer enthalten können, einen Zauberspruch in arkanen Symbolen oder weitere geheimnisvolle Schnitzereien.

19 Diese mit Eisen beschlagene, besonders dicke Eichenholztür hat lediglich ein kreisrundes Loch in der Mitte, bei dessen genauerer Untersuchung klar wird, dass die Tür im Inneren einen Hohlraum hat, der gerade breit genug ist für eine Klinge. Steckt man den Arm hindurch, lassen sich auf der anderen Seite vier Riegel ertasten. Indem man z.B. eine Kordel an einem Riegel befestigt und daran zieht, löst man – wenn es nicht der richtige ist – die federgetriebene Klinge im Innern der Tür aus (und durchtrennt statt eines Arms nur die Kordel). Die Klinge blockiert danach das Loch. Wenn man die Feder nicht z.B. durch einen Zauber wieder spannen kann, bleibt nur noch der Weg, die schwere Eichentür mit roher Gewalt aufzubrechen.

20 Diese Tür scheint beim Untersuchen nur aufgemalt oder als Halbre relief in die Wand gemeißelt worden zu sein. Es kann jedoch ein mächtiger Zauber auf diesem Bild erspürt werden. Mit einem Spruch „Schein zu Sein“ od. ähnl., der gegebenenfalls woanders gefunden werden kann, wird sie bis zur folgenden Mitternacht zu einer echten Tür. Allerdings können dadurch auch andere Dinge in diesem Raum zu geisterhaftem Scheinleben erwachen.

Bonus (z.B. wenn dasselbe Ergebnis zweimal nacheinander fällt):

Diese große Eisentür hat statt Türangeln Scharniere im Boden, was man aber erkennen kann, wenn man mit einer Klinge oder etwas ähnlichem die Fugen abfährt. Wird an ihr gezogen, kippt sie in den Raum vor sich und kann dabei (wenn die Davorstehenden nicht schnell genug sind) 2W6 Schaden anrichten. Hinter der Tür scheint lediglich eine Wand zu sein, von der den Charakteren eine Dämonenfratze entgegengrinst. Unterhalb des Grinsens beginnt jedoch ein Kriechgang, der mit einer Holzklappe in der Farbe der Wand getarnt ist.

Impressum

Text

Lukas Feinweber, Pixellance, The_Nathan_Grey, DrGonzo, LarsG, McBlavak, Monty, N.Hotep, Stefan (Piaget), Daniel, Daniel Neugebauer, Moonmoth, Daheon, Stefan Droste, Stephael.

Lektorat

Dietmar Krah, Daniel Neugebauer

Layout

Patrick Wittstock

Zusätzliche Grafiken

Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von The British Library (<http://www.bl.uk>)

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag für den Gratisrollenspieltag 2020.

Copyright © 2020

www.system-matters.de

Jedamzik und Neugebauer GbR, Augustastr. 45, 45888 Gelsenkirchen



ZEICHNE EIGENE KARTEN!

DGN FOG

www.dungeonfog.com



ZEICHNE EIGENE KARTEN!

DGN  **FOG**

www.dungeonfog.com



ZEICHNE EIGENE KARTEN!

DGN'FOG

www.dungeonfog.com



ZEICHNE EIGENE KARTEN!

DGN FOG

www.dungeonfog.com



Der Almanach

Sonderpublikation zum Gratisrollenspieltag 2020

Am 14. März findet der Gratisrollenspieltag zum achten Mal statt. Um die deutschsprachige Rollenspielszene zu stärken und Pen-and-Paper-Rollenspiel mehr ins Licht der Öffentlichkeit zu rücken, finden an vielen Orten Veranstaltungen statt.

Um Neulinge und Veteranen gleichermaßen am Spieltisch mit Leckerbissen zu versorgen, haben sich auch dieses Jahr wieder mehrere deutschsprachige Rollenspielverlage und Anbieter von Zubehör zusammengetan. Dank neuen und alten Beteiligten können wir euch für 2020 einen Almanach präsentieren, der so dick ist wie nie zuvor!

Auf diesen Seiten findet ihr wieder spannende Abenteuer und nützliche Spielhilfen für unterschiedlichste Systeme – Ergänzt durch systemunabhängiges Material, das ihr nach Lust und Laune in euren Runden einsetzen könnt. Es erwarten euch Publikationen für folgende Rollenspielsysteme bzw. von folgenden Anbietern (in alphabetischer Reihenfolge):



DGN FOG



SHADOWRUN



Art.-Nr.: GRST005



9 783957 893505

ISBN 978-3-95789-350-5

Beiträge zu Shadowrun, Cthulhu © 2020 Pegasus Spiele.
Beiträge zu Beyond the Wall, Blaupausen © 2020 System Matters.
Beitrag zu Splittermond © 2020 Urwerk-Verlag.
Beitrag zu Private Eye © 2020 Redaktion Phantastik.
Beitrag zu Midgard © 2020 Verlag für F & SF.
Beitrag zu Fallen World © 2020 Roger Agburn.
Kartenbeitrag © 2020 DungeonFog.
Alle Rechte vorbehalten.
Für das Gesamtwerk © 2020 Pegasus Spiele.
Alle Rechte vorbehalten.