

INHALT

DER FLUCH DES WILSON-STEINBRUCHS

Ursprung eines Fluchs	3
Eine hastige Flucht.....	5
Furcht zu Stürzen.....	6
Die Ermittlung.....	9
Teronos konfrontieren	16
Nachspiel	16

IMPRESSUM

Writing: Tracy Sizemore

Editing: Brian Reeves, Tracy Sizemore

Art Direction: Alida Saxon

Interior Graphic Design: Karl Keesler, Aaron Acevedo, Simon Lucas, Tracy Sizemore

Interior Illustrations: James Denton, Falk Haensel, Naomi Hurrey, Paolo Puggioni, Alida Saxon, Oliver Specht

Cover Illustration: Bad Moon Studio

Logistics & Public Relations: Jodi Black, Christine Lapp, Chris Landauer

Production: Simon Lucas, Jessica Rogers, Donald Schepis

Playtesters and Contributors: Ron Blessing, Veronica Blessing, Carly Flagg, Jessica "Boof" Sizemore, Cat Segen, Darrell Hayhurst, John Riggs, Brian Reeves, Jason Nielson, John Andrews, Patrick Clark

WWW.PEGINC.COM | WWW.ULISSES-SPIELE.DE | WWW.12TOMIDNIGHT.COM

Deutsche Ausgabe

Karsten Hahne, Michael Mingers, Denis Radtke

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer, Steffen Brand, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Ingo Grauel, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Annika Kleinschmidt, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos, Markus Plötz, Thomas Römer, Nadine Schäkel, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule



Savage Worlds, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2025 Pinnacle Entertainment Group.
12 to Midnight, East Texas University, Pinebox, and all associated characters, logos, and artwork are © 2025 12 to Midnight. Produced under license. All rights reserved. © 2025 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele.

VON TRACY SIZEMORE

DER FLUCH DES WILSON-STEINBRUCHS

PINEBOX MIDDLE SCHOOL

Der Wilson-Steinbruch wurde 1929 nach einer Reihe von tödlichen und unerklärlichen Unfällen geschlossen. Das verbleibende Loch liegt südöstlich von Pinebox und wurde zum Schauplatz für alles Mögliche, von illegalen Badepartys über waghalsige Stunts von Studentenverbindungen bis hin zu wilden Geschichten über ein riesiges Tentakel-Monster, das am Grund der mit eiskaltem Wasser gefüllten Grube lebt. Zudem soll der Steinbruch auch verflucht sein.

Die jetzigen Besitzer leben in Houston und haben kein Interesse daran gezeigt, den Steinbruch zu verkaufen, zu betreiben oder auch nur zu sichern, sodass nur ein baufälliger Zaun und ein paar „Betreten verboten“-Schilder übrig geblieben sind, um potenzielle Eindringlinge aufzuhalten.

In diesem Abenteuer untersuchen die Helden der Pinebox Middle School eine seltsame Epidemie von Alpträumen über Stürze aus gefährlichen Höhen, die ein paar ihrer Mitschüler plagten. Zuerst werden die Träume von Nasenbluten begleitet, doch dann wird es noch viel schlimmer, denn jedes Kind fällt in seinen Alpträumen immer tiefer und kommt seinem Untergang immer näher.

Die Lehrer und Ärzte haben keine Ahnung, was die Alpträume und den daraus resultierenden Verlust von Blut verursacht, aber die Kinder finden bald heraus, dass eine uralte übernatürliche Kraft vor kurzem im Wilson-Steinbruch erwacht ist: ein uralter Blutdämon, der für alles verantwortlich ist.

Dieses Abenteuer eignet sich am besten für Schüler ab der 7. Klasse, von denen zumindest ein paar die Fertigkeit *Okkultismus* auf W6 oder W8 haben sollten.

URSPRUNG EINES FLUCHS

Bei einer Reihe von Arbeitsunfällen zwischen 1928 und 1929 starben im Wilson-Steinbruch insgesamt neun Männer, darunter auch der ursprüngliche Besitzer Henry Wilson. Drei dieser Todesfälle ereigneten sich beim Sturz von einem bestimmten Felsvorsprung, der seitdem als Schreckenskante bekannt ist.

DER ERSTE STURZ

Der erste, der an der Schreckenskante starb, war Karl Lawrence, ein 26-jähriger Mann, der gerade Vater eines Mädchens namens Mary geworden war.

Er war ein hingebungsvoller Ehemann, der sich darauf freute, seine Tochter kennenzulernen, und er war ein starker, fähiger Arbeiter. Bevor er im Steinbruch anfang, zeigte Karl nach außen hin kein bisschen Angst, aber eines Tages gestand er beim Mittagessen einer kleinen Gruppe von Kollegen seine lebenslange Phobie vor Höhen ein und sagte, er habe hart daran gearbeitet, sie seiner Tochter zuliebe zu überwinden. Er behauptete dumm wie ein Stein zu sein und der Steinbruch sei der einzige Job, für den er sich qualifiziert fühle.

Seine Kollegen lachten darüber, aber eines Tages, als er von der gefährlichen Kante einem Arbeiter weit unten etwas zurufen musste, riss Karl plötzlich die Augen auf, verlor das Gleichgewicht, stürzte kopfüber in den Steinbruch und starb.

BLUT UND SCHRECKEN

Eine Warnung an alle: Dieses Abenteuer bringt die Helden und ihre Mitschüler in sehr reale Gefahr und soll ihnen Angst bereiten. Zwischen dem Anblick von Blut, der existenziellen Bedrohung durch einen skrupellosen dämonischen Geist und der Aussicht, sich mit übernatürlichen Energien zu beschäftigen, die sie unmöglich verstehen können, stecken die Kinder bis zum Hals im Grauen.

Wir raten dir, deine Spieler ausgiebig vor den dunklen Themen zu warnen, denen sie begegnen werden, bevor du sie mit dem Blutdämon Teronos konfrontierst.

Abgesehen davon gibt es eine besondere Art von Mut und Durchhaltevermögen, die nur Kinder an den Tag legen können, und der Nervenkitzel des Sieges ist nicht ganz so süß ohne das Grauen des drohenden Untergangs. Dieses Abenteuer macht sich dieses Konzept zu eigen. Stell dich der Gefahr und sei mutig; auf der anderen Seite wartet eine Belohnung, die unserer Meinung nach die Reise wert ist.

Die Art und Weise von Karls Tod, sein Leben im Kontext seiner schlimmsten Furcht zu verlieren, löste ein übernatürliches Ereignis aus, das einen Blutdämon namens Teronos in den Steinbruch beschwor (siehe **Teronos** auf Seite 17). Obwohl die Ankunft der unsichtbaren und körperlosen Kreatur nicht bemerkt wurde, würde Teronos' Ankunft normalerweise das Verderben für die Kinder von Golan County bedeuten, weil er die Spezialfähigkeit *Ausblutende Alpträume* besitzt, aber Karl war kein gewöhnlicher Mann.

GEFANGEN GEHALTEN VON EINEM GEIST

Auch wenn Karl starb, empfand er eine tiefe Liebe und ein Schutzbedürfnis für seine Frau Elizabeth und ihre neugeborene Tochter Mary. Dieser mächtige Instinkt hinderte ihn daran, weiterzuziehen, und er wurde zu einem Geist. Karls Geist wurde sich instinktiv bewusst, was geschehen war: Er war im Steinbruch mit einer bössartigen, übernatürlichen Kraft gefangen, einem Blutdämon, einer Kreatur des puren Bösen.

Karl nahm all seine geistige Stärke zusammen, um eine dünne Barriere zu errichten, die Teronos daran hinderte, seine Spezialfähigkeit *Ausblutende Alpträume* einzusetzen. Diese Barriere hielt einen großen Teil der Mächte des Dämonen auf, aber die Kreatur suchte immer wieder den Felsvorsprung heim, der Karls Leben forderte.

DIE FURCHT BREITET SICH AUS

Drei Monate später befand sich ein junger Vorarbeiter in seinen Dreißigern namens Bill Polson in der Nähe desselben Felsvorsprungs, von dem Karl gestürzt war, und ohne Erklärung schien er die Kontrolle über seinen Verstand zu verlieren. Im Gegensatz zu Karl hatte er keine Vorgeschichte von Höhenangst, doch seine Augen weiteten sich in neu entdecktem Schrecken. Er blickte den 45 Meter tiefen Abgrund hinunter und rutschte unerklärlicherweise aus. Er schrie **den ganzen** Weg hinunter, wie die Männer später berichteten, bis zu dem Moment, als sein **Genick** brach.

Der prekäre Felsvorsprung, **von dem die beiden** Männer gestürzt waren, verdiente **sich unter den verbliebenen Steinbrucharbeitern schnell den Namen** „Schreckenskante“ **und wurde nach Polsons Tod** von der Betriebsleitung gesperrt.

Unglücklicherweise **fand sich Nathan Hildrew** zwei Monate später dabei wieder, **wie er vollkommen verwirrt an den errichteten Barrikaden vorbei wanderte und die Warnschilder komplett ignorierte.**

Bevor seine Freunde ihn aufhalten konnten, rutschte Nathan aus und stürzte mit dem gleichen untröstlichen Gefühl des Schreckens von dem verfluchten Felsen, dem auch seine Arbeitskollegen Karl und Bill zum Opfer gefallen waren.

DEN DÄMON ZURÜCKHALTEN

Als die beiden anderen Männer starben, appellierte Karls Geist an den Instinkt seiner ehemaligen Kollegen, ihre eigenen Familien zu schützen. Er überzeugte die Geister von Bill Polson und Nathan Hildrew, auf der Erde zu bleiben und ihm dabei zu helfen, den Dämon Teronos auf unbestimmte Zeit zu bändigen.

SCHLIESSUNG DES STEINBRUCHS

Die Legende der Schreckenskante wuchs, Gerüchte verbreiteten sich, dass die Arbeiten im Steinbruch eine Art Monster freigesetzt hatten (siehe Seitenleiste **Sie gruben zu tief** auf Seite 5). Der Tod des Besitzers des Steinbruchs, Henry Wilson, machte es schließlich unmöglich, dauerhaft Arbeiter zu finden, die dort ihren Lebensunterhalt verdienen wollten.

Als dann auch noch die Rentabilität des Betriebs aufgrund alternativer Sandsteinquellen in ganz Texas sank, beschlossen Henrys Witwe und sein Erbe, den Steinbruch endgültig zu schließen.