

Das Vereinsfanzine der Augsburger SpieleSpieler e.V.

# AASmag

...für nur  
noch DM 4,-

## Abenteuer

Die Braut des Vampirs  
Die Nacht des Jägers

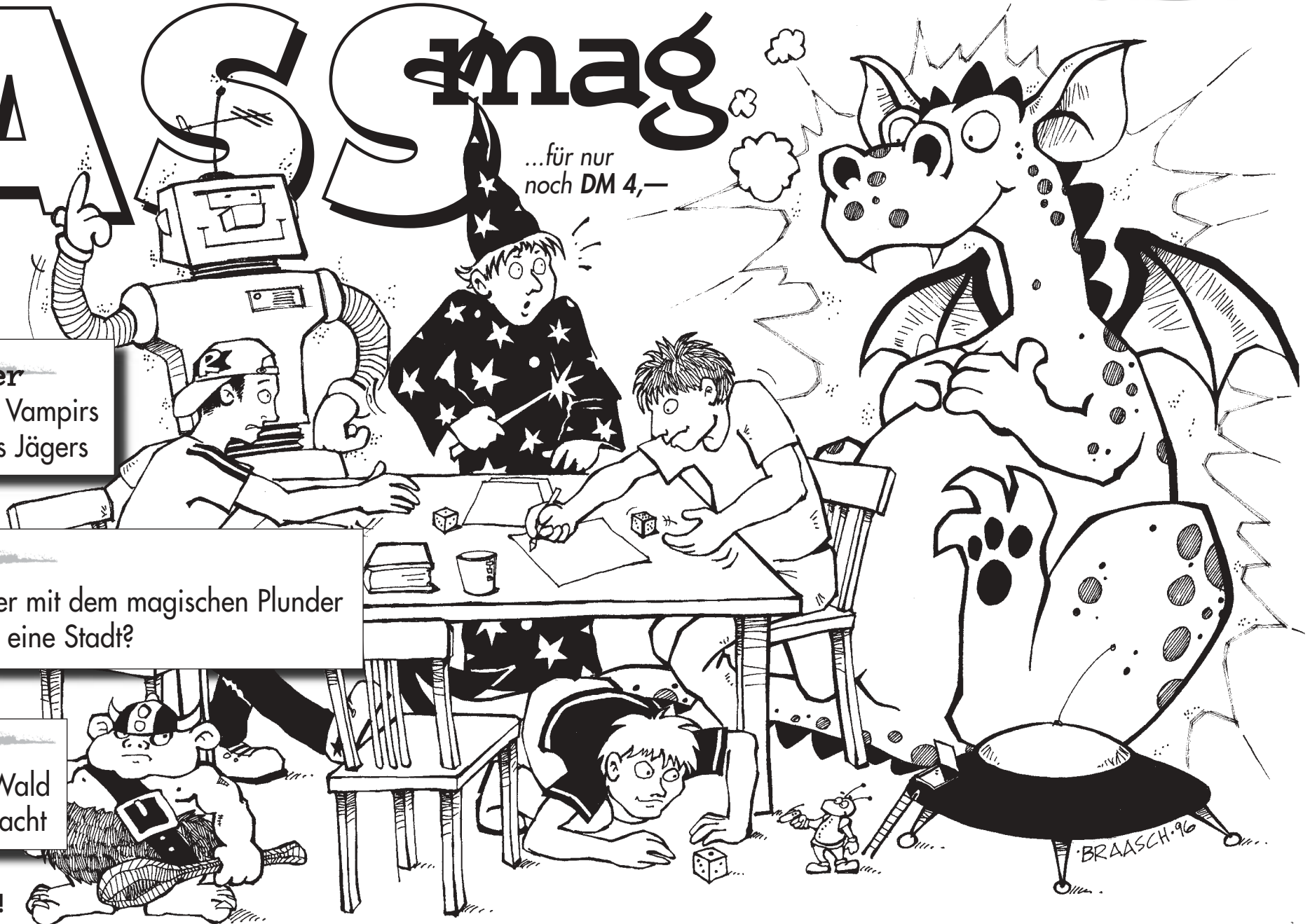
## Artikel

Immer Kummer mit dem magischen Plunder  
Wie baue ich eine Stadt?

## Stories

Das Ding im Wald  
Die letzte Schlacht

...und vieles mehr!



# Impressum

Das „ASSmag“ ist das Vereinsfanzine des Spielvereins „Augsburger SpieleSpieler e.V.“ und für alle Mitglieder natürlich kostenlos.

**Auflage:** 250 Exemplare **Preis:** DM 4,—

**Redaktionsanschrift:** Karl-Heinz Zapf,  
Oskar-von Miller-Straße 79,  
86199 Augsburg, Telefon 08 21/99 47 44.

Die Verwendung von geschützten Warenzeichen in diesem Fanzine stellt keine Verletzung des Urheberrechts dar. Die Rechte aller Artikel liegen bei den jeweiligen Verfassern. Der Inhalt der Artikel gibt nur die Meinung des Autors wieder, die Redaktion übernimmt hierfür keine Verantwortung. Nachdruck – komplett oder auszugsweise – bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Redaktion!

**Grafiken:** Katja Braasch **Fotos:** Karl-Heinz Zapf

**Karten:** Heidi Riederer (S. 48, 51, 52, 54, 57, 59, 67, 68, 69)

Robert Bannert (S. 84, 87, 89)

Karl-Heinz Zapf (S. 8, 13, 14, 16, 17, 19, 21)

**Satz:** Andrea Zapf, Karl-Heinz Zapf,  
Heidi Riederer, Alexander Beck

**Layout und Gesamtherstellung:** Karl-Heinz Zapf

# Inhalt

Vorwort .....	2
Immer Kummer mit dem magischen Plunder .....	3 – 5
Das Ding im Wald .....	3 – 42
Die Braut des Vampirs .....	6 – 25
Wie baue ich eine Stadt? .....	26 – 29
Die letzte Schlacht .....	30 – 39
Würfel, die den Tod bedeuten .....	40 – 42
Die Nacht des Jägers .....	44 – 77
Eine Frage der Zwergenehre .....	78 – 90
Zitate/Rollenspiel-Sprüche .....	25, 29, 77, 90

# Vorwort

Ich möchte euch allen eigentlich die ausgelutschte Phrase: „Nun isses also doch noch fertich geworden“ ersparen und mich diesmal auch nicht allzu sehr selbst beweihräuchern... Tatsache ist – das neue „ASSmag“ ist endlich da!

Sozusagen die letzte „Untat“ vor meinem endgültigen Abschied als euer Schriftführer – ich hoffe, es gefällt euch; es ist auf jeden Fall wesentlich umfangreicher als die erste Ausgabe (ihr erinnert euch, jene sagenumwobene Nr. 1, die irgendwann Mitte des letzten Jahrhunderts erschienen ist)!

Über den Inhalt kann man sich – wie üblich – streiten; ich finde ihn – ebenfalls wie üblich – ganz gut gelungen (warum auch nicht, schließlich habe ich ihn zusammengestellt und die Hälfte des Umfangs wurde mit ollen Stories von mir gefüllt).

In der Tat ist seit dem Erscheinen der ersten Ausgabe des Vereinsfanzines wahnsinnig viel passiert; damals wußten wir noch nicht mal genau, wie wir denn nun das Geld für die Auflage von 100 Heften (beim damaligen Mitgliederstand hat das leicht für alle gereicht – eigentlich hätte ja jedes Mitglied

sogar zwei Hefte bekommen können) aus der Vereinskasse bezahlen sollten! Dieses Problem haben wir ja nun heute nicht mehr (hoffe ich).

Es ist schon erstaunlich, wie schnell ein Verein sich verändern kann, ebenso zum Guten wie zum Schlechten.

Ich muß gestehen, daß ich immer ein klein wenig nostalgisch werde beim Gedanken an die Anfänge der „Augsburger SpieleSpieler e.V.“ und wie wir uns damals (und heute übrigens auch noch) bemühten, euch Mitgliedern möglichst viel zu bieten....

Ich hoffe jedenfalls ehr, daß sich auch der neue Vorstand der „Augsburger SpieleSpieler e.V.“ dies zu Herzen nimmt und nicht mit den alteingesessenen Spielertreffen und Veranstaltungen zufrieden gibt.

Immer neue und bessere Aktionen müssen her, nicht zuletzt der Überraschungserfolg des „Great Old Ugly“-Cons zeigt uns, daß es noch jede Menge Platz für neue Ideen gibt!

Auch dieses Fanzine ist für euch Mitglieder gemacht worden, nicht damit sich jemand

profiliert (denn das hat hoffentlich von uns niemand mehr nötig – ich zumindest weiß bereits, wie toll ich bin – har har), sondern damit ihr seht, daß es immer noch ein bißchen mehr gibt, was die „Augsburger SpieleSpieler e.V.“ euch allen bieten können und wollen!

Auf den Seiten des „ASSmag“ findet ihr zwei Artikel von Heidi, sowie ein wirklich gigantisches Horror-Szenario, das ich persönlich auch schon mitspielen durfte; Robert lieferte mir einen genialen Bericht über eine Zwergenfestung und ebenfalls in dieser Ausgabe sind die beiden Stories „Das Ding im Wald“ sowie „Die letzte Schlacht“ und ein Fantasy-Universalabenteuer (ohne Angabe von Spielwerten) von mir.

Mir wäre es zwar lieber gewesen, mehr Artikel von euch zu erhalten (denn glaubt mir, wir sind mehr als nur drei Mitglieder im Verein) aber anstatt zu jammern, habe ich lieber dieses Projekt endgültig durchgezogen! Wenn sich also jemand beschweren möchte, daß ihm der Inhalt nicht gefällt, dann habe ich kein Problem damit – nur sollte es dann auch jemand sein, der selbst etwas für das „ASSmag“ geleistet hat... Meinen Dank an Heidi, Robert und Alex, die einiges für dieses Fanzine getan haben; und jetzt wünsche ich viel Spaß beim Lesen!

**Karl-Heinz**



## Artikel

### Szenario I

Der Spielleiter packt die Figuren aus, hat eine ganze Schar an NPC-Räubern aufgeboden, um den Abenteurern einen harten Kampf zu liefern.

Und schon stürzen sich die Räuber mit wüstem Kampfgeschrei auf die kleine Reisegruppe!

Noch bevor die Schar aber die Gruppe erreicht, ist die Hälfte niedergestreckt. Ursache dafür ist Tintas magischer Elfenbogen und Wulfs Armbrust, nachdem er „Scharfschuß“ gezaubert hat.

Cnarks läßt einige Räuber mit einem

### Szenario II

Eine Keilerei in einem x-beliebigen Wirtshaus.

Cnarks zaubert „Namenloses Grauen“, Ramadan wird unsichtbar. Tinta hat ein Mithril-Kettenhemd unter ihrer Kleidung.



# Immer Kummer... ...mit dem magischen Plunder

Feuerball in schieren Rauch verpuffen (die Handvoll Asche nicht zu vergessen, die übrig bleibt).

Der Schamane Ramadan verwandelt sich in einen Leoparden.

Dunstan zieht sein Ordenskriegerschwert und entfacht „Feuerklinge“. Drei Kampfrunden später sind alle 20 Räuber tot.

Spielerverluste: 5 LP, diverse AP, ZP und MP...

*Der Spielleiter ist äußerst unbefriedigt.*

Dunstan beschwört auf sich „Stärke“. Spielleiter muß sechs Schläger streichen, vier andere ergreifen die Flucht. Gesamtverluste der Abenteurer: 4 LP, diverse AP, ZP und MP...

*Der Spielleiter ist frustriert.*

### Szenario III

Im Labyrinth ist ein unterirdischer See voller Krokodile zu überwinden. Keiner kann schwimmen. Nur zwei Leute könnten in einem Faß hinüberpaddeln.

Cnarks zaubert „Vereisung“. Alle laufen über Eis und Eiswürfelkrokodile zur anderen Seite...

*Der Spielleiter ist verzweifelt und rauft sich die Haare.*

Diese Darstellung ist sicher etwas übertrieben. Andererseits hatte wohl schon jeder Spielleiter, dessen Spieler mit denselben Figuren schon so einige Abenteuer bestanden haben, so ein ähnliches Problem.

Denn die Charaktere werden erfahrener, besser, lernen neue Talente und Fertigkeiten, neue Zaubersprüche. Sie werden mächtiger!

Und langsam sammeln sich diverse magische Beutestücke an.

Magische Schwerter, Rüstungen und Bögen, Sieben-Meilen-Stiefel, Unsichtbarkeitsmäntel, literweise Heiltränke, meterweise Spruchrollen, Schutzamulette und anderer Kram.

Das führt dazu, daß die Charaktere schon fast jeder Herausforderung gewachsen sind. Sie brauchen nicht mehr um ihr Leben und ihre Habe zu fürchten und der Schutz derselben ist keine An-

## Das Ding im Wald

*In einer wahren Wolke aus Wasserdampf kam der Zug ächzend zum Stillstand und ich trat auf den einsamen Bahnsteig hinaus, auf dem, außer einem erstaunten Zugwart, niemand zu sehen war. Ich schenkte ihm eines meiner bezauberndsten Lächeln und ein wenig verwirrt grinste der alte Mann zurück – es war offensichtlich, daß er über meine asiatische Erscheinung verwundert war, oder vielleicht auch über das, was manche Leute Schönheit nennen würden. Nun stand ich also hier ziemlich verloren auf dem kleinen Bahnsteig in Arlington; mein Blick irrte an dem alten, ehrwürdigen Gebäude auf und ab...*

*Eigentlich hätte ich hier von der Cousine meines Schutzbefohlenen und Freundes Roger Nightside abgeholt werden sollen, doch weit und breit war nichts von ihr zu sehen!*

*Ich mußte bei dem Gedanken an die Geschichten, die Roger mir schon über seine Verwandte Mary erzählt hatte, unwillkürlich lächeln. Er besaß eine hohe Meinung von seiner Cousine, das war stets aus seinen Reden hervorgegangen. Wahrscheinlich war sie sogar die Person, die ihm – neben seiner Frau Marianne Blair – am nächsten stand.*



Mary mußte eine wirklich bemerkenswerte Frau sein, mit 23 Jahren gerade so alt wie ich.

Sie hatte wohl schon einiges mitgemacht und erholte sich jetzt in Ytterville Manor, dem Haus einer gewissen Alison Smith. Zwischen diesen beiden Frauen herrschte mehr als nur eine freundschaftliche Zuneigung, wie Roger mir schmunzelnd berichtet hatte, und diese Gefühle gingen vor allem von seiner Cousine aus, deren zuletzt erschienenenes Buch „Das Liebesleben der Frau im Amerika der 20er Jahre“, das ich mit wahrer Begeisterung gelesen hatte, auch sehr viel über diese nahezu verbotene Liebe zwischen Frauen ins Spiel brachte.

Ich seufzte und begann, rastlos auf dem Bahnsteig hin und her zu wandern. Was war, wenn Roger mir nicht die Wahrheit gesagt hatte, als er mich vor zwei Tagen in dem kleinen Lokal, in dem ich als Kellnerin arbeitete, anrief und mich bat, zu ihm zu kommen?

Er benötigte meine Dienste, hatte er gemeint, und hatte nur etwas über eine seltsame Phobie gemurmelt, die er auf einer Seereise vor einigen Monaten erhalten habe, und die ihn trotz des Aufenthaltes in einer Spezialklinik (die man auch als Irrenhaus bezeichnen konnte) immer noch ans Bett fesselte.

Ein kalter Wind kam auf, ich schauderte und erschrak furchtbar, als der Zug sich mit einem schrillen Pfiff verabschiedete und sich wieder auf den Weg machte.

strenge mehr. Man schlägt die Feinde sowieso.

Es fehlt eine echte Herausforderung, der Nervenkitzel schwindet. Die Langeweile kriecht ins Zimmer.

Wie schafft man dem Abhilfe? Nun, ich habe da so meine Methoden...

## Die kurzfristige Lösung

Gegner „aufrüsten“. Die gegnerischen Parteien mit besseren Rüstungen und Waffen ausstatten, oder ihre Zahl einfach vergrößern. Magier mit höheren, besseren Sprüchen versehen. Das läuft allerdings auf Dauer auf ein „Wettrüsten“ hinaus, man verliert den Boden unter den Füßen mit Schwertern des Lichts, unvorstellbarem Feuerbombardement oder einem Rudel Nachtmahre. Sowa kann sich keiner mehr vorstellen und es wird reiz- und witzlos. Also nicht so ideal. Was dann?

## Der Kurzschluß

Das Kurzschlußprinzip ist eigentlich ganz einfach: Ein magischer Gegenstand ist etwas nicht natürliches. Etwas nicht natürliches tut sich, umgeben von lauter Natürlichkeit, auf die Dauer schwer, nicht natürlich – sprich magisch – zu bleiben.

Das verzauberte Dingens wird belastet.



Spinnen geradezu „magisch“ an. Dadurch wird der Unsichtbarkeitseffekt langsam eliminiert.

■ Das magische Schwert wird bei langem Gebrauch heiß und entzieht seinem Träger langsam aber sicher die Lebenskraft.

■ Der magische Dietrich versperrt nur noch Türen, Truhen usw. anstatt sie zu öffnen.

■ Die Kraft eines Amuletts erschöpft sich einfach und es zerbröseln (wie unspektakulär)...

## Auf hartem Entzug

„Harter Entzug“ bedeutet in diesem Fall den dauerhaften, meist endgültigen Verlust magischen Krempels und von Zaubersprüchen.

Meist kommt so ein tragischer Verlust auch auf sehr plötzliche und unerwartete Art und Weise. Wie? Na so!

■ Den Abenteurern werden heimlich, nachts oder im Marktgedränge, magische Gegenstände gestohlen. Dabei kann es sein, daß der Dieb von seinem Volltreffer gar nichts ahnt.

■ Ein Magier steckt sich mit „arkaner Grippe“ an; eine üble Sache, die die Zauberkraften für lange Zeit stark einschränken oder gründlich durcheinander bringen. Ursache und Wirkung

Und irgendwann wird die Belastung zu viel, vor allem, wenn der magische Gegenstand oft verwendet wird.

Einige praktische Beispiele dazu will ich aufführen:

■ Bei einem Heiltrank läuft die Mindesthaltbarkeit ab. Stattdessen macht ein Schluck sturzbetrunken.

■ Bei den Sieben-Meilen-Stiefeln haben die Schuhsohlen Löcher – durchgelaufen. Bei einer Reparatur werden die Stiefel unwirksam!

■ Ein hochgradiger Segensspruch wird bei 95 bis 100 (W%) zu einem Fluch.

■ Der Mantel der Unsichtbarkeit zieht

müssen dabei nicht zwingend logisch aufeinander folgen. Und die Auswirkungen eines Spruches sind auch nicht abzusehen. Bei so einer Krankheit sind übrigens immer wieder Rückfälle möglich (z. B. ausgelöst durch die Anwesenheit bestimmter magischer Zutaten, Kristallkugeln o. ä.).

■ Ein Informant, Wächter, Dämon oder rettender Engel fordert als Bezahlung bzw. Belohnung einen wertvollen Gegenstand und verrennt sich hierbei in ein erlesenes, magisches Ausrüstungsstück. Oder des Helden wichtigste Waffe. Oder des Zauberers Stab? Oder...?

■ Ein Ordenskrieger/Schamane/Priester wird von seiner Gottheit bestraft oder soll besonderen Prüfungen (mit besonderer Belohnung) unterworfen werden. Alle magischen Artefakte (oder einige bzw. ein ausgesuchtes Stück) muß unser Held opfern, will er nicht als „persona non grata“ verstoßen werden.

■ Die Hammermethode: Bei einem Raubüberfall – eventuell mit Gefangenschaft – läßt man der Gruppe kaum mehr als das Hemd...

## Tod dem Hexer!

Magische Dinge sind dem einfachen Volk suspekt: Teufelswerk! Bei so einer

öffentlichen Meinung hat man es als Krieger mit magischen Waffen oder – gerade – als Magier nicht leicht. Der Stab ist leicht gebrochen, der Krieger als besessen, der Zauberkundige zum Hexer, die Bardin zur Hexe gestempelt. Und Lynchjustiz ist weit verbreitet. Die Abenteurer täten also gut daran, ihre Gaben nicht zu offen zu zeigen und damit herumzuspielen. Es könnte ein böses Ende nehmen!

Das also kann man nun gegen die scheinbar schier unendliche Artefaktflut unternehmen, wenn die Woge schon unterwegs ist. Besser ist es allemal, es gar nicht so weit kommen zu lassen. Und dafür gibt es einige ganz einfache Grundregeln:

■ Magie ist selten und schwer zu erlernen, Magier sind nicht allzu geachtet, eher gefürchtet.

■ Die meisten magischen Gegenstände sind nur in der Legende, in den Liedern der Barden bekannt. Gegenstände solcher Natur sind selten, sehr wertvoll, teuer, und schon gar nicht irgendwo einfach zu kaufen oder liegen einfach in Ruinen herum... Es ist ein Abenteuer für sich, an ein solches Artefakt zu kommen!

■ Alle magischen Dinge haben zu

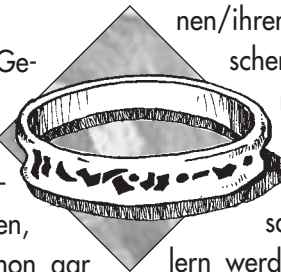
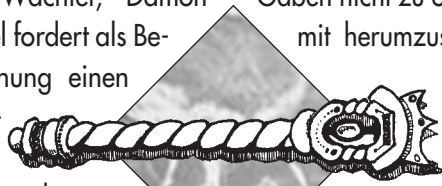
ihren magischen Vorteilen auch ihre Schattenseiten. Als Ausgleich haben sie ihre Macken und Eigenheiten. Was gelegentlich ganz vergnüglich – aber bisweilen auch tödlich sein kann!

So ist es einfach unmöglich, mit einem magischen, sprechenden Dolch (Schaden + 1) jemand zu meucheln. Und magische Kleidungsstücke können nicht ständig getragen werden. Zu gewissen Zeiten (z. B. Vollmond) verlieren sie ihre Wirkung und werden zu dem, was sie sind (ein Rat: Rüstungen magischer Art sollte man dann lieber fest einsperren). Oder sie entwickeln, wenn noch angezogen, ihr Eigenleben und versuchen, ihren Trägern zu schaden...

Eine Menge Vorschläge also und eine große Auswahl für jeden Spielleiter. Einige dieser Methoden werden doch wohl fast zum Stil eines jeden Spielleiters passen und damit hoffentlich seinen/ihren Kummer mit dem magischen Plunder beenden. Denn maßvoll umgegangen, ohne daß so vorgeschlagene Möglichkeiten zu Repressalien gegenüber den Spielern werden, bringt weniger Magie oft mehr. Mehr Spaß, mehr Spannung, mehr Kopfzerbrechen auf der Suche nach Problemlösungen.

Und die Herausforderung bleibt...

■ Heidi Riederer



*Sinnend blickte ich ihm nach, wie er langsam in der Ferne entschwand, dabei eine Rauchfahne hinter sich herziehend, die immer dünner wurde und schließlich dem Wind zum Opfer fiel. Unweigerlich fröstelte ich, doch nicht allein wegen des kühlen Luftzuges um mich herum, sondern auch bei dem Gedanken an Roger und das düstere Geheimnis, das ihn seit einiger Zeit zu umgeben schien.*

*Als ich diesen gutaussehenden, sympathischen Mann vor einem Jahr in dem Lokal in Boston, in dem ich notgedrungen als Kellnerin arbeiten mußte, kennengelernt hatte, war er mir sofort angenehm aufgefallen.*

*Seine herzliche, humorvolle Art und sein charmantes Lächeln eroberten mein Herz im Sturm.*

*Ich kann wohl von mir behaupten, eine gute Menschenkenntnis zu besitzen, dies brachten die in Japan erlernten Fähigkeiten meines Standes mit sich, und so entdeckte ich in Roger einen wunderbaren, vielschichtigen und gütigen Charakter, der irgendwie gar nicht in Einklang zu seinem Beruf (er war Schauspieler), geschweige denn zu seinen 29 Jahren, zu stehen schien.*

*Kurz, ich lernte ihn kennen und schätzen, doch nur als Freund, obwohl ich manchmal fast zu sehr darauf bedacht war, seine Liebe zu gewinnen, was er jedoch stets mit einem erstaunten Heben der Augenbrauen und einem teils belu-*

stigten, teils traurigen Lächeln abwehrte. Doch seit einigen Monaten war Roger nun seltsam verändert.

Er reagierte oft jähzornig und aufgebracht, was früher nie der Fall gewesen war, und er benötigte meine Dienste jetzt häufig, um sich entspannen zu können. Auch sprach er immer wieder von seltsamen Geschehnissen und Wesen, deren Namen er stets flüsternd erwähnte. Als ich dann, neugierig geworden, mehr über diese Dinge erfahren wollte, antwortete er immer ausweichend. Einmal sprach er zu mir von „Geschöpfen, über deren Vorhandensein man besser Still-schweigen bewahrt“ und sein sonst so gütiges Gesicht wurde dabei hart und abweisend!

Die Wolken trieben schnell über den Himmel...

Ich blickte die Straße entlang, darauf hoffend, daß Roger mir nicht einen üblen Streich gespielt hatte, obwohl das gar nicht zu ihm passen wollte – überhaupt schien ich die Dinge viel zu negativ zu betrachten, aber irgendwie bedrückte mich die Atmosphäre dieses Ortes namens Arlington, es schien etwas von ihm auszugehen, das...

Ein greller Ton riß mich aus meinen Gedanken und mit wild klopfendem Herzen drehte ich mich um und sah einen himmelblauen Sportwagen rasch näherkommen – allerdings nicht aus der Richtung, die ich eigentlich erwartet hatte. Doch wer saß am Steuer?

## Die Geschichte bisher...

Nicht ganz einen Mond ist es nun her, seit die Charaktere vor dem Zorn der Geweihten Roons aus Callander fliehen mußten...

Ihre Flucht hat sie bis an die Grenzen des Königreiches Ulshar verschlagen. Hier, wo die Bevölkerung ein hartes Leben fristet, ständig den Angriffen von räuberischen Orks und anderem lichtscheuen Gesindel aus Kelebdin – dem Alten Königreich – ausgesetzt, hier erreichen die Charaktere auf ihrer mehr unfreiwilligen Wanderung ein kleines Wehrdorf am Rande eines finsternen Waldes, dessen Ausläufer sich wohl schon in das von Tod und Verder-

## Abenteuer

größten Haus des Dorfes ein wohlbelebter Mann mittleren Alters mit weit geöffneten Armen auf sie zukommt und mit überschwenglicher Stimme zur Hochzeit seiner Tochter Serettin mit dem Bauernsohn Mighaad einlädt.

Der Mann stellt sich mit Merder Vallren



Gauklertruppe, wohl speziell zu diesem Anlaß angeworben, führt ihre Kunststücke vor und fahrende Musikanten unterhalten die Anwesenden mit ihren Stücken; Braut und Bräutigam befinden sich, wie es in diesen Landstrichen üblich ist, im Kreis ihrer Jugendfreunde am jeweils gegenüberliegenden Ende des Platzes.

Ein großer Ochse brutzelt auf einem Spieß über einem mächtigen Feuer; der Duft nach Braten und Bier hängt in der Luft. Es verspricht ein gelungenes Fest zu werden.

Plötzlich erfüllt ein unheimliches Donnern den klaren Abendhimmel, die Sonne verschwindet hinter dunklen Wolken. Eine große, pechschwarze Wolke senkt sich über den Platz und ei-

# Die Braut des Vampirs

ben überschattete Alte Königreich erstrecken. Die Häuser des Dorfes sind mit bunten Girlanden und Tüchern verziert; auf dem Dorfplatz wurde eine Tribüne aus Holz errichtet, auf der ein kleiner Altar mit den Insignien Aljas, der Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit, aufgebaut wurde. Alles sieht nach einer Opferzeremonie oder einem Fest aus. Die Blicke der Charaktere schweifen über den Platz, als plötzlich aus dem

vor und führt die Charaktere zum einzigen Gasthaus des Ortes, dem „Betrunkenen Einhorn“, wo sie für die Dauer des Festes auf seine Kosten Unterkunft finden können; die Pferde haben im dazugehörigen Stall einen Platz für die Nacht.

## Die Feier

Ausgelassen und fröhlich tummeln sich die Dörfler auf dem Festplatz. Eine

ne magische Finsternis hält alle dort Anwesenden gefangen; ein weiblicher Schrei ist zu hören, dann hebt sich die Wolke wieder und rast mit unnatürlicher Geschwindigkeit auf den Wald zu und entschwindet in der Ferne – Serettin ist verschwunden!

Nachdem sich der erste Schreck gelegt hat, bricht eine heillose Panik aus. Der verzweifelte Vater stürzt auf die Charaktere zu und fleht sie händeringend



an, zu helfen: „Bringt mir mein Kind zurück, ich zahle jeden Preis!“  
Tatsächlich bietet er zunächst vielleicht zaudernden Charakteren seine Ländereien (weite Flächen Ackerlandes in der Nähe Kelebdins) und zudem noch jedem von ihnen 50 Goldmünzen an!

## Der Wald

**Spieler:** Tatsächlich haben die Charaktere dem Flehen des verzweiferten Vaters nachgegeben und bewegen sich nun in östlicher Richtung auf einem schmalen Trampelpfad durch den Wald. Eile treibt sie voran, denn wer kann ahnen, was dem unschuldigen Geschöpf in diesem finsternen Forst bei ihrem ebenso finsternen Entführer drohen mag (an dieser Stelle kann der jeweilige Spielleiter Zufallsbegegnungen nach Lust und Laune einsetzen, falls er die Spieler ein wenig ärgern möchte)?  
Nun reisen die Charaktere schon geraume Zeit durch den Wald, aber immer noch keine Spur von Serettin und ihrem unheimlichen Entführer; plötzlich fliegen aus einem nahegelegenen Gebüsch Pfeile auf die Gruppe zu!

**Spielleiter:** Es handelt sich um fünf verwegene aussehende Banditen, die ihrem regulären Tagwerk nachgehen und jeweils mit Bögen und Schwertern bewaffnet sind...

### Die Geschichte der Grafen von Rodloff

Vor vielen hundert Jahren lebten in diesem Walde die Grafen von Rodloff. Sie erwarben viel Ehre und Bewunderung im Kampf gegen die Mächte der Finsternis.

Doch als schließlich Urro Graf von Rodloff wurde, nahm das Böse schleichend von ihm Besitz und sein Gemüt verfaulte innerlich. Plündernd und brandschatzend zog er durch das Land und hinterließ eine breite Spur aus Tod und Verderben! Sein Sohn, Graf Mabruk von Rodloff, beutete die aufs Grausamste gepeinigten Bevölkerung gnadenlos aus und führte ein Regiment des Schreckens. Graf Ichtorr, der Sohn von Graf Mabruk, hingegen höhnte den Göttern und versuchte Zeit seines Lebens Menschen und Tiere zu paaren und somit widerwärtige Kreaturen zu erschaffen – dies war bis dahin das dunkelste Kapitel in diesem Teil des Reiches Ulshar. Der Nachfolger Graf Ichtorrs, Morlock von Rodloff, erbaute dann in diesem Wald eine mächtige, finstere Zwingburg und legte unterirdische Katakomben an, in denen unzählige Menschen für immer verschwanden.

Der letzte Herrscher derer von Rodloff, Graf Dooldarkesh, schlug sich auf die Seite des Erzmagiers Monuhl-khtam und zog mit dessen Heerscharen in den Krieg, bis die Heere des Lichts seine Festung belagerten und ihm ein grauenvolles Ende bereiteten.

Ein Urgroßvater des unglücklichen Mädchens Serettin war daran maßgeblich beteiligt, indem er die Burg verriet und die Tore öffnete. Graf Dooldarkesh schwor damals blutige Rache...

Die Banditen suchen nach den ersten Verlusten schleunigst das Weite und verschwinden im Wald, wo sie bald vom dort herrschenden Dämmerlicht verschluckt werden; falls einer von ihnen gefangen wird, so kann er nur sehr dürftige Auskünfte geben, im bezug auf die Entführung Serettins weiß er natürlich überhaupt nichts...

**Spieler:** Langsam wird der Wald immer unheimlicher und ein bedrückendes Gefühl beschleicht die Charaktere; dies wird dadurch noch verstärkt, daß neben ihnen im Unterholz plötzlich ein lautstarkes Rascheln ertönt...

**Spielleiter:** Nach nur wenigen Augenblicken erscheint ein alter Mann und blickt sich ziemlich erstaunt um; bei ihm handelt es sich um einen Eremiten, der schon viele Sonnen in diesem Walde lebt und von großer Weisheit beseelt ist. Sein äußerst heruntergekommenes Aussehen legt vielleicht die Vermutung nahe, ein durch und durch verkommenes Subjekt vor Augen zu haben, doch der Schein trügt. Verhalten sich die Helden freundlich und geben den Grund ihrer Wanderung an, so erzählt er ihnen die Geschichte derer von Rodloff (siehe Kasten links).

Nach seiner Erzählung blickt der alte Eremit seine Zuhörer wissend an und meint, daß ein übler Zauber es unmöglich machen würde, die Burg bei Tages-

Roger war es sicherlich nicht, wie auch, schließlich lag er krank im Bett – es würde wohl seine Cousine Mary sein. Kurze Zeit später hielt der Wagen neben mir und eine lächelnde junge Frau stieg aus und wandte sich mir zu. Für einen kurzen Augenblick schien sie verwirrt über mein Aussehen, doch sie beherrschte sich schnell und reichte mir eine Hand, die ich sogleich freundschaftlich ergriff.

Sie war hübsch und machte irgendwie einen gebildeten Eindruck auf mich, und von diesem ersten Moment an mochte ich Mary Nightside, obwohl es mir so vorkam, als umgebe sie ein Geheimnis. Eine fast spürbare Aura ging von ihr aus, und ganz sicher war ich nicht, ob mir diese Ausstrahlung gefallen sollte. „Mein Name ist Mary Nightside!“ sagte sie nun und plötzlich umarmte sie mich. Diese spontane Reaktion überraschte mich zunächst und ich wich ein wenig zurück, doch trotz aller Geschichten über Mary haftete dieser Berührung nichts Erotisches an.

Es war vielmehr eine herzliche Begrüßung unter Schwestern, und langsam verstand ich, weshalb Roger seine jüngere Cousine so verehrte.

„Du bist also Mika, von der Roger mir schon so oft erzählt hat“, meinte sie und trat zurück, nahm meinen Koffer auf und legte ihn in den Kofferraum des Wagens, dessen Motor immer noch vor sich hin brummte.

Ich nickte lächelnd und verneigte mich. Mary blickte ein wenig verlegen drein. „Du verzeihst mir hoffentlich meine Verwunderung, aber Roger sagte mir nie, daß du eine Asiatin bist – ich kenne nicht einmal deinen vollen Namen.“ Sie nahm hinter dem Steuer Platz und bedeutete mir mit einer Handbewegung, neben ihr einzusteigen, was ich dann auch tat. Irgendwie war es dieser Frau gelungen, mich für sie zu gewinnen, obwohl ich sie noch kaum kannte. „Ich heiße Mika Harugawa und komme aus Japan – was wohl auch mein schlechtes Englisch erklären dürfte,“ antwortete ich und lehnte mich entspannt zurück, als der Wagen Fahrt aufnahm. Mary sah zu mir herüber und lachte, ein herzliches Lachen, in das ich einfallen mußte, ob ich wollte oder nicht. „Nein, Mika, dein Englisch ist hervorragend. Ich kann dich doch Mika nennen, obwohl wir uns noch gar nicht richtig kennen. Nun ja, Roger erzählte mir oft von dir.“ Mit feierlicher Würde nickte ich und wir brachen erneut in unbeschwertes Gelächter aus. Es war erstaunlich, wie gut wir uns schon verstanden, und ich war ehrlich froh über diese Entwicklung. Die Landschaft flog nur so an uns vorbei und wir unterhielten uns über dies und jenes, oberflächliche Dinge. Ich erzählte Mary auch von dem Amerikaner, der mir damals in Japan begeg-

licht zu finden; erst im Schein der untergehenden Sonne sei sie zu entdecken, aus Gründen, die auch er nicht kennt. Er wünscht den Charakteren noch viel Glück und verschwindet dann brummelnd im Wald...

**Spieler:** Obwohl die Geschichte des Eremiten doch recht unglaublich klingt, müssen die Charaktere schon sehr bald feststellen, daß sie offensichtlich wirklich schon mehrmals an ein und derselben Stelle vorbeigekommen sind!

Selbst die erfahrensten Spurenleser können sich dies nicht erklären – ob die Geschichte des Eremiten wohl doch der Wahrheit entsprochen hat?

Im Schein der sinkenden Sonne entdeckt die Gruppe dann plötzlich links von sich eine Lichtung, auf der die Konturen einer Burg auszumachen sind...

**Spielleiter:** Es ist dies wahrhaftig die Zwingburg derer von Rodloff; die Magie des derzeit dort lebenden – aber in dieser Nacht nicht anwesenden – Vampirs Dooldarkesh bewirkt, daß das Bauwerk nur beim Einbruch der Nacht gefunden werden kann!

## Die Burg

**Spieler:** Vor den Charakteren erstreckt sich ein vom Mondlicht beschienener stiller See, aus dessen Mitte sich die

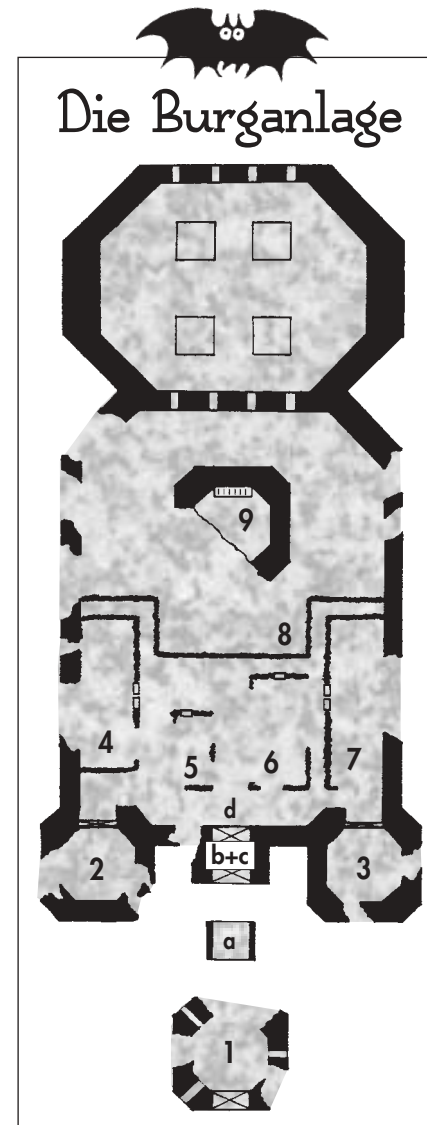
Ruinen einer Burg erheben. Vor der Burg ragt ein zerfallener Torturm aus dem Wasser, zu dem eine nur wenig vertrauensereckende Holzbrücke führt. Die teilweise eingestürzten

Mauern der Burg sind gut fünf Meter hoch und an den Stirnseiten von zwei wuchtigen, ehemals doppelt so hohen Türmen eingefaßt, die nun verfallen wie die Reißzähne eines Giganten gen Himmel ragen.

Im Hintergrund des Burggeländes erhebt sich ein teilweise zerstörter Burgfried, der wie ein drohender Finger hinauf in die Nacht weist. Aus dem bis an den See heranreichenden Wald dringt das Heulen von Wölfen...

**Spielleiter:** Wider Erwarten ist die Holzbrücke zwar glitschig und von Moos bewachsen, aber dennoch stabil; jeder Charakter muß allerdings eine Geschicklichkeitsprobe ablegen: Bei Mißlingen stürzt er ins Wasser, das an dieser Stelle aber noch nicht sehr tief ist. Falls die Charaktere auf die – durchaus nicht abwegige – Idee kommen sollten, am Ufer ihr Lager aufzuschlagen, so können sie getrost mit den Vorbereitungen für die Nacht beginnen; doch eigentlich sollten sie wegen der Bedenken um das ungewisse Schicksal Serettins sofort in die Burg eindringen!

Auch das bald schon anrückende, ungewöhnlich große Wolfsrudel, das von den gefürchteten Chaoswölfen angeführt wird – schrecklichen Kreaturen mit Fledermausflügeln – dürfte dafür sorgen, daß die Gruppe nicht mehr an eine friedliche Nachtruhe denkt...





## 1) Torturm

**Spieler:** Durch ein halbverfallenes Eichenportal betreten die Charaktere einen achteckigen Raum, der von immerhin einem Meter dicken Wänden aus Berggestein umfaßt wird.

Mondlicht fällt durch das zerstörte Obergeschoß herein und hüllt den Torturm in fahles Licht, in dem die überall herumliegenden Trümmer gut zu erkennen sind.

In der Südseite des Torturms gähnt ein gigantisches Loch und gibt den Blick auf einen aus dem Wasser ragenden Brückenpfeiler frei, zu dem zwei Holzplanken führen – wohl klägliche Reste einer Zugbrücke.

**Spielleiter:** Wird in den Trümmerhaufen gewählt, so kommen ein paar menschliche Skelette in verfallenen Rüstungen und mit verrosteten Waffen zum Vorschein, außerdem ein weißes Stück Stoff – ein Teil vom Hochzeitskleid des Mädchens Serettin!

Die Planken, ehemals Teile der Zugbrücke, sind ebenfalls rutschig und fast überall von Moos bewachsen, so daß nicht nur eine Geschicklichkeitsprobe über einen Sturz in das (an dieser Stelle bereits drei bis vier Meter tiefe) kalte Wasser entscheidet, sondern pro Person auch noch eine jeweils 10%ige Chance des Zerbrechens der Planken besteht.

## a) Brückenbogen

**Spieler:** In der Mitte des Brückenbogens gähnt ein großes Loch, gerade als wäre hier der gewaltige Felsbrocken eines Katapultes eingeschlagen.

Am anderen Ende des Bogens sehen die Charaktere in einiger Entfernung die eigentlichen Burgmauern aufragen. Keine Verbindung führt zu dem dort befindlichen Eingangstor, welches ehemals wohl durch schwere Eichenbalken verschlossen war, nun aber wie das aufgerissene Maul eines Raubtieres auf die Charaktere lauert.

**Spielleiter:** Es gibt in der Tat keine Verbindung zu dem Tor in der Burgmauer; es wäre aber zum Beispiel möglich, die Balken zu verwenden, welche vom Torturm aus zum Brückenbogen führen.

## b) Inneres Torhaus

**Spieler:** Die Charaktere befinden sich in einem drei Meter langen, von einer gewölbten Decke überspannten Torhaus, dessen südlicher Eingang durch ein schweres Eisengitter versperrt ist. Um die Füße der Charaktere herum huschen Ratten und der schauerliche Schrei eines Nachtvogels hallt unheimlich in dem Gewölbe wider.

**Spielleiter:** Werden Fackeln oder ähnliche Lichtquellen in die Höhe gehalten, so können die Charaktere die ca. drei Meter hohe Decke erkennen, in der sich mehrere annähernd runde Löcher so-

wie eine Falltür befinden. An der Falltür hängt ein schwerer eiserner Ring – sie wird anscheinend nach unten hin geöffnet; das Eisengitter ist stark ange rostet und nur von zwei bis drei Charakteren mit einer (vorher festgelegten) Gesamtstärke zu öffnen. Die Falltür indes ist mit ineinander verkeiltem Geröll bedeckt, wird sie aufgezogen, so bricht dieses Gebilde zusammen und stürzt krachend nach unten und der betroffene Charakter nimmt Schaden hin, falls er nicht schnell genug reagiert!

Sobald sich der Staub verzogen hat, können die anderen Charaktere ihren Gefährten unter einem Berg Schutt entdecken, der von einem klappernden Skelett gekrönt wird...

## c) Obergeschoß

**Spieler:** Das Obergeschoß des Torhauses ist völlig verwüstet. Die Nordwand ist durch ein riesiges Katapultgeschoß zerstört worden, das Dach ist eingestürzt. Aus dem Schutt ragen noch einige Knochen sowie ein großer Kessel aus Metall hervor.

**Spielleiter:** Hier ist absolut nichts zu finden; der Kessel war früher einmal an einem hölzernen Gestell befestigt und diente dazu, kochendes Öl auf die Angreifer zu schütten.

## d) Hof

**Spieler:** Hinter dem Torhaus erstreckt sich der Hof der Burganlage.

net war – ein vermögender Reisender, in den ich mich rettungslos verliebt hatte. Als er abreiste, entschloß ich mich, ihm zu folgen, und schließlich gelang mir dies auch – obwohl ich mit den alten Traditionen der Geishas brechen mußte, denn zur Geisha war ich ausgebildet worden.

Erst nach langer Suche in Amerika erfuhr ich, daß er bereits verheiratet war, und da ich bald kein Geld mehr besaß, mußte ich in einem zweifelhaften Lokal als Kellnerin arbeiten, was ohne Zweifel ein gewaltiger Abstieg für mich war. Ich konnte nicht verhindern, daß eine Träne über meine Wange rann, und im nächsten Moment lag ich schluchzend in Marys Armen, die den Wagen an den Wegesrand steuerte und beruhigend auf mich einsprach.

„Weine nur, Tränen haben noch niemandem geschadet, du hast ja wirklich schon einiges hinter dir. Aber nun wird alles wieder gut.“

Es dauerte lange, bis all die ungewein ten Tränen der ungezählten vergangenen Wochen und Monate versiegten und ich mich mit bebenden Lippen zurücklehnen konnte.

Mary reichte mir ein Taschentuch und fuhr mit ihrer zarten Hand über mein Gesicht.

Dann beugte sie sich vor und küßte mir eine Träne von den Wangen. Ich ließ es geschehen und lächelte sie an.

„Nun habe ich doch tatsächlich ge-

dacht, ich sei über diese Angelegenheit hinweggekommen, aber...“

„Du brauchst jemanden, der dir zuhört und dich auch versteht“, antwortete Mary zärtlich, doch auf einmal wandte sie sich ab und blickte in den Wald, der die Straße, auf der wir uns befanden, zu beiden Seiten umgab.

Fragend berührte ich sie an der Schulter und erschrak, als ich ihr verzerrtes und angespannt wirkende Gesicht erblickte. Dann erst bemerkte auch ich, daß da irgend etwas im Unterholz war, das uns beide beobachtete.

Ein trockener Ast knackte kaum vernehmlich und im nächsten Moment wehte uns ein Schwall verpesteter Luft entgegen, der mich an Moder und Verwesung, Verfall und Tod erinnerte und mich zu heftigem Schaudern brachte. Auch Mary wurde blaß und ließ dann eiligst den Motor an.

Endlich gewann der Wagen Fahrt und brachte uns von der Stelle fort, wo unsichtbare Augen mich gemustert hatten, unsichtbare und – Gott helfe mir – unmenschliche Augen.

Ohne es zu wollen, fröstelte ich und Mary sah besorgt zu mir herüber.

„Hast du denn etwas entdecken können?“ fragte sie mich und ich schüttelte energisch, aber irgendwie erleichtert, den Kopf.

Sie nickte nachdenklich.

„Ich glaube, ich weiß, was es war. Aber ich kann mir nicht erklären, was es hier

Der Boden ist mit 1x1 Meter großen Steinquadern gepflastert, die jedoch mit Trümmern übersät und mit Unkraut bewachsen sind. Kleine graue Schatten huschen durch die Trümmer – offenbar Ratten. Links und rechts von den Charakteren befinden sich die Eingänge der gewaltigen Ecktürme; vor ihnen, inmitten der Trümmerlandschaft, befinden sich die Grundmauern einiger Steingebäude. Dahinter ragt ein ungefähr 20 Meter hoher Wehrturm aus einem Teich inmitten der Burganlage empor, dessen Begrenzung nach Süden hin der Burgfried, nach Osten und Westen die schwer beschädigte Außenmauer und nach Norden der Burghof ist.

**Spielleiter:** Die fiependen Schatten sind tatsächlich Ratten – bei genauerer Betrachtung können die Charaktere feststellen, daß sich auch einige ausgesprochen große Exemplare darunter befinden...

## 2) Ostturm

**Spieler:** Hinter der Türöffnung liegt ein von einem Meter dicken Wänden umgebener Raum; der Boden ist mit Schutt und großen Steinbrocken bedeckt.

In der Ost- und Westwand des Turmes sind riesige Löcher; durch Öffnungen in der zehn Meter über den Charakteren befindlichen Decke fällt fahles Mondlicht in den Raum und verleiht den



Schutthügeln ein bizarres Aussehen. An der Westwand führt eine teilweise eingebrochene Steintreppe zum Dach. Eingefallene Zinnen und Geröll bedecken dort den Boden; unter dem ganzen Schutt ragt der Oberkörper eines Skeletts hervor. In seinen Rippen hat sich ein kleiner Vogel sein Nest gebaut...

**Spielleiter:** Dieser Turm wurde offenbar schon vor langer Zeit durchsucht, denn auch bei intensiver Suche ist hier nichts zu entdecken; das Heulen der Wölfe aus dem Wald hört sich von hier oben noch wesentlich beunruhigender an und bisweilen vermeinen die Charaktere weit unten im Dunkel außerhalb der Burg huschende Schatten zu entdecken – es sind wirklich die Wölfe, ein riesiges Rudel, das systematisch die Mauern der Burg umkreist!

## 3) Westturm

**Spieler:** Geröll und Schutt versperren den Eingang zum Westturm, der offenbar vollständig damit angefüllt ist.

**Spielleiter:** Es würde sich nicht lohnen, wenn die Charaktere sich durch das Geröll arbeiten – außer empört und wütend fiependen Ratten ist nichts zu entdecken!

## 4) Ruine

**Spieler:** Bis auf die Grundmauern ist dieses Gebäude heruntergebrannt, Ost- und Westwand sind teilweise zerstört. Anstelle einer Tür blickt den Charakteren nur eine schwarze Öffnung entgegen. An der Südwand steht eine alte Esse, über ihr ragt ein verlassener Kamin in den Nachthimmel.

Ratten huschen durch den mit Trümmern übersäten Boden, der vom Mondlicht nur spärlich erhellt wird.

**Spielleiter:** Dieses Haus war früher die Schmiede der Burg; es sind noch einige Waffen zu finden, die allerdings in bedauernswertem Zustand und zudem nie ganz fertiggestellt worden sind.

## 5) Ruine

**Spieler:** Vor den Charakteren ragen schemenhaft nur noch andeutungsweise vorhandene Grundmauern einer mit Schutt und Unkraut bedeckten Ruine auf.

Die ehemalige Größe und der Zweck dieses Gebäudes sind nicht einmal mehr zu erahnen.

**Spielleiter:** Das Haus diente früher einmal als Aufenthaltsraum der Burgwachen und Torwächter.

## 6) Ruine

**Spieler:** Dieses völlig zerstörte Gebäude besteht nur noch aus den Grundmauern der Nord- und Südwand.

Von Unkraut überwucherte Schuttberge füllen das Areal aus. Ganze Horden von Ratten tummeln sich hier.

**Spielleiter:** Bei einer 1 oder 2 auf dem W6 hören die Charaktere beim Betreten oder Durchsuchen der Ruine ein metallisch klingendes Geräusch.

Unter dem Unrat befindet sich ein eiserner Ring, der an einer Falltür befestigt ist; diese vom Schutt zu befreien nimmt einige Zeit in Anspruch und es ist eine Gesamtstärke von mehreren Charakteren erforderlich (wobei immer nur zwei Personen zur gleichen Zeit ziehen können), um sie zu öffnen!

Darunter führt eine steinerne Treppe in die Tiefe und zu einer dunklen Kammer unter der Erde; muffig riechende Luft dringt nach oben.

Am Fuße der Treppe liegt ein Skelett in einer schwarzen Plattenrüstung, neben ihm auf dem Boden findet sich ein prachtvoll gearbeitetes Zweihänderschwert. An den Wänden der Kammer stehen hölzerne Regale in denen Säcke, Kisten und Fässer lagern. In den Säcken ist verfaultes Getreide, die Kisten enthalten verdorbenes Fleisch und vertrocknetes Obst; in den Fässern befindet sich ausgezeichnete Weinbrand

*(303 Jahre gelagert), der pro Faß (sieben Stück) 25 Goldmünzen einbringt. Das Zweihänderschwert gehörte dem Hauptmann der Wache namens Dolroth, der hier vor den feindlichen Truppen Zuflucht gesucht und auch gefunden hat – und zwar für immer!*

*Das Schwert ist magisch und hat einen Bonus auf Schadenswürfe.*

*Nach einiger Zeit in der Kammer hören die Charaktere über sich einen lauten Knall!*

*Die Falltür ist mit einem dumpfen Schlag zugefallen und der Luftzug läßt alle Fackeln erlöschen.*

*Im Laufe der Sonnen sind die Scharniere der Tür völlig verrostet, so daß sie auf Dauer keinen Halt mehr bieten – ein kleiner Luftzug genügt und...*

*Einmal geöffnet läßt sich die Falltür leichter auf- und zubewegen; eine gewisse Stärke muß allerdings schon aufgebracht werden, um sie zu bewegen und auf der schmalen Treppe kann immer nur ein Charakter stehen!*

## 7) Ruine

**Spieler:** Nur die Nordwand dieses Bauwerks ist eingestürzt, der Rest des zweistöckigen Gebäudes ist zwar heruntergebrannt, sein ursprünglicher Zweck als Kaserne ist jedoch noch gut zu erkennen. Hinter der zerborstenen Eingangstür führt ein schmaler Gang ins Innere der Ruine; rechts und links da-

von finden sich kleine Kammern. Diese Räumlichkeiten sind vollständig verwüstet, die Einrichtung verfallen.

Ratten huschen durch die Gänge, große Insekten kriechen über den Boden. Am anderen Ende des Ganges ist eine Metalltür zu sehen.

**Spielleiter:** In den Kammern ist außer Schutt und den üblichen Ratten nichts zu finden.

*Die Metalltür ist verzogen und nur mit der Gesamtstärke mehrerer Charaktere zu öffnen, und selbst dann läßt sie sich nur mit großer Mühe aufziehen!*

*Dahinter liegt eine Kammer, in der vermoderte Holzregale früher offenbar Waffen und Rüstungsteile beherbergten, jetzt sind sie aber gänzlich leer.*

*Eine Treppe führt aus diesem Raum nach oben, wo ebensolche Kammern wie unten zu entdecken sind; auch dort herrscht Chaos und nichts von Bedeutung kann dort gefunden werden.*

## 8) See

**Spieler:** Vor den Charakteren liegt ein ganz offensichtlich künstlich geschaffener See, aus dessen Mitte ein gewaltiger Wehrturm gen Himmel ragt.

Dahinter erhebt sich, umso imposanter für den Betrachter, der wuchtige Burgfried mit seinen scheinbar unbezwingbaren Mauern. In 20 Metern Höhe sind beide Bauwerke mit einer steinernen Brücke verbunden; auf der den Charak-

*zu suchen hat.“*

*„Es?“ fragt ich leise und Mary warf den Kopf zurück und lachte. Aber sie konnte mich nicht täuschen.*

*„Ich jage dir wohl Angst ein mit meinem dummen Gerede. Deshalb jetzt genug davon. Im übrigen liegt Ytterville Manor vor uns!“*

*Tatsächlich tauchte hinter der nächsten Wegbiegung das alte, ehrwürdige Anwesen aus den Waldesschatten auf.*

*Es lag auf einer kleinen Lichtung, an der auch die Straße abrupt endete.*

*Das Gebäude war zweistöckig, besaß jedoch einen großen Eckturm, der wohl in seiner Spitze noch ein drittes Geschloß, ein einzelnes Zimmer, beherbergen mochte.*

*Als wir näher heranzuhren, spürte ich irgendwie eine seltsame Ausstrahlung, die um diesen Ort lag, fast so, als wären hier Dinge geschehen, die lästerlich genug waren, um sich für ewig diesem Ort aufzuprägen.*

*Der Wagen hielt vor dem Eingangsportal, Mary nahm meinen Koffer und stieg aus.*

*Ich hatte mich kaum vom Autositz erhoben, da wurde die schwere Tür geöffnet und eine überaus gutaussehende junge Frau trat ans Tageslicht.*

*Dies war also Alison Smith, die Geliebte von Rogers Cousine; ich blickte kurz zu Mary hinüber und bemerkte den schwachen Anflug eines Lächelns auf ihren Lippen.*



„Willkommen auf Ytterville Manor“, begrüßte mich die junge Frau, trat heran und küßte mich auf die Wange. Ich verneigte mich vor ihr und Alison lächelte schelmisch.

„So viel zu den Förmlichkeiten. Ich hoffe, daß es nicht nötig ist, uns mit dem Familiennamen anzureden, andererseits richte ich mich natürlich vollkommen nach deinen Wünschen.“

Ich begann zu lachen und auch die beiden anderen Frauen lächelten, ganz wie eine verschworene Gemeinschaft.

Mary trug meinen Koffer ins Haus und Alison bat mich, ihr zu folgen.

„Ich nehme an, du wirst dich nach der anstrengenden Reise erst einmal erholen wollen, Mika?“ fragte sie, aber ich schüttelte nur den Kopf und blickte mich aufmerksam in der großen Eingangshalle um, durch die wir schritten.

„Zunächst einmal vielen Dank für diesen herzlichen Empfang. Ihr beide habt mir das Eingewöhnen sehr leicht gemacht“, sagte ich und Alison schmunzelte.

„Oh ja, wir sind hier wohl ein wenig – nun – ungezwungen. Ich hoffe, das stört ich nicht allzusehr. Ich weiß nicht, wieviel Roger dir bereits von Mary und mir erzählt hat, aber da wir keine Geheimnisse wünschen, möchte ich dir gleich sagen, daß uns beide mehr als nur Freundschaft verbindet.“

Ich nickte und musterte die junge Frau neben mir aufmerksam – insgeheim wunderte ich mich immer noch, wie

teren zugewandten Seite des Wehrturms gähnt eine schwarze Öffnung, eine Brücke ist jedoch nicht zu sehen, aber Gesteinsbrocken, welche aus dem Wasser ragen und einen wahrscheinlich begehbaren Weg bilden...

**Spielleiter:** Auch diese Steine sind rutschig, eine Probe auf Geschicklichkeit ist angebracht; das Wasser ist an dieser Stelle sehr dunkel und immerhin vier Meter tief. Die Gesteinsbrocken sind die traurigen Reste der Brücke, die sich einst über das Wasser spannte...

## 9) Wehrturm

**Spieler:** Der achteckige Wehrturm, ebenfalls aus einer Spanne dicken Außenmauern bestehend, weist nur noch seine West- und Südwand vor, so daß die Charaktere genau sechs Stockwerke einsehen können, die mit einer großen Steintreppe an der Südwand zu begehen sind. Herabgestürzte Steine und Deckenbalken bedecken den Boden des untersten Geschosses.

**Spielleiter:** In der Südwestecke hat sich ein Rattennest gebildet, bestehend aus zwei Wolfsratten und zwanzig normalen Ratten; diese attackieren den ersten Charakter, der den Turm betritt, sofort mit wütendem Zischen und Fauchen, wobei jedoch die normalen Ratten ängstlich fliehen, sobald ihre großen Artverwandten getötet werden!

An der Südwand führt eine mit Schutt

und Rattenkot übersäte Treppe zu einem viereckigen Loch in der Decke.

Es nimmt die Charaktere einige Zeit in Anspruch, um die Treppe einigermaßen gangbar zu machen; falls sie in dieser Zeit das Loch in der Decke untersuchen sollten, so entdecken sie zwei verrostete Scharniere – Überreste der hier vormals angebrachten Falltür.

## 10) Erstes Stockwerk

**Spieler:** Durch die Lücken in Nord- und Ostwand heult der Wind herein und singt sein schauerliches Lied von Tod und Verfall.

Der Boden ist auch hier mit Geröll und Schutt der vergangenen Jahre bedeckt, die Treppe an der Westwand jedoch gut gangbar.

**Spielleiter:** Unter Geröll und Schutt liegen zahlreiche menschliche Skelette begraben.

## 11) Zweites Stockwerk

**Spieler:** Durch ein klaffendes Loch im Boden betreten die Charaktere das zweite Stockwerk dieses Wehrturms.

Der Boden ist, wie in den anderen Stockwerken, mit Steinen und Staub bedeckt; das Heulen des Windes wird klagender und schärfer, gerade so, als wolle er die Charaktere vor dem Weitergehen warnen...

Die an der Südwand liegende Treppe

ist fast vollständig von Geröll und Schutt begraben.

**Spielleiter:** Es dauert ziemlich lange, den Aufgang freizuräumen – in dieser Zeit ertönt plötzlich Flügelschlagen und drei dunkle Umrisszeichnungen zeichnen sich vor dem Mond ab, die sich den Charakteren rasch nähern!

Es handelt sich hierbei um Vampirfledermäuse, drei Haustiere des Vampirs Dooldarkesh, die diesen Turm be-



wachen sollen und die nun die Eindringlinge angreifen!

## 12) Drittes Stockwerk

**Spieler:** Neben dem Loch im Boden liegt ein menschliches Gerippe und glotzt die Charaktere aus leeren Augenhöhlen kalt grinsend an.

Das Heulen des Windes hat sich noch verstärkt und wird vom traurigen Schrei eines Nachtvogels unterstützt; die Böen sind schneidend kalt geworden und zerren an den Kleidungsstücken und

Haaren der Charaktere, als diese sich ihren Weg durch das Geröll zur Treppe an der Westwand bahnen, die offenbar hoffnungslos mit Schutt bedeckt ist und einen ohnehin eher baufälligen Eindruck macht.

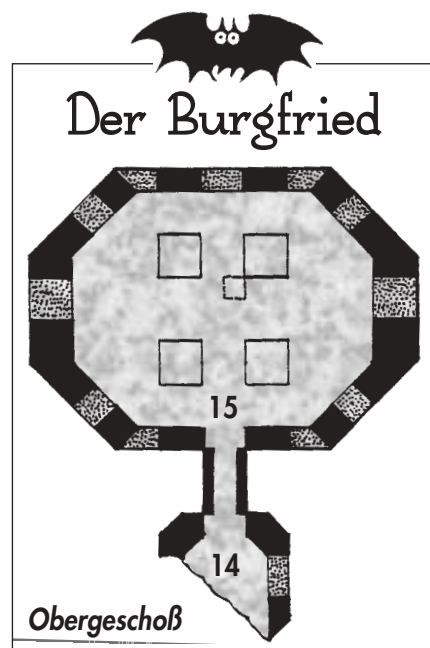
**Spielleiter:** Auch hier nimmt es geraume Zeit in Anspruch, die Treppe soweit vom Unrat zu befreien, daß sie begehbar wird; durch die Baufälligkeit dieser Treppe besteht pro Charakter, der sie betritt, eine jeweils 10%ige (die sich pro Person um 5% steigert) Chance, daß ein Teil unter ihm nachgibt und er zum tiefer liegenden Stockwerk abstürzt (eine Reaktionsprobe ist allerdings erlaubt)! Durch einen Sturz aus dieser Höhe würde er erheblichen Schaden hinnehmen, obendrein ohne den Schutzwert seiner Rüstung, die in diesem Falle eher hinderlich ist...

### 13) Viertes Stockwerk

**Spieler:** Dieses Stockwerk ist seines Fußbodens fast zur Gänze beraubt. Nur ein schmaler Rest führt an der Wand entlang; der Wind peitscht den Charakteren ins Gesicht und macht somit den Weg zur Treppe an der Südwand zu einem wahren Balanceakt.

Von der Decke lösen sich plötzlich fünf Fledermäuse und verschwinden im geheimnisvollen Dunkel der Nacht...

**Spielleiter:** Trotz des Windes und der unheimlichen Fledermäuse, die üb-



rigens völlig harmlos sind, ist der Weg relativ sicher. Jeder Charakter sollte aber dennoch eine normale Geschicklichkeitsprobe mit einer positiven Modifikation ablegen, um zu testen, ob er den Halt an der Wand verliert; ist dies der Fall und er ist nicht angeseilt, so stürzt er ab und nimmt erheblichen, vielleicht sogar tödlichen, Schaden hin!

### 14) Fünftes Stockwerk

**Spieler:** Über den Charakteren scheint der Mond vom mittlerweile von dahingerasenden Wolken bedeckten Himmel; ein starker Ostwind peitscht sie geradezu gen Westen.

Schon schlagen den Charakteren erste Regentropfen ins Gesicht und schmerzen wie Nadelstiche; vor ihnen führt ei-

ne schmale Steinbrücke ohne jegliche Art von Geländer zum obersten Teil des Burgfrieds.

**Spielleiter:** Die Brücke kann und sollte nur kriechend gefahrlos begangen werden; sollte ein Charakter sie aufrecht passieren wollen, müssen ihm jeweils eine Probe auf seine Geschicklichkeit und seine Stärke mit einem negativen Modifikator gelingen, um nicht tief hinab ins hier sehr seichte Wasser und somit den sicheren Tod zu stürzen!

## Der Burgfried

### 15) Obergeschoß

**Spieler:** Regen und Wind beenden ihr übles Spiel just in dem Moment, als der letzte Charakter die oberste Plattform des mächtigen Burgfrieds erreicht.

Verfroren, bis auf die Haut durchnäßt und mit klammen Fingern atmen sie erst einmal auf, erleichtert über das Ende dieses Spuks. Vom plötzlich wolkenlosen Himmel strahlt das Mondlicht kalt herab und hüllt die Szenerie in ein gespenstisches Licht.

Vor den Charakteren liegt die Plattform des Burgfrieds mit ihren gewaltigen Zinnen und vier merkwürdigen, von einer Spanne hohen Steinmauern eingefassten Schächten, die in der Tiefe verschwinden; auch hier ist der Boden stellenweise mit Geröll bedeckt.

freundlich hier alle zu mir waren und ob Rogers Angebot tatsächlich so fantastisch war, wie es in seinem Brief ge-klungen hatte.

„Du wirst dich nach der Fahrt sicher etwas frisch machen wollen. Ich zeige dir dein Zimmer.“

Wir schritten eine knarrende Treppe hinauf und einen mit dunklem Holz getäfelten Gang entlang, bis wir schließlich vor einer schweren Tür stehen blieben.

„Eigentlich wollte ich mich zuerst einmal mit Roger unterhalten, sofern dies möglich ist“, antwortete ich und senkte den Kopf, aber Alison legte mir sanft eine Hand auf die Schulter und blickte mich ernst an.

„Liebst du ihn?“ fragt sie und ich nickte zögernd. Sie seufzte tief.

„Marianne liebt Roger sehr, und ich glaube, auch er hat in ihr die richtige Frau gefunden – ich bitte dich also, dich, wenn irgend möglich, nicht in ihr Glück einzumischen, denn dies wäre gerade jetzt für Roger eine schwierige Prüfung. Ich weiß, wie schwer dir das fallen muß. Aber es ist unumgänglich, dir diese Bürde aufzulegen, im Sinne von Marianne und Roger.“

Alisohn nickte mir zu und, mühsam die Tränen unterdrückend, betrat ich mein Zimmer. Als die Tür hinter mir leise geschlossen wurde, warf ich mich schluchzend auf das Bett und wünschte mir, ich wäre tot. So begann mein Dienst in Ytterville Manor...

Ich umsorgte Roger, so gut ich konnte, ohne ihm meine Gefühle zu zeigen. Doch früher oder später vertraute ich mich ihm doch an – und wir liebten uns im Haus, in dem auch seine junge Frau wohnte, wir liebten uns mit aller Leidenschaft, zu der wir fähig waren und trotz der ständigen Angst, unser Geheimnis könnte entdeckt werden.

Marianne Blair tat mir von Herzen leid, ich hatte sie sehr gerne, eine sympathische, gutaussehende Frau, die auch wesentlich besser zu Roger paßte als ich das je würde.

Auch war sie immer freundlich und hilfsbereit und zeigte mir, daß sie mich hoch schätzte für das, was ich für Roger tat. Oh mein Gott – wenn sie nur gewußt hätte...

Eines Nachts, als ich mich gerade wieder aus Rogers Zimmer stehlen wollte (wie immer voller Scham über das, was wir getan hatten), hörte ich ihn, der schon fast schlief, leise im Schlaf etwas murmeln, das mich veranlaßte, noch einmal umzukehren und mich vorsichtig auf die Bettkante zu setzen, um ihm zuzuhören.

Er wälzte sich unruhig im Halbschlaf hin und her und war anscheinend sehr angespannt und erregt.

Schließlich begann er laut und vernehmlich zu sprechen, zu sprechen von Dingen, die mir kalte Schauer über den Rücken jagten...

„Die Insel, die Insel, es ist R'lyeh – oh

**Spielleiter:** Zwischen den Schächten liegt unter dem Geröll verborgen eine eiserne Falltür, der Eingang ins Innere des massigen Gebäudes; früher oder später werden die Charaktere sie entdecken – es nimmt die Gesamtstärke fast der gesamten Charaktere in Anspruch, die Falltür dann zu öffnen!

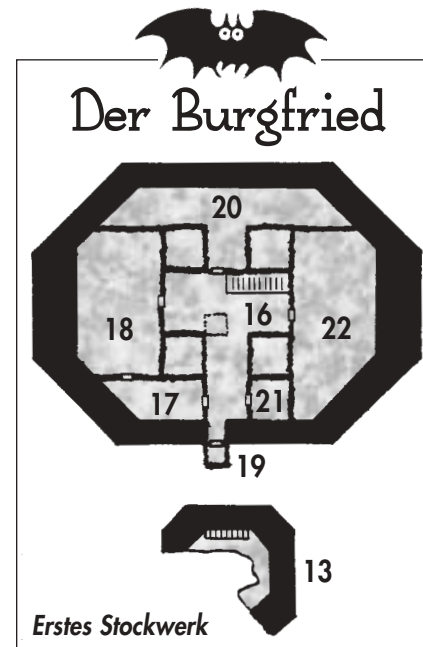
Die vier Schächte sind zur Belüftung des Burgfrieds und führen bis weit hinab in die Grundfesten des Gemäuers; nach etwa zwei Metern findet sich im Dunkel ein äußerst stabiles eisernes Gitter in den Schächten. In drei Schächten ist es kaum zu erkennen, da es nahezu vollständig mit Schutt bedeckt ist, im vierten jedoch liegt es frei und ist gut zu sehen. Diese Belüftungsschächte waren letztendlich die Ursache für den Tod der Bewohner des Burgfrieds, da die anstürmenden Feinde, ermüdet vom langen Kampf, kurzerhand giftige Gase einleiteten...

## Erstes Stockwerk

### 16) Flur

**Spieler:** Die Charaktere betreten über die Treppe einen großen Flur in T-Form, aus dem sechs Türen führen.

Die Wände sind schmucklos aus grauem Felsgestein gearbeitet; auf dem Boden liegen mehrere Skelette von menschlichen und menschenähnlichen



Kreaturen. In einer Ecke des Flurs ist eine metallene Falltür zu sehen.

**Spielleiter:** Die Gerippe tragen vermordete Waffenröcke und, krampfhaft noch im Tode umklammert, ihre jetzt nutzlosen Waffen, vorwiegend Beile. Sollten die Charaktere sie genauer untersuchen, so können sie feststellen, daß die Skelette keinerlei sichtbare Verletzungen aufweisen...

Die Falltür führt zu einer Treppe ins nächste Stockwerk.

### 17) Waffenkammer

**Spieler:** An dieser Kammer scheint der Zahn der Zeit nahezu spurlos vorbeigegangen zu sein. Auf hölzernen Regalen liegen blitzende Waffen, als wären sie erst gestern dort plaziert worden.

**Spielleiter:** Insgesamt liegen hier 60 Schwerter, 30 Langbogen mit Köchern und Pfeilen, 110 Speere, 10 Armbrüste, 25 Doppelblattäxte und eine Kiste mit Bolzen.

Es besteht zudem für jede weitere Waffe, nach der ein Charakter hier sucht, eine 25%ige Chance, daß sie in diesem Raum zu finden ist.

### 18) Schlafsaal

**Spieler:** 20 Feldbetten mit Strohsäcken, hölzerne Truhen und vier Tische mit je fünf Stühlen füllen diesen Raum, der offenbar als Schlafsaal für die Wachen in diesem Teil des Burgfrieds gedient hat.

**Spielleiter:** In den Truhen befindet sich Kleidung und einige Münzen (insgesamt 10 Gold-, 32 Silber- und 185 Kupfermünzen), sowie persönliche Habe der hier einst lebenden Soldaten.

### 19) Abort

**Spieler:** Die Charaktere blicken in einen kleinen Raum, der aus der Außenwand der Burgfrieds herausragt; eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte stellt seine einzige Einrichtung dar...

**Spielleiter:** Der Zweck dieser Räumlichkeit sollte selbst weniger intelligenten Charakteren kein Rätsel sein...

### 20) Schlafsaal

**Spieler:** Hier bietet sich den Charakteren das gleiche Bild wie im zweiten Schlafgemach auf dieser Ebene; ledig-



lich einige Skelette von Soldaten, die offensichtlich im Schlaf von den giftigen Dämpfen überrascht wurden, stellen einen Unterschied dar.

**Spielleiter:** In den diversen Truhen finden sich hier 1 Gold-, 82 Silber- und 170 Kupfermünzen.

Falls die Charaktere sich genauer umsehen, so entdecken sie im hinteren Teil des Raumes zwei ineinander verschlungene Skelette auf einem Bett, eins davon ist als weiblich zu erkennen; um den Hals dieses Gerippes hängt ein Medaillon mit dem eingravierten Bildnis eines hübschen jungen Mädchens mit langem Haar (der jetzt etwas leblosen Besitzerin). Das Medaillon birgt ei-

*Liebste Mely, ich fürchte, wir werden uns nie mehr wiedersehen! Niemals wieder werde ich Deinen warmen Körper spüren, Deine Lippen küssen, Dein weiches Haar berühren können – das Ende ist nahe... Die Feinde stehen vor den Toren und bald schon werde ich nicht mehr unter den Lebenden weilen; Du hattest recht, als Du damals zu mir sagtest, ich solle mich nicht von Graf Dooldarkesh anwerben lassen – doch nun ist es für Reue zu spät! Ich werde versuchen, diese letzte Nachricht mit einer Brieftaube abzusenden und hoffe, daß Du sie erhältst.*

*Ich werde dich immer lieben!*

*Dein  
Atheldyn*

nen Schutzzauber, der dem Träger Glück bringt; da das Schmuckstück (Wert 25 Goldmünzen) jedoch auf das Mädchen abgestimmt war, zieht es bei eventuellen Leichenfledderern das Un-

glück nahezu magisch an (der Spielleiter kann hier seiner Phantasie freien Lauf lassen)...

### 21) Offiziersgemach

**Spieler:** Ein einfaches Feldbett und eine schwere eisenbeschlagene Truhe sind das einzige Mobiliar dieser Kammer.

**Spielleiter:** Die Truhe enthält Kleidung, einen Waffenrock, einen magischen Dolch sowie einen Edelstein in einem Lederbeutel (im Wert von 50 Goldmünzen) und einen verschlossenen Tonkrug mit Branntwein...

### 22) Schlafsaal

**Spieler:** Auch hier ein Schlafgemach für die Soldaten; überall liegen Gerippe wild verstreut im Raum herum – an-

scheinend sind diese Soldaten noch erwacht und versuchten verzweifelt, ihrem grauenhaften Schicksal zu entinnen.

**Spielleiter:** Allzuviel gibt es hier nicht zu entdecken, lediglich die üblichen

Beutel mit Münzen (wahrscheinlich der Sold der Toten, die allerdings nicht mehr dazu kamen, ihn auszugeben); insgesamt sind es 9 Goldmünzen, 82 Silbermünzen und 510 Kupfermünzen.

## Zweites Stockwerk

### 23) Flur

**Spieler:** Die Charaktere betreten wieder einen Korridor, ebenso wie der vorherige schmucklos, grau und dazu mit menschlichen Skeletten übersät.

Gegenüber dem Fuß der Treppe befindet sich im Boden wieder eine eiserne Falltür; mehrere schwere hölzerne Türen zweigen vom Korridor ab.

**Spielleiter:** Selbst bei angestrenzter Suche ist hier nichts von Interesse zu finden; lediglich eine kleine Schriftrolle, welche eines der Gerippe umklammert hält, könnte das Interesse der Gruppe wecken. Auf dem brüchigen Pergament steht in zitteriger Schrift ein letzter Brief geschrieben (siehe Kasten links)!

Nach dem Lesen zerbröckelt das Pergament zu Staub.

Unter der Falltür befindet sich die Treppe ins nächstgelegene Stockwerk des Burgfrieds.

### 24) Folterkammer

**Spieler:** Dieser große rechteckige Raum ist auf den ersten Blick als Folterkammer zu erkennen.

*Gott, die Bauwerke sind fremd... so fremd! Ein böser Ort, voll Schlick – Schlamm aus den Tiefen des Meeres... entsetzliche Wesen, nein, die Kreatur, die den Professor gepackt hat, sie zerschmettert ihn! Cthulhu erwacht, der Monolit, die Gegenbeschwörung! Brauche Schutz, Wärme, Geborgenheit, er will... er läßt mich nicht in Ruhe, er will den Unausprechlichen rufen – nein, allmächtiger Gott, laß das nicht zu..!“*

*Roger verstummte und seine Atemzüge wurden wieder regelmäßig.*

*Leise verließ ich das Zimmer und schloß die Tür hinter mir.*

*Ich zitterte am ganzen Körper wie Espenlaub und erschrak furchtbar, plötzlich Mary Nightside vor mir stehen zu sehen.*

*Lautlos bedeutete sie mir, ihr zu folgen, und über die hölzerne Treppenflucht stiegen wir hinauf in den alten Turm des Hauses, dessen oberstes Geschoß ich bisher noch nie gesehen hatte.*

*Mary öffnete die schwere Falltüre und ich folgte ihr in das Turmzimmer.*

*Erstaunt blickte ich mich um, entdeckte die mächtige Eisenschale, in der ein prasselndes Feuer brannte, das einen flammenden Schein auf die langen Reihen der Bücherregale warf, die den größten Teil des Raumes ausfüllten. Mary ließ die Falltür zurückfallen und winkte mir, näherzutreten.*

*„Ich weiß von Roger, daß er oft im Schlaf spricht. Gerade in letzter Zeit er-*

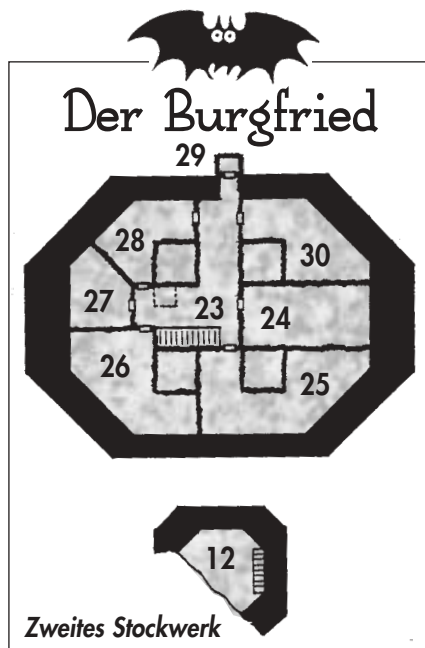
scheint mir sein Verhalten sehr merkwürdig, und ich befürchte, du hast etwas gehört, das nicht für deine Ohren bestimmt war.“

Unwillkürlich errötete ich und ließ meinen Blick über die Einbände der Folianten schweifen, wobei mir einige sehr seltsame, ja, erschreckende Titel auffielen. Da waren ein „R'lyeh Text“ oder die „Pnakotischen Manuskripte“, bei deren Betrachtung es mir aus unerfindlichen Gründen einen leisen Ausruf des Entsetzens entlockte.

„Du kennst sie, diese Werke, die den Abgrund offenbaren, der jenseits unseres geordneten Lebens lauert?“ fragte mich Mary mit rauher Stimme, aber ich konnte nur unruhig den Kopf schütteln, was sie wiederum zu Lächeln brachte. Es war aber offensichtlich, daß auch sie sich nicht sehr wohl fühlte, doch diese Tatsache war nicht gerade dazu ange-tan, mich zu beruhigen.

Ich fror erbärmlich, trotz meines Kimonos, und tröstend nahm mich die junge Frau in die Arme.

„Du und Roger, ihr liebt euch, das konntet ihr vor mir nicht verbergen – deshalb sollst du wissen, mit was er und seine Freunde sich beschäftigen, denn du darfst nicht unvorbereitet sein, wenn das Grauen über dich kommt, das auch meinen Cousin traf, auf der schrecklichen Insel R'lyeh.“ Sie drückte mich fest an sich. Auch ihr Körper wurde von fieberhaften Krämpfen geschüttelt.



In der Mitte des Raums steht eine riesige Streckbank auf der noch ein männliches Skelett liegt; neben der Tür steht eine eiserne Jungfrau.

An den übrigen Wänden befinden sich mit Nägeln versehene Stühle und Stiefel, mehrere Kohlebecken, Sägen, Zangen, Eisenstäbe und ein Wasserrad – kurz, es handelt sich um den Traum eines jeden Folterknechts!

Vor einem umgekippten Kohlebecken liegt ein Gerippe von der Größe eines Trolls mit einer schwarzen Kapuze auf dem Schädel.

**Spielleiter:** Das gewaltige Gerippe war tatsächlich Grobal der Halbtroll, der hier seiner unheiligen Arbeit nachging, bis die anrückenden Heerscharen auch

ihm sein Grab bereiteten und er an der Stätte seines Wirkens verstarb...

### 25) Kerker

**Spieler:** Der Geruch von fauligem Stroh hängt noch immer penetrant in der Luft, als die Charaktere die Türe zu dieser Kammer öffnen, die sich sofort als Kerkerzelle entpuppt.

Hunderte von Menschen und Halbmenschen scheinen hier ihr Ende gefunden zu haben, wenn man die unzähligen Knochen und Skelette sieht!

**Spielleiter:** Hier ist absolut nichts zu finden, aber wenn die Charaktere ganz genau hinhören, vermeinen sie das Klagen und Wimmern der verstorbenen Kreaturen zu hören.

Merkwürdig ist ferner, daß bei fast allen Gerippen gewisse Knochen fehlen, vor allem Schädel sind kaum zu entdecken...

### 26) Kerker

**Spieler:** Auch dies ist ein mit Gerippen nur so überfüllter Raum; die Präsenz des Todes scheint fast greifbar zu sein.

**Spielleiter:** Falls die Charaktere wirklich durch die Knochen waten sollten, werden sie recht bald feststellen, daß sich die Mühe nicht lohnt; aber auch hier fehlen den Skeletten auffallend viele Körperknochen...

### 27) Grobals Kammer

**Spieler:** Nur ein Strohlager als Einrichtung zeigt auf, daß das Leben des

Halbtrolls Grobal auch nicht sehr viel komfortabler war, als das seiner bedauerlichen Gefangenen...

**Spielleiter:** Wie schon erwähnt ist diese Kammer spartanisch leer – lediglich zwischen dem Stroh liegen 7 Silber- und 15 Kupfermünzen sowie ein Edelstein (Wert 25 Goldmünzen), den Grobal einem seiner Opfer abnehmen und verstecken konnte.

### 28) Kerker

**Spieler:** Wieder bietet sich den Charakteren ein grauenhaftes Bild – tote Körper reihen sich Glied an Glied, schon lange ihres Fleisches beraubt; jedoch ist diese Kammer besonders entsetzlich, denn hier finden sich nur weibliche Leichname – ein weiterer Beweis für die abscheuerregende Grausamkeit derer von Rodloff.

**Spielleiter:** Diese Leichname wurden, wie auch alle übrigen in den Kerkerzellen, gründlich durchsucht und beraubt; es war nur eine perfide Grausamkeit mehr, Frauen und Männer getrennt einzusperren und so sogar ganze Familien und ehemals glückliche Liebespaare auseinanderzureißen...

### 29) Abort

**Spieler:** Eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte, wobei dieser Raum offensichtlich ein Anbau ist.

**Spielleiter:** Natürlich ist im Abort dieses Stockwerks ebenfalls nichts von Interes-



se zu entdecken; warum sollte auch jemand an einem solchen „Örtchen“ etwas von Wert hinterlassen?

### 30) Kerker

**Spieler:** In dieser Zelle sind nur wenige Leichen zu finden – diese scheinen sich jedoch in einem Anfall von Wahnsinn gegenseitig umgebracht zu haben, denn alle Körper liegen ineinander verschlungen und seltsam verrenkt umher!

**Spielleiter:** Diese Gefangenen wurden einem Experiment des letzten Grafen von Rodloff geopfert – ihnen wurde eine Droge ins Essen gemischt, die starke Halluzinationen erzeugt. Das Ergebnis war eine Art Irrsinn, in dem die Gefangenen übereinander herfielen und sich bis zum Tode bekämpften..!

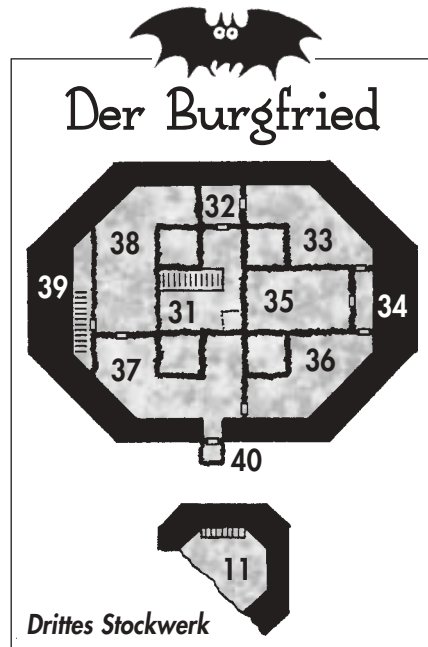
Diese Droge wurde als giftiges Gas auch bei der Belagerung der Zwingburg mit teilweise sehr großem Erfolg eingesetzt, konnte den Zorn und Siegeswillen der Belagerer jedoch nicht brechen, sondern nur noch steigern.

## Drittes Stockwerk

### 31) Flur

**Spieler:** Auch dieser Flur ist grau und schmucklos.

Der einzige Unterschied zu den beiden höhergelegenen Korridoren besteht darin, daß hier keine Skelette herumliegen und nur eine Tür abgeht.



**Spielleiter:** Selbst bei angestrenzter Suche ist hier nichts zu finden, was die Charaktere interessieren könnte...

### 32) Vorkammer

**Spieler:** Vier Skelette im Plattenpanzer und mit jeweils einer Doppelblattaxt gewappnet, liegen auf dem Boden dieser Kammer, aus der zwei Türen führen. Einige wenige Möbelstücke, schmuck- und lieblos aus Holz geschnitzt, sind die gesamte Einrichtung; plötzlich ertönt ein leises Knacken und Schaben...

**Spielleiter:** Tatsächlich stellen die Gerippe die traurigen Überreste der Leibwache dar, die selbst im Tode noch ihrem Herrn dienen wollen – das unheimliche Schaben stammt von ihnen, als sie müde ihre morschen Glieder

strecken und dann mit zunehmender Behendigkeit angreifen!

Diese Untoten kämpfen so lange, bis ihr unseliges Leben sie zum zweiten Male verlassen hat, allerdings werden sie diesen Raum auf gar keinen Fall verlassen... Ansonsten ist hier, abgesehen von dem ohnehin überall nistenden Ungeziefer, nichts zu entdecken.

### 33) Bibliothek

**Spieler:** Regale mit Hunderten von Schriftrollen säumen die Wände bis hin zur Decke.

In der Mitte des Raumes steht ein schwerer eicherner Tisch, der förmlich mit Pergamenten überladen ist; an seinem Kopfende steht ein hochlehni- ger Armsessel, der über und über mit geschnitzten Totenschädeln und Dämonenfratzen verziert ist.

**Spielleiter:** Die Schriftrollen sind alle in der Sprache der Finsternis abgefaßt; einige davon sind magisch und enthalten einige Zaubersprüche, welche nach Wahl des Spielleiters von den Charakteren erlernt werden können – dummerweise befinden sich auch ca. 50% verfluchte Schriftstücke unter ihnen!

Die übrigen Pergamente enthalten Geschichten über das Land und die Herrschaft derer von Rodloff – wenig anregend und extrem abschreckend; der Stuhl hat, außer seiner Bequemlichkeit, keine weitere Bedeutung...

„Auch ich bin in die verborgenen Mysterien eingedrungen, nicht tief, doch so weit, mich ebenfalls aller Lebensfreude zu berauben, und des Nachts, wenn der kalte Wind heulend um das Haus streicht, dann muß ich an die Dinge denken, die ich sah, und jene, die anzublicken ich nicht wagen durfte...“  
In dieser Nacht berichtete Mary mir von den Abgründen des blanken Irrsinns, die hinter dem endlosen Abyss der Finsternis lauern, und von den Mächten und Wesen, die darin leben, wie die Byakhees, die entsetzlichen Diener Hasturs des Unausprechlichen, die durch Zeit und Raum eilen, oder die grauenhaften Hunde des Tindalos, die nicht von einer Fährte abweichen, wenn sie sie erst einmal erspürt haben, mit ihren unirdischen schrecklichen Sinnen, und ihr Opfer hetzen, bis es Wahnsinn oder Tod anheimfällt.

Von Azathoth, dem wahnsinnigen Gott des Weltalls, und Nodens, dem Herrscher über den Abyss wurde mir berichtet, und von Städten ohne Namen, die einst in voller, unsäglicher Pracht erstrahlten und untergingen, sich jedoch einst wieder erheben werden, um die unsägliche Brut des mächtigen Cthulhu über die Welt zu ergießen, der in R'lyeh, versunken im großen Ozean, schlummert und auf seine Stunde wartet, wenn die Sterne günstig stehen und er sich erneut zu voller Größe erheben kann!



*Ich verließ Mary bereits nach einer kurzen Stunde, doch schien es mir, als hätte ich schon viel zu viel gehört. Zwar glaubte ich nicht an jene Dinge, doch die unheimliche Glut in den Augen der Erzählerin hatte mich vollständig in ihren Bann gezogen und ich hoffte und betete, daß sie sich irrte. Todmüde sank ich in mein Bett... Schlafen konnte ich nicht, zumal der Wind wie mit unsichtbaren Klauenhänden an den hölzernen Fensterläden rüttelte und meine Augen immer wieder zum Fenster schweifen ließ, bis endlich der Morgen graute. Es tat gut, die warme und tröstliche Sonne zu sehen, wie sie in aller Pracht über den Horizont emporstieg. Ich war glücklich über ihren Anblick, trotz – oder vielleicht wegen dieser Nacht des Schreckens. Ein tiefer Seufzer entrang sich meiner Brust und ich griff nach meinem Kleid, das ordentlich zusammengelegt auf dem Stuhl neben dem Fenster lag, als ein leises Stöhnen meine Aufmerksamkeit auf den Gartenweg lenkte. Erschrocken prallte ich zurück, konnte nicht glauben, was ich da sah, denn auf dem Kiespfad lag ein zusammengekrümmter Körper, fast reglos, und nur ein irrsinniges Jammern und Klagen, das bisweilen von ihm ausging, ließ erkennen, daß dieses bedauernswerte Wesen noch am Leben war! Schnell schlüpfte ich in meinen Morgenmantel*

### 34) Flur

**Spieler:** Vor den Charakteren erstreckt sich ein kurzer, schmuckloser Gang.

**Spielleiter:** *In diesem Gang ist absolut nichts zu entdecken, dummerweise auch keine Falltür, die weiter nach unten führt; der Größe des Burgfrieds nach zu urteilen, müßte noch mindestens ein Stockwerk folgen...*

*Tatsächlich ist die Klappe lediglich geschickt getarnt und den sie umgebenden Steinfliesen angepaßt, bei einer längeren Suche ist sie jedoch zu entdecken!*

### 35) Schlafzimmer

**Spieler:** Die Wände dieses Raums sind mit schwarzen, schweren Teppichen verhangen; in der Mitte des Zimmers steht ein wuchtiges Bett, das allerdings kaum zu erkennen ist, da weinrote Vorhänge es vor den Blicken der Charaktere verbergen. Neben dem Bett steht ein kleiner Schrank.

**Spielleiter:** *Das Bett ist, wie zu erwarten war, leer. Der Schrank enthält lediglich einige Kleidungsstücke, Hosen, Hemden und eine Robe, dem Schnitt nach zu urteilen für einen Mann gedacht.*

### 36) Bestiarium

**Spieler:** Ein schauerlicher Anblick bietet sich den Charakteren – in einem weiten Raum stehen in an den Wänden befindlichen Regalen unzählige Gläser in verschiedenen Formen und Größen; in

denselben schwimmen in einer durchsichtigen Flüssigkeit die deformierten, relativ gut erhaltenen Leichname von zumeist für den Betrachter sehr eklig aussehenden Kreaturen aller Arten!

Es ist ein abscheuerregender Anblick und der Inhalt dieses Raums legt die Vermutung nahe, daß der letzte Herrscher dieser Burg mit diesen Tieren magische Experimente durchgeführt hat!

**Spielleiter:** *Hierbei handelt es sich an-*



*scheinend um Experimente eines der Herrn dieser Festung.*

*Die Grausamkeit und Abartigkeit derer von Rodloff zeigt sich hier ganz besonders deutlich; es ist allerdings nicht festzustellen, ob die Tiere durch den Einsatz von Zauberei oder ähnlichem bewußt deformiert wurden, obwohl dies bei der überwältigenden Anzahl als wahrscheinlich erscheint.*

*Eine riesige, annähernd humanoide Kreatur in einem gewaltigen Behältnis*

*aus Glas und Eisen wird bei näherer Betrachtung lebendig und bricht aus seinem Gefängnis aus, um danach die Charaktere anzugreifen; nach wenigen Minuten haucht sie jedoch ihr unseliges Leben aus und bricht zusammen...*

### 37) Laboratorium

**Spieler:** Auch die Einrichtung dieses Zimmers deutet auf den letztendlichen Verwendungszweck hin: Überall stehen Tische mit Reagenzgläsern, Kolben, Tiegeln und anderem alchemistischen Gerät herum. Es handelt sich offensichtlich um ein Laboratorium.

In zwei kleinen Vitrinen an den Wänden stehen Phiolen mit verschiedenfarbigen Flüssigkeiten.

**Spielleiter:** *Die Phiolen enthalten allerlei magische Tränke (nach Wahl des Spielleiters – je nach Zustand der Spielgruppe); ansonsten ist hier für die Charaktere nichts von Interesse zu finden...*

### 38) Schatzkammer

**Spieler:** Acht schwere eisenbeschlagene Truhen füllen diesen ansonsten leeren Raum.

**Spielleiter:** *Die Truhen sind allesamt unverschlossen.*

**Truhe 1:** *Falle (nach dem Öffnen entströmt Gifgas, welches allen Anwesenden Schaden je nach System zufügt); sonstiger Inhalt: 1000 Goldmünzen.*

**Truhe 2:** *Falle (ein mit Runen in die*

Innenseite des Deckels eingravierter Feu-  
erzauber wird auf den Öffner aktiviert);  
sonstiger Inhalt: 1000 Goldmünzen.

**Truhe 3:** Falle (auch hier wird ein ein-  
gravierter und gespeicherter Angriffs-  
zauber aktiviert); sonstiger Inhalt:  
nichts.

**Truhe 4:** Falle (ein mittels Runen ein-  
gravierter Zauberspruch wird auf alle  
anwesenden Personen aktiviert); son-  
stiger Inhalt: Gläser mit nicht identifi-  
zierbaren Flüssigkeiten.

**Truhe 5:** Falle (ein Wächtdämon wird  
freigelassen); sonstiger Inhalt: nichts.

**Truhe 6:** 1000 Silbermünzen.

**Truhe 7:** Nichts.

**Truhe 8:** Nichts.

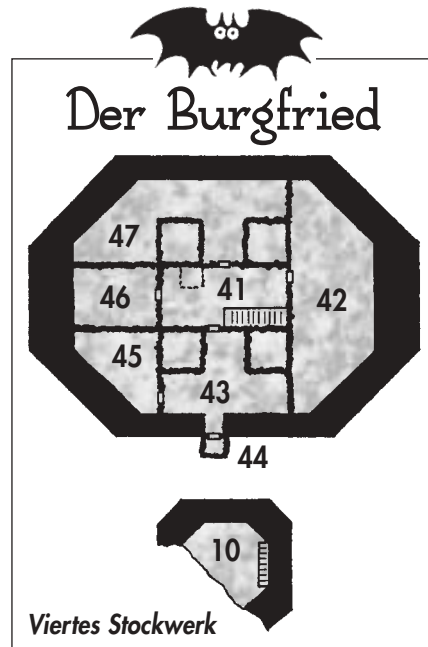
Dieser Raum war von Anfang an als  
einzige große Falle für unvorsichtige  
und gierige Eindringlinge gedacht und  
natürlich waren die Herrscher dieser  
Burg als einzige gegen die Zauber ab-  
solut immun..!

Wird die achte Truhe bewegt, so wird  
ein kleiner Hebel darunter sichtbar;  
falls dieser bedient wird, klappt ein  
Stück Wand beiseite und offenbart ei-  
nen Geheimgang...

### 39) Geheimgang

**Spieler:** Eine feuchte, steinerne Treppe  
führt in eine scheinbar bodenlose Tiefe...

**Spielleiter:** Dieser Gang führt hinab in  
die grimmigen Katakomben der Festung,  
welche von Graf Morlock errichtet wur-



den und in denen die bedauernswerte  
Serettin auch momentan gefangen-  
gehalten wird!

### 40) Abort

**Spieler:** Eine steinerne Sitzbank mit ein-  
nem Loch in der Mitte, ebenso wie in  
den darüberliegenden Stockwerken.

**Spielleiter:** Auch hier, im Abort dieser  
Ebene, ist absolut nichts zu entdecken –  
aber wen wundert das schon..?

## Viertes Stockwerk

### 41) Flur

**Spieler:** Die Charaktere betreten einen  
großen, rechteckigen Flur, der mit Ske-  
letten übersät zu sein scheint. Vier  
Türen zweigen von diesem Raum ab.

**Spielleiter:** Die letzten Getreuen des  
Grafen fanden hier ihr wenig ruhm-  
reiches Ende; alle Gerippe trugen wohl  
ursprünglich normale Kleidung, die im  
Laufe der Zeit jedoch schwer mitge-  
nommen wurde.

### 42) Küche

**Spieler:** Gleich beim Betreten dieses  
Raumes fällt den Charakteren die rie-  
sige Feuerstelle mit den vier großen  
Rauchabzügen an der Westwand auf.  
Davor liegen sechs Gerippe von klein-  
gewachsenen Menschen; der Rest des  
Zimmers ist mit Tischen, Schränken und  
Ablagen gefüllt.

**Spielleiter:** Es handelt sich keinesfalls  
um Menschen, sondern um die Halb-  
lingsköche der Festung.

Die Schränke beinhalten Geschirr, Töp-  
fe, Bestecke und andere Kochutensilien.

### 43) Schlafsaal

**Spieler:** Sechs Feldbetten mit Stroh-  
säcken sowie ebenso viele hölzerne  
Truhen, zwei Tische und sechs Stühle  
stellen die Einrichtung dieses Raumes  
dar. In der Nordwand befindet sich ei-  
ne Tür.

**Spielleiter:** Die Truhen beinhalten die  
persönliche Habe der hier einst leben-  
den Köche; sonst ist nichts zu finden...

### 44) Abort

**Spieler:** Auch auf diesem Stockwerk  
bietet sich den Charakteren das ge-  
wohnte Bild, nur ist der hier befindliche

und eilte die Stufen zur Eingangstür hin-  
ab, stürzte atemlos auf den Weg hinaus  
und blieb schreckensstarr neben der zu-  
sammengekrümmten Gestalt stehen.  
Langsam kniete ich mich nieder und  
schrie laut auf, als ich erkannte, wer da  
vor der Tür lag – es war Marianne  
Blair!

Sie stammelte unzusammenhängende  
Worte und sang bisweilen wie irr leise  
vor sich hin und ich wußte in diesem  
Moment zum ersten Mal in meinem Le-  
ben nicht, was ich tun sollte.

Eine Hand legte sich zögernd auf meine  
Schulter und aufblickend erkannte ich  
Dexter Woodlark, einen jungen Studen-  
ten und Freund der Nightsides, der oft  
Ytterville Manor und seine Freunde be-  
suchte – er war es auch, der ins Haus  
lief, um Hilfe zu holen.

Ein Arzt kam kurze Zeit später, ein älte-  
rer, väterlich wirkender Herr, und er  
zeigte sich nach der Untersuchung  
Mariannes ehrlich besorgt.

Er erklärte uns, daß die Frau Rogers ei-  
nen schweren Schock erlitten habe und  
sofort in eine Anstalt in Arkham müsse.  
Während sich Alison und Mary mit dem  
Doktor über diesen Klinikaufenthalt und  
die Behandlung der Patientin unter-  
hielten, schlich ich mich ins Zimmer der  
armen Marianne. Es gab keinen be-  
stimmten Grund dafür, vielleicht war es  
ehrlich empfundenes Mitgefühl und  
Scham darüber, was Roger und ich die-  
ser jungen Frau angetan hatten!

Leise schloß ich die Tür hinter mir und trat ans Bett heran.

„Marianne, erkennst du mich? Möchtest du mir etwas sagen?“ fragte ich, nahm ihre zarte Hand und war bestürzt über die Härte, mit der sie die meine ergriff. „Zuerst war er so gut, so zärtlich und nett zu mir, aber dann – mein Gott, diese entsetzlichen Kreaturen, die ihn begleiten...“

Ich war erstaunt und bestürzt zugleich, denn es war klar, daß Marianne von einem Liebhaber sprechen mußte. Roger war zu schwach, um überhaupt aufzustehen, selbst meine Zuwendung und all meine Künste konnten ihn kaum aus seiner seltsamen Lethargie reißen, und während er krank darniederlag, hatte seine Frau – aber nein, was dachte ich mir, gerade ich, wo es doch auch meine Schuld war, was hier in Ytterville Manor geschah.

Noch einmal drückte ich die Hand meiner Rivalin, dann verließ ich den Raum mit dem festen Vorsatz, diese ganzen seltsamen Geschehnisse aufzuklären; alles das, was in den letzten Tagen vorgegangen war und für das ich keine Erklärung fand. Zunächst begab ich mich jedoch in die Küche, wo ich bereits Mary antraf, die mir wortlos den „Arkham Globe“ in die Hand drückte und auf einen Artikel zeigte.

Ich schüttelte ungläubig den Kopf. „Nein, das ist doch – einfach absolut unmöglich!“

Abort wesentlich luxuriöser eingerichtet (Polster auf dem Stein, Wandbehänge usw).

**Spielleiter:** Eine fette Ratte huscht plötzlich fiepend durch das Dunkel und verschwindet in einem Loch in einer der Ecken des kleinen Raumes.

#### 45) Weinlager

**Spieler:** Schwere Fässer und einige Tonkrüge füllen diesen Raum.

**Spielleiter:** In den Fässern ist ausgezeichnete Weinbrand (Wert 100 Goldmünzen pro Faß, es sind neun Fässer vorhanden); die Krüge enthalten das gleiche Getränk (10 Goldmünzen pro Krug, es finden sich hier immerhin noch 31 intakte Krüge).

#### 46) Belindas Gemach

**Spieler:** Eine hölzerne Pritsche, auf der das Skelett einer Frau in einem unglaublich prächtigen Gewand liegt, stellt das gesamte Mobiliar dieser Kammer dar. Der Rest der Einrichtung wurde anscheinend schon vor langer Zeit entfernt.

**Spielleiter:** Hier lebte einst Belinda, die ewig nörgelnde Gemahlin des letzten Herrschers derer von Rodloff, Graf Dooldarkesh.

Ihr einziger Wunsch war mehr Besitz, Macht und Einfluß zu erlangen; eines Morgens jedoch trat sie an ihren Mann heran und verlangte ein prachtvolleres Kleid als all jene, die sie bereits besaß

– dies sei ihr letzter Wunsch, erklärte sie ihrem zornbebenden Gatten.

Dooldarkesh antwortete ihr, daß er dies nicht glauben könne, und herausfordernd säuselte die schöne Belinda, daß er sie dann doch auf die Probe stellen solle. Der Graf beschaffte ihr das prunkvollste Kleidungsstück, dessen er habhaft werden konnte, und kettete sie an das Bett dieser Kammer – ohne Nahrung, ohne Wasser..!

Regelmäßig kam er und fragte sie, ob sie einen Wunsch habe, aber stets antwortete sie mit „nein“!

Volle sieben Sonnenaufgänge erlebte sie noch, dann schwieg sie für immer, denn ihr Stolz hatte gesiegt...

Das Kleid zerfällt bei der leisesten Berührung zu Staub, lediglich eingnähte Juwelen und Goldfäden im Gesamtwert von 1500 Goldmünzen bleiben zurück!

#### 47) Vorratslager

**Spieler:** Säcke, Kästen, Fässer und Truhen stapeln sich in diesem Raum bis zur Decke.

**Spielleiter:** Es handelt sich um die Vorratskammer des Burgfrieds; in den Säcken lagert Getreide, in den Kisten Obst.

Die Truhen beinhalten verschiedene Gemüsesorten, in den Fässern lagert haltbar gemachtes Fleisch. Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, daß kaum

noch etwas von den hier liegenden Gütern genießbar ist – mit Müh und Not können die Charaktere erkennen, um was es sich in den verschiedenen Fällen überhaupt handelt...

## Die Katakomben

**Spieler:** Die endlos scheinende Treppe flucht des Geheimgangs endet schließlich doch noch – vor einer wuchtigen, zweiflügeligen Metalltür, auf der ein riesiger eingravierter Totenschädel den Charakteren entgegengrinst!

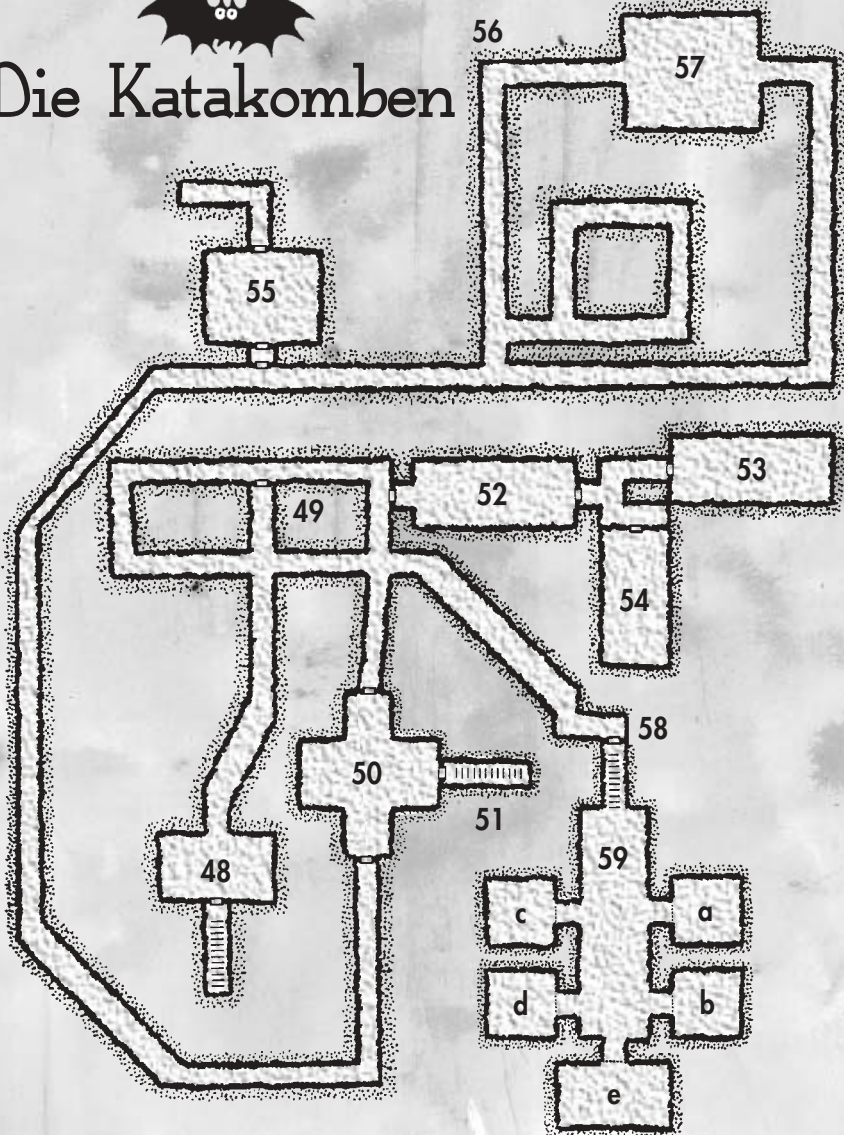
Wenn sie diese öffnen, so bietet sich ihnen ein grauenerregender Anblick...

**Spielleiter:** Alle Gänge in den Katakomben sind mit aufgestapelten Schädeln, Körperknochen und sonstigem Gebein, welches an den Wänden angeordnet ist, angefüllt, so daß von den steinernen Mauern nichts mehr zu sehen ist; dies ist also endlich die Erklärung für die verschwundenen Knochen in den Kerkerzellen des Burgfrieds!

Weißer Maden kriechen durch glotzende Augenhöhlen und die Gerippe der Unglücklichen, die in diesen Katakomben ihre letzte Ruhestätte gefunden haben. Die Maden entpuppen sich in ihrem späteren Leben zu Totenkopffaltern; diese erreichen eine beachtliche Größe von etwa einem Handteller und sind von milchig-weißer Färbung mit



# Die Katakomben



einer totenkopfähnlichen schwarzen Zeichnung auf dem Rücken. Sie schwirren zu Hunderten durch die Gänge und ernähren sich von den Gebeinen; bisweilen erhaschen die Cha-

raktere auch einen Blick auf ungewöhnliche weiße Blumen, die sich scheinbar wie von selbst aus dem Lichtschein der Fackeln heraushalten. Sie besitzen einen weißen Blütenkelch, der leicht im

Dunkel leuchtet und eine gewisse Ähnlichkeit mit einem menschlichen Schädel aufweist; der Kelch ist umgeben von ebenfalls weißen Blütenblättern. Stängel und Blätter der Blume sind von einer mausegrauen Farbe und mit spitzen Dornen besetzt...

## Zufallsbegegnungen:

(ermittelt mit dem W12)

- 1: Vor den Charakteren rollt ein Schädel über den Boden.
- 2: Eine Skelettpatrouille (bestehend aus zwei Wachskeletten) taucht auf.
- 3: Zehn Skeletthände greifen aus den Wänden heraus und attackieren einen Charakter.
- 4: Zwei skelettierte Wachhunde greifen die Charaktere an.
- 5: Ein Teil der Wand stürzt ein und ein Charakter wird durch Schädel, weiße Maden, Knochen und Schädelblumen begraben.
- 6: Ein entsetzlicher Verwesungsgeruch erfüllt auf einmal dieses Gangsegment.
- 7: Eine Skelettpatrouille (bestehend aus einem Skelett auf Knochenroß, Skelett mit Hund und zwei Wachskeletten) erscheint.
- 8: Ein unnatürliches Stöhnen und Wehklagen ist zu vernehmen.
- 9: Eine skelettierte Hand schleppt sich durch den Gangabschnitt.
- 10: Ein Schwarm Falter flattert erschrocken auf und läßt sich auf einem Charakter nieder.
- 11: Eine lose Steinplatte im Boden klickt laut und vernehmlich.
- 12: Ein Totenschädel fällt auf den Kopf eines Charakters.

Dort stand etwas über ein seltsames Wesen, das im Wald um Ytterville Manor gesehen worden war, über unerklärlichen Verwesungsgeruch und über einen Zusammenhang mit dem Verschwinden mehrerer Haustiere und zweier Menschen.

„Ich befürchte, ein Ghul lauert im Wald verborgen, vielleicht sogar mehrere jener unseligen Kreaturen. Auf jeden Fall werde ich Rogers Freunde anrufen, denn ich glaube, sie könnten uns allen in dieser Angelegenheit weiterhelfen.“ Sie tat, was sie angekündigt hatte und führte ein langes Telefongespräch.

Als sie den Hörer wieder auflegte, huschte ein leises Lächeln über ihr Gesicht und so etwas wie Wehmut, die Erinnerung an eine vergangene Zeit, die nie mehr wiederkehren würde.

„Sie kommen – Tom Collins und Jeremias Brown. Zwar wären mir meine alten Bekannten John Foggerty und Caesaro Mulinetti lieber gewesen, aber da Roger nur gut von den anderen beiden sprach, denke ich, daß wir uns auch auf sie verlassen können.“ Ich nickte.

„Darf ich mit Rogers Wagen fahren, ich möchte in die Stadt, ein paar – Nachforschungen anstellen.“ Mary runzelte verblüfft die Stirn, schmunzelte aber dann.

„Siehst du, nun wirst auch du in diese dunkle Geschichte verstrickt, in die Geschichte um schieren Wahnsinn und

immerwährendes Grauen. Vor dem ich dich doch eigentlich schützen wollte.“ Schnell fuhr ihre Hand an die Wange, aber ich hatte bereits die verräterische Träne gesehen und wandte mich höflich ab.

„Vielen Dank für deine Sorge um mich. Aber ich habe keine Angst und weiß, daß es für all das eine Erklärung geben muß, und sie ist es, die ich finden werde.“

Wenig später saß ich in Rogers Sportwagen und fuhr auf Arlington zu, bemühte mich verzweifelt, nicht an das Ding zu denken, das da vielleicht doch irgendwo im Wald leben mochte und mich jetzt womöglich aus dem Schatten der Baumstämme heraus beobachtete! Diese Zweifel waren unerträglich, und ich war froh, endlich Arlington vor mir auftauchen zu sehen.

Ich lenkte den Wagen zielstrebig zu der Straße, in der der Jäger wohnte, der laut dem „Arkham Globe“ im Wald einen kurzen Blick auf das seltsame dort lebende Wesen erhascht hatte.

Ohne auf die Blicke der Leute zu achten, die mich mißtrauisch musterten, einander zuraunten und geheimnisvoll flüsterten, stieg ich aus und trat vor die Eingangstür.

Ohne mein Zutun schwang sie sofort vor mir auf und ein nervös dreinblickender älterer Mann mit grauen Haaren stand vor mir.

„Was wollen sie?“ fuhr er mich barsch

#### 48) Schädelhalle

**Spieler:** Die Wände dieses Raumes sind mit großen Knochen bedeckt.

Vor dem Durchgang in der gegenüberliegenden Wand steht ein Holzpfeiler, auf dem ein Totenschädel aufgespießt ist; aus den Augenhöhlen des Schädels fließt Blut und bildet auf dem Boden eine schaurige Lache...

**Spielleiter:** Je weiter die Charaktere die Kammer betreten, desto steter wird der Blutstrom und steigert sich bis zur wahren Fontäne!

Plötzlich klappt der Kiefer des Schädels nach unten und ein irres, unmenschliches Gelächter ertönt, das weit in den Gängen widerhallt; sollten die Charaktere den Totenschädel zerstören, so wird es still – totenstill!

#### 49) Dämonentür

**Spieler:** Der Gang endet vor einer wuchtigen Holztür, die mit Schnitzereien verziert ist, welche auf ihren Gräbern tanzende Skelette darstellen.

Der Türknauf ist in Form eines Totenschädels gehalten und wurde offensichtlich aus einem großen Knochen geschnitzt.

**Spielleiter:** Jener Charakter, der den Knauf berührt, sieht wie sich der Schädel in eine furchtbare Skelettklaue verwandelt, seine Hand unbarmherzig packt und mit unmenschlicher Stärke zusammendrückt!

Für die übrigen Charaktere verbleibt der Schädel unverändert in seinem alten Zustand; die Klaue indes entzieht dem Opfer pro KR einen LP permanent! Dieses ist vor lauter Schmerz und dem Schock völlig handlungsunfähig und kann bestenfalls noch wüste Schreie von sich geben.

Nur ein anderer Charakter kann den Schädel/die Klaue abschlagen; für jeden Fehlschlag besteht wegen dem sich wie rasend windenden Opfer eine jeweils 50%ige Chance, dessen Hand zu treffen und eventuell abzutrennen!

#### 50) Fratzenkammer

**Spieler:** Hinter einer mit Dämonenfratzen verzierten Steintür erwartet die Charaktere eine kreuzförmige Kammer, deren Anblick das Blut in den Adern gefrieren läßt; an den acht in den Raum hineinragenden Wänden ist jeweils eine große, verzerrt wirkende Dämonenfratze mit weit aufgerissenen Augen und einem schreienden Mund ins nackte Gestein gemeißelt worden!

An den übrigen vier Wänden sind Reliefs zu entdecken, welche die Heere der Finsternis in ihrem unseligen Blutrausch darstellen.

Die Türen, welche aus der Kammer führen, sind wie aufgerissene Mäuler von Kreaturen dargestellt, von denen noch nie ein lebendes Wesen berichten konnte; in der Mitte dieser Mäuler be-

findet sich der Türknauf in Form einer Dämonenkrallen. Die Augen der beiden nordöstlichen Fratzen leuchten blutrot und aus den Mäulern dringt ein grauerregendes Stöhnen...!

**Spielleiter:** In den Luftschächten sind Spiegel angebracht, die das von oben einfallende Licht (in diesem Falle Mondlicht) auf die roten Glasaugen werfen und sie somit zum Leuchten bringt.

Der hereinfahrende Wind erzeugt das unheimliche Wehklagen, da er durch die geöffneten Mäuler in dieser Kammer wieder austreten kann; die Türen indes sehen zwar furchterregend aus, stellen aber absolut keine Gefahr für die Charaktere dar...

#### 51) Treppenfalle

**Spieler:** Eine Steintreppe führt in die Tiefe, auf der eine wabernde Feuerlohe brennt, die aber merkwürdigerweise keine Hitze abgibt!

**Spielleiter:** Das Feuer ist natürlich eine Illusion, soll aber auch nur von der eigentlichen Falle ablenken...

Wenn die Charaktere die Flammenwand durchschreiten, so geschieht ihnen nichts; sobald aber einer von ihnen den Fuß auf den Boden am Ende der Treppe stellt, muß er unsanft feststellen, daß auch dieser nur eine Illusion ist und er stürzt in eine Fallgrube!

Dort gesellt er sich zu einigen klappernden Skeletten, die ihn knochen-



trocken begrüßen... Der dunkle Gang am Fuße der Treppe endet in einer Sackgasse.

### 52) Knochenkammer

**Spieler:** Dieser schauerliche Saal ist fast bis zur Decke angefüllt mit wirr durcheinander liegenden Skeletten und allerlei Knochen. Ab und zu geht ein Schaben durch die Knochenhaufen, sie verschieben sich und scheinen eine unheimliche Aktivität zu entwickeln!

**Spielleiter:** Das Geräusch stammt von Ratten, die unter den Knochen hausen und diese durch ihre Bewegungen verschieben...

### 53) Leerer Raum

**Spieler:** Dieser Raum scheint bis auf die obligatorischen Knochen völlig leer zu sein...

**Spielleiter:** Tatsächlich hält dieser Raum im Gegensatz zu fast allen übrigen in den Katakomben das, was er verspricht – er ist leer...

### 54) Grabkammer

**Spieler:** In diesem Raum steht ein wuchtiger, steinerner Sarkophag auf dem von kunstvoller Hand Reliefs von Untoten dargestellt wurden.

**Spielleiter:** Die steinerne Platte des Sarkophags ist sehr schwer und kann nur mit einiger Mühe abgenommen werden. In ihm liegt der sehr gut erhaltene Leichnam einer hübschen jungen Frau, nämlich einer sterblichen Gespielin des

Vampirs, die nach einem bedauerlichen Zwischenfall mit einer unfähigen Skelettwache verschied.

Der einzige Schmuck, den sie trägt, ist die grauenhafte Wunde, die ihren edel geschwungenen Hals fürchterlich entstellt!

Wird der Leichnam berührt, so zerfällt er in wenigen Augenblicken mit einem letzten Seufzer zu Staub...



### 55) Fallenraum

**Spieler:** Hinter einer Holztür führt eine steinerne Treppe unter einem Torbogen aus Schädeln hinab zu einer zweiten Tür in der Tiefe.

Dahinter wiederum liegt eine Kammer, angefüllt mit Skeletten; eine Tür in der gegenüberliegenden Wand führt wieder hinaus.

**Spielleiter:** Der Gang hinter dieser Tür führt zu einem toten Ende... Als die Charaktere wieder den Raum betreten erwarten sie dort bereits zehn Skelette,

angeführt von einem Gerippe mit einem schwarzen Stirnreif, auf dem unzählige kleine silberne Totenschädel abgebildet sind; das erstarrte Grinsen dieser Gesellen verheißt nichts Gutes und sie greifen bis zur völligen Vernichtung an und lassen dabei keinen der Charaktere mehr aus dieser Kammer! Falls das Skelett mit dem Stirnreif vernichtet wird, so zerfallen die übrigen wieder zu leblosen Knochenhaufen; wird der Reif von einem lebenden Wesen aufgesetzt, so läßt er sich nicht mehr abnehmen und drückt den Kopf des Trägers so lange zusammen, bis dieser einen grauenhaften Tod stirbt!

### 56) Gang des Todesboten

**Spieler:** Als die Charaktere dieses Gangsegment passieren, löst sich hinter ihnen aus der Wand in einiger Entfernung eine dick verummte Gestalt im Kapuzenmantel und mit Laterne und Sense, deren Schneide in einem unheimlichen blauen Feuer leuchtet.

**Spielleiter:** Dieser Bote des Todes und Wächter des Vampirs ist immateriell und deshalb auch leicht durchsichtig; er wird den Charakteren immer im gleichen Abstand folgen und dabei mit grabesdüsterer Stimme von sich geben: „Gedenket der Toten, gedenket der Toten!“ Sobald der Bote des Todes jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt den Boden

an und ich setzte mein bezauberndstes Lächeln auf.

„In der Zeitung las ich heute, daß sie ein merkwürdiges Wesen im Wald beobachtet haben – ich würde mich gerne mit ihnen darüber unterhalten.“

Sein Gesicht hellte sich merklich auf und er bat mich, einzutreten.

Nahezu verstohlen schloß er die Tür hinter uns und beobachtete mich aufmerksam.

„Glauben sie mir, daß dort etwas ist, etwas Schreckliches, etwas, das es einfach nicht geben dürfte?“

Aus seinen Augen sprach nackte Angst und so nickte ich beflissen.

Sogleich begann der Mann zu erzählen – von seinem Gang durch den Forst, von dem entsetzlichen Gestank, dem er gefolgt war, und schließlich von dem, was er in den schattigen Tiefen des Waldes erblickt hatte.

„Ich kann es nicht beschreiben. Ein Mensch schien es zu sein, aber es verströmte einen schrecklichen Pesthauch, wie von Moder und Fäulnis, und Fetzen brandigen Fleisches hingen von seinem Körper! Nie zuvor habe ich ein Wesen gesehen, das diesem wandelnden Grauen nahegekommen wäre.“

Kurze Zeit später verließ ich den Mann, doch er wirkte wesentlich gelöster, als er sich ausgesprochen und jemanden gefunden hatte, der ihm zuhörte und ihm Vertrauen und Glauben schenkte. Nicht umsonst war ich Geisha, ich hatte die



Kunst des einfachen Zuhörens erlernt und sie wieder einmal angewendet. Es freute auch mich, diesen verwirrten Mann ein wenig Hilfe gespendet zu haben, den Trost und Beistand, den er so dringend benötigte, da er von allen seinen Mitbürgern als verrückt angesehen wurde.

Nein, wahnsinnig war er nicht, das hatte ich seinem Benehmen, seinen Gesten, seiner Mimik und seiner Sprache entnehmen können.

Aber das ließ leider nur einen Schluß zu...

Nun verspürte ich wahrhafte Furcht, als ich durch den Wald zurückfuhr, über den sich langsam die Nacht herabsenkte, und ich hoffte auf die Freunde Rogers, die wohl bereits eingetroffen waren und die diesen seltsamen Vorfällen ein Ende bereiten sollten.

Tatsächlich stand vor dem alten Haus schon ein anderer, schwarzer Sportwagen, und vier Personen blickten mir entgegen. Ich parkte den Wagen, stieg aus und ging zu ihnen.

Ein vornehm gekleideter Herr in etwa meinem Alter deutete eine leichte Verbeugung an und ich entdeckte erst jetzt die junge Frau, die dicht bei ihm stand und ihn mit hingebungsvollem Augenaufschlag ansah.

Spätestens als ich sie erblickte, ahnte ich, was für einem Geschäft dieser Gentleman wirklich nachging.

„Darf ich uns vorstellen, schöne Frau?

der Gruft betritt, wird er fast unmerklich materiell und greift die Charaktere wutentbrannt an! Der Bote des Todes kann nur mit magischen Waffen getroffen werden und es besteht bei einem gelungenen Angriff mit der Sense eine immerhin 25%-Chance, daß das jeweilige Körperteil abgetrennt wird!

### 57) Thronsaal

**Spieler:** Eine große Kammer tut sich vor den Charakteren auf, mit wirren Knochenhaufen in allen vier Ecken.

An der Nordwand steht ein Thron, dessen Lehne sich bis zur Decke des Saals erstreckt; er wurde errichtet aus den Gebeinen unzähliger Skelette und auf ihm sitzt ein Gerippe, dessen Augenhöhlen in einem roten Feuer leuchten! Knirschend ruckt der Schädel nach oben und eine hohle Stimme erfüllt den Raum: „Seid mir gegrüßt, oh Wanderer in den Katakomben des Todes. Ihr werdet mir mein ödes Dasein ein wenig kurzweilig gestalten! Wenn ihr mir dieses Rätsel beantworten könnt, werde ich euch reich belohnen – wenn nicht, werden sich eure Gebeine zu den Knochen in dieser Kammer gesellen! Nun denn, hier das Rätsel: „Was trägt der Wesen schwere Bürde, selbst bis ins Grab hinein mit Würde?“

**Spielleiter:** Wird das Rätsel gelöst (die Antwort lautet natürlich „Knochen“), so überreicht der Knochenmann den Cha-

rakteren eine kleine Flöte, die anscheinend aus einem Knochen geschnitzt worden ist:

„Habt Dank für die Unterhaltung und nehmt dieses Geschenk mit – es hat die Macht, euch zu schützen!“

Danach weicht jegliches Leben aus dem Gerippe, das einst ein Feind des Vampirs war, der mit seinem makabren Humor diesem nach seinem Tode neues, untotes Leben eingehaucht hat...

Die Flöte besitzt vier Löcher: Wird auf dem ersten Loch geblasen, so erschallt ein Ton, der jedes Skelett im Umkreis mit einer 50%igen Chance zerstört; das zweite Loch ruft zwei Gerippe herbei, die unter dem permanenten Befehl des Benutzers stehen. Die Magie des dritten Flötenlochs vertreibt schwächere Untote aus dem Bereich des Flötenspiels; beim vierten Loch erscheint ein Wall aus reinem Sonnenlicht um den Anwender, der so lange Bestand hat, wie dieser einen Ton hervorzubringen imstande ist. Dieses Licht hat die Macht, alle untoten Kreaturen fernzuhalten! Alle Eigenschaften der Flöte (bis auf die zweite) können einmal pro Tag angewandt werden; wird auf mehreren Löchern gleichzeitig gespielt, geschieht nichts – falls jedoch ein Charakter so tolldreist sein sollte, alle auf einmal zu benutzen, so löst sich

augenblicklich sein Fleisch von den Knochen und ein Skelett mit einer Flöte in der Hand fällt klappernd zu Boden! Die Magie dieses Artefakts ist in diesem Falle auch dahin...

Wird das Gerippe auf dem Thron zerstört oder sein Rätsel nicht gelöst, so erhalten die Gebeine der Sitzgelegenheit ein unheimliches Eigenleben und in wenigen Momenten stehen nicht weniger als einhundert Skelette bereit, die Frevler zu vernichten!

### 58) Geheimtür

**Spieler:** Der Gang endet plötzlich vor einer Wand, an der Hunderte von Schädeln aufgestapelt sind...

Bei einer genaueren Untersuchung fällt den Charakteren ein Schädel an der Nordwand auf, in dessen Augenhöhlen zwei Rubine funkeln.

**Spielleiter:** Werden die Rubine entfernt, so können die Charaktere durch die



leeren Augenhöhlen eine Treppe entdecken, die hinter der Wand liegt und in die Tiefe führt!

Wird der Schädel selbst gedreht, so klappt die Wand beiseite und gibt den dunklen Weg nach unten frei.

Dummerweise ruft schon das Entfernen der Rubine einen weiteren Wächter des Vampirs auf den Plan, nämlich einen „Geflügelten Tod“; auf einmal ertönt Flügelschlagen, das sehr rasch näherkommt! Ein von ledernen Fledermausflügeln, die an den Schläfen aus dem Kopf ragen, getragener schwarzer Totenschädel mit rotglühenden Augen kommt um die Gangecke geflogen und greift blitzschnell an!

Diese furchterregende Kreatur ist ein schrecklicher Gegner, denn sie ist unglaublich schnell, besitzt nekromantische Zauber und ist hochintelligent!

Außerdem besteht bei einem erfolgreichen Agriff dieses untoten Monsters eine 25%-Chance, daß der betroffene Körperteil innerhalb kürzester Zeit beginnt, zu verfaulen; nur ein hochgradiger Heilzauber kann diesen Effekt rückgängig machen!

### 59) Gruft

**Spieler:** Eine blutrote marmorne Treppe führt in eine ebenfalls mit Marmor ausgekleidete Gruft hinab.

Ringsum an den Wänden stehen in einer den Charakteren völlig unbekann-

ten Sprache Worte in Runenschrift, die besser nie gesprochen worden wären. Fünf eiserne Fallgitter versperrten die Zugänge zu den separaten Grabstätten derer von Rodloff.

**Spielleiter:** Die Gitter sind alle sehr schwer und können nur von mehreren Charakteren gleichzeitig angehoben werden; dahinter liegt jeweils eine Grabkammer und in jeder Kammer steht ein reich mit Gold und Edelsteinen verzierter Sarkophag. Die Wände dieser Räume sind aus weißem Marmor, mit zahlreichen Reliefs verziert, auf denen die (Un)taten des hier ruhenden Grafen gewürdigt werden.

#### Die Grabkammern:

**Kammer a)** Im Sarkophag liegt Graf Morlock von Rodloff; von ihm ist nur noch das Skelett erhalten, bekleidet mit zerfallenen Gewändern.

**Kammer b)** Hier liegt Graf Ichtorr von Rodloff – sein Schädel fehlt.

**Kammer c)** Hier ruht Graf Mabruk von Rodloff; nach dem Öffnen des Sarkophags erhebt er sich als ein mächtiger Untoter, der die Charaktere wutentbrannt und bis zu seinem „endgültigen“ Tod angreift!

**Kammer d)** Dies ist Graf Urro; sein gut erhaltener Körper zerfällt vor den Augen der Charaktere zu Staub; übrig bleiben einige wertvolle Ringe...

**Kammer e)** Hierbei handelt es sich um den Sarkophag des derzeitigen Herrschers der Zwingburg, Graf Dooldash; die Steinplatte des Sarkophags liegt nicht ganz auf.

In diesem grausigen Behältnis liegt, in einem Zauberschlaf gefangen, die entführte Serettin; nur ein machtvoller Gegenzauber oder der Tod des Vampirs kann sie erwecken (was ein gewitzter Spielleiter als Aufhänger für ein weiteres Abenteuer nutzen könnte)..!

■ Karl-Heinz Zapf

## Rollenspiel-Zitate

**Spielleiter:** Du bist so besoffen, daß du zwei Öllampen siehst!

**Spieler:** Da ich den Säbel in der rechten Hand halte, nehme ich die Lampe mit der linken.

**Spielleiter:** Welche der beiden Lampen?

**Spieler:** Beide, ich hab' ja zwei linke Hände!

■ Rolemaster

**Spielleiter:** Die Fremden haben Pferde, Waffen und schwere Rüstungen!

**Spieler:** Prima, können wir alles brauchen!

■ Warhammer Fantasy Role Play

**Spieler:** Wie sieht denn das Deck dieses seltsamen Schiffes aus, nicht irgendwie klebrig oder so?

**Spielleiter:** Na ja, total schleimig ist es schon...

■ Call of Cthulhu

„Mein Name ist Tom Collins, ich bin – hm – Versicherungsvertreter, dies ist mein Freund Jeremias Brown, Apotheker von Beruf, und hier meine ...nun, Bekannte Sarah und mein ...äh, Krankenpfleger Karl Purcell.“

Eine illustre Gesellschaft also, die sich da vor mir versammelt hatte, und ich wurde das Gefühl nicht los, daß dieser Tom Collins und sein merkwürdiger Pfleger, der ein Riese von einem Mann war, nicht die Wahrheit in Bezug auf ihren Beruf preisgegeben hatten.

Die junge Frau namens Sarah schien mir jedenfalls eine zwar sympathische und gutaussehende, jedoch äußerst flatterhafte und leichtlebige Person zu sein, um nicht zu sagen, ich hielt sie für das, mit was wir Geishas nur zu oft verwechselt werden.

„Mein Name ist Mika Harugawa. Ich heiße Sie alle auf Ytterville Manor willkommen und darf Sie im Namen von Alison Smith hereinbitten.“

Tom Collins schmunzelte.

„Ich danke dir, Mika, und möchte dich gleich darauf hinweisen, daß du mich ruhig Tom nennen kannst, und bei meinen Freunden ist das sicher ebenso.“

Den Apotheker schien dieses unerwartete Angebot ebenso zu überraschen wie mich, dann nickte er aber lächelnd.

„Es ist mir eine Ehre“, antwortete ich und wunderte mich insgeheim, wie Roger wohl an solch seltsame Freunde geraten war.

Alison begrüßte die Gäste mit offensichtlich nur schwer unterdrücktem Widerwillen, als würde sie an Dinge erinnert, die sie gerne vergessen würde. Aber Mary hieß vor allem Tom Collins herzlich willkommen und beim Abendessen unterhielt sie sich nur mit ihm. Es erschien mir so, als wäre er der Fachmann auf diesem Gebiet des Okkultismus, über das sie sprachen, und ich bemerkte eine seltsame Veränderung an ihm, als seine Gesprächspartnerin das Wesen im Wald und die Geschehnisse um Marianne Blair erwähnte und ihm alles detailliert schilderte, als käme es auf jede Kleinigkeit an. Die Gesichtszüge des Mannes wurden hart und er erwähnte etwas von „Byakhee beschwören“, was mir jedoch nichts zu sagen vermochte, obwohl ich sicher war, daß Mary diesen Namen in unserem nächtlichen Gespräch erwähnt hatte, und so erschauerte ich unwillkürlich. „Ist Ihnen nicht gut?“ fragte da Jeremias Brown neben mir und betrachtete mich besorgt, was mich irgendwie erfreute. Dieser Mann besaß Charakter, das stand in seinen Augen geschrieben, die mir da entgegenblickten. Ich lächelte, froh darüber, einen Menschen zu treffen, der nicht von einem rätselhaften Geheimnis umgeben war. Angeregt unterhielt ich mich mit ihm und die Zeit verging wie im Flug. Er erzählte mir von seinem Apothekerladen im entfernten Kanada und wie er

## Man nehme:

- Mehrere Skizzenblätter (oder ein Schmierblatt);
- Ein großes Blatt für das Endprodukt;
- Schreibgerät, insbesondere Bleistift, Radiergummi (wichtig) und Geodreieck;
- Das jeweilige Regelwerk und/oder das ansonsten bereits fertige Abenteuer;
- Natürlich diesen Artikel;
- Ein gerüttelt Maß an eigener Phantasie und Kreativität.

Um bei dem Beispiel eines Rezeptes zu bleiben: Dieser Artikel soll sozusagen die „Form“ für so eine Stadt oder ein Dorf sein.

Er will ein bißchen Hintergrundwissen und Hilfestellungen geben für all jene, die sich gerade bei Reiseabenteuern bislang immer längere Zeit den Kopf zerbrochen haben, um einen Stadtplan samt Hausbeschreibungen zu erstellen. Auch ich habe anfänglich sehr viel Zeit und Papier investiert, bis ich eine Art Methode entwickelt hatte.

Aber fangen wir bei unserer „Backform“ am Anfang an.

Fast alle gängigen Fantasy-Rollenspiele (ich nehme hier natürlich „Cyberpunk“ und ähnliche Systeme aus) nehmen dicke Anleihen beim Mittelalter.

Das fängt an bei der Kleidung, geht über Waffen hin zur üblichen Regierungsform, der Monarchie.

## Artikel

Und das Rollenspiel nimmt auch die mittelalterlichen Stadt- und Dorfformen als Vorbild. Braucht man also als Spielleiter für einen Durchgangshalt der Spieler eine Stadt oder ein Dorf, hilft es sehr, wenn man schon eine gewisse Ahnung hat, wie die mittelalterlichen Siedlungen damals aussahen.

Dabei ist folgendes wichtig:



## Wie baue ich eine Stadt?

### Lage

Besonders Städte (auch die meisten Dörfer) liegen gern

- **an Flüssen** (oder irgendwelchen Gewässern wie Seen, Meer);
  - a) wegen der Wasserversorgung;
  - b) wegen einer Furt oder einer Brücke, für die man Wegezoll verlangen kann;
  - c) wegen der Fischerei;
  - d) wegen eines Hafens;
  - e) der daraus entstehenden Handelsmöglichkeiten;
  - f) bei einer Flußschleife wegen der Sicherheit und Verteidigung;
  - g) wegen der Handwerksbetriebe wie Mühlen und Schmieden aller Art.

#### ■ an großen Straßen

- a) wegen des vielen Handels und dem Geld, das man mit der Versorgung der Durchreisenden machen kann;
- b) zur Sicherheit der Straße (wenn aus Militärposten entstanden).

#### ■ bei Burgen oder Heiligtümern

- a) aufgrund der größeren Sicherheit und Verteidigung;
- b) aufgrund der Bekanntheit, Bedeutung und Größe des Heiligtums, seines Hohepriesters oder des Burgherrn (z. B. Landesherr).

**Beispiel:** Die Kleinstadt Weidach liegt an dem kleinen Fluß Ache.

Eine Brücke führt hinüber, für welche ein Brückenzoll verlangt wird. Oberster



Stadtherr ist der relativ beliebte Baron Theodor von Weiden...

## Größe

Dafür muß man sich als Spielleiter überlegen, ob in dieser/m Stadt/Dorf ein längeres Verweilen der Abenteurer geplant ist oder ob sie nur ein, zwei Tage bleiben. Demnach sollte man auch überlegen, wie groß denn nun die Lokalität werden soll, und wieviel Häuser man auch zeichnen möchte.

Im Mittelalter – unserer Vorlage also – wurde eine Ansiedlung schon mit wenigen hundert Anwohnern als Stadt bezeichnet. Eine normale Stadt hatte 500 bis 1000 Einwohner, alles darüber waren wahre Großstädte und dementsprechend selten anzutreffen.

Ein wichtiges Kennzeichen, das die Stadt ganz deutlich vom Dorf abhob, war die Stadtmauer.

**Beispiel:** Weidach hat 580 Einwohner. Da Baron Theodor momentan kein Geld hat, gibt es zwar eine niedrige Mauer, die Türme aber sind nur gut zur Hälfte fertiggestellt.

## Aufbau

Wenn wir nun also wissen, wieviel Einwohner unsere Ansiedlung haben soll, können wir uns Gedanken über die Häuseranordnung machen.

Dafür gibt es einige Regeln (aber natürlich gibt es auch Ausnahmen – dafür ist es ja schließlich Fantasy):

a) Die Häuser gruppieren sich meist um einen zentralen Platz;



b) oder sie säumen einen Teil der Handelsstraße (die dort auch schon fast zu einem langgezogenen Platz verbreitert ist), und schließen die Straße an diesem Abschnitt mit einem Tor vorn und hinten;

c) Mühlen, Kürschner (Pelzkleidungshersteller) und Färber sind grundsätzlich am Wasser (Fluß, Kanal);

d) Schmieden aller Art sind grundsätzlich am Stadtrand, eventuell auch außerhalb wegen der Feuergefahr (außer Goldschmied natürlich);

e) große Händler und Geschäfte liegen am Hauptplatz oder der Hauptstraße;

f) meist gibt es ein kleines Stadtviertel der Oberschicht sowie eine Art Armenviertel;

g) Minderheiten haben eventuell ebenfalls ein eigenes Viertel oder Ghetto wie z. B. die Juden im Mittelalter.

**Beispiel:** Weidachs „Einkaufsmeile“ umfaßt 10 große Häuser um den Haupttempel der Stadt, gleich unterhalb Theodors kleiner Burg. Grottschmied wie auch Mühle liegen am Ufer der Ache.

## Die lästigen Behörden

So eine Stadt hat natürlich auch ihre Verwalter, Behörden und Dienste. Dazu gehört: Eine Feuerwehr mit Brandwa-

Roger kennengelernt hatte.

Er sprach von einem toten Mann und einer Kristallkugel, doch als er bemerkte, daß ich kein Wort verstand, wurde er merklich schweigsamer und murmelte nur noch, Roger habe herausgefunden, daß die Kugel Nodens gehörte, dem Herrscher über den Abyss, und seine Erinnerungen bezüglich der Taten meines Liebhabers waren augenscheinlich nicht allzu angenehm.

Eine Weile später erhoben sich Collins und sein Freund Purcell und verschwanden nach draußen in die Nacht, nicht ohne daß ersterer Mary und Alison ein bedeutungsvolles Nicken zugeworfen hatte.

Dies war mehr als verwunderlich, aber meine Müdigkeit zwang mich dazu, bald zu Bett zu gehen, und so verabschiedete auch ich mich und lief nach oben in mein Zimmer.

Ein kurzer Blick in Rogers Zimmer bestätigte mir, daß er schlief.

Seine regelmäßigen Atemzüge beruhigten mich und es dauerte gar nicht lange, bis auch ich in meinem Schlafgemach in einen nervösen, von Alpträumen heimgesuchten Schlummer fiel.

Ich erwachte mitten in der Nacht, ohne recht zu wissen, was mich geweckt hatte. Aber schon einen Moment später sollte ich es erfahren – draußen, eine gute Strecke von Ytterville Manor entfernt, hörte ich leise und kaum vernehmlich Tom Collins eine Frage stellen, die

nach kurzer Pause von einer Stimme beantwortet wurde, die mir das Blut in den Adern gefrieren lassen sollte, so unmenschlich waren die Laute, die sie hervorbrachte, so blasphemisch die Worte, die sie hervorspie!

Ich war einer Ohnmacht nahe, zwang mich aber dazu, zitternd und bebend zum Fenster zu gehen, um besser verstehen zu können, was dort draußen vor sich ging.

„Sage mir, Byakhee, was geschieht in Ytterville Manor und im Wald um das Gebäude herum?“

Dies war Tom Collins' Stimme, unverkennbar. Täuschte ich mich, oder schwang da ein Unterton von Furcht in seiner sonst so ruhigen, sicheren Stimme mit?

Das Wesen, das er angesprochen hatte und das eine so grausame Stimme besaß, sprach erst nach einigem Zögern, als ob es überlegen würde, wie es die Antwort am besten formulieren könnte. Meine Hände fuhren indes fahrig zum Riegel der schweren Fensterläden, tasteten herum in dem Bemühen, sie zu öffnen und so einen Blick auf das werfen zu können, was dort draußen auch immer lauern mochte.

„Von diesem Bauwerk werden viele meiner Art gerufen, um dem zu dienen, der machtvoll ist unter den Kreaturen dieser Welt.“

„Aber wer beschwört denn in Ytterville Manor eure Rasse?“

che auf einem Turm, Stadtwache, Müllabfuhr (in Großstädten wie London historisch belegt), eine Art Steuerkanzlei, ein Gericht mit Gerichtsschreibern, -bütteln usw., einen Stadtrat mit Bürgermeister. Während der Dorfschulze als Vorsteher eines Dorfes stets seinem Lehnsherrn verantwortlich war, war das bei Städten ganz verschieden.

Bei Königsstädten war der Stadtrat, in dem die mächtigsten und reichsten Männer der Stadt saßen, nur dem König verantwortlich und mußten ihm Steuern zahlen. Wieviel Abgaben sie selbst eintraben und wie sie mit Verbrechen umgingen, war ihre Sache. In Städten, die direkt von einem Fürsten beherrscht wurden, war der Stadtrat nur Berater; was gemacht und wie gerichtet wurde, war Angelegenheit des Stadt- und Burgherrn.

**Beispiel:** Weidach hat eine Stadtwache von zehn Mann, dazu einen Nachtwächter für die Brandwacht bei Nacht. Ansonsten gibt es zwei Stadtschreiber, die sich um die Steuersachen kümmern, sowie einen Richter, der bei kleinen Vergehen (sog. Niedergerichtsbarkeit) über die Bestrafung entscheidet.

## Der Lebensnerv

So eine Stadt besitzt einige Geschäfte, die grundsätzlich vorhanden sein müs-

sen, damit sie überhaupt lebensfähig ist. Dazu zählen: Bäcker, Fleischer, Wirtshäuser, Grobschmied, eine Art Arzt/Heiler/Apotheker, Töpfer, Zimmerer, Bauarbeiter, Dachdecker, Schreiner, Weber und Schneider, Schuster, Wagner, Seiler.

Je größer die Stadt, desto mehr „Spezialgeschäfte“ gibt es dort, desto größer ist die Auswahl und desto wahrscheinlicher ist es, dort so ausgefallene Artikel wie Pergamente, Bücher, Reagenzgläser, erlesene Stoffe, Weine, Gewürze und Schmuck, gute Waffen usw. zu bekommen.

Ganz wichtig ist auch ein Wochenmarkt, auf dem die umliegenden Bauern ihre Waren feilbieten.

Sie versorgen die Stadt mit Gemüse, Obst, Frischfleisch, Wolle etc. Auf einem solchen Markt begegnet man auch gerne einmal Gauklern, Dieben und interessanten Neuigkeiten.

**Beispiel:** Weidach hat alle notwendigen Geschäfte, die so eine kleine Stadt so braucht.

Die Stadt ist jedoch eine kleine, regionale Berühmtheit für gute Wolle, ausgezeichnete Verarbeitung und sehr ausgefallene Pullover und Umhänge. Auch gibt es ein ganz spezielles, sogenanntes „Weidacher Rot“, eine Farbe, die nur hier zum Färben von Umhängen verwendet wird.

## Des Abenteurers Traum

Nun gehen unsere Abenteurer ja meistens mit ganz bestimmten Absichten in eine Stadt. Hier habe ich aus sehr vielen Gründen sozusagen eine „Hitliste“ herausgesucht:

1. Einkaufen von Waffen, Proviant und Ausrüstung;
2. Versilbern von erbeuteten Gegenständen;
3. Überprüfung auf Magie (sagt mir Meister – ist die Brosche magisch und was kann sie alles?);
4. Reparatur von Rüstung, Schuhwerk, Waffen etc.
5. Suche nach einem Lehrmeister;
6. Verjubeln des erbeuteten Geldes (Wein, Weib, Kartenspiel, Einkauf);
7. Suche nach einer wichtigen Person (NPC) oder Hinweisen im laufenden Abenteuer;
8. Lediglich Zwischenstation auf der Reise – keine besonderen Einkäufe und keine Zeit dafür;
9. Suche nach einem bestimmten Gegenstand (Juwel etc.);
10. Rettung der gesamten Stadt.

Dabei liegt es ganz im Ermessen des Spielleiters, welche Wünsche und in welchem Rahmen diese Wünsche in dieser Stadt erfüllt werden können.

# Des Abenteurers Ungemach

Natürlich kann man gerade als Abenteurer auch unangenehme Erfahrungen in einer Stadt machen. Einige davon sind Abenteurern schlichtweg verhaßt. Solche zum Beispiel:

1. Brückenzoll oder Straßengebühr zahlen;
2. Die Sperrstunde in den Wirtschaftshäusern und Weinstuben;
3. Die Razzia in einem Lokal oder Bordell, in dem man sich gerade aufhält;
4. Überhaupt die ganze Stadtwache;
5. Die meisten Tempel und Audienzsäle muß man ohne Rüstung und Waffen betreten;
6. Die Diebe, die zu reiche Mitbürger gerne z. B. am Markttag erleichtern;
7. Keinen Lehrmeister oder ersehnten Gegenstand finden;
8. Für Kost und Logie ordentlich zahlen zu müssen.

Sicher fallen dem geneigten Spielleiter noch unzählige andere unangenehme Dinge ein, die den Abenteurern passieren können.

Die oben angeführten sind lediglich die, mit denen sich jede Abenteurergruppe in einer Stadt regelmäßig auseinandersetzen muß.

Aber natürlich gibt es Schlimmeres, viel Schlimmeres...

# Des Abenteurers Alptraum

1. Als Sklave in eine Stadt verschleppt werden;
2. In einer Stadt überfallen und komplett (bis auf die Unterwäsche) ausgeraubt zu werden;
3. Von einem Auftraggeber gelinkt zu werden, an den man in der Stadt einfach nicht ran kann (Stichwort Stadtwache und Auge des Gesetzes);
4. Von der Stadtwache verhaftet zu werden;
5. Sich den Zorn der Diebesgilde zuziehen;
6. Burgherrn, Stadträte, Magier oder Priester verärgern;
7. Als Hexer oder Ketzer bereits mit einem Fuß auf dem Scheiterhaufen stehen.

Solche Probleme sollte man seiner Gruppe allerdings nur im Extremfall aufhalsen, eventuell im Rahmen eines bereits laufenden Abenteuers.

Aber es ist ziemlich leicht, irgendwo ins Fettnäpfchen zu tappen, da man es in der Stadt nicht mit einfältigen Bauerntölpeln zu tun hat, die noch nie einen edlen Ritter gesehen haben, oder

einem Ratsherrn, der die Stadtwache kontrolliert und gut zehn Mal mehr Macht, Geld und Einfluß hat als man selbst.

Nachdem wir uns jetzt eigentlich mit allen wichtigen Punkten auseinandergesetzt haben, nur noch eines:

Es genügt völlig, nur einige wenige Häuser wirklich auszuarbeiten und sich evtl. eine Liste von Geschäften zu machen, die möglicherweise noch in dieser Stadt vorhanden sein könnten und diese nach Bedarf auf gezeichnete Häuser zu verteilen. Denn dieser Artikel soll vor allem Hilfestellung bei Städten im Schnellverfahren geben.

Und für Städte, die schnell gezeichnet und nur kurz „bespielt“ werden, reichen einige wenige Notizen außerhalb des Stadtplans völlig aus...

■ Heidi Riederer

## Rollenspiel-Zitate

**Spielleiter:** Und als ihr die Nasen aus der Kajüte steckt, seht ihr auch schon, daß Armbrustschützen auf euch zielen!

**Spieler:** Wieviele Schützen?

**Spielleiter:** Na, so 40 bis 50.

**Spieler:** So ein Mist – genau drei zuviel!

**Spieler:** Ich glaube, damit will uns unser geliebter Spielleiter auf seine subtile Art kundtun, daß wir uns doch lieber ergeben sollten...

■ Warhammer Fantasy Role Play

*Stille, dann ein lautes Flügelschlagen. „Ich bin noch nie zu ihm gerufen worden, der die Macht besitzt, und so weiß ich die Antwort nicht. Und jetzt laß mich gehen!“*

*Ich keuchte und meine Fingernägel brachen, als meine zitternden Finger verzweifelt versuchten, den Riegel zu lösen. Endlich gelang es mir, aber als die Bohlen mit lautem Krachen gegen die Hauswand schlugen, hörte ich lediglich noch ein gewaltiges Rauschen wie von riesigen Schwingen, und von fern fuhr ein schrecklicher, fremdartiger Geruch heran, der mich benommen taumeln ließ. Schnell schloß ich die Läden wieder und legte mich schluchzend ins Bett, nun froh darüber, nicht dieses Ding gesehen zu haben, das da gesprochen hatte. Gesprochen!*

*Ich wage kaum, es so zu nennen, aber bei Gott, es hatte in englischer Sprache geantwortet!*

*Am nächsten Morgen erwachte ich müde und unausgeschlafen, war aber sehr verwundert, Stimmen aus dem Eßzimmer zu vernehmen.*

*Hastig schlüpfte ich in meinen Kimono und ging leise die Stufen hinunter, während Gesprächsfetzen zu mir heraufdrangen.*

*„Ich sage dir, die Byakhee erzählte mir etwas vom Zeichen des Hastur im Wald und zwei Ghulen, die sich dort herumtreiben, wahrscheinlich um es zu beschützen. Das ganze war kaum aus ihr*



*herauszubekommen, sie schien zu befürchten, wir könnten Hastur auf irgendeine Weise schaden. Auf jeden Fall wissen wir jetzt, woran wir sind.“*

*Mary antwortete Tom Collins leise und eindringlich.*

*Ihre Stimme stand in vollkommenem Gegensatz zu der seinen, die vor unterdrückter Erregung bebte.*

*„Aber was sollte das Gerede um die Beschwörungen, die in diesem Haus angeblich durchgeführt werden? Weder Alison noch ich...“*

*„Aber das ist doch unwichtig. Wenn er wirklich dort im Wald erscheinen sollte... Hastur ist einfach zu mächtig für uns, um nicht zu sagen, ganz Arlington wird vernichtet werden, wenn wir nichts unternehmen.“*

*„Und was willst du tun, Tom?“ ließ sich schüchtern das Mädchen Sarah vernehmen, das die Frage wohl einfach nur aus dem Grund stellte, um überhaupt etwas gesagt zu haben.*

*Ihr ständiger Begleiter schnaufte ungehalten.*

*„Sarah, ich bitte dich, du verstehst leider nichts von diesen Dingen! Also, ich habe vor...“*

*Die Türglocke schlug und ich eilte hinab, um zu sehen, wer dort draußen stand.*

*Ich bemerkte die erstaunten Blicke aus dem Eßzimmer, achtete aber kaum auf sie.*

*Die Eingangstür schwang auf und ein*

Es herrschte Totenstille und die Ratgeber des obersten Heerführers blickten nur kurz auf, als Kaladus das Zelt betrat und wandten sich dann wieder ab und ihren – für Kaladus undurchschaubaren – Tätigkeiten zu.

Der Heerführer, ein älterer Mann mit bereits früh ergrautem Haar, winkte ihn jedoch sogleich müde zu sich her, wobei er krampfhaft bemüht war, ein freundliches Lächeln zu zeigen, was ihm aber nicht so richtig gelingen wollte.

Der junge Krieger trat langsam näher, blieb schließlich vor dem Stuhl des Heermeisters stehen und verneigte sich tief.

# Die letzte Schlacht

„Nun – ich glaube nicht, daß dies nötig ist“, meinte Uriach Xorr, der Befehlshaber der Heere des Drachen kurzangebunden und nickte ihm zu.

Erstaunt und auch ein wenig verärgert blickte Kaladus hoch und richtete sich dann wieder auf.

„Ihr habt mich rufen lassen“, sagte er und musterte sein Gegenüber unmerklich.

Kaladus war zum ersten Male dem Heerführer so nahe; und befremdet mußte er feststellen, daß sich bereits tiefe Falten durch das Gesicht seines

Gegenübers zogen und die Hände Uriachs andauernd leicht zitterten.

„Jawohl, das habe ich.“ Der Heerführer sah ihn an und Kaladus wußte, daß er seine Gedanken erraten hatte.



übereifrige Kommandanten ihre Heimstätten in den nahegelegenen Wäldern niederbrennen ließen.“ Hier schweifte Uriachs Blick kurz ab und zu einem seiner Untergebenen, der sichtlich zusammenzuckte.

„Da wir nun also diese Dummheit begangen haben, die uns natürlich den Elfen als überaus verachtenswerte Barbaren erscheinen läßt, bleibt uns nichts anderes übrig, als uns auf diese veränderte Lage einzustellen.“ Er winkte einem Ratgeber, der hastig zu ihnen geeilt kam.

„Es ist nun leider so, daß diese Elfen ei-

ne nicht unerhebliche Verstärkung der Verteidigungskraft dieser Festung bedeuten und wir nun nicht mehr so sicher sein können, sie im Sturmangriff einzunehmen! Hinzu kommt noch, daß heute morgen eine Heerschar Zwerge unsere Abteilungen nördlich der Festung angegriffen hat und sich zur Festung durchschlagen konnte, offenbar um den Belagerten zur Hilfe zu eilen.“

Kaladus lächelte und der Heerführer deutete diese Regung richtig. „Natürlich bin ich deiner Meinung, daß es zu nicht unerheblichen Reibereien

„Da ich absolut kein Freund sinnlosen Gewächs bin, werde ich dir sogleich Sinn und Zweck deines Hierseins erklären!“ Uriach Xorr stand auf und schritt langsam zu seinen Ratgebern hinüber; Kaladus folgte ihm und wunderte sich über den kraftvollen und geschmeidigen Gang dieses Mannes, der so ganz im Gegensatz zu seiner übrigen Erscheinung stand.

„Unsere Späher haben uns berichtet, daß sich eine relativ große Gruppe von Elfen – Männern, Frauen und Kindern – in die Festung geflüchtet hat, als einige

und Streitigkeiten zwischen Elfen und Zwergen kommen wird, dies wird uns aber leider nur wenig nützen. Wir haben deshalb beschlossen, unsere Kräfte zu schonen und die Festung mit Hilfe einer List einzunehmen.“

Kaladus wurde es langsam unbehaglich zumute.

„Und welcher Art soll diese List sein?“ fragte er schließlich, obwohl er die Antwort eigentlich bereits kannte...

**B**ran Garrion blickte lange auf das feindliche Zeltlager, das sich dunkel und drohend in der einsetzenden Dämmerung abzeichnete; im Geiste überschlug er zum wiederholten Male, wie lange es wohl dauern würde, bis sein Bruder Fennerin mit dem vom König entsandten Heer hier eintreffen würde und schüttelte wie jedesmal unwillig den Kopf.

Zu lange – viel zu lange!

Seine prunkvolle Rüstung, die Bran als Festungskommandanten auszeichnete, glitzerte und klirrte, als er die Wehrmauer entlangschritt, dabei ab und zu einen Wachposten grüßend, doch stets mit seinen Gedanken bei dem nahezu sinnlosen Unterfangen der Verteidigung. Eine Narretei war es gewesen, das Nachbarland anzugreifen, das so lange in Frieden mit ihnen zusammengelebt hatte.

Bran verstand nicht viel von der Politik des Königshauses, doch er wußte, daß dieser Fehler nun nicht wieder gutzumachen war.

Und welche Überraschung und welches Erstaunen, als die ehemals friedlichen Nachbarn sich nicht nur gegen die Invasoren verteidigten, sondern sie sogar zurückschlugen, und... hier waren sie nun, vor dieser Grenzfestung!

Wütend sah Bran hinab auf das große Zeltlager, in dem nun die ersten Feuer entfacht wurden seine Hand lag dabei auf dem kühlen Stein der uralten Mauer und plötzlich Vertrauen zu dieser Verteidigungsanlage durchströmte ihn. Solange er am Leben war, sollten sie diese Mauern, Türme und Zinnen nicht bezwingen; doch dann erblickte er die Sturmleitern, die Katapulte und Kriegstürme und sein Zutrauen schwand.

Er fürchtete vor allem um die Frauen und Kinder in der Festung, denn es würde keine Gnade geben – so wie die Truppen des Königs auch keine gezeigt hatten, als sie Dörfer und Städte verwüsteten, dem Erdboden gleichgemacht hatten.

„Mein Kommandant!“ Die Stimme ließ ihn unwillkürlich zusammenschrecken, doch dann schlich sich ein grimmiges Lächeln auf seine Lippen und er wandte sich um. „Was gibt es, Darius?“ Sein junger Gefolgsmann wirkte verlegen.

„Unten auf dem Marktplatz gibt es Schwierigkeiten. Die Zwerge und Elfen scheinen jeden Augenblick aufeinander losgehen zu wollen und die Wache will ohne euren ausdrücklichen Befehl nicht eingreifen.“

Bran nickte. Er dachte daran, daß er selbst Darius Veros für diesen Posten in der Grenzfestung vorgeschlagen hatte und verfluchte nun bitterlich diese Entscheidung. Hätte er ihn doch nur bei seiner Familie in den mittleren Reichen gelassen, denn hier würde der junge, loyale Mann doch nur sinnlos sein Leben verlieren.

„Das habe ich befürchtet – ich komme gleich“, sagte er dann und nickte Darius zu, der kurz salutierte und dann über die steinerne Treppe nach unten eilte, von wo nun deutlich lauter werdendes, wütendes Geschrei erscholl.

Auch dies war das Handwerk des Kiegers – sich niemals eine Regung anmerken zu lassen, auch wenn es noch so schwer fallen sollte!

Bran seufzte und rief zwei Mann der Wache zu sich, ehe auch er die Stufen hinabschritt.

**E**stelyon, der Anführer der Elfensippe, trat vor Grimbert hin und blickte spöttisch von oben auf diesen herab, obwohl er ihn selbst nicht um allzuviel überragte.

*junger Mann stand vor mir.*

*„Guten Tag. Mein Name ist Michael Harris. Ich komme von den ‚Arlington News‘ und würde Ihnen gerne ein paar Fragen betreffs der merkwürdigen Vorgänge im Wald und um dieses herrliche alte Haus stellen!“*

*Mit Mühe konnte ich ein entsetztes Stöhnen unterdrücken, denn einen Reporter konnten wir hier nun wirklich nicht gebrauchen.*

*Aber wie konnte ich den aufdringlichen Kerl wieder loswerden, der schon mit einem Bein im Inneren des Eingangsflures stand?*

*„Was wollen Sie?“ ertönte da plötzlich die tiefe Stimme von Karl Purcell hinter mir, der mich um einiges überragte und den Journalisten von oben herab mit mißtrauischen Blicken musterte.*

*Dieser schien sichtlich verlegen und trat einen Schritt zurück.*

*Zum ersten Mal war ich froh um die Anwesenheit des Hünen in Ytterville Manor und die Wirkung, die er auf andere Menschen ausübte.*

*„Aber was soll denn diese Unhöflichkeit! Bittet den Herren doch herein, schließlich soll es nicht heißen, wir seien nicht gastfreundlich!“*

*Tom Collins trat zu uns, gab Harris die Hand und führte ihn herein.*

*Mein Gesicht spiegelte wohl eine ähnliche Verblüffung wie das von Karl Purcell wieder, eine Verblüffung, die aus dem unerwarteten und äußerst self-*

samen Verhalten der übrigen Hausbewohner entsprang. Alle zeigten auf einmal ein merkwürdiges Lächeln, als sie den Reporter betrachteten, und dieses Lächeln jagte mir einen kalten Schauer über den Rücken... An diesem Tag herrschte im Garten hinter dem Haus eine emsige Betriebsamkeit. Die Freunde Rogers hatten nach der Abreise des Reporters begonnen, eine große Steinsäule zu errichten, während Tom Collins nach Arkham gefahren war, ohne daß ich den Grund dafür in Erfahrung bringen konnte. Aber die ganze Zeit über verließ mich dieses ungute Gefühl nicht, das seit der Ankunft des Journalisten Harris in mir herrschte, eine Art unbestimmtes Grauen vor einem Ereignis, das zu schrecklich war, als daß es geschehen durfte. Bereits nach kurzer Zeit kehrte Tom Collins zurück, und auf seinem Gesicht lag wieder jenes unheilvolle Lächeln, das sich, als er der sich hoch auf-türmenden Steinsäule ansichtig wurde, noch vertiefte.

„Es ist also alles vorbereitet. Die Teilnehmer sind auch schon auf dem Weg hierher.“

Karl Purcell nickte grinsend und wischte sich seine großen, fleischigen Hände an der verschmutzten Hose ab, während Jeremias Brown eher zweifelnd dreinblickte und kopfschüttelnd den letzten Steinbrocken auftürmte.

Dann begann das Warten, das Warten

„Ich frage mich nun bereits zum wiederholten Male ernsthaft, wie ihr blinden Erdmännchen überhaupt den Weg hierhergefunden habt. Solltet ihr eure Stollen gar bis zur Festungsmauer gegraben haben mit euren plumpen Fingern?“ Grimbort lächelte verzerrt und wie zufällig verirrte sich seine Hand zum Griff des Kriegshammers, den er am Gürtel in einer Lederschleife trug.

„Und ich nehme an, ihr hochedlen Elfen seid von den Bäumen herabgestiegen, um hier Schutz zu suchen, nicht wahr? Vergeßt besser nie, daß meine Sippe aus freien Stücken hier ist, um diesen bedrängten Menschen zu helfen, während ihr Schmarotzer lediglich wieder einmal geflohen seid, weil ihr nichts vom Kriegshandwerk versteht!“

Estelyons Finger spielten am Griff seines Kurzschwertes und es sah so aus, als könnte er sich nur mühsam zurückhalten, den Zwerg nicht sogleich offen anzugreifen.

„Es ist wahr, daß wir Elfen schon lange nicht mehr gegen andere Völker gekämpft haben, doch sind wir bestimmt ebenso gute Krieger wie ihr! Und die Lüge, daß du und deine zu kurz geratenen Gefolgsleute freiwillig hierherkamen, nimmt dir niemand ab. Ihr fürchtet doch nur um eure Stollen und Minen, die auch fallen werden, so bald diese Festung aus dem Weg ist!“



Die beiden Kontrahenten sahen einander mit nunmehr unverhülltem Haß an und boten dabei ein Bild, wie es wohl gegensätzlicher nicht sein konnte. Der Elf war schlank von Wuchs und Gestalt, sein langes, gelocktes Haar fiel ihm bis auf die Schultern herab, wobei es jedoch nicht vermochte, seine spitz zulaufenden Ohren zu verdecken. Er trug ein Gewand aus fein gearbeitetem Leder und seine großen, goldenen Augen bohrten sich tief in die des Zwerges, der sich davon jedoch keineswegs einschüchtern ließ. Seine kleinen, listigen Augen blinzelten nicht einmal, als er den Elf vor sich abwägend musterte.

Im Falle eines Kampfes war der bärtige Zwerg eindeutig im Vorteil, denn er trug unter dem Pelz eines Höhlenbären ein wunderbar schimmerndes Ketten-

hemd, das an Armen und Beinen von metallenen Schutzschienen übergang. Selbst auf dem Kopf trug Grimbort einen gehörnten Helm und seine Waffe – der Kriegshammer – konnte selbst bei einem nicht voll ausgeführten Hieb Knochen wie dürres Astwerk zerschmettern.

„Unsere Bögen allein können diese Festung und alle darinnen retten!“ sagte Estelyon laut, und die Stadtwache, zu der sich mittlerweile auch der verstört dreinblickende Darius gesellt hatte, schob sich beinahe unmerklich zwischen die Gruppen der Elfen, Zwerge und schaulustigen Menschen, um ein mögliches Übergreifen des Streits im Keim zu ersticken.

„Wozu braucht man schwache Bögen, wenn man Beile hat und Zwerge, die sie führen können?“ rief Grimbort und lachte dem Elf höhnisch ins Gesicht. Dieser holte aus und schlug mit einer blitzschnellen Bewegung den überraschten Zwerg zu Boden, zog dabei gleichzeitig sein Schwert und wartete dann, bis Grimbort sich wieder aufge-rappelt hatte und seinerseits die Waffe gepackt hatte.

Der Zwerg sprang vor, Estelyon parierte einen wuchtig geführten Schlag des Kriegshammers, der ihm seine Waffe schmerzhaft aus der Hand prellte. „Gut gemacht, Grimbort! Könntet ihr beide



aber nun bitte eure kindischen Spielchen einstellen? Falls ihr es nämlich noch nicht bemerkt haben solltet – der Feind steht vor den Toren und wir wollen diese Festung zusammen verteidigen.“ Bran Garrion kam lächelnd auf sie zu und lautes Geächter seitens der Zuschauer begleitete ihn.

Estelyon hob sein Kurzschwert auf und verzog das Gesicht, als er seine schmerzende Hand bewegte.

Grimbort blickte erst ihn, dann den Kommandanten triumphierend an.

„Ich mußte mir Genugtuung verschaffen! Das versteht ihr doch, nicht wahr?“ Immer noch lächelnd nickte Bran.

„Schon gut. Begeht euch jetzt aber bitte in eure Quartiere, wir können Zwistigkeiten zu diesem Zeitpunkt nun wirklich nicht gebrauchen.“

Die beiden Kontrahenten verneigten sich knapp vor Bran und schritten dann inmitten ihrer wild durcheinander redenden Gefolgsleute davon.

„Diese Situation habt ihr wirklich gut in den Griff bekommen, Kommandant“, meinte in diesem Moment Darius, der leise zum Kommandanten getreten war. Dieser beobachtete die sich zerstreuende Menge der Schaulustigen und lachte dann leise auf.

„Ich will nur hoffen, daß diese beiden Streithälse genug Verständnis dafür aufbringen werden, daß wir wirklich

nur sehr wenige Gebäude für ihre gemeinsame Unterbringung zur Verfügung hatten.“

**D**as Elfenmädchen lachte herzlich auf, als ihr Bruder Selenys eintrat.

„Was ist denn geschehen, Herzensbruder? Du machst ein Gesicht, als hättest du den Mond gesehen, wie er am helllichten Tage über den Himmel wandert!“ Der Elf sah sie nur müde an und sofort wurde Edwyna ernst.

„So sprich schon – was ist geschehen?“ Er ließ sich heftig auf eine der Pritschen fallen und verzog das Gesicht ob der ungewohnten Härte des Gestells.

„Estelyon hatte Streit mit dem Anführer der Zwerge, einem gewissen Grimbort.“ Seine Schwester kam zu ihm und kniete sich neben ihn; er legte seinen Kopf an ihre Schulter und sanft streichelte sie ihm über das Haar.

„Der Zwerg beleidigte Estelyon, Estelyon beleidigte den Zwerg, natürlich kam es zum Kampf und unser gemeinsamer Freund lernte die Wucht eines zwerghischen Kriegshammers kennen“, fuhr Selenys fort und blickte seine Schwester auf einmal interessiert an.

„Du bist heute ja schöner denn je, Herzensschwester.“ Wieder lachte sie, froh darüber, ihn ein wenig ablenken zu können. „Ich treffe mich mit einem jungen Mann der Stadtwache. Sein Name

ist Darius!“ Ihr Bruder hob erstaunt eine Augenbraue und setzte sich auf.

„In deinen Augen entdeckte ich einen Glanz, den ich seit Mutters Tod dort schmerzlich vermißt habe. Bist du sicher, daß du dich mit ihm treffen willst? Ich meine...“ Edwyna sprang auf und tanzte übermütig durch das Zimmer.

„Aber mein lieber Bruder, willst du mich etwa immer noch beschützen? Ich bin doch schon lange erwachsen, wann wirst du das nur endlich begreifen?“ Selenys beobachtete sie und seufzte dann resigniert.

„Kann ich dich wenigstens begleiten, es ist draußen immerhin bereits dunkel und ich traue...“

Die Elfe lachte, gab ihm einen Kuß und tanzte aus dem Zimmer.

Selenys sah ihr lächelnd nach.

Er freute sich für seine Schwester, die er von ganzem Herzen liebte, und doch war da ein Gefühl, das ihn unruhig und ängstlich stimmte.

Stirnrunzelnd ging der Elf zum Fenster und blickte hinaus ins Dunkel, wo die Lichter der hell erleuchteten Häuser ihm keine Ruhe zu schenken vermochten...

**G**rimbort schlug Darius auf die Schulter und lachte dröhnend.

Beide saßen in einem der Wachtürme der Festung, wo sie das Zeltlager unter sich betrachteten.

*auf etwas, wovon ich nicht wußte, was es sein konnte.*

*Aber meine Befürchtungen waren mir ein einziger Alpdruck, der nicht von meiner Seele weichen wollte und den Himmel grau und dunkel erscheinen ließ, obwohl die Sonne hell vom wolkenlosen Himmel strahlte.*

*Nach geraumer Zeit trafen sie dann ein – und ich glaubte meinen Augen nicht zu trauen, als ich die Landstreicher und Obdachlosen sah, die zielstrebig auf das Grundstück zukamen, und warf Mary einen fragenden Blick zu.*

*Doch sie wandte sich hastig ab – das wahnsinnige Glitzern in ihren Augen war mir jedoch nicht entgangen. Tom Collins lachte laut und winkte die verwahrlosten Gestalten heran.*

*Es mochten wohl so an die fünfzig gewesen sein, und jeder von ihnen erhielt etwas Geld und die Anweisung, sich in die Nähe der merkwürdigen Steinsäule zu begeben und dort zusammen mit den anderen einen Kreis zu bilden.*

*Mary und Alison nickten Tom Collins kurz zu und gingen dann langsam zum Haus, offensichtlich darauf wartend, daß ich mich ihnen anschloß.*

*Doch ich hatte nicht das geringste Bedürfnis, dies zu tun, obwohl ein unbeschreibliches Grauen nun schon fast fühlbar in der Luft hing.*

*Ich fragte mich, was hier nur vorging, und der Wunsch nach einer Antwort fesselte mich an diesen Ort.*

*Auf ewig sollten mir die folgenden Minuten und Stunden, die mir Äonen zu währen schienen, im Gedächtnis bleiben, für immer werde ich das absolute Grauen und das blanke Entsetzen, diesen blasphemischen Einblick in die tiefsten Abgründe des menschlichen Vorstellungsvermögens, den schreienden Wahnsinn des grenzenlosen Abyss, vor mir sehen.*

*Nichts vermag mehr diese Eindrücke des einfach Unglaublichen vergessen zu machen, und dies ist das Entsetzlichste von allem!*

*Irgendwann begann eine Stimme zu singen, sie hallte in bizarren, fremdartigen Tönen durch die Stille, und stets war da ein unseliger Chor, der ihr antwortete oder nachsprach, was sie monoton stammelte.*

*Denn unzusammenhängende Laute waren es, die mich marterten, ungeheuerliche Worte, die mich erbeben und taumeln ließen, und irgendwie erahnte ich, welcher unnennbare Schrecken da herbeigerufen werden sollte – es war Yog-Sothoth, das namenlose Grauen aus den unermeßlichen Weiten des Raumes, und er war mächtig unter den Mächtigen. Ich konnte nicht verstehen, weshalb der Chor, der mithalf, dieses Wesen zu beschwören, nicht verstummte ob der unheilvollen Atmosphäre, die über dem Platz hing, weshalb er sich nicht auflehnte gegen das, was da im Begriff war, sich zu manifestieren.*

„Du bist in Ordnung, mein Freund! Vielen Dank noch für die Führung durch diese Festungsanlage, wenn sie auch für meine Begriffe etwas zu kurz ausgefallen ist.“ Sein Begleiter grinste.

Er hatte den Zwerg in einer Spelunke aufgelesen, ihn angesprochen und sich dann ein wenig mit ihm unterhalten. Danach waren sie ein wenig umhergeschlendert und Darius konnte von sich behaupten, daß er eine gewisse Sympathie für den Zwerg empfand.

„Mein Volk hätte diese Festung wesentlich besser gebaut, aber für menschliches Steinhandwerk ist sie recht gut gelungen“, fuhr Grimbort fort.

Beide hatten den Wehrturm mittlerweile verlassen und waren an den Unterkünften angelangt; Grimbort öffnete die Tür zu dem kleinen Häuschen, das ihm zugeteilt worden war.

Darius hielt es nun für angebracht, schnellstens zu verschwinden.

„Es tut mir leid, daß ich dich jetzt verlassen muß, aber die Pflicht ruft“, meinte er und der Zwerg blinzelte ihm verschwörerisch zu.

„In Gestalt einer hübschen Maid, nehme ich an. Nun komm schon, mir kannst du es doch erzählen!“

Darius seufzte.

„Edwyna heißt sie, ich lernte sie erst gestern beim Einzug der Elfen kennen. Sie ist... Worte können es schlecht be-

schreiben! Nun, sie ist wunderschön und ich sehne mich wirklich danach, sie wiederzusehen.“

Der Zwerg sah ihn verblüfft an.

„Eine Elfe? Was für eine Narretei ist dies? Das erinnert mich an diesen verfluchten Estelyon und seine Bande von Waldgeistern! Wenn ich diesen Schurken nur noch einmal zu Gesicht bekomme, so werde ich ihn mit meinem Hammer in die Erde stampfen, so wahr ich hier stehe!“ brauste er auf und Darius blickte ihn belustigt an.

„Ganz wie du meinst, Grimbort. Doch teile bitte deinem Kameraden, der hier dieses Häuschen mit dir teilt, mit, daß ihr beide nun Wachdienst habt! Und nun lebe wohl!“ Schon bald war Darius in der Dunkelheit verschwunden und nur seine Schritte hallten noch hohl in der Gasse wider.

Der Zwerg schüttelte mißbilligend den Kopf und trat ein.

Weshalb nur hatte der junge Mensch es auf einmal so eilig gehabt?

Nun gut, vielleicht war dies wirklich die Art dieses ganzen sterblichen Volkes...

Im Zimmer brannte kein Licht, aber regelmäßige Atemzüge verrieten Grimbort, daß sein Mitbewohner bereits hier sein mußte und wahrscheinlich schlief.

Leise entzündete der Zwerg eine der Öllampen und sah sich in dem kärglich eingerichteten Raum um. Zwei Schlaf-

pritschen, zwei Schemel und ein Tisch, sowie ein kleiner Schrank – das mußte genügen. Als das flackernde Licht auf die zweite, belegte Pritsche fiel, hätte Grimbort beinahe die Lampe fallengelassen. Dort lag Estelyon, er schlief, und in seinen Armen hielt er ein ebenfalls schlafendes Elfenmädchen. Grimbort fluchte leise vor sich hin. Darius hatte dies natürlich gewußt, deshalb war er so eilig verschwunden. Grimmig betrachtete er dieses Bild des Friedens. Die beiden boten einen hübschen Anblick, selbst für einen Zwerg; wie schnell könnte nun alles entschieden sein, dachte Grimbort. Ein rascher Schlag und sein Widersacher wäre für immer aus dem Weg. Er nickte. In diesem Moment schlug Estelyon die Augen auf und sah Grimbort wütend an.

„Ich wußte nicht, daß Zwerge dermaßen unhöflich sind“, murmelte er und zog die Decke zurecht.

„Und ich wußte nicht, daß Elfen solcherart unverschämt sind“, antwortete Grimbort und schnaubte.

„Ich soll dir ausrichten, daß wir nun Wachdienst haben, also zieh dich an.“ Estelyon stand vorsichtig auf und blickte liebevoll auf die Elfe herab. „Zum Glück schläft sie noch.“

Während er sich anzog, musterte er den Zwerg verstohlen. „Ich schätze, ich bin dir zu Dank verpflichtet, weil du uns

nicht beide geweckt hast“, gab er dann zögernd zu.

„Allerdings“, meinte sein Gegenüber und grinste.

„Deine Gefährtin?“

„So könnte man es wohl ausdrücken – ihr Name ist Arlana.“

Er schnallte sich sein Schwert um, beugte sich hinab und gab der schlafenden Elfe einen sanften Kuß. Sie seufzte und murmelte etwas, das Estelyon zum Lächeln brachte. „Gehen wir, Zwerg“, sagte er dann.

**K**aladus blickte um die Hausecke und nickte zufrieden.

„Folgt mir“, flüsterte er, „aber seid leise, sonst sind wir verloren.“

Hinter ihm standen im Dunkel der Gasse mehrere Krieger, die ihn begleiten und ihm helfen sollten, das große Stadttor bei Morgengrauen zu öffnen.

Er fragte sich, wie sie das schaffen sollten – es gab viel mehr Wächter als sie vermutet hatten.

Schon bei ihrem Eindringen durch den Tunnel waren sie beinahe entdeckt worden und er ahnte nun, weshalb sein Heerführer nur solch eine geringe Anzahl von Kriegern mitgeschickt hatte. Ein Angriff durch den Tunnel war nahezu unmöglich, da er jeweils nur für einen Mann zu passieren und deshalb leicht zu verteidigen war.

Kaladus wußte, daß alles davon abhing, bis zum Morgen nicht entdeckt zu werden, denn in den Mauern dieser Festung war keine Flucht auf Dauer möglich, irgendwann würde sein kleiner Trupp entdeckt werden und dann wäre ihnen der Tod gewiß.

Leise Schritte ließen ihn zusammenschrecken und er winkte seine Leute schnell in die Schatten zurück.

Jemand kam! Marlon Thary zog seinen Dolch und stellte sich neben Kaladus, der angestrengt nach vorn blickte. Schließlich sah er das hübsche Elfenmädchen, das die breite Straße herunterkam und atmete erleichtert aus.

Die Elfe schritt an ihrem Versteck vorbei, ein glückliches Lächeln auf dem Gesicht und eine kleine Melodie singend. Plötzlich blieb sie stehen und blickte in die Dunkelheit, in der Kaladus und seine Getreuen sich verbargen.

„Wer seid ihr?“ fragte sie und kam neugierig näher. Sie konnte im Dunkeln sehen, welch Hohn des Schicksals! Marlon sprang vor und ein erstickter Aufschrei ertönte.

Leise ging Kaladus zu seinem Krieger hinüber, der über dem reglosen Körper der Elfe stand.

Sein Dolch war blutbefleckt und im Licht der vereinzelt Öllampen in dieser Straße konnte Kaladus erkennen, daß Marlon ihr die Kehle durchgeschnitten

hatte! Blut kroch das schimmernde Kleid der Toten entlang und Marlon kniete sich nieder. „Ich mußte es tun, Kaladus“, sagte er leise, „sie hätte uns sonst sicher verraten.“

Und auf den Wangen des hartgesottenen Kriegers glänzten Tränen. Kaladus schluckte trocken.

Wie er diesen Krieg haßte!

„Kommt, eilt euch, wir müssen sie verstecken, sonst findet die Wache sie!“

„Seht!“ rief da einer seiner Gefolgsleute und Kaladus blickte auf.

Nicht weit von ihnen stand ein Mädchen, die Augen angstvoll aufgerissen, und starrte zitternd zu ihnen herüber. Marlon sprang erschrocken auf.

„Töte sie nicht“, flüsterte Kaladus ihm zu und in diesem Augenblick hörten sie sich nähernde Stimmen!

„Die Wache! Beeilt euch.“ Marlon schlug das wie erstarrt dastehende Mädchen bewußtlos und nahm sie in seine starken Arme, dann eilten sie davon...

**I**ch warne dich, Estelyon, reize mich nicht weiter“, grollte Grimbort und blickte den neben ihm gehenden Elfen aus zusammengekniffenen Augen an. Dieser konnte seine spitze Zunge nicht einmal beim nächtlichen Wachdienst im Zaum halten und die Art, wie er

*Ein Ding, das nicht in diese Welt gehörte, sollte erscheinen, und es schien, als wäre niemand in der Lage, es daran zu hindern!*

*Wahrscheinlich aber wollte das niemand, sei es aus purer Unwissenheit oder aus reiner Menschenverachtung. Dann tauchte es auf, aus dem Nichts, und als ich dieses Chaos aus umhereilenden, flirrenden Ovalen, diesen Wahnsinn aus sich verändernden, irisierenden Scheiben sah, da umfing mich eine gnädige Ohnmacht und bewahrte mich vor dem längeren Anblick dieser entsetzlichen Wesenheit! Als ich wieder erwachte, sah ich zunächst das Gesicht von Jeremias Brown über mir und benommen setzte ich mich auf.*

*Er schien mir den Blick auf irgend etwas versperren zu wollen, denn andauernd blickte der Apotheker nervös über die Schulter und versuchte, mit seinem Körper das, was hinter ihm lag, zu verdecken. Taumelnd kam ich auf die Beine, lehnte seine dargebotene Hand ab und sog bei dem sich mir beitenden Bild entsetzt und angeekelt die Luft ein. Unwillkürlich trat ich einen Schritt zurück.*

*Dort lagen, in weitem Umkreis vertret, die grausam verstümmelten und entstellten Leichname der Obdachlosen, die Tom Collins hierhergeführt hatte. Ihre Körper waren bis zu Unkenntlichkeit zerfetzt worden und mit Grauen*



gewahrte ich einen abgerissenen Arm, der nicht weit von mir im Gras lag! Tom Collins blickte angestrengt zum Waldrand hinüber, sich dabei mit Karl Purcell beratend und nicht im mindesten darauf achtend, was um ihn herum war und in stummer Anklage zum Himmel schrie.

Jeremias Brown folgte meinem Blick und schluckte krampfhaft, um seine Erregung zu verbergen.

Doch seine Stimme zitterte, als er mit die Situation zu erklären versuchte.

„Tom hat irgendwie ein... Etwas auf diese Welt geholt und – er sagte mir, es hieße Yog-Sothoth. Auf jeden Fall, er beschwor dieses Ding mit Hilfe dieser Leute hier, die er dann, ich wage kaum, es in Worte zu fassen, als Opfer darbrachte, damit Yog-Sothoth sein Ansinnen erfüllen würde.“

Er endete mit einem gequälten Seufzer. „Welches – Ansinnen?“

„Er verlangte, daß der oder die üblen Wesenheiten im Wald, ich glaube, er hat sie Ghule genannt, getötet werden sollten, und dieses Wesen verschwand nach seiner schrecklichen Tat, um den Auftrag auszuführen. Wir verlangten auch die Zerstörung von Hasturs Steinmonument, und die Geräusche, die aus dem Wald zu uns drangen, lassen darauf schließen, daß es so geschehen ist.“ Ich erzitterte. „Und was geschieht nun?“ „Zu mir sagte Tom, er wolle in den Wald gehen um nachzusehen, ob alles

spöttisch mit dem Zwerg redete, versetzte diesen in höchste Wut.

Dieser Elf bildete sich ein, er sei etwas Besseres; Grimbort würde sich bei Gelegenheit in angemessener Weise erkenntlich zeigen.

„Bleib stehen!“ flüsterte jetzt Estelyon und starrte in die Dunkelheit einer engen, verwinkelten Gasse.

„Was ist?“ meinte Grimbort verwirrt.

„Ich glaubte, ein Geräusch gehört zu haben.“ Der Zwerg murmelte mürrisch etwas in seinen Bart und ging dann geräuschvoll weiter.

Sie näherten sich einer größeren Straße und verhielten erschrocken, als sie die reglose Gestalt im Licht der Lampen erblickten. Estelyon zog sein Kurzsword und spähte suchend in die Schatten, während sein Begleiter dieses Geschöpf näher untersuchte.

„Estelyon, komm hierher! Es ist ein Mädchen deines Volkes.“

Grimbort fühlte leise Trauer, als er die tote Elfenmaid betrachtete; Estelyon eilte heran und stieß ihn zur Seite, kniete dann erschüttert nieder.

„Oh nein, nicht Edwyna!“ Er schrie es hinaus und sah den Zwerg grimmig an.

„Ja, sie ist ein Mädchen meiner Sippe, so wie du es sagtest, Grimbort! Und ich werde nicht eher ruhen, bis ich ihren Mörder gefunden habe!“ Damit hob er die blutüberströmte, kleine Gestalt auf

und lief davon. Die Fensterblenden in der Straße wurden aufgerissen und Grimbort schickte nach dem Hauptmann der Festungswache. Er war sicher, dies würde ihn interessieren.

„Was ist hier geschehen?“ Darius war erschienen und zitterte, er ahnte die Wahrheit. „Eine Elfe namens Edwyna wurde ermordet. Du solltest feststellen lassen, ob...“ Grimbort sah dem jungen Mann erstaunt hinterher, als dieser aufschluchzend in der Nacht verschwand, doch dann erinnerte er sich...

**B**ran Garrion betrachtete stirnrunzelnd die Öffnung im Kellergewölbe eines leerstehenden Lagerhauses.

„Wie lange existiert dieser Tunnel schon?“ fragte er den Wachposten, der ihn alarmiert hatte, aber dieser konnte nur mit den Schultern zucken.

„Ich weiß lediglich, daß verdächtige Aktivitäten hier festgestellt wurden und das Haus deshalb genauer untersucht wurde. Als ich mir heute nacht die Kellerräume vornahm, entdeckte ich den Eingang.“

Bran nickte ihm zu.

„Gut gemacht Soldat. Ich nehme an, daß unsere Feinde es nicht gewagt haben, eine größere Abteilung ihrer Krieger direkt unter unserer Nase einzuschleusen – die Gefahr einer sofortigen

Entdeckung wäre einfach zu groß gewesen!“ Er wurde in seinen Gedankengängen durch eine Wache gestört, welche die Stufen des Gewölbes hinabeilte.

„Eine Elfe ist in der Festung getötet worden, mein Kommandant“, meldete der Soldat atemlos und nun wurde Brans Verdacht zur schrecklichen Gewißheit.

„Diese Hunde schrecken vor nichts zurück! Sie müssen es tatsächlich geschafft haben, mit einigen Leuten hier einzudringen und schleichen jetzt in meiner Festung herum!“

Wütend blickte er auf.

„Laßt die Garde antreten, verstärkt die Wachen – vor Morgengrauen will ich diese Eindringlinge tot oder lebendig gefaßt haben!“

Der Soldat wandte sich mit einer kurzen Geste ab und rannte die Treppe hinauf.

„Was könnte wohl ein kleiner Trupp Krieger in einer vor Waffen starrenden Festung wollen..?“ Bran Xorr lächelte.

„Das Stadttor, aber natürlich! Besetzt dieses Tor und wartet“, befahl er seinen Gefolgsleuten und nickte grimmig...

**S**elenys schrie laut auf vor Schmerz und Wut.

„Weshalb sie? Weshalb!“ Der Elf beugte sich über den Leichnam seiner Schwester und vergrub sein Gesicht in ihrem blutdurchtränkten Kleid.

„Ich wußte, daß etwas geschehen würde! Oh, warum ließ ich sie nur gehen?“ schluchzte er und sah Estelyon aus tränenverschleierte Augen an.

„Vorwürfe sind sinnlos und nutzen dir nichts, mein lieber Selenys. Nun gilt es, den feigen Mörder deiner Herzschwester zu finden, und zwar schnell, ehe die Häscher des Kommandanten uns zuvorkommen“, meinte der Elf und winkte seine Männer zu sich.  
„So laßt uns beginnen!“

**G**ehetzt blickte Kaladus sich um. Die Verfolger mußten ihnen bereits dicht auf den Fersen sein, obwohl bisher noch nichts von ihnen zu sehen war. Er sah nach vorn. Dort, vor ihnen, dort lag das große Stadttor, das es zu öffnen galt! Kaladus lenkte seine Krieger in eine Seitengasse, in die das Licht der Morgendämmerung noch nicht vorgedrungen war. Dort warteten sie keuchend und mit wild klopfenden Herzen. Das Mädchen war schon lange wieder erwacht und Marlon Thary war dafür verantwortlich, daß sie ihnen nicht entkam oder sie verriet. Jetzt sah sie Kaladus aus ihre dunklen und unergründlichen Augen an und dieser fühlte Unbehagen in sich aufsteigen.  
„Weshalb starrst du mich so an?“ fragte er gereizt und sie lehnte sich müde

gegen die kühle Hauswand. „Ich möchte dich kennenlernen, denn bald schon wirst du sterben. Das weißt du sicherlich, nicht wahr?“ Kaladus zuckte zusammen. „Was kümmert es dich?“

„Eine ganze Menge, Kaladus. Die ganze Nacht lang war ich eine Gejagte, so wie ihr Gejagte wart und nun bin ich es leid geworden. Dies alles führt doch zu nichts!“ Er schüttelte den Kopf. „Wenn wir das Stadttor öffnen, wird unser Heer ohne große Verluste diese Festung einnehmen können“, murmelte Kaladus und sie lachte ein leises, freudloses Lachen.

„Und wir alle in dieser Festung werden dahingemetzelt werden. Sieh mir in die Augen und sage mir, daß du dies für gut und richtig hältst.“

„Wir haben diesen verfluchten Krieg nicht begonnen“, mischte sich nun Marlon ein und blickte das Mädchen fast trotzig an. „Ja – sinnlos ist die Frage, wer die Schuld an einem Krieg trägt. Aber auch ich werde sterben, wenn ihr dieses Tor dort öffnet, und mit mir viele Frauen, die alle ihre eigenen Schicksale haben und ebenso wie ich an ihrem Leben hängen. Sagt mir, sagt mir alle, könnt ihr das mit eurem Gewissen vereinbaren?“ Die Krieger starrten sie mit erwachendem Begreifen an; ihre Worte hatten einen Teil von ihnen wacherüttelt, den sie schon lange vergessen

hatten. Jetzt erst wurde ihnen bewußt, was sie im Begriff waren, zu tun.

Marlon sank zu Boden.

„Mein Sohn – er war ein liederlicher Nichtsnutz, aber er hatte die Schönheit seiner Mutter geerbt – brachte eines Tages eine Elfe in unser Haus, die er zu seiner Frau machen wollte. Zuerst weigerte ich mich, doch ihre Klugheit und ihr einnehmendes Wesen überzeugten mich endlich vom Gegenteil“, erzählte er seufzend.

„Was geschah mit ihr?“ fragte das Mädchen leise und Marlon verbarg das Gesicht in seinen Händen.

„Mein Sohn verließ sie und sie nahm sich das Leben. Deshalb konnte ich die Tränen nicht verbergen. Diese Elfe, die ich getötet habe – sie war so sehr wie jene, die meinen Sohn einst so sehr liebte! Wer war sie und was suchte sie wohl auf der Straße zu solch später Stunde? Ich werde es nie mehr erfahren!“ Kaladus musterte Marlon verblüfft. So hatte er den erfahrenen Krieger noch nie erlebt.

„Wie ist eigentlich dein Name?“ wandte er sich dann an das Mädchen, das der Geschichte seines Gefolgsmannes so aufmerksam und reglos gelauscht hatte.

„Mein Name ist Amelys“, sagte sie dann traurig und irgendwie konnte Kaladus ihre Gedanken erahnen.

*bereinigt – bereinigt sagte er – wäre.“  
In diesem Moment kam Sarah aus dem Haus und eilte schluchzend in die Arme ihres Gefährten.*

*Sie schien nicht so recht mitbekommen zu haben, was hier geschehen war, und Tom Collins führte sie auch schnell weg von diesem Ort des Grauens.*

*Er ging auf den Wald zu, und wir übrigen folgten ihm schweigend und jeder mit seinen eigenen Gedanken beschäftigt. Angst verspürten wir kaum noch, als wir zwischen den Reihen der Bäume, auf denen keinerlei Vögel zu sehen waren – es war totenstill im Wald – hindurchschritten, denn über solche Gefühle waren wir wohl alle schon lange hinweg. Bald schon kamen wir dort an, wo sich vormals das Zeichen aus Stein befunden haben sollte, und wo nun so gut wie nichts mehr zu sehen war.*

*Von den Ghulen lagen Fleischfetzen umher und die Steinblöcke waren zu feinem Staub zermahlen worden.*

*Da ertönte plötzlich ein wilder Schrei und ein Schuß hallte durch die Stille des Waldes. Tom Collins zuckte zusammen und klappte um, aus einer schweren Wunde blutend, und ich warf mich zur Seite. Ich konnte einen Mann ausmachen, den ich auf Grund seiner Kleidung erstaunt als den Gärtner von Ytterville Manor erkannte, und dieser rannte mit einem Gewehr – dem Gewehr, aus dem auch der Schuß abgegeben worden war – auf uns zu!*

*Jeremias Brown, der sich hinter einem Baum in Deckung begeben hatte, legte mit seinem Gewehr auf den Fremden an und feuerte; er traf auch, denn ohne einen weiteren Laut stürzte jener zu Boden, und sein haßverzerrtes Gesicht schien sich zu entspannen. Wir eilten sofort zu Tom hin und ich schob die weinende Sarah beiseite und untersuchte die Wunde. Sie war nicht so gefährlich, wie sie am Anfang ausgesehen hatte, aber wir mußten den Verletzten sofort in ein Krankenhaus bringen, das stand fest. „Der hier ist tot. Sauberer Schuß“, stellte nun Karl Purcell fest und sah zu uns herüber, an uns vorbei – da wurde sein Blick plötzlich starr. Er stieß einen irren Schrei aus und brach dann mit einem Stöhnen in die Knie. Ich drehte mich um und warf die Hände vor mein Gesicht. Mein Mund stand weit offen, aber ich brachte keinen Laut hervor. Zwischen den Bäumen, aus der Richtung von Ytterville Manor, wälzte sich eine gewaltige, unförmige Masse aus halbflüssigem schwarzen Schleim heran, die blasphemisch zu zucken und zu pulsieren schien. Jeremias Brown reagierte sofort – oder war das nur eine panische Reflexreaktion – und begann zu schießen, und auch Purcell hatte plötzlich seinen Schock überwunden und eine Pistole in der Hand.*

Plötzlich erhob sich draußen vor der Festung ein unbeschreibliches Getöse und die Männer wurden mit einem Schlage wieder zu dem, was sie waren – nämlich zu Kriegern, die einen Auftrag zu erfüllen hatten!

„Unsere Leute greifen an. Jetzt gilt es!“ flüsterte Kaladus, doch ehe er noch einen Befehl geben konnte, eilten unzählige Elfen in die schmale Gasse!

Lautlos waren sie herangekommen und griffen ebenso lautlos an und Kaladus sah eine furchtbare Wut in ihren Augen glühen. Marlon war einer der ersten Krieger, die unter ihrem Ansturm starb! Die Kämpfer verteidigten sich tapfer, aber die enge Gasse behinderte sie mit ihren meist zweihändigen Waffen, während die flinken Elfen einfach zu schnell schienen, um überhaupt getroffen zu werden!

Selenys indes bahnte sich mit seiner Waffe zornig einen Weg durch die Feinde, hielt dann jedoch erschrocken inne und schrie entsetzt auf: Er hatte ein junges Mädchen getötet, ohne es in seinem blinden Bluttausch zu bemerken! Nun erkannte er seinen Fehler und Tränen der Verzweiflung füllten seine Augen.

„Ich bin nicht besser als sie!“ rief er noch, ehe er, von Kaladus Schwert tödlich getroffen, zu Boden sank.

„Zum Tor!“ schrie Kaladus erschöpft, doch niemand konnte ihn im Geklirr

der Waffen und dem Stöhnen der Verletzten und Sterbenden hören oder gar seinem Befehl Folge leisten.

So schlug er sich mit seiner Waffe den Weg frei und eilte auf das große Stadttor zu, das er jedoch niemals erreichen sollte...

Zufrieden blickte Bran Garrion auf den von zahllosen Pfeilen durchbohrten Körper des Kriegers hinab, der sich noch ein letztes Mal aufbäumte und dann sein Leben aushauchte.

„Die Elfen waren schneller bei ihnen als unsere Soldaten, mein Kommandant“, meldete ein Wachposten lakonisch und Bran sah ihn milde lächelnd an.

„Ich habe eigentlich nichts anderes erwartet. Denn sind sie nicht eigentlich ein Volk der Jäger?“

Estelyon schritt die Steintreppe zum Wehgang hinauf, während vor den Mauern die feindlichen Krieger immer näher heranrückten.

„Wieviele sind gefallen?“ Fragend wandte der Kommandant sich an den Elf, sein Blick glitt nur kurz über dessen blutbefleckte Kleidung.

„Zwei Angehörige meiner Sippe und alle feindlichen Krieger!“ Er stockte und sah weg.

Bran erspähte erste Sturmleitern, die in Windeseile aufgestellt wurden.

„Es war wohl jemand unter ihnen, der

dir sehr nahe stand, nicht wahr?“ sagte er dann und Estelyon nickte stumm.

„Selenys ist gestorben, der Bruder von Edwynna. Und langsam beginne ich mich zu fragen, was wir hier eigentlich tun!“ Darius eilte auf dem Mauergang heran.

Bran entdeckte betrübt, daß der junge Mann über Nacht älter geworden war – älter und müder, so schien es ihm.

„So ist jemand von uns genommen worden, den wir beide geliebt haben“, meinte Estelyon zu ihm gewandt und Darius nickte in stillem Einverständnis.

„Sie brechen durch!“ gellte da ein Schrei durch die Festung und der Kampf begann...

Zwei Tage und Nächte hindurch hatte die Schlacht gedauert, zwei Tage und Nächte hatten die steinernen Mauern der Festung trotzig standgehalten, doch nun war es vorbei und sie war besiegt!

Bran kniete gefesselt vor dem Heerführer Uriach Xorr und ein dünner Bluffaden sickerte ihm aus dem Mundwinkel.

„So haben wir eure stolze Festung letztendlich doch bezwungen“, rief Uriach und deutete zum Fenster des Hauses hinaus, in dem sie sich befanden.

Feuerschein flutete von draußen herein und auf den Straßen war das Wehklagen und Schreien von Frauen und Kin-



dern zu hören. Bran schloß die Augen. „Oh Fennerin, mein Bruder – wo ist das Heer, das du mir versprochen hast?“ murmelte er verbittert und ein Hustanfall schüttelte ihn.

Er würde bald sterben und er war wirklich froh darum.

Zu viel hatte er bei diesem Kampf gesehen, zu viele Gefährten sah er fallen. Estelyon war gefallen, als ein Armbrustbolzen sich in sein Bein bohrte und er – unfähig sich zu erheben – hilflos um Beistand flehte. Grimbert, der Zwerg, hatte sich durch die Reihen der Feinde zu ihm durchgeschlagen und war zusammen mit seinem ehemaligen Widersacher gestorben.

Und als dann das große Stadttor schlußendlich den wuchtigen Stößen des mächtigen Rammbocks nachgegeben hatte, da war die Verteidigung völlig zusammengebrochen und ein einziges Gemetzel begann.

Bran und Darius waren durch die Straßen geeilt und überall sahen sie die Leichname von Kriegerern, Kindern, Frauen und alten Leuten gleichermaßen, die vom Feind hingemäht worden waren!

Bis zum Haus von Estelyon waren sie durchgekommen und hatten sich dort zusammen mit einigen Getreuen und Arlana, der Gefährtin Estelyons, verbarrikadiert.

Doch das Haus wurde in Brand gesetzt und dort, in den lodernde Flammen, war das Elfenmädchen verbrannt und Bran hatte Darius im folgenden Kampf aus den Augen verloren. Aber er wußte auch so, daß es für den jungen Mann keine Überlebenschance gab!

„Hör dir nur an, wie meine Männer feiern! Viele von ihren Gefährten mußten ihr Leben lassen, aber ich glaube doch, daß dieser Sieg alles wieder wettmacht!“ Der Heerführer trat lachend vor Bran Garrion, der ihn nur noch müde anstarrte.

„Ja, deine Leute haben mir meine Soldaten genommen, jetzt nehme ich dir die deinen!“ schrie Uriach wutentbrannt. Bran lauschte, dann krümmte er sich zusammen und spuckte Blut.

„Deine Leute sind betrunken“, murmelte er kaum hörbar.

„Doch nicht nur vom Wein, Bran! Die Mädchen in dieser Festung sind allesamt sehr hübsch, vor allem in den Augen von Kämpfern, die so lange von zu Hause fort sind. Schade nur, daß alle Bewohner dieser Festung den morgigen Tag nicht mehr erleben werden...“

„Deine Krieger sind alle betrunken – wehrlos! Das große Tor ist zerstört und kann kaum noch verteidigt werden...“ ließ sich Bran nicht beirren, der wiederum in die Ferne lauschte.

„Was soll das heißen? Was willst du

damit sagen?“ fragte der Heerführer ihn aufgebracht.

Bran richtete sich unter Schmerzen auf und lächelte ihn nur an.

Dann sank er vornüber und starb.

Uriach Xorr blickte ihn stirnrunzelnd an.

„Was hat er nur damit gemeint?“ Fragend wandte er sich an einen seiner Ratgeber.

Doch im nächsten Moment vernahm auch er Hörnerklang und Trommelwirbel, der alle Geräusche in der Festung langsam aber unaufhaltsam übertönte...

**F**ennerin Garrion stand auf den Zinnen der Festung und starrte in die Tiefe.

Seine ausgeruhten Krieger hatten die feindlichen Truppen völlig überrascht, wie ein Sturmwind waren sie durch das geborstene Stadttor gestürmt!

Fennerin dachte trübsinnig an seinen Bruder. Sein Sieg konnte ihn leider nicht darüber hinwegtäuschen, daß er viel zu spät gekommen war. „Wieviele Leben, wieviele Schicksale liegen hinter diesen Mauern begraben?“ fragte er sich leise und erschauerte.

Dann blickte er weit über das Land vor der Festung hinweg in die Ferne und dachte an den Feldzug, den er zu führen hatte...

*Wer vermag zu sagen, ob sie getroffen hatten oder nicht?*

*Das Wesen, fließend und schmatzend, kam unbeirrt näher und ließ sich vom Knallen der Waffen nicht im Geringsten aufhalten.*

*„Verdammt!“ fluchte Karl Purcell, „das ist Tsathogghuas Abschaum!“*

*„Macht etwas! Haltet es auf!“ schrie ich panisch, ahnte aber, daß sie dazu nicht imstande waren.*

*„Ich dachte, nur Roger könnte...“ fing Purcell an zu sprechen, der immer noch kreideweiß im Gesicht war, verstummte dann plötzlich.*

*Einige Dutzend Meter hinter dem Ding stand er – Roger Nightside, genannt Ace, mit einer blühenden Gesichtsfarbe und einem breiten Lächeln im Gesicht.*

*„Es gibt gar keinen Liebhaber – er war es“, flüsterte ich leise und mit beginnendem Entsetzen.*

*Da begriff ich erst richtig die Tragweite, und laut hallte mein Schrei im Wald. Alles das geschah in wenigen Augenblicken.*

*Ich begriff wenig von dem, was um mich herum vorging, aber ich begriff eines: Roger stand da und lächelte, während irgendeine Kreatur aus den blasphemischsten Abgründen der Vorstellungskraft auf uns zueilte und sich von nichts aufhalten ließ!*

*Oder vielmehr – auch das begriff ich nicht. Sarah, zeigte mir ein kurzer Blick, hatte es gut.*

Sie lag regungslos am Boden und würde ihr Ende nicht mitbekommen. Da umhüllte von einem Moment zum anderen plötzlich eine feurige Aureole das... Unding.

Eine Art von Blitzstrahl fuhr zwischen einigen nahen Bäumen hindurch und fand sein Ziel in der schleimigen, sich vorwärts wälzenden Masse des Alptraums. Die Kreatur hielt inne.

Ätzende Dämpfe, Gerüche, die eine Erinnerung an etwas in mir wachriefen, das ich glücklicherweise nie gekannt hatte, erfüllten die Luft!

Es roch nach verpestetem, verbranntem Fleisch, und der Abschaum Tsathoghuas zuckte nur noch spasmodisch, bewegte sich aber ansonsten nicht mehr und schien langsam zu einer breiigen Masse zu zerfließen.

Ob es je gelebt haben mochte oder nicht, so wie ich den Begriff Leben verstand – jetzt war es auf jeden Fall tot! Mein Blick huschte wieder zu Roger, doch wo vorher noch die aufrechte, teuflisch lächelnde Gestalt gestanden war, krümmte sich jetzt ein wahnsinnig wimmerndes Etwas auf dem Boden:

Roger. Einige Meter hinter ihm tauchte Mary hinter einem Baum auf, die die leblose Alison in den Armen hielt.

Ich schluchzte kurz auf und rannte dann auf Roger zu, den Mann, den ich liebte. Eine Viertelstunde war vergangen....

Von dem Wesen, das Roger beschworen hatte, war fast nur noch ein dünner,

Ja, welcher leidgeprüfte Spielleiter kennt nicht jenes Heulen und Zähneklappern, das immer dann einsetzt, wenn der Charakter eines Spielers während einer Rollenspielrunde das Zeitliche segnet.

Da wird getobt und gezetert, bisweilen auch argumentiert, warum denn gerade dieser gerade zu diesem Zeitpunkt sterben mußte.

Und viele Spielleiter sind – man möge mir verzeihen – nichts weiter als hartgekochte Weicheier, die sich dann bisweilen breitschlagen lassen und, so wie es früher in den „Cliffhanger“-Kurzfilmen üblich war, den Charakter auf geheimnisvolle Art und Weise doch überleben lassen! Solche Spielleiter sollten sich wirklich Asche auf ihr Haupt streuen, denn so war das Rollenspiel nun wirk-

# Würfel, die den Tod bedeuten!

lich nicht gedacht! Noch schlimmer sind allerdings Spielleiter, in deren Szenarios man eigentlich schon gar nicht mehr sterben kann – also dem sogenannten „Halbgötter“-Syndrom anheimgefallen ist. Im Gegensatz zu meinen früheren Rollenspielerfahrungen

## Artikel

(bei denen es für den Spielleiter eher als unschicklich galt, niemanden während eines Abenteurers abkratzen zu lassen und das Überleben der Charaktere wirklich noch Schwerstarbeit für den Spieler war), kommt es heute immer mehr zu traurigen Szenen, wenn sich



figur zu retten. Früher wäre der Spielleiter nur kalt lächelnd dageigesessen, hätte den Charakter seinem Schicksal überlassen und bestenfalls „Wehr dich!“ oder „Würfle schon mal einen neuen Charakter aus!“ gesagt...

Tja, die Zeiten ändern sich! Aber zum Glück kann man dieser Unsitte, den Spielern die Unsterblichkeit ihrer Charaktere vzugaukeln, Einhalt gebieten.

Und jeder Spielleiter, der etwas auf sich hält, sollte dies auch tunlichst tun, denn ansonsten leidet sein Spiel und vor allem sein guter Ruf darunter.

Es mag anfangs ja noch ganz lustig sein, bei jemandem mitzuspielen, bei dessen Leitung kein Charakter sterben kann – mit der Zeit wird dies aber verdammt öde!

Natürlich ist es nie schön, wenn ein Charakter durch Würfelpech stirbt. Aber welcher Spielleiter hat bei so ei-

ner Situation denn nicht schon geflunkert und dem Spieler noch eine Chance gegeben? Nein, selbstverschuldeter Schwachsinn und selbstgefällige Überheblichkeit sowie Ignoranz der Situation sind die Folgen, an denen Spielfiguren dann wirk-

lich nicht gedacht! Noch schlimmer sind allerdings Spielleiter, in deren Szenarios man eigentlich schon gar nicht mehr sterben kann – also dem sogenannten „Halbgötter“-Syndrom anheimgefallen ist. Im Gegensatz zu meinen früheren Rollenspielerfahrungen

lich sterben sollten – wobei hierbei im Gegensatz bei (natürlich weit erschwerten) Würfelglück noch einiges gerettet werden könnte.

Aber eigentlich macht den großen Reiz, die gesamte Spannung des Rollenspiels doch die Tatsache aus, daß man nie genau weiß, wann denn die Zeit eines Charakters gekommen ist, von der imaginären Bühne abzutreten!

Ich hänge natürlich auch an meinen Charakteren und führte ebenso bereits manchen Disput mit meinen Spielern, aber niemals habe ich mich beschwert, wenn ich durch eigenes Verschulden aus dem Spiel ausgeschieden bin!

Abgesehen davon sollten sich viele Spieler, die sich anscheinend nicht so richtig darüber im klaren sind, daß ihr Spielleiter sich jede Menge Mühe für sie macht, während er stattdessen auch zuhause faulenzeln könnte, sich endlich hinter die Ohren schreiben, daß der Spielleiter einfach immer Recht hat!

Als Spielleiter irgendwelche Diskussionen zuzulassen, wie ein Spiel geleitet zu werden hat, ist unsinnig und überflüssig.

Der Spielleiter ist der Chef, der ganz große Käse, El Presidente, Numero Uno!

Was er sagt, ist Gesetz.

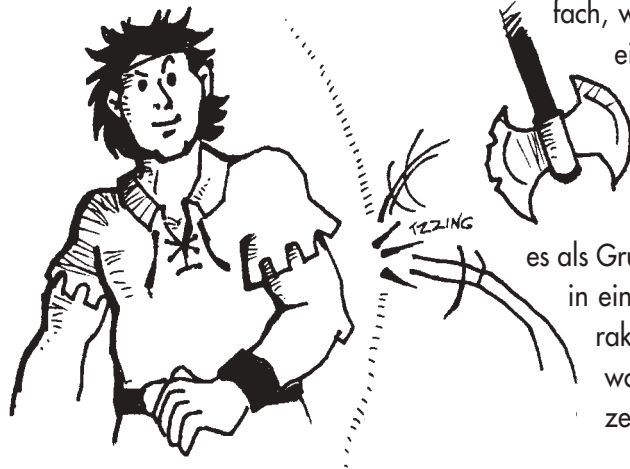
Ebenso gibt es natürlich hier Ausnah-

men, denn wenn ein Spieler z. B. mehr über ein bestimmtes Thema weiß und den Spielleiter hier berichtigen kann, so steht es diesem selbstverständlich frei, sein Urteil zu revidieren.

Ich für meinen Teil hatte als Spielleiter zumindest noch nie ein Problem damit, mich berichtigen zu lassen, gerade wenn es während des Spiels um verrückte Ideen der Spieler ging...

Aber wie bereits oben erwähnt, sollte der Spielleiter immer die letzte Instanz sein – und das gilt eben auch verstärkt für Situationen, in denen Charaktere über den Jordan schippern.

Kein Mensch – vor allem kein Spieler – verlangt von einem Leiter, daß dieser pro Abenteuer mindestens einen Charakter sterben lassen sollte; gerade bei einer groß angelegten Kampagne sollten die Charaktere in den ersten Spielen relativ schmerzfrei sein, danach allerdings nicht mehr, denn sonst ist die



Erreichung des Kampagnenziels viel zu einfach und gähnende Langeweile stellt sich ein, wenn die Spieler selbst bei den grausigsten Monstren bereits im voraus wissen, daß sie die Begegnung sicher überleben werden.

Rollenspiel lebt von der Überraschung und dies gilt ebenfalls für den eventuell plötzlichen Tod einer Spielfigur, was für den Spieler natürlich nie angenehm ist, aber auch kein Grund zur zähneknirschenden Verzweiflung sein sollte.

Mut zum Heldentod, Mut zum neuen Charakter!

Letzten Endes sollte wieder mehr das Rollenspiel im Vordergrund stehen und nicht der verzweifelte Versuch einzelner Spieler, möglichst durch das lange Leben des Charakters um so vieles größer, besser und breiter als andere Spielfiguren zu werden, so daß andere Spielleiter, z. B. auf Cons, diesen sogar schlichtweg ablehnen könnten – einfach, weil sie ihn als viel zu heftig einstufen!

Wenn wir zu den Anfängen des Rollenspiels zurückblicken, dann sollten wir alle erkennen, daß es als Gruppenspiel gedacht war und in einer Gruppe sollten alle Charaktere einigermaßen ausgewogen sein; ebenso unterstützen und ergänzen sich die

*schwarzer, stinkender Film auf der Lichtung übrig, der Rest war in giftige Rauchfäden aufgelöst.*

*Alison Smith hatte ihre gesamte Energie in einen Spruch gelegt, den sie in einem der uralten, verbotenen Bücher entdeckt hatte, und auf das Wesen gelenkt.*

*Sie schien sich nur langsam zu erholen und war immer noch völlig kraftlos, aber es würde sie sicher nicht ihr Leben kosten.*

*Mary und Alison hatten Roger verfolgt, als er in den Wald gegangen war, um sich angeblich etwas die Beine zu vertreten. Irgendetwas an seinem Verhalten hatte Mary stutzig gemacht – zum Glück für uns alle!*

*Sie hatten ihn aus den Augen verloren, und den Entschluß gefaßt, zu uns zu stoßen.*

*So war es Alison möglich gewesen, uns vor einem gräßlichen, unsagbaren Schicksal zu retten.*

*Roger lag immer noch am Boden. Er spielte mit ein paar Grashalmen und piff munter vor sich hin.*

*Uns beachtete er nicht, wie er auch vom Rest der Umwelt nicht viel mitzubekommen schien.*

*„Aber – wieso das alles? Was habt ihr Roger angetan?“ fragte ich schließlich, nachdem ich die Geschichte gehört hatte. „Er war so gut, so zärtlich, so nett zu mir!“*

*Ich schluckte und bedeckte mein Gesicht mit den Händen.*



Die selben Worte hatte Marianne, Rogers Frau, verwendet. Und ich hatte geglaubt, sie habe einen Liebhaber!

„Er ist krank“, sagte Mary, mit verstohlenen Tränen in den Augen.

„Er ist der anderen Seite zu nahe gekommen. Vielleicht gibt es noch eine Rettung für ihn, vielleicht ist es zu spät.“ Am selben Tag noch fuhren Sarah und Tom Collins ins Krankenhaus.

Sie würden erst in zwei Tagen wieder hier sein.

Dann kam auch bald der Wagen des Sanatoriums.

Wir hatten beschlossen, Roger in eine teure Spezialklinik bringen zu lassen, denn wir wußten nun, daß er auf der unsäglichen Insel R'lyeh wahnsinnig, schizophren geworden war und sich nun zwei völlig unterschiedliche Menschen in ihm vereinten!

Ich war verwirrt, allein und ängstlich. Nur die Zeit vermochte zu zeigen, was aus Roger und Marianne Nightside werden würde.

Und aus mir!

Als ich dem Wagen mit Roger nachwinkte, wußte ich: Jetzt gehörte ich zu ihnen.

Und ich weinte....

■ Karl-Heinz Zapf

Diese Geschichte hat sich wirklich zugetragen – und zwar in einem Abenteuer des Rollenspielsystems „Call of Cthulhu“...

Mitglieder einer solchen Gruppe untereinander und helfen sich, so daß der Spieler mit dem etwas schwächeren Charakter sich nicht unterlegen zu fühlen braucht.

Scheinbar geht der Trend aber zum Egobooster-Rollenspiel, in dem mehrere Monstercharaktere zufälligerweise zusammenkommen und nur durch die Angst vor den womöglich gottgleichen Fähigkeiten der anderen Spielfiguren davon abgehalten werden, diesen sofort an die Gurgel zu gehen!

Wie bereits gesagt, sollte dies nicht Sinn und Zweck unseres Hobbys sein...

Denn der Frust kommt bestimmt, spätestens dann, wenn einige Spieler anfangen sich zu weigern, mit bestimmten Leuten zu spielen, weil deren heftige Charaktere das Spiel dominieren – aber wohlgermerkt nicht durch eine gute Spielweise, sondern einfach durch möglichst viele Erfahrungspunkte und somit Steigerungsmöglichkeiten der Spielfigur bei einem Weichei-Spielleiter!

Darum breche ich an dieser Stelle eine Lanze für alle jene Spielleiter, die es sich noch zutrauen, Charaktere sterben zu lassen, obwohl sie dabei Gefahr laufen, von ihren Spielern gelyncht zu werden.

Der Tod einer Spielfigur ist keine Schande, sondern ein Neubeginn mit einem vielleicht völlig anderen Hinter-

grund und sollte als solcher auch von allen Spielern betrachtet werden – schließlich heißt es ja noch immer: **Rollenspiel!**

Spielleiter hingegen, die mitspielende Charaktere ständig sterben lassen, werden ebenso wenig Spaß an ihrem doch relativ verantwortungsvollen Posten als „Animateur“ haben, wie Spielleiter, bei denen lediglich noch der Tod von NSCs möglich ist und alle Spieler eine „Über-

lebens-Garantie“ innehaben... Die Spielleiter, die hier das vernünftige Mittelmaß finden und sich auch zutrauen, es einzuhalten, sind diejenigen, bei denen das Rollenspiel gerade auf lange Sicht am meisten Freude bereitet!

Schließlich sind alle Charaktere in irgendeiner Art und Weise ein besonderer Menschenschlag und irgendwie allesamt Helden wider Willen...

■ Karl-Heinz Zapf

## ... denn Gaudium muß sein!

Hat Dir dieses Fanzine gefallen?

Nein? Auch egal! Falls aber doch, dann solltest Du Dir unbedingt Infos über unseren Verein, die **Augsburger SpieleSpieler e.V.**, besorgen!

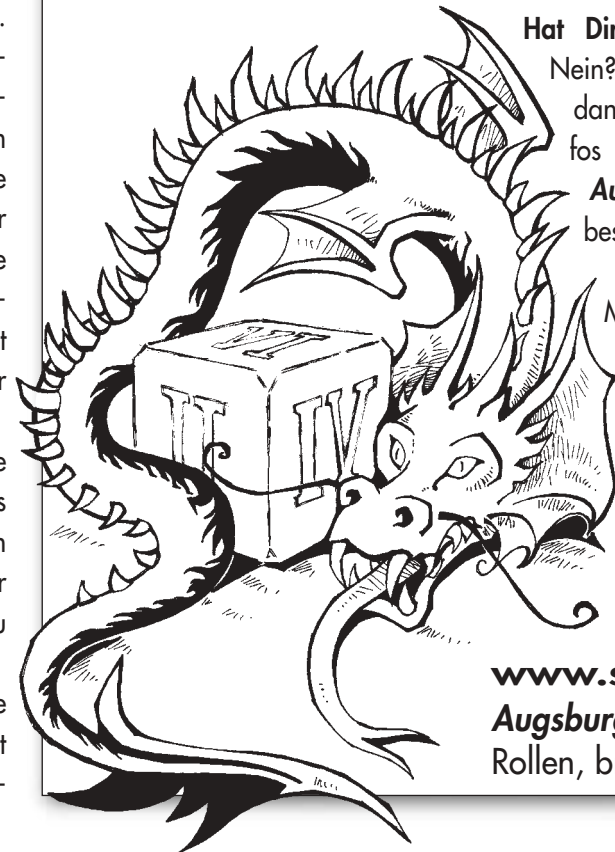
Denn wir bieten echt jede Menge Spaß am Spiel: Auf den regelmäßigen Spielertreffen ebenso wie unseren tollen Übernachtungs-Cons! Und unsere Aktionen, wie z. B. Spielturniere, können sich auch sehen lassen.

Wie Du an diese Infos rankommst? Na, ganz einfach:

**www.spielespieler.de!**

**Augsburger SpieleSpieler e.V.:**

Rollen, brettern und simulieren!



## Zum Abenteuer...

Dieses Abenteuer spielt in den „Goldenen Zwanzigern“, genauer im April des Jahres 1926. Somit in einer Zeit, in der Amerika und Europa einen enormen wirtschaftlichen Aufstieg nehmen und noch keiner (zumindest in Amerika) an Inflation, Währungsabwertung oder gar Börsencrash denkt. Die sozialen Probleme (Arbeiterelend) werden nur am Rande wahrgenommen, alles ab der Mittelschicht pflegt die Feste zu feiern, wie sie fallen, Opern zu besuchen, Jazz zu hören, Ford zu fahren und Charleston zu tanzen.

Revue, Musikfilme und Wochenschauen im Kino sind genauso „in“ wie Topfhüte, enge Kleider, Pelzmäntel und Trenchcoats. Das Abenteuer beginnt eher harmlos im Heimatort der Abenteurer, vorzugsweise in

sche ein, die Detektive werden dringend von einem alten Freund, Willie Larson, um Hilfe und Schutz gebeten.

Da die Depesche ebenfalls in Zusammenhang mit dem Ausbruch steht, sollten so alle Mitglieder der Gruppe genügend motiviert sein, hier zu ermitteln. Im weiteren Verlauf der Handlung haben die Detektive



und Larsons Verlobter geraten die Detektive in etwas hinein, aus dem sie vielleicht nicht mehr herauskommen werden.

Denn in der Kleinstadt New Underwood, in die die Ermittlungen führen, gehen noch ganz andere Dinge vor sich und es ist unmöglich, nicht über diverse Hinweise dazu zu fallen. Die Stadt wird hauptsächlich von Einwanderern aus den Karpaten bewohnt, von denen etliche die Fähigkeit zur Verwandlung in Wölfe besitzen und als ein hierarchisch fest geordnetes Rudel unter der Führung von Andreij Karlow die Stadt kontrollieren. Karlow war für die Taten verantwortlich, die Harland in die psychiatrische Anstalt brachten.

Verständlich, daß nun Harland versucht, sich zu rächen und dabei das Rudel aufscheucht. Auch können die Abenteurer zu Beginn ja nicht ahnen, daß ihr Freund Lar-

wenn nicht mit Drohungen durch die örtliche Polizei, dann mit anderen Mitteln auszuschalten versuchen. Gelingt es den Detektiven, ihren Freund und seine Verlobte zu schützen? Schaffen sie es, samt ihrem Wissen davonzukommen?

Oder können sie gar Mr. Karlow und sein Rudel schlagen?

## Vor acht Jahren...

Die Zeit vor über acht Jahren war für das ruhige Städtchen New Underwood eine sehr beunruhigende Zeit. Als eher kleines Ereignis am Rande soll hier der Unfall von Sylvia Sorenson genannt werden, die von einem Auto derart angefahren wurde, daß sie danach ein Fall für den Rollstuhl war. Willie Larson, ein Mann mit wenigen Freundschaften und aufgrund seiner Abstammung ein Ausgestoßener des Rudels

# Die lange Nacht des Jägers...

Arkham (allen „Cthulhu“-Spielern ja hinreichend bekannt). Die Detektive sehen dank eines Zeitungsartikels über einen flüchtigen Geisteskranken die Möglichkeit, sich einige Dollar zu verdienen.

Bevor aber erste Nachforschungen angestellt werden können, trifft eine Eildepes-

nicht nur die Möglichkeit, einen Verrückten und angeblichen Kindsmörder wieder einzufangen, sie bekommen auch Gelegenheit, die Verlobte ihres Freundes aus der Hand dieses Wahnsinnigen zu befreien. Doch bei ihren Nachforschungen nach dem Verbleib des geisteskranken Harland

son selbst ein Wolfsbastard ist, wengleich auch vom regulären Rudel ausgeschlossen. Jede der Ermittlungen der Detektive kann diese direkt zu Karlows Haustür führen, daher wird der Rudelführer alles unternehmen, um sich und die Seinen vor Entdeckung zu schützen und die Detektive,

konnte den Zustand seiner vorher so lebenslustigen Freundin nicht mit ansehen. Er biß sie – als Wolf – ins Bein und ließ die darauffolgende Infektion unbehandelt ablaufen. Erfolgreich hatte er sich damit eine Jagdgefährtin erworben, denn als Wolf (eher ein großer Hund) ließ sie die Behin-

derung hinter sich. Vor acht Jahren begann beinahe gleichzeitig eine Mordserie, der sechs Kinder zum Opfer fielen.

Doch entgegen den offiziellen Ermittlungen war nicht Harland der Täter, sondern Andreij Karlow als Werwolf. Denn Karlow hatte ein Problem. Obwohl sein Sohn Stephen dank einer rigorosen Heiratspolitik absolut reinrassig war, konnte er sich nicht verwandeln. Durch ein Schockerlebnis – die Tötung (eine grausige Szenerie) vor Stephens Augen – sollte dieser zu einer Verwandlung bewegt werden.

Der Erfolg blieb aus, die Leichen wurden in den Kellern Blackstones verscharrt. Doch mußte für die Taten ein Schuldiger gefunden werden. Da Harland die Entführung seiner kleinen Schwester (beim Spiel an alten Minengleisen) durch den Wolf Karlow miterlebte und ihr sogar noch zu helfen versuchte (daher die Blutflecken) ohnehin eine Gefahr war, wurde ihm – durch entsprechende Verhörbeamte und psychische Gutachter – die Schuld zugeschoben. Auch Peter Morgan verhaftete den Jugendlichen in der festen Überzeugung, den Täter vor sich zu haben. Harlands Angabe, ein großer Hund habe seine Schwester gepackt, wurde als Lüge seines verwirrten Geistes abgetan.

Bevor sich sein Verstand in der psychiatrischen Anstalt Arkhams verwirrte, schickte

er noch einen Brief an eine gute Freundin, Regina Morgan. Er enthielt nur ein Wort: „Werwolf“.

Peter Morgan war jedoch mit dem Abschluß des Falles nicht zufrieden. Er stellte

### ***Inhaltsverzeichnis:***

#### **Zum Abenteuer**

#### **Vor acht Jahren**

#### **Buch Kohelet**

#### **In Arkham**

- a) Der Daily Mirror
- b) Eine eilige Eildepesche
- c) Reisevorbereitungen

#### **Die Reise**

#### **Ankunft in New Underwood (1. Tag/1. Abend)**

- a) Willkommen in New Underwood
- b) Das Wiedersehen
- c) Regina

#### **Die Suche (Tag 2)**

- a) Polizeistation New Underwood
- b) Die Tat eines Wahnsinnigen
- c) Mr. Andreij Karlow & Son
- d) Eine interessante Vorliebe
- e) Reginas kleines Geheimnis

#### **Unter mysteriösen Umständen (Tag 3)**

- a) Ein verschwundener Freund

weitere Nachforschungen an. Einige Monate später wurde er deshalb vom Rudel in eine Falle bei den Schlachthöfen gelockt und dort ermordet. Offiziell war ein tollwütiger Hund die Todesursache; er wurde in den Wäldern aufgespürt und erschos-

sen. Regina wurde sorgfältig von allen Quellen ferngehalten, die die Existenz von Werwölfen hätten beweisen können.

Auch Willie – der die Hintergründe des Falles Harland jedoch nicht kennt – hält

- b) Ein Plan, ein Fund und ein Verrückter weniger
- c) Zara
- d) Drohungen
- e) Die Polizei, dein Freund und Helfer
- f) Stanitsch und seine Kollegen
- g) Das Krankenhaus von New Underwood
- h) Die Verlegung
- i) Erste Symptome

#### **Am Ende (Tag 3/4)**

- a) Ein Bastard
- b) Blackstone
- c) Alle Fragen sind gestellt

#### **Das Nachspiel**

- a) Plötzlich verweist...
- b) ...und umgezogen
- c) Die Folgen

#### **Anhang**

- a) Zu den Werwölfen in dieser Geschichte
- b) Über den Jäger der Jäger – Sage und Wahrheit
- c) Beschreibungen der wichtigsten NPC
- d) Letzte Worte

vor ihr seine zweite Identität geheim. Thomas Meyer sah und sieht im Rudel eine Instanz, die Ruhe und Ordnung in New Underwood besser aufrecht erhält als er es je können wird. Auch er kennt die Hintergründe nicht, weiß aber, daß wohl das Ru-

del für den Tod seines Schwagers und Partners verantwortlich ist – und er fürchtet es.

**Der Hintergrund der jetzigen Ereignisse ist folgender:** Richard Harland möchte seiner einzigen Vertrauensperson – Regina – seine Unschuld beweisen, indem er ihr die Haut eines Werwolfs vorlegt. Deshalb hat er sie entführt. Aus Beobachtungen in der Bibliothek hat er damals noch den Schluß gezogen, daß Sylvia ein Werwolf sein könnte. Mittlerweile so irr, ist er davon fest überzeugt und tötet Sylvia Sorenson. Doch ist ihm Stephen Karlow bereits auf der Spur, auch er ist hinter der Haut her, da nach einer alten Sage jeder, der eine solche Haut überzieht, sich in einen Wolf verwandeln kann.

Stephen tötet Harland und verletzt Regina schwer. Karlow versucht Regina zum Schweigen zu bringen, bevor die Detektive sie befragen können – notfalls mit Gewalt. Doch mit dem Mord an Sylvia wurde etwas geweckt, das über die Macht der Menschen und Wölfe hinausgeht!

Durch Werwolfsblut auf einem Spiegel hat ein mächtiges Wesen die Witterung aufgenommen. Tropft wieder Werwolfsblut auf einen Spiegel, so kann das Alpträumen diesen Spiegel als Tor in unsere Welt verwenden und diesen Wolf jagen.

In Wolfsgestalt wird es sein Opfer einfach in seine Welt mitnehmen, in Menschenges-



stalt wird es sein Opfer ähnlich zurichten wie Sylvia Sorenson. Und kein Rudelführer kann diesem Wesen mit Krallen wie Stahl-

### **Alles hat seine Zeit**

*Es gibt eine Zeit zum Gebären und eine Zeit zum Sterben,  
eine Zeit zum Heilen und eine Zeit zum Töten,  
eine Zeit zum Lieben und eine Zeit zum Hassen,  
eine Zeit für den Frieden und eine Zeit für den Krieg.*

*Auszug aus dem Buch Kohelet, Koh 3, 1-8*

messern irgendetwas entgegensetzen. So hebt also eine dreifache Jagd an.

Eine Jagd, um Harland zu fassen!

Eine, um die Detektive davon abzuhalten, New Underwoods kleines Geheimnis aufzudecken!

Und eine Jagd um die Jäger selbst, die Werwölfe, zu töten!

## **In Arkham...**

### **a) Der Daily Mirror**

Das Abenteuer beginnt an einem trüben Frühlingstag, Mittwoch, den 21.4.1926 mit einem ganz normalen, harmlosen gemeinsamen Frühstück in Arkham.

Dazu gehört natürlich das Studium der Morgenzeitung, des Daily Mirror. Vielleicht ist einer der Gruppe ja auch ein Reporter dieser Zeitung und wartet auf das Erscheinen seines Artikels. Doch nicht sein Artikel ist es, der die Aufmerksamkeit

des/der Leser erregen sollte, sondern vielmehr der nebenstehende Bericht mit dem äußerst reißerischen Titel „Gefährlicher Irrer aus Geistesanstalt entflohen!“

Bevor die Detektive den Vorfall jedoch auch nur richtig diskutieren oder sich gar zu Nachforschungen entschließen und die-

se einleiten können, klingelt es plötzlich an der Haustür Sturm!

### **b) Eine eilige Eildepesche**

Ein Eilbote hat für einen der Detektive (die Auswahl liegt beim Spielleiter) eine bereits bezahlte Eildepesche (telefonisch von Postamt zu Postamt gegeben) abzugeben. Übrigens freut sich der ca. 12-jährige Blondschof sehr über Trinkgeld.

So oder so betont er jedoch, „daß das Ding echt brandeilig is, Sir, ham mich extra ausm Bett gescheucht, Sir, damit der auch gleich zu Ihnen hinkommt, Sir!“ und scheint dabei wirklich noch etwas außer Atem zu sein. Nachdem er verschwunden ist, wird der Adressat das Kuvert und seinen Inhalt sicher begutachten  
Absender ist ein Willie Larson, ein Name, der Erinnerungen an einen kleinen, etwas rundlichen Mann wecken, der mit dem Empfänger in der High School oder der

## **Gefährlicher Irrer aus Geistesanstalt entflohen!**

*Arkham, Institut für psychische Krankheiten.* Wie uns die Polizei bestätigt, ist am gestrigen Abend ein schwer geistesgestörter Patient aus der Anstalt entwichen. Der unter schweren Sicherheitsvorschriften Untergebrachte überwältigte zwei Pfleger und entwendete Zivilkleidung sowie etwas Bargeld. Er ist außerdem mit einem Messer bewaffnet. Der Patient, Richard Harland, wurde vor acht Jahren des Mordes an sechs Kindern im Alter von 12-14 Jahren für schuldig befunden und aufgrund seiner geistigen Unzurechnungsfähigkeit auf Lebenszeit in das Sanatorium in Arkham eingewiesen.

Laut Polizeiauskunft kann es zu neuen Gewalttätigkeiten gegenüber Kindern kommen. Bitte behalten Sie daher ihre Kinder im Hause und lassen sie auf keinen Fall unbeaufsichtigt, bis der Flüchtige wieder gefaßt ist.

Richard Harland ist etwa 1,80 m groß und schlank. Er hat kurzes, schwarzes Haar, sowie blaue Augen. Bekleidet ist er bisher mit dunkler Hose, hellem Hemd und dunkelgrünem Lumberjack.

Sollten Sie eine Person, auf die diese Beschreibung zutrifft und merkwürdiges Verhalten an den Tag legt, gesehen haben, benachrichtigen sie bitte unverzüglich die nächste Polizeidienststelle.

Sachdienliche Hinweise nimmt jede Polizeidienststelle entgegen. Das Arkham Sanatorium hat auf die Ergreifung oder Hinweise, die zur Ergreifung von Richard Harland führen, eine Belohnung von 500 \$ ausgesetzt.

Uni die Schulbank gedrückt hat und jetzt irgendetwas mit Finanzen zu tun hat (für den Spielleiter: Willie arbeitet in der Inkassoabteilung des Finanzamts – was wohl alles über seine Beliebtheit bei den Leuten sagen dürfte). Ein Mann, der sich stets zurückgehalten hat, scheu und nicht gerade mutig war und der nicht gerade viel

Glück bei den Frauen hatte (besonders mutig ist er heute noch immer nicht).

Nach der Schule/dem Studium hat man sich rasch aus den Augen verloren. Der letzte Kontakt liegt Jahre zurück. Neugierig liest der Charakter den scheinbar so eiligen Brief (siehe nächste Seite)!

Zugegeben, diese Depesche drückt sich

äußerst diffus aus, außer in dem Punkt, daß Willie unbedingt und sofort die Hilfe der Abenteurer braucht. Gerade diese vage Formulierung soll sie genügend beunruhigen, um nicht lange Nachforschungen in

den Ausbruch zu erfahren. Ein guter Draht zur Polizei kann ebenso einiges über den Fall Harland einbringen wie die Nachforschungen im Zeitungsarchiv. Wenn die Spieler nicht von selbst auf diese Quellen

*Geschätzter Freund,*

*seit unserem letzten Zusammentreffen sind einige Jahre ins Land gegangen, aber ich hoffe, Du erinnerst Dich noch an Deinen alten Studienfreund. Ich weiß, dieser Brief kommt überraschend, aber es geht um eine wichtige Angelegenheit. Richard Harland ist aus dem Sanatorium ausgebrochen und ich fürchte, er ist auf dem Weg in seine alte Heimat. Ich fürchte weniger um mich als um meine Verlobte Regina, und ich selbst kann sie wohl nicht hinreichend beschützen.*

*Man hört jedoch so einiges von Dir, da dachte ich, Du könntest uns mit Deinen Freunden einige Tage besuchen – bis Harland wieder gefaßt ist! Die Polizei kann uns auf einen bloßen Verdacht hin nicht unter Polizeischutz stellen. Warum auch? Aber ich mache mir Sorgen.*

*Also, bitte komm! Schicke mir ein Telegramm und teile mir Deine Ankunftszeit mit.*

*Bitte beeile Dich!*

*In Dankbarkeit Willie Larson*

Arkham anzustellen sondern zu sehen, daß sie noch am selben Tag bzw. am nächsten Morgen in Richtung New Underwood kommen!.

### **c) Reisevorbereitungen**

Bevor die Detektive aufbrechen, werden sie eventuell noch (kurze und daher nur oberflächliche) Nachforschungen anstellen. Ist ein Arzt in der Gruppe, so kann er es bei guter Begründung schaffen, Richard Harlands Akte im Arkham Asylum einzusehen, sowie beim Personal Näheres über

kommen bzw. sich die Zeit nicht nehmen, erfahren sie auch nichts (keine Infos einfach so rausrücken; es liegt auch in der Einschätzung des Spielleiters, die Einzelszenen im Sanatorium, bei der Polizei oder beim Arkham Daily Mirror zu gestalten oder nur die Informationen zu geben)! Dabei kann folgendes in Erfahrung gebracht werden:

**Der Ausbruch:** Harland gelang es, sich nach einer Mahlzeit erfolgreich mit dem dazu gebrauchten Löffel gegen zwei Pfl-

ger zu wehren, die ihn zurück in die Zwangsjacke stecken wollten.

Einer der Pfleger verlor ein Auge, der andere wurde durch Bisse im Gesicht arg zu gerichtet. Beide liegen im Krankenhaus, einer davon noch bewußtlos; sie sind nicht zu sprechen und werden dort noch eine Weile bleiben. Die entwendeten Gegenstände stammen alle aus dem Dienstquartier der Pfleger.

Harlands Psychoprofil bescheinigt Verfolgungswahn, Schuldverleugnung, hohe Aggressivität und einen alles beherrschenden Drang, an allen Rache zu nehmen, die auch nur im Entferntesten mit seinen Taten zu tun haben (eigentlich alle Personen in seinem Heimatort)!

### **Bei der Polizei und im Zeitungsarchiv:**

Richard Harland ermordete in einer über Monate dauernden Serie im Jahre 1918 sechs Kinder im Alter von 12 bis 14 Jahren, darunter auch Harlands eigene Schwester, Sofia. Er selbst war zu diesem Zeitpunkt 17 Jahre alt.

Überführt wurde er vom damaligen Polizeichef New Underwoods, Peter Morgan. Tatort, Heimatort des Täters und Gerichts-ort war New Underwood. Harland selbst hat die Taten stets bestritten, er wurde aufgrund von Indizienbeweisen (seine blutige Kleidung) überführt und verurteilt.

Keine der Leichen wurde je aufgefunden.

Zwei Gutachter haben unabhängig voneinander Geistesgestörtheit und hohe Aggressivität bei Harland diagnostiziert (ein Gutachter ist verreist, der andere stammt aus dem Krankenhaus von New Underwood.) Weitere Informationen sind in Arkham aufgrund des Zeitmangels nicht erhaltbar bzw. müssen in den Archiven von New Underwood mit der Erlaubnis der dortigen Behörden/der Zeitung eingeholt werden.

**Über New Underwood:** Eine kleinstädtische Kleinstadt „mitten in der Pampa“, es gibt dort sehr viel Wald, viele Berge und wenig Leute drumherum.

Nachdem sich die Detektive also schon einmal informiert haben (oder auch nicht) sind natürlich noch diverse Vorbereitungen zu treffen, ein Telegramm an Willie Larson zu schicken, die Taschen zu packen, evtl. die Erlaubnis des Arbeitgebers einzuholen, Termine zu verschieben oder abzusagen, zur Bank zu gehen (falls es dort noch Geld auf dem Konto gibt, das man mitnehmen kann), sich die Abfahrtszeiten der Züge zu besorgen oder das Auto vollzupacken.

**Für den Spielleiter:** „Standardausrüstungen“ sind grob aufzulisten, für dieses Abenteuer müssen insbesondere silberne Gegenstände und Gießvorrichtungen für Kugeln extra von den Spielern genannt werden – erwähnen sie diese Gegenstän-



de nicht und schleppen sie sie z.B. von anderen Abenteuern vorbelastet eigentlich nicht mit sich herum, haben sie sie nicht dabei!

Ein Zug, der in New Underwood hält, fährt erst wieder am Donnerstag um 6.30 Uhr vom Hauptbahnhof. Ein Abteil der 1. oder 2. Klasse kann ohne Probleme reserviert werden. Die Fahrtzeit beträgt fast 12 Stunden, der Zug hat keinen Speisewagen, eine Fahrkarte kostet 4 \$ (2. Klasse).

Per Auto benötigt man ca. 15 Stunden und einen sehr guten Autofahrer (mind. 75% für „Call of Cthulhu“ oder +15 bei „Midgard 1880“) ansonsten kann man autofahren bei der kurvigen und schmalen Straße gleich lassen (Änderungen liegen natürlich im Ermessen des Spielleiters; für den Verlauf des Abenteuers ist es jedoch von Vorteil, wenn die Gruppe per Zug ankommt)!

Sind also dann alle Vorbereitungen getroffen, kann es losgehen.

## Die Reise...

Sie verläuft eigentlich ohne Vorkommnisse. Zur Vereinfachung wird davon ausgegangen, daß die Abenteurer per Zug anreisen und dann gegen 18.30 am Donnerstag, den 22.4.1926 in New Underwood ankommen. Es ist windig, bedeckt und hat noch kurz zuvor geregnet. Haben die De-

tektive daran gedacht, Willie per Telegramm zu benachrichtigen, wird er sie auch vom Bahnhof abholen.

Ansonsten müssen sie sich zu ihm durchfragen. Kommt die Gruppe mit dem Auto früher an, wird sie Willie nicht zu Hause vorfinden. Was die Gruppe in diesem Fall bis gegen 18.00 Uhr treibt (denn dann kommt Willie nach Hause), bleibt dem Spielleiter überlassen.

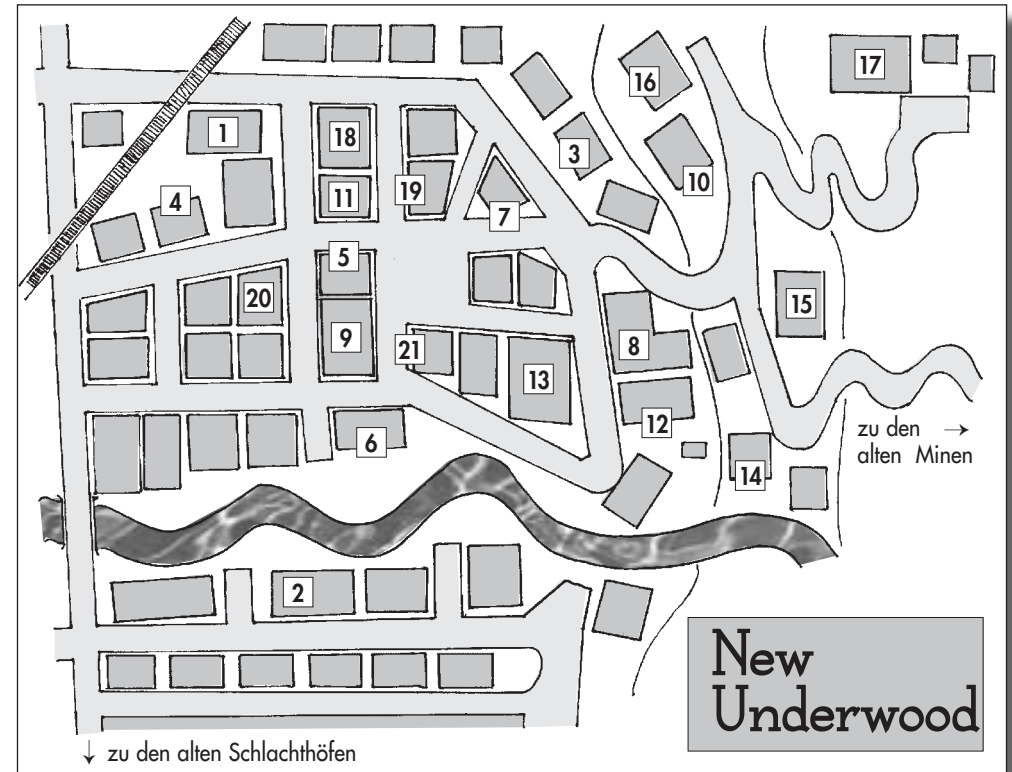
## Ankunft in New Underwood...

### a) Willkommen in New Underwood

Bevor wir so richtig in die Geschichte einsteigen, seien hier ein paar Worte zu New Underwood gesagt.

Die Kleinstadt existiert seit ca. 150 Jahren, ihre Bewohner sind größtenteils Einwanderer aus den Karpaten, die teilweise die Fähigkeit haben, sich in Wölfe zu verwandeln und die Stadt als ein Rudel mit Anführer kontrollieren. Diese Familien heiraten meist untereinander.

Die Stadt entstand aufgrund des Erzvorkommens (Eisen, Kupfer). Diese Vorkommen sind jedoch schon längere Zeit erschöpft, die ca. 1 Meile entfernten Minen verlassen und die Tunnel versperrt. Auch mehrere Industrieunternehmen konnten sich danach nicht mehr lange halten. Ge-



genwärtig arbeiten die Bewohner größtenteils als Holzfäller und in den ortsansässigen Schreiner- und Möbelbetrieben. Es gibt kaum Arbeitslosigkeit, dafür aber ein ziemlich großes „Scherbenviertel“, denn als Holzfäller und Brettersäger verdient man nicht gerade üppig (es gibt noch keine Gewerkschaft). Etliche Häuser in den Randbezirken sind verlassen, besonders die Gegend um die alten Schlachthöfe und die Industry Zone machen einen heruntergekommenen Eindruck, die Fenster glei-

chen leeren Höhlen, Putz blättert, Gras versucht Steine und Straßen zurückzuerobern. Der größte Teil dieser Beschreibung (bis auf das Aussehen) bleibt vorerst dem Spielleiter vorbehalten.

Die Detektive werden die Geschichte der Stadt (hoffentlich) im Laufe ihrer eigenen Nachforschungen wohl noch stückchenweise zusammetragen.

Ich gebe zu, der Stadtplan besitzt sehr wenig eingezeichnete Gebäude. Das ermöglicht jedem anderen Spielleiter hier Ge-



schäfte nach seinem jeweiligen Gutdünken einzusetzen. Es gibt jedoch weder ein zweites Juweliergeschäft noch einen zweiten Waffenhändler!

## Die Gebäude:

### 1) Der Bahnhof

Ein hübsches Backsteingebäude, der erste Stock aus Holz, wie die Fenster und Türrahmen weiß gestrichen. Der einzige Bahnsteig ist mit einer von Gußeisensäulen getragenen Überdachung versehen und ist im viktorianischen Stil errichtet worden.

### 2) Willie Larsons Haus (Alte Wäscherei)

Man sollte besser Fabrikgebäude sagen, denn das Haus, das Willie derzeit bewohnt, ist eine aufgegebene Wäscherei, die (zusammen mit einigen anderen Gebäuden) einst seinem Vater gehörte, bevor besagter Vater alles beim Kartenspiel an Mr. Andreij Karlow verlor.

Karlow hat Willie – aus welchem Grunde auch immer – die Wäscherei als Heim überlassen ohne dafür sogar Miete (!) zu verlangen. Mehr zu der ganzen Geschichte siehe „Das Wiedersehen“ und die Beschreibung von Willie Larson im Anhang. Das Gebäude selbst steht umgeben von anderen, teilweise aufgegebenen Industriebauten, direkt am Fluß und macht keinen sehr gut erhaltenen Eindruck. Baustil des Viertels: Hauptsächlich Back- und Natur-

steine, obwohl reine Arbeitsbauten, haben sie Stilelemente der Gotik in Form der Fenster, tragenden Säulen und Simse (am Anfang der Industrialisierung hat man tatsächlich noch einmal so gebaut, leider sind solche Gebäude meist aufgrund der Erhaltungskosten und Rationalisierungsgründen durch unsere jetzigen einfachen Groß- und Glasbauten ersetzt worden).

### 3) Sylvias Wohnung

Sylvia Sorenson ist eines der traurigen Opfer dieses Abenteuers, daher ist ihre Wohnung als Tatort von Bedeutung. Es ist eine kleine, unauffällige Wohnung in einer Straße, die voll ist von unauffälligen Holzhäusern mit durchschnittlichen, netten Vorgärten, bewohnt von durchschnittlichen Bürgern.

Einzige große Besonderheit: Diese Wohnung ist nachträglich rollstuhlgerecht umgebaut worden, was ein guter Beobachter allein schon an dem verspachtelten Haustürrahmen ohne Türschwelle erkennen kann.

Einzige kleine Besonderheit: In dieser Wohnung findet man ungewöhnlich viele ungewöhnliche Bücher – Sylvia Sorensen ist Bibliothekarin in New Underwood. Mehr zu ihr und ihrer Wohnung läßt sich finden unter „Die Tat eines Wahnsinnigen“ und im Anhang unter ihrer Personenbeschreibung.

### 4) Hotel „The old Miner“

Ein gut bürgerliches Hotel mit gut bürgerlicher Küche.

Empfehlenswert für Leute, die zu sehr vernünftigen Preisen übernachten wollen. Eine Nacht mit Frühstück kostet pro Person 5\$. Bei einer Woche gibts 5\$ Rabatt. Ein



Mittagessen/Abendessen hier kostet 1\$ (Suppe) bis hin zu 3\$ (Völlerei).

### 5) Bibliothek

Im Gebäude der Bibliothek ist nicht nur die Bibliothek, sondern auch noch der einzige Zahnarzt, ein Schreibwaren- und Buchhandel sowie das Büro des einzigen Anwalts von New Underwood, Darek Brodzki, untergebracht. Die Bibliothek enthält überraschend viele medizinische und sagen-

kundliche Bücher (ja, auch über Werwölfe). Beschäftigt sind hier 4 Frauen aus New Underwood (darunter auch Sorenson), die sich je zu zweit die Woche aufteilen.

Öffnungszeiten: Sonntags geschlossen, Mo. – Fr. 09.00 – 12.00 Uhr, 15.00 bis 20.00 Uhr, Sa. 9.00 – 12.00 Uhr.

Ausleihfristen: 2 Wochen, 1 Verlängerung, zur Erstausleihe muß ein Ausweispapier vorgelegt, sowie eine Gebühr von \$3 entrichtet werden.

### 6) Hotel „Golden Star“

Trotz dem goldenen Namen eher eine Kaskemme mit dem Ruf, eine Spielhölle und ein Bordell im Hinterzimmer zu betreiben. Weder Willie noch der Bahnhofsvorsteher oder ein „anständiger“ Passant wird den Detektiven dieses Etablissement empfehlen. Übernachtung ohne Frühstück: 1\$.

### 7) Restaurant „Lotus“

Ein gutes Chinarestaurant, betrieben von hier nach der Schließung der Wäscherei hängengebliebenen Chinesen. Nein, keine Opiumhölle.

Ein gutes Essen kostet ca. 1,50 \$ (inklusive Pflaumenwein und grünem Tee sowie Glückskeks).

### 8) Das Krankenhaus

Klein, aber fein wird hier eine Versorgung geboten, die bis auf Spezialfälle alles befriedigend abdecken kann, falls man das Geld dafür hat (Richtpreis: 2 Nächte, Es-

sen, Spritzen, Entfernen einer Kugel, Verband etc. macht 25 \$)!  
Gefährlich für die Abenteurer kann hier allerdings der Chefarzt Dr. Wladimir Sulistrow, der Direktor Bartolmiej Topolow wie auch einige der Krankenschwestern und Pfleger (insgesamt 18) werden, die nicht zögern, Karlow das Auftauchen der Detektive zu melden und gegebenenfalls zum Schutze ihrer doppelten Identität auch gegen ihren ärztlichen Eid verstoßen werden!

#### **9) Die Polizeistation**

Ein sehr solider Steinbau, der sechs Gefängniszellen und etliche Büros, das Magazin, einen Schießstand und diverse andere Räume beinhaltet.

6 festangestellte Polizisten, eine Sekretärin, sowie weitere 6 Aushilfsdeputies tun hier unter dem jetzigen Polizeichef, Thomas Meyer, Dienst. Erster Haltepunkt ist die Rezeption im Vorraum, dort sitzt Mr. Pavel Stanitsch, versieht die Telefonanlage und wimmelt lästige Detektive ab, die einfach hereinplatzen und gradewegs zum Polizeichef durchbrechen wollen (Stanitsch und Meyer werden in diesem Abenteuer noch öfter auftauchen. Mehr über sie siehe „Personenbeschreibungen“).

#### **10) „Grand Hotel“**

Alt, das Exquisiteste von New Underwood und sehr teuer. Eine Nacht mit Frühstück

9\$, ein durchschnittliches Essen 2\$.

#### **11) „The Courier“**

Die einzige Zeitung New Underwoods. Willie hat hier einen Freund, Michael Kramer, Photograph und Redaktionsassistent. Er kann der Gruppe Zugang zum Archiv des Courier verschaffen (nur zu den alten Zeitungsartikeln, nicht zu den Hintergrundakten).

Ach ja, ratet mal, wem die Zeitung gehört. Richtig: Karlow!

#### **12) Die Schule**

Eine ganz normale Schule inklusive Kindergarten.

#### **13) Das Rathaus**

Der derzeitige Bürgermeister Ladislaus Dunikow ist leider verreist, bei genügend Höflichkeit und Freundlichkeit gegenüber den anwesenden Sekretärinnen sollte es aber gelingen, eine amtliche Erlaubnis zur Einsicht der Stadtchroniken zu erhalten (keine Steuer- oder Gerichtsakten)! Das Stadtarchiv ist im Keller des Rathauses untergebracht. Im schmucken, hellgrün verputzten Rathaus befindet sich außerdem der große Saal, zugleich Bürger-, Fest- und Gerichtssaal der Stadt.

#### **14) Regina Morgans Wohnung**

Regina Morgan wohnt seit dem Tod ihres Vaters (ja, der ehemalige Polizeichef dieser Stadt war Reginas Daddy) im ersten Stock von Thomas Meyers weiß gestrich-

ten Haus, nachdem die Familie Meyer keinerlei Kinder hat. Meyers verstorbene Ehefrau Sally war Peter Morgans Schwester, Meyer ist somit Regs Onkel. Näheres zu dieser Wohnung kommt bei den Nachforschungen der Detektive zutage. Mehr zu Regina, Peter Morgan und Thomas Meyer siehe „Anhang“.

#### **15) „The View“**

Diese prächtige Jugendstilvilla gehört der Familie Sergeijow, nach den Karlows eine der mächtigsten Familien (mit Tradition) in New Underwood. Eines der Opfer dieser Geschichte stammt aus diesem Haus, es wird im Laufe des Abenteuers noch ausführlicher beschrieben.

#### **16) „Hills Edge“**

Diese Villenanlage Marke „Landhausstil“ gehört dem Sägewerksbesitzer und Möbelhersteller Nikolaj Gúrek, der eigentlich keine Rolle in diesem Abenteuer spielt.

#### **17) „Blackstone“**

Die Villa der Karlows, ein großes, im klassizistischen Stil (Südstaatenvillen mit großen Säulen) erbautes Gebäude mit etlichen Nebengebäuden, wurde größtenteil aus schwärzlichem Naturfelssteinen erbaut – daher der Name. Als Ort des „Showdowns“ verbreitet es in Verbindung mit einem hohen, aus spitzen Eisenstäben bestehenden Zaun, etwas zerzausten Gartenanlagen mit klassischen, bemosten Statuen

und von drei Seiten heranreichendem dunklen Nadelwald auch eine angemessene Stimmung.

Mehr zu diesem Gebäude unter dem Kapitel „Blackstone“.

#### **18) Die Bank**

Hier können Schecks nach telefonischer Rücksprache eingelöst werden. Die Bank ist von Mo bis Fr. von 8.00 – 12.00 und von 13.00 – 18.00 Uhr geöffnet.

#### **19) Das Postamt**

Hier kann alles erledigt werden, was man so in einem Postamt eben erledigen kann, inklusive telefonieren.

#### **20) Das Waffengeschäft**

Als einziger Waffenhändler der weiteren Umgebung kann es sich John Carpenter leisten, nur von Mo. bis Fr. von 9.00 bis 19.00 Uhr zu öffnen. Er führt vor allem Schrot- und Jagdgewehre, Angler- und Holzfällergerät, entsprechende Jagdmesser und normale Werkzeuge inklusive Nägel, Schrauben, Seilen und Schnüren.

Er führt keine Camping-Utensilien und Lampen (Preisbeispiel: Revolver 30\$, Gewehr 13\$, Schrotflinte 40\$, Munition .38, 100 Schuß, 2.07\$) Er besitzt Formen, um Kugeln selbst zu gießen (nicht für Derringer), wird seine eigene Schmelzapparatur jedoch nicht herausrücken. Besonderheit: Keinerlei Fallen für Trapper, da es für Tierfallen hier keine Nachfrage gibt.

## 21) Juweliergeschäft

Das Juweliergeschäft wird von Eluard Ratajow geführt, einem älteren Herrn. Sein Sortiment umfaßt Goldschmuck, Uhren, Porzellanvasen, Goldgedecke, Goldzuckerschalen, goldene Bestecke.

Fast alles ist Reingold, selten etwas nur vergoldet. Ratajow führt als Ladenhüter lediglich einen silbernen Bestecksatz, den er von seinem Vorgänger übernommen hat. Nach der ersten Begegnung der Detektive mit Karlow ist Eluard gewarnt. Er selbst wird nicht mehr im Laden erscheinen und sich verleugnen lassen. Die beiden anderen „Angestellten“, die ebenfalls dem Rudel angehören, werden verleugnen, daß hier jemals Silberlöffel zum Verkauf standen. Aufgrund mangelnder Nachfrage sei kein Silber auf Lager, könne aber nach Fotografie oder Zeichnung bestellt und binnen 8 Tagen hier sein. Nach Möglichkeit werden die Detektive bei jedem Ladenbesuch eine andere, ihnen unbekannt Person als Verkäufer/in antreffen.

Öffnungszeiten: Mo. – Fr. 9.00 – 19.00 Uhr.

### b) Das Wiedersehen

Der Einfachheit halber wird angenommen, daß die Gruppe per Zug am Donnerstag, den 22.4.1926 gegen 18.30 Uhr am Bahnhof von New Underwood ankommt. Am Bahnsteig hält ein sehr nervöser Willie

Larson nach dem Empfänger der Depesche Ausschau.

Willie Larson ist klein (etwa 1,65 m), rundlich, hat spärliches, kurzes braunes Haar sowie graue Augen. Er trägt braune Hosen, Hemd, Schlips und ein braunes Jackett, dazu einen hellbraunen Mantel. Ansonsten befinden sich nur wenige Leute am Bahnsteig. Sobald Willie seinen alten Freund entdeckt, wird er ihm rasch entgegengehen und sich gerade noch zurückhalten, diesem um den Hals zu fallen.

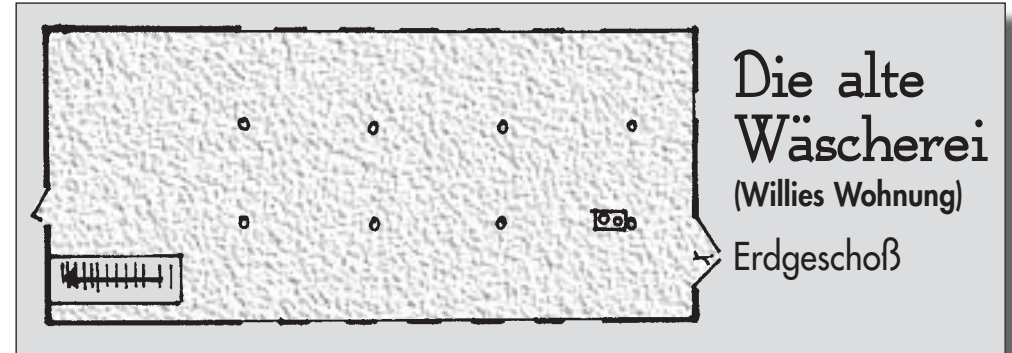
„Oh, ja, ich freue mich sehr, daß du da bist... daß sie alle gekommen sind! Ähm, ich, also ich bin Willie Larson, äh Willie für sie.“ Danach folgt hoffentlich ein allgemeines Vorstellen und Händeschütteln.

Willie macht dabei allerdings einen etwas übermüdeten und nervösen Eindruck, obwohl ihn die Ankunft der Gruppe zu erleichtern scheint. Er macht fahrig Handbewegungen und muß sich teilweise die Namen der Detektive zweimal nennen lassen. „Ja, dann äh... schlage ich vor, wir fahren zu mir – oder vielleicht suchen wir ein Hotel, zuerst... ich habe nämlich nicht genug Gästebetten, ähm, genauer gesagt, tja, habe ich gar keine. Gar keine Gästebetten, meine ich.“

In diesem Redestil wird Larson der Gruppe vorschlagen, doch im Hotel „The old Miner“ Zimmer zu nehmen, da er sie in sei-

ner alten Wäscherei nicht angemessen unterbringen könne. Bestehen die Abenteurer darauf, bei Willie untergebracht zu werden – schließlich hat er sie ja um Schutz gebeten und wie sollen sie ihn schützen, wenn sie woanders schlafen – meint er zö-

selbstverständlich die Kosten. Sind die Detektive mit Willie in dessen alten Wagen (zahlreiche Fehlzündungen, nur noch „Kriechgang“) unterwegs, weiß er folgendes zu erzählen: Richard Harland ist bislang noch nicht aufgetaucht, die Polizei



gernd, er könne sie ja im ersten Stock der Wäscherei schlafen lassen – was zwar warm aber aufgrund keinerlei Matratzen nicht gerade bequem wäre.

Die Entscheidung liegt letztendlich bei den Spielern, Willie wird jedoch sehr dankbar sein, wenn die Detektive in die Wäscherei ziehen – und diese Lösung hat sich im Spielverlauf als spannender erwiesen (es ist aufgrund des weiteren Verlaufes extrem wichtig, daß die Abenteurer, wenn sie bei Willie übernachten, das *im ersten Stock* tun, nicht in seiner Wohnung).

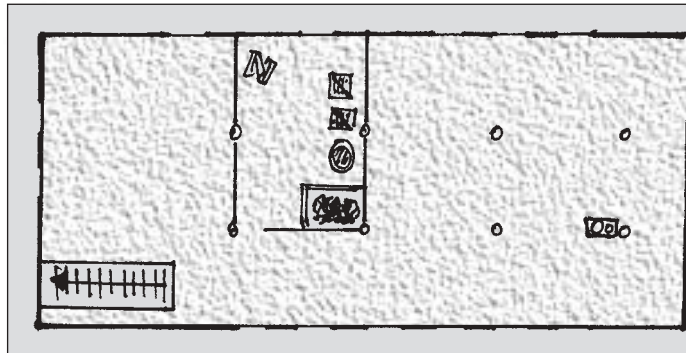
Bei Unterbringung in sauberen, gut bürgerlichen Hotelzimmern übernimmt Willie

unter Thomas Meyer ist jedoch in Alarmbereitschaft und hat bei dessen Familie zwei Beamte postiert.

Willie kann keinerlei erhellende Details zum Harlandfall berichten – er weiß, wie alle, von sechs Morden an Kindern und daß Peter Morgan Richard Harland anhand dessen blutiger Kleidung überführt und in die Psychatrie brachte.

Er kann bei Nachfrage davon erzählen, daß Peter Morgan einige Monate später bei Ermittlungen ums Leben kam – ein tollwütiger Hund tötete ihn, als er an entlegener Stelle (wo, weiß Willie nicht) auf einen Informanten wartete. Sein damaliger Part-





**Die alte  
Wäscherei  
(Willies Wohnung)**  
Erster Stock

ner Thomas Meyer kam zu spät, er konnte Morgan nicht mehr helfen.

### c) Regina

Erst bei sich zu Hause rückt der damit heraus, was ihn so beunruhigt. Seine Verlobte Regina ging heute Morgen aus dem Haus, ohne eine Nachricht zu hinterlassen und sie hat seitdem nichts, aber auch gar nichts, von sich hören lassen!

Mehrere Stippvisiten bei ihr zu Hause (Regina wohnt noch nicht bei Willie, sondern bei ihrem Ziehvater) und bei Freundinnen erbrachten keinerlei Ergebnis (Willie hat kein Telefon).

Willie macht sich Sorgen um sie, war aber bislang noch nicht bei der Polizei. Bevor wir an dieser Stelle weitermachen, sei hier die alte Wäscherei noch kurz beschrieben (siehe hierzu auch den Stadtplan):

Dieses alte Fabrikgebäude liegt direkt am Fluß und ist ein alter Backsteinbau mit gotischem „Touch“. Der Vorhof ist von einer

hohen Mauer und einem eisernen Gittertor umschlossen. Das ganze Ambiente der Industry Zone macht einen etwas vernachlässigten und teilweise verlassenen Eindruck. Die direkt benachbarten Gebäude stehen übrigens leer.

Beim Betreten des Gebäudes werden die Detektive sofort eines feststellen: Willie hat eine Schloß- und Schlüsselmanie.

Denn ca. 10 Schlösser und Riegel sichern die stählerne Eingangstür. Außerdem sind die Fenster im ersten Stock – soweit zu sehen – nachträglich vergittert worden. Wird er gefragt, wovor er denn Angst habe, lautet die Antwort, er sei eben ein vorsichtiger Mann. Von innen läßt sich das Eingangstor außerdem noch mit zwei Querbalken verriegeln.

Nur Regina hat noch die nötigen Schlüssel, um hier hereinzukommen. Die Räume, die Willie im zweiten Stock bewohnt, sind ehemalige Büros.

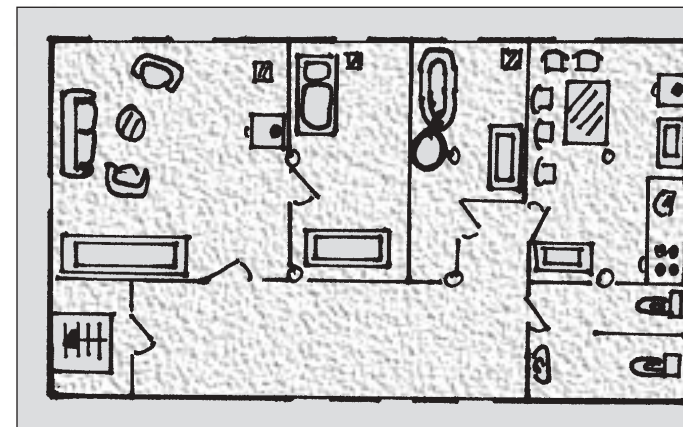
Erzählt er den Detektiven erst hier von Reginas Verschwinden, so hat er ihnen wahrscheinlich noch vorher einen äußerst starken Kaffee und Kekse angeboten.

Er ist sofort bereit, mit den Detektiven noch einmal zu Reginas Wohnung zu fahren, möchte aber trotz seiner Unruhe noch nicht die Polizei benachrichtigen.

Er fürchtet eine Blamage, falls Reg doch noch am heutigen Abend wieder auftaucht. Aus dem gleichen Grund wird er den Detektiven nicht erlauben, Reginas Sachen auf der Suche nach Hinweisen betreffs ihres Verbleibs zu durchwühlen.

übersieht sie wohl aus Flüchtigkeit Reginas Geheimfach – denn dafür muß man mehrere Stunden suchen). Aufmerksame Detektive werden vielleicht am Haustor das Namensschild gelesen haben – Regina wohnt bei ihrem Ziehvater und Onkel – und der ist kein anderer als Mr. Thomas Meyer. Besonders tatendurstige Detektive werden vielleicht doch noch darauf drängen, zur Polizei zu fahren.

Denn bei sehr logisch denkenden Spielern kann schon jetzt der Verdacht aufkeimen, daß Reginas Verschwinden etwas mit Harlands Rachedurst zu tun haben könnte,



**Die alte  
Wäscherei  
(Willies Wohnung)**  
Zweiter Stock

Ist sie aber bis Freitag Morgen nicht zurück, könne man die Wohnung vielleicht durchsuchen (und deshalb wird diese Wohnung auch erst im nächsten Kapitel genauer beschrieben; durchsucht die Gruppe heute bereits die Wohnung, so

schließlich war ihr Vater der Polizist, der Harland faßte. Fahren die Detektive zur Polizei, können sie sich dort eventuell ganz schön blamieren, denn dort wird man ihnen erzählen, daß Regina im Rahmen ihrer eigenen detektivischen Aktivitäten

schon öfter mal verschwunden sei – und man es übrigens leid sei, Willie deshalb schon wieder hier zu sehen. Die Beamten sind davon überzeugt, daß sie bis spätestens Morgen früh von sich hören läßt – wie immer. Ihre Abwesenheit habe garantiert nichts mit dem Ausbruch von Harland zu tun und es ist unnötig, sich um sie Sorgen zu machen.

Wenn sie sich bis Freitag früh nicht meldet, nun, Morgen könnte er ja wiederkommen, dann ginge eine Suchmeldung raus. Ihre Beschreibung habe man ja, in mehreren Ausfertigungen. Übrigens wird die Gruppe nicht einmal bis zu Meyer vorgelassen, der außerdem schon Dienstsluß hat.

Die Gruppe muß unverrichteter Weise – und mit einem äußerst verlegenen und hochroten Willie Larson – wieder gehen. Nachdem der Abend auch schon fortgeschritten ist, kann heute nichts mehr weiter unternommen werden, schlafen ist angesagt. Freitag Morgen wird man dann weitersehen...

## Die Suche...

Wie früh die Detektive aufstehen, bleibt ihnen überlassen. Auf jeden Fall ist Willie vor ihnen auf und hat bereits ein Frühstück vorbereitet (in echter, konfuser Willie-Art mit zuwenig Besteck, Verschütten von Kaffee, bei dem fast der Löffel stecken bleibt

usw.). Willie ist zappelig, er möchte die Polizei aufsuchen und eine Vermissanzeige aufgeben (auch ein nächtlicher Streifzug auf Wolfspfoten auf der Suche nach Regs Spuren blieb erfolglos) und drängt daher zum Aufbruch.

### a) *Polizeistation New Underwood*

Das Aussehen der Station wurde schon im Stadtplan beschrieben. Auf jeden Fall werden die Detektive von Stanitsch im Eingangsbereich abgefangen.

„Sie kommen wegen Miss Morgan, ah ja. Mal wieder weg, mmh? Sie (ein aufrechter Zeigefinger fährt durch die Luft auf Larson zu) sollten mal dafür sorgen, daß sie nicht ständig solche Sachen macht! Für Verbrechen sind wir zuständig. Wir sind nicht Miss Morgans Kindermädchen!“

Kalt und mißmutig (Stanitsch ist ein wahres Ekelpaket) erzählt er den Abenteurern von Reginas Eskapaden im Bereich der Verbrechensaufklärung, betonend, für wie lächerlich er das hält.

Außerdem ist Miss Morgan schon öfter verschwunden und wieder aufgetaucht, aber der Kollege Rakow werde selbstverständlich eine Anzeige aufnehmen. Die Gruppe soll sich gedulden. Danach wird er sie einige Zeit warten lassen, bis Rakow Zeit hat. Bestehen die Detektive darauf, Thomas Meyer zu sprechen, wird er nur widerwillig zum Telefon greifen und Meyer

verständigen. Danach führt er sie unter Kopfschütteln und Grummeln in Meyers Büro.

Meyer benimmt sich gegenüber Larson sehr väterlich und überzogen herzlich. „Ah, Larson. Ich freue mich immer, Sie zu sehen. Na los (ausschweifende Gebärden), setzen Sie sich.“

Kühler und zu den Spielern gewandt: „Sie auch. Wir machen uns Sorgen, mm? Ganz klar, wir kümmern uns drum. Weit kann sie ja nicht sein, bis heute Abend ham wir unser Fräulein Holmes wieder da, garantiert! Also, kein Grund, sich da irgendwelche Sorgen zu machen. Nein, wirklich keiner. „Und den Verrückten“, hier beginnt er die Detektive zu fixieren, „den haben wir auch bald. Wollen sie mir ihre Freunde nicht vorstellen?“ Meyer ist zwar höflich und freundlich, aber es ist deutlich zu sehen, daß die Herzlichkeit gespielt ist, sein Blick ist unangenehm, die Wärme in seiner Stimme sinkt in frostige Regionen.

„Hab' sie hier noch nie gesehen. Tut mir echt leid, daß sie hier die Belohnung für Harland wohl nich' kriegen werden. Wir sind ein gutes Department, wissen sie!? Wir brauchen auch die Kerls vom FBI nicht, haben sie noch nie gebraucht! Nun, wir werden uns wohl vor ihrer – wahrscheinlich baldigen – Abreise ja nicht mehr sehen. Ich wünsche noch einen ruhi-

gen Aufenthalt hier.“ Im übrigen versucht er die Detektive hinaus zu komplimentieren, ohne daß diese Fragen stellen können. Auf Fragen wird er ansonsten möglichst kurz, ausweichend und allgemein antworten, er wird keine bislang unbekanntes Informationen preisgeben. Er behauptet ferner, schon eine Spur zu haben, die zu Harlands Versteck führen könnte (was nicht stimmt). Welche Spur das ist, dürfe er aus Ermittlungsgründen nicht an Dritte weitergeben.

### b) *Die Tat eines Wahnsinnigen*

Nachdem die Gruppe das Polizeirevier wieder verlassen hat, kommt Willie noch eine Idee: Es sei zwar unwahrscheinlich, aber es gebe noch einige gemeinsame Bekannte, die er noch abklappern könnte, vielleicht wisse man dort etwas über ihren Verbleib. Bei den ersten beiden Adressen wird auch bereitwillig geöffnet, jedoch kann keiner weiterhelfen. Bei der dritten Adresse, der Wohnung von Sylvia Sorenson, reagiert trotz des fortgeschrittenen Vormittags (Willie weiß übrigens, daß Sylvia heute Dienstfrei hat) niemand auf Klopfen und Klingeln. Hoffentlich ist einer der Detektive neugierig genug, einmal um das Haus herum zu gehen und durch die Fenster ins Innere zu schauen, ob sie da ist – vielleicht ist ihr ja ein Malheur mit dem Rollstuhl passiert und sie kann deshalb

nicht öffnen. Bei einem Rundgang kann festgestellt werden, daß alle Vorhänge noch zugezogen sind – bis auf ein Schlafzimmerfenster (Rückseite des Hauses).

Dieses Fenster wurde gewaltsam aufgebrochen, Scherben funkeln auf dem Schlafzimmerfußboden, das Zimmer ist dunkel, auf dem Bett ist ein körperähnlicher Schemen zu erkennen. Erfahrungsgemäß wird unser/e Detektiv/in nicht zögern, einzusteigen.

Doch dann sollte er oder sie starke Nerven haben, denn nach Aufziehen der Vorhänge oder Betätigen des Lichtschalters bietet sich ein grausiger Anblick (eventuell Würfelprobe, ob sich der Magen umdreht). An alle vier Bettenden mit Handschellen gefesselt (obwohl sie doch querschnittgelähmt ist) und ganz offensichtlich tot liegt Sylvia Sorenson in ihrem eigenen Blut, das mittlerweile Laken und Matratze getränkt hat. Das Gesicht weist einen noch etwas erstauten Ausdruck auf, die Augen wurden geschlossen. Die Tat ist nicht allzulange her, das Blut ist noch nicht vollständig geronnen. Bei näherem Hinsehen kann man feststellen, daß ihr Hinterkopf merkwürdig flach ist (er wurde eingeschlagen) und daß ihr etwas ebenfalls zum Überleben sehr notwendiges fehlt: ihre Haut!

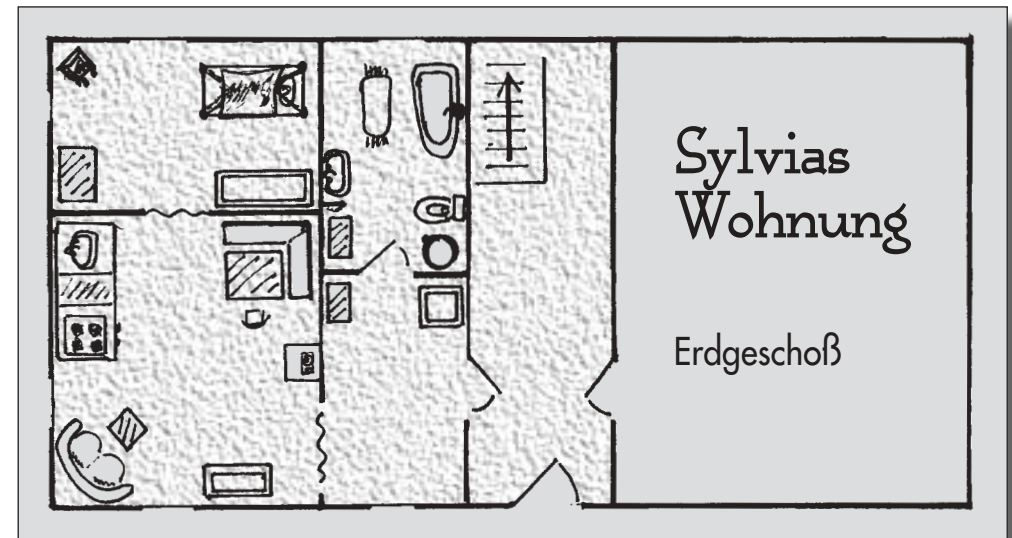
Bis auf den Kopf (Haare wurden geschnitten), Arme und Beine wurde Sylvia Soren-

son ihrer Haut entledigt. Hand- und Fußgelenke weisen Verbrennungen dritten Grades auf, während die Holzpfosten keine Brand- oder Hitzespuren zeigen. Eine genauere Untersuchung ergibt, daß die Handschellen mit Silber überzogen wurden (wer die Leiche, das Bett oder die Handschellen berührt, könnte ein Problem mit der Polizei New Underwoods bekommen)! Erfahrungsgemäß werden wohl fast alle Mitglieder der Gruppe einen Blick auf den Leichnam werfen (bei dem ersten Einsteiger ist es empfehlenswert, ihm die Szenerie getrennt von der restlichen Gruppe zu schildern).

Sieht Willie Sylvia in diesem Zustand, wird er bleich wie eine Wand und kippt um. So oder so wird er blaß, muß sich setzen, schlägt die Hände vors Gesicht und beginnt leise zu schluchzen.

Tränen rinnen unter seinen Händen das Gesicht hinunter. Ist dieser Anfall vorbei, bewegt er sich fast in Trance, er kann keinen klaren Gedanken fassen, seine Hände zittern und ab und an schüttelt es ihn regelrecht. Er ist nicht dazu zu gebrauchen, die Polizei anzurufen. Nachdem die Polizei gerufen wurde (beim Nachbarn, Sylvia hat kein Telefon) – was die Gruppe als Detektive von Ehre tun sollten – dauert es noch ca. 10 Minuten, ehe zwei Polizeiwagen mit vier Beamten, darunter auch Mey-

er, sowie ein Arzt da sind. Nach meiner Erfahrung werden sich die Detektive derweil noch – vorsichtig – in der Wohnung umsehen. Aus einer Auszeichnung läßt sich entnehmen, daß Miss Sorenson in der Bücherei von New Underwood arbeitet. Auffällig ist außerdem die große Anzahl von Büchern, die in der Wohnung verstreut sind (ja, sie sind durchwühlt worden).



Ihre Titel und ein kurzes Durchblättern lassen erkennen, daß sie meist medizinischen oder sagenkundlichen Inhalts sind (kein besonderer Schwerpunkt auf Werwolfsgeschichten, aber darunter). Es gibt keinerlei Spuren eines Kampfes.

Sobald die Polizei da ist, wird man die Detektive (bis auf den oder die, die sich um

Willie kümmert) sehr rasch und barsch an die frische Luft setzen und mit dem Ritual der Spurensicherung beginnen, das wir alle aus Kriminalfällen hinreichend kennen (Photos, erster medizinischer Bericht – dabei könnten die Detektive noch mitbekommen, daß die Häutung post mortem, nach ihrem Tod, durchgeführt wurde – Sicherung der Fingerabdrücke).

Die Aussagen der Gruppe werden im Hausgang zu Protokoll genommen, eventuell werden sie aufs Revier geladen. Auch die Nachbarn werden vernommen.

Meyer drückt Willie sein Beileid aus, nach der Untersuchung der Leiche besieht sich der Arzt auch ihn und gibt ihm Tropfen. Meyer ist im übrigen nicht gerade erbaut,



die Detektive hier zu sehen, sein Ton ist barsch, er versucht, sie so gut als möglich zu ignorieren.

Je nachdem, wie sich die Abenteurer auf der Polizeistation benommen haben, werden sie nur gebeten, die Stadt nicht zu verlassen, damit sie für weitere Vernehmungen zu Verfügung stehen oder aber sie müssen bei der Polizei ein Ausweispapier hinterlegen (für das Protokoll müssen sie sich ohnehin ausweisen). Aber als routinierte Detektivgruppe dürfte den Charakteren diese Prozedur ja bekannt sein...

### **c) Mr. Andreij Karlow & Sohn**

Noch während die Detektive vernommen werden, tritt ein neuer Protagonist auf den Plan: Mr. Andreij Karlow fährt mit seinem Sohn Stephen in einer grauen Limousine vor. Kein Polizist macht Anstalten, ihm den Zugang zum Tatort zu verwehren. Karlow ist in seinem Nadelstreifenanzug, mit seinem Spazierstock (er hinkt leicht), seinem stechenden Blick aus grünen Augen und seinem eisgrauen Haar eine beeindruckende Erscheinung, die sehr viel Ausstrahlung und Autorität besitzt.

Sein Sohn, der ihm in eher legerer Kleidung folgt, macht einen kalten und unnahbaren Eindruck.

Stephens Blick und sein Gesicht sind völlig emotionslos, auch als er sich die Leiche beseht, während der Vater offenbar bedau-

ernd den Kopf schüttelt (sollten die Spieler versuchen, den Chauffeur zu befragen, so antwortet dieser nur mit „Ja“, „Nein“ oder – auf Fragen, die über Wetter und die Tatsache hinausgehen, daß er der Chauffeur der Karlows ist – einfach gar nicht).

Karlow unterhält sich danach eine ganze Weile im Flüsterton mit Meyer (auch mit Lauschen ist hier nichts zu verstehen), dabei wirkt er etwas besorgt.

Dann wendet er sich Willie zu, diesmal sind seine Worte relativ deutlich zu hören: „Ich bedaure außerordentlich, was ihrer Freundin zugestoßen ist, Mr. Larson. Bitte erlauben sie mir, ihnen mein Beileid auszudrücken. Im übrigen... meine Einladung für sie beide gilt noch immer. Sie wären sicher...“ Hat sich Willie bisher sehr lethargisch verhalten, jetzt gerät er in völlig untypische und unerwartete Rage. Er wird rot, springt auf und ballt die Fäuste, wagt es aber nicht, Karlow näher zu kommen oder ihn anzufassen!

„Sie! Ihre verdammte Einladung können sie sich sonstwohin..! Ich setze freiwillig keinen Schritt in ihren Kasten! Regina und ich, wir verzichten auf sie und Ihre Hilfe! Lassen sie uns verdammt noch mal in Ruhe!“ So oder so ähnlich schreit er Karlow eine Weile an. Fast alle Personen in der Wohnung sind still geworden und lauschen der Szene betreten. Nach Willies

Ausbruch herrscht Totenstille. Karlow hat sich hingegen voll in der Gewalt. Er tut die Sache mit einer Handbewegung ab und meint lediglich – wenn auch mit etwas (vor Wut) bebender Stimme – Willie könne ja über dieses Angebot noch nachdenken, er sei „Menschenfreund“ genug, es nicht zurückzuziehen und wendet sich zum Gehen. Bei den Detektiven macht er noch Halt, mustert diese kurz durchdringend von oben bis unten, nickt ihnen dann zu: „Ladies, Gentlemen... Passen sie mir gut auf unseren Freund auf – und auf sich selbst! Unser pflichtbewußter Polizeichef könnte Sie sonst rasch mit den Worten „Schwierigkeiten“ und „Ärger“ assoziieren. Dabei wollen wir alle doch nur eines: Ruhe und Ordnung in dieser Stadt. Aber als Ehrenleute, die sie sind, werden die Formalitäten mit dieser Sache hier (er deutet mit dem Spazierstock Richtung Sylvias Schlafzimmer) ja bald erledigt sein und sie können beruhigt abreisen. Wir haben eine sehr fähige Polizei hier, ja, wirklich sehr fähig. Einen angenehmen Tag noch.“ Fragen der Detektive weicht er nach Möglichkeit aus, so hat er einfach Interesse an den Vorgängen in der Stadt, Verbrechensbekämpfung wie seine Mitbürger/innen liegen ihm einfach am Herzen. Er wird nicht preisgeben, daß er de facto der Herr New Underwoods ist, direkt darauf ange-

sprochen wird er seine Position herunterspielen und verharmlosen. Er biete Willie aus Sicherheitsgründen – und aufgrund seines nervlichen Zustandes – Unterkunft in Blackstone an, wo ein Arzt sich um ihn kümmern könne. Aber wenn dieser ablehne... er zwingt niemand zu nichts.

Karlow bleibt stets höflich, korrekt in seinen Umgangsformen und beherrscht sich. Sein Ton ist etwas autoritär, er ist gewohnt, daß man ihm seine ganze Aufmerksamkeit widmet. Er drückt sich außerdem gerne etwas ironisch aus. Stephen, der seinem Vater wie ein Schatten folgt, bleibt stumm wie ein Fisch und läßt sich auch nicht zu einem einzigen Ton bewegen.

Wird Willie nach der Abfahrt der beiden gefragt, was denn zum Teufel in ihn gefahren sei, hier so herumzuschreien, wird dieser zuerst trotzig gar nichts antworten, danach aber den Detektiven versprechen, ihnen zu Hause alles zu erzählen, wohin er außerdem jetzt wolle (danach sieht er auch aus; er sollte nach einer Tasse Tee ins Bett gesteckt werden, er hat sich nicht so ganz gefangen, außerdem sieht er sich außerstande, zu fahren).

Die Polizei hat sich nach der kurzen Szene von Willie wieder ihrer Arbeit zugewandt und ist froh, die Detektive und Willie los zu haben. Meyers „freundliches“ Abschiedswort besteht aus einem geknurrten: „Und

halten Sie sich bloß da raus! Das sind Polizeermittlungen. Privatschnüffler sollten da nicht die Nase reinstecken, klar?!"

Bei sich zu Hause packt Willie dann aus. Seinem Vater (verheiratet mit Anka Zlotow) habe hier viel gehört, auch die Wäscherei. Sie waren eine sehr wohlhabende Familie. Sven Larson hatte nur ein großes Laster. Er spielte gerne mit hohen Einsätzen Poker – ausgerechnet mit Karlow und einigen anderen. Und irgendwann war der Einsatz einmal zu hoch. Sven Larson verlor das Spiel – und alles, was er besessen hatte. Nur aufgrund der Fürsprache seiner mittlerweile ebenfalls verstorbenen Mutter wohne er noch in der Wäscherei.

Sven Larson wurde nach dem Vorfall zum chronischen Alkoholiker und soff sich sozusagen kurz danach zu Tode. Willie ist der Meinung, Karlow habe seinen Vater absichtlich zu einem so hohen Einsatz geführt, um so an dessen Eigentum zu kommen. Er ist darüber verbittert und geht Karlow so weit als möglich aus dem Wege. Karlow sei hier in New Underwood außerdem eine Größe, mit der man rechnen müsse – ihm gehöre hier ziemlich viel Grund, viel Häuser, viele Betriebe und habe daher nicht zu unterschätzenden Einfluß (bei der ganzen Erzählung gerät er trotz Sylvias Tod fast in Wut). Willie drängt die Detektive, doch unbedingt weiterhin

nach Regina zu suchen. Vielleicht sei sie ja noch bei Sylvia gewesen oder habe diese in der Bücherei besucht.

Er macht sich Sorgen, daß die Polizei ob des Mordes Reginas Verschwinden nicht weiter beachtet und sich voll der Fahndung nach Harland widmet.

Er stimmt den Abenteurern zu – falls die Gruppe gegenüber Willie den Verdacht äußert – daß Harland mit Reginas Verschwinden durchaus etwas zu tun haben könnte. Er übergibt ihnen auch ohne Zögern die Schlüssel zu Reginas Wohnung (die die Detektive besser in Meyers Abwesenheit auf den Kopf stellen sollten – Regina wohnt ja im gleichen Haus) und gibt ihnen die ausdrückliche Erlaubnis, jene nach Hinweisen zu durchsuchen.

#### **d) Eine interessante Vorliebe**

Wollen die Detektive der Polizei zuvor kommen, sollten sie sofort die Bibliothek aufsuchen, ansonsten werden sie zwei ganz aufgelöste Bibliothekarinnen vorfinden und gut die doppelte Zeit benötigen, um Informationen zu erhalten. Je nach dem Verhalten der Gruppe könnten die beiden Damen nach dem Besuch der Polizei den Detektiven auch jegliche Hilfe verweigern.

Hier wird angenommen, daß die Detektive die Bücherei vor der Polizei erreicht. Das Bibliotheksgebäude wird unter „Willkom-

men in New Underwood“ äußerlich beschrieben. Von innen besehen erweist sie sich als eine Zimmerflucht von vier Räumen, die nach Sachbüchern, Romanen u.a. geordnete, vollgestopfte Bücherregale aufweist.

Im Eingangszimmer haben die beiden jeweils diensttuenden Bibliothekarinnen ihre Schreibtische, jede der Damen hat ihre eigenen, verschließbaren Schreibtischfächer, so auch Sylvia Sorenson.

Sind die Detektive höflich und können ihr Anliegen irgendwie plausibel begründen, dürfen sie einen Blick in Sylvias unverschlossene Schubladen werfen, die jedoch keinerlei brauchbares Material oder gar einen Hinweis enthalten. Leihen die Detektive ein Buch aus (und lassen sich, neugierig wie sie sind, die Bücherei und das Ausleihsystem ein bißchen erklären) bekommen sie Einsicht ins Ausleihregister der Bibliothek. Die dortigen Angaben sind etwas ergiebiger. So haben sich sowohl Sylvia, wie auch Willie Larson und Andreij Karlow in der Vergangenheit (genauer: vor ca. 8 Jahren) unwahrscheinlich viel medizinische Fachbücher ausgeliehen.

Hauptthema: Vererbung, Blut- und Infektionserkrankungen. Auch Sagen- und Gruselgeschichten standen bei allen dreien längere Zeit hoch im Kurs. Besonders auffällig: Ein altes Buch aus dem Jahre 1780,

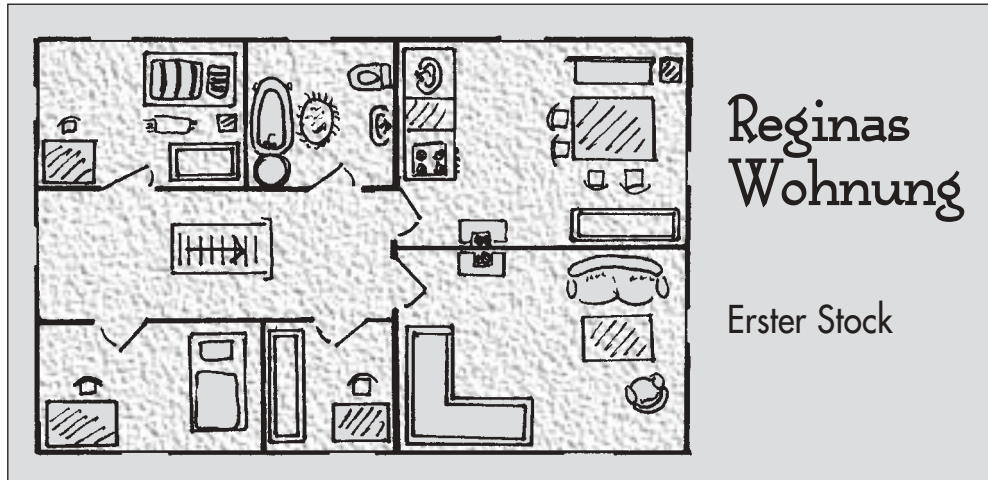
das sich vor allem mit Sagen der hiesigen Umgegend beschäftigt. Zuletzt, vor drei Monaten, hat dieses Buch Andreij Karlow ausgeliehen und es nur zwei Tage später als – bedauerlicherweise – zerstört gemeldet, er sei von einem seiner Haushunde so unglücklich gestoßen worden, daß das gute Stück im Kaminfeuer gelandet sei.

Er hat dafür eine freiwillige Entschädigung von 60 (!) \$ geleistet. Zuvor war dieses Buch beinahe acht Jahre versteckt hinter einem Regal mit Kinder- und Jugendbüchern gelegen, bevor man es im Rahmen von Umbauarbeiten wieder aufgefunden habe. Willie Larson lieh es vor ca. 9 Jahren einmal aus, letzter Ausleiher vor Karlow (und dem zeitweiligen Verschwinden des Buches) war Richard Harland, kurz vor seiner Festnahme.

Es hat sich in allen Testspielen als der nächste logische Schritt erwiesen, doch nun etwas mehr Informationen über Karlow und New Underwood zu beschaffen. Eine gute Adresse, die der Gruppe gerne von den Bibliothekarinnen gegeben wird, ist das Stadtarchiv im Rathauskeller: „Oh, sie interessieren sich für unsere Stadtgeschichte? Nun, da haben wir hier nichts. Aber das Stadtarchiv wird sie sicher gerne bei Ihren Nachforschungen für Ihren Artikel über New Underwood unterstützen. Wenn sie wünschen, rufe ich

dort an und regle das für sie.“ Beide Damen der Bücherei sind übrigens die ganze Zeit über außerordentlich freundlich, hilfsbereit und arglos.

Dort werden sie glatt alleingelassen, die wirklich interessanten Schränke mit den Gerichtsakten sind jedoch sehr gut verschlossen und gesichert.



Was sich bei geschicktem Fragen außerdem evtl. noch herausbringen läßt: Sylvia war so gut wie nie krank, die beiden letzten langen Ausfälle waren vor ca. acht Jahren – einmal ihr Unfall, einmal eine starke und hartnäckige Grippeinfektion. Die Sekretärinnen der Stadt sind genauso höflich und hilfsbereit. Wurden sie telefonisch vom Kommen der Gruppe benachrichtigt, werden sie sofort zum Archiv geführt, ansonsten müssen die Detektive nur höflich genug mit einer halbwegs logischen Begründung um Erlaubnis nachsuchen, um ins Archiv zu kommen.

Aus den Chroniken und dem Grundbuch läßt sich folgendes entnehmen: New Underwood wurde vor nun 168 Jahren von Einwanderern aus den Karpaten gegründet. Diese Einwanderergruppe blieb außerordentlich lang beinahe ohne Zuzug und Vermischung mit anderen amerikanischen Siedlern. Groß wurde New Underwood durch Bergbau, jetzt lebt es von Holzhandel und -verarbeitung. Die Tätigkeit in den Minen wurde aufgrund der Erschöpfung der Kupfer- und Eisenvorkommen eingestellt. Nach mehreren leichten Erdbeben und keinerlei Instandhal-

tungsmaßnahmen ist diese Gegend sehr gefährlich geworden.

Die Stadtchronik dokumentiert zahlreiche Unfälle (gerade von Stadtstreichern und spielenden Kindern), bei denen die Opfer in Spalten oder Schächte stürzten, sich etwas brachen oder gar von einstürzenden Stollen verschüttet wurden.

Die Familie der Karlovs besteht seit der Einwanderung. Außer der Mordserie vor acht Jahren gab es seit ewigen Zeiten keine derartigen Gewalttaten. Überhaupt hat New Underwood eine phänomenal niedrige Kriminalitätsrate und wurde bereits mehrfach von der Regierung des Bundesstaats als „friedlichste und gesetzestreueste Stadt des Staates“ ausgezeichnet.

Karlow ist außerdem in der Tat sehr wohlhabend, er besitzt zahlreiche Grundstücke, Häuser, Betriebe, eigentlich halb Underwood, inklusive der Zeitung. Über die Mordserie, den Unfall Sylvias und den Tod Peter Morgans gibt es hier zahlreiche abgeheftete Artikel, aber keine neuen, die Sache erhellenden Informationen.

Somit wäre es an der Zeit, einmal Reginas Wohnung aufzusuchen.

#### e) *Reginas kleines Geheimnis*

Meyer ist nicht im Hause, als die Detektive dort eintreffen, müssen aber auf ein eventuelles Auftauchen gefaßt sein (ein „Schmieresteher“ ist empfohlen). Auch ist

nicht mehr viel Zeit, der Tag ist bereits fortgeschritten, es ist Spätnachmittag (Nachforschungen und Herumfahren brauchen ihre Zeit), also ist etwas Eile geboten.

Reginas Wohnung im ersten Stock wurde einmal von ihrer ganzen Familie bewohnt, daher die Größe.

Dadurch hat sie auch ihr eigenes Arbeitszimmer, ja sogar ein Gästezimmer. Die Durchsuchung in Küche und Wohnzimmer ist erfolglos, das Schlafzimmer gibt Einblick in Reginas bevorzugte Lektüre: Detektiv- und Kriminalromane.

Das Arbeitszimmer enthält Versicherungsnachweise, Ausweis-papiere, das Diplom für ein abgeschlossenes Jurastudium (finanziert durch die Entschädigung der Polizeikasse und die Waisenrente), zahlreiche Fachbücher über Gifte, Spurensicherung u.ä. sowie ein Koffer mit Ausrüstung, aus dem nur die Taschenlampe mitgenommen wurde (Hinweis: Ersatzbatterien sind da). In einem Schrankfach sind in ordentlichen Ordnern alle Fälle abgelegt, die Regina bisher gelöst hat.

Es handelt sich meist um das Auffinden verschwundener Dinge, die Aufklärung kleinerer Diebstähle, kleinere Versicherungsbetrügereien. Dazu natürlich die Zeitungsartikel, die darüber (wenn überhaupt) berichtet haben. Erst das Entfernen des Bettvorlegers in Reginas Schlafzimmer



fördert etwas interessantes zu Tage: Ein herausnehmbares Dielenbrett, darunter einen zugebundenen Schuhkarton.

Reginas kleines Geheimnis!

Natürlich bleibt der Karton nicht zu. Ausgeleert, gibt er folgenden Inhalt preis: Mehrere alte Tagebücher aus Reginas Jugendtagen. Die letzte Eintragung erfolgte zwei Monate nach dem Tod ihres Vaters. Davor sind penibel alle Zeitungsausschnitte über die Mordserie, Harlands Verhaftung und Einlieferung, sowie den Tod ihres Vaters gesammelt und eingeklebt worden. Nach den Ausschnitten, die über die Beerdigungsfeierlichkeiten und über die Einsetzung Meyers als neuen Polizeichef berichten, fehlen mehrere Seiten, sie sind herausgerissen. Zu erkennen ist lediglich, daß ein Teil der Seiten mit kindlicher Schrift beschrieben worden ist, auch war kein Zeitungsausschnitt, sondern ein eingeklebter Zettel mit Spuren von schwarzer Schuhcreme ursprünglich an dieser Stelle.

Mehr kann aufgrund der ausgefransten Abrißkanten nicht gefolgert oder erschlossen werden. Ebenfalls zerrissen ist ein Stadt- und Umgebungsplan von New Underwood. Es fehlt eine ganze Ecke, dort, wo der Plan die stillgelegten Minenanlagen und Schächte gezeigt hätte. Und es fehlt noch etwas! Der Karton enthält ein Revolverholster mit dem Monogramm

P.M., aber keinen Revolver, die dabei liegende Patronenschachtel ist halbleer. Bevor die Abenteurer jetzt tollkühn zu den Minen stürzen, sollten sie abgekühlt werden! Ohne einen anderen Plan (bei Willie hing so einer an der Küchentür), Taschenlampen (die auch bei Willie liegen) und richtiger Bewaffnung ist es sehr unklug, sich bei anbrechender Dunkelheit dorthin zu begeben, wenn man sich dort nicht im geringsten auskennt. Es ist klüger, sich zu Willie Larson zu begeben, um die Suche im ersten Licht des Tages zu beginnen.

Eine nächtliche Suche im alten Bergwerksgebiet, das gut 2 Meilen von der Stadt entfernt ist, bleibt erfolglos.

## Unter mysteriösen Umständen...

### *a) Ein verschwundener Freund*

Als die Gruppe bei Willie ankommt, trifft sie ihn etwas erholt an. Er hat für sie etwas zu essen gekauft und ist begierig auf Neuigkeiten. Berichten ihm die Detektive von ihrer Spur, scheint in Willies Gesicht die Sonne aufzugehen. Er umarmt nacheinander jeden der Gruppe und drückt unständig und in vielen Worten seinen Dank aus. Selbstverständlich wird er die Detektive morgen früh begleiten. Obwohl auch er am liebsten sofort losziehen wür-

de, reißt er sich selber am Riemen. Er weiß genau, wie gefährlich diese Gegend besonders nachts ist (von seinem Vorhaben, nachts in Wolfsgestalt dorthin zu laufen, läßt er natürlich nichts durchblicken) und rät trotz seiner Ungeduld dazu, bis Morgen früh zu warten.

Doch zu Willies Wolfstour soll es nicht mehr kommen!

Zuerst einmal jedoch werden alle nach einer Besprechung dessen, was man herausgefunden hat (erwähnen die Detektive in Willies Gegenwart, daß sie die Existenz von Werwölfen in Erwägung ziehen, spielt Willie gekonnt den Ungläubigen) und nach der Planung des morgigen Tages wohl reichlich geschafft in die Betten fallen. Ein derart anstrengender und aufregender Tag bringt einen guten und tiefen Schlaf mit sich.

Auch eventuell aufgestellte Wachposten schlafen ein. So bekommt keiner mit, daß Willie noch einmal aufsteht.

Er hält es zwar noch für zu früh, als Wolf zu den Minen zu laufen, ist aber so nervös, daß er sich eine für ihn entspannende Tätigkeit sucht – er badet, rasiert sich, schneidet sich aber natürlich glatt ein wenig und einige Blutspritzer gelangen auf den Spiegel der Toilette. Anschließend geht er noch einmal ins Bett, entschlossen, gegen Mitternacht (oder später, je nach

„Bettgezeit“ der Detektive) wieder aufzustehen. Der Toilettenspiegel, auf dem einige von Willies Blutropfen haften, beginnt – unbemerkt von allen – ein gespenstisches Eigenleben zu entwickeln.

Zuerst wird er trübe, dann ist kein Spiegelbild sondern nurmehr ein grau-schwarzes Nebelwallen zu sehen, in dem Stahl, Zähne und glosende, rote Raubtieraugen zu sehen sind. Dann füllt Schwärze den Spiegel vollkommen aus, er beginnt sich zu wölben, ein schwarzes, mit langen Stahlkrallen bewehrtes „Etwas“ greift hindurch, der Spiegel bekommt einen Sprung, eine schwarze, mit Fell versehene Masse, gleitet lautlos aus dem Spiegel, aus der Toilette und macht sich auf den Weg zu Willie Larsons Schlafzimmer.

Die unverschlossene Wohnzimmertür wird arg zerkratzt (auch der massive Messingknopf zeigt tiefe Spuren), als der Alptraumschatten sie öffnet. Die verriegelte Schlafzimmertür ist nur wenige Sekunden ein Hindernis. Sie wird regelrecht zerfetzt, zerschnitten wie Papier. Von den Begleitgeräuschen werden nicht nur Willie, sondern auch die Detektive schlagartig wach. Willie reagiert angesichts des Wesens mit nackter Panik. Er verwandelt sich auf der Stelle, reißt sich das Pyjamahemd vom Leib, die Hose gleitet von den Hinterläufen einfach ab. Sein schwarzer Jäger greift in

seiner ersten, blinden Attacke in ein leeres Bett, ein weiterer Hieb mit einer Klingebewehrten Pranke verletzt Willie ziemlich schwer. Willie weiß sich nur eine Rettung – er springt aus dem Fenster und verschwindet, so schnell er kann, in der Nacht und dem einsetzenden Regen!

Ihrer Beute beraubt, scheint die schwarze Gestalt ihren Zusammenhalt zu verlieren. Sie wird nebelhaft und verschwindet Sekunden später spurlos...

Die Detektive, vom Bersten der Schlafzimmertür geweckt, werden indes von einer verriegelten Wohnungstür (schließt das Treppenhaus zu Willies Wohnung hin ab) ein wenig behindert. Diese kleine Verzögerung ist Schuld daran, daß sie weder Willie noch Wesen vorfinden, dafür zahlreiche Kratzer, eine völlig zerstörte Tür, eine Menge Holzsplitter, noch fliegende Bettfedern, ein zeretztes Bett und ein zerrissenes Pyjamaoberteil, ein Fenster in Scherben (die liegen auf dem Hofboden) sowie einige Blutstropfen (an den verbliebenen Teilen des Fensters).

Regen und kalte Nachtluft dringen durch das Fenster herein. Der ganze Vorfall ist höchst bizarr, können die Spuren der Kratzer doch über den Gang bis zur Toilette zurückverfolgt werden – diese aber besitzt kein Fenster! Die Blutspur unterhalb des zerbrochenen Fensters läßt sich noch bis

zum Straßenanfang verfolgen, dann verwischt der Regen alle Hinweise. Den Detektiven sollte im übrigen klar sein: Rufen sie die Polizei, könnte Meyer versuchen, sie für dieses Chaos und Willies Verschwinden verantwortlich zu machen und sie auf der Stelle verhaften!

Er kann sie auf jeden Fall gewaltsam zur Vernehmung schaffen – in diesem Fall könnte für Regina alles zu spät sein, wenn sie überhaupt noch am Leben ist.

Die restliche Nacht haben die Abenteurer Zeit und Muße, Theorien aufzustellen, Willie in der Umgebung zu suchen oder doch gleich Richtung Minen aufzubrechen.

*Für den Spielleiter: Aufgrund seiner Verletzung wird Willie als Werwolf derzeit von seinen tierischen Instinkten beherrscht – und die empfehlen ihm dringend, sich irgendwo, am besten tief im Wald, zu verkriechen. Das tut er auch. Erst am nächsten Abend hat er sich so weit unter Kontrolle – und seine Verletzung ist bereits teilweise geheilt – daß er den Nachhauseweg antritt, noch immer tief verstört. Er wird die Detektive am Samstagabend entweder am Krankenhaus oder bei sich zu Hause abfangen – er ist nackt, verletzt und ohne Hausschlüssel!*

### **b) Ein Plan, ein Fund und ein Verrückter weniger**

Als der Morgen heraufdämmt, stehen

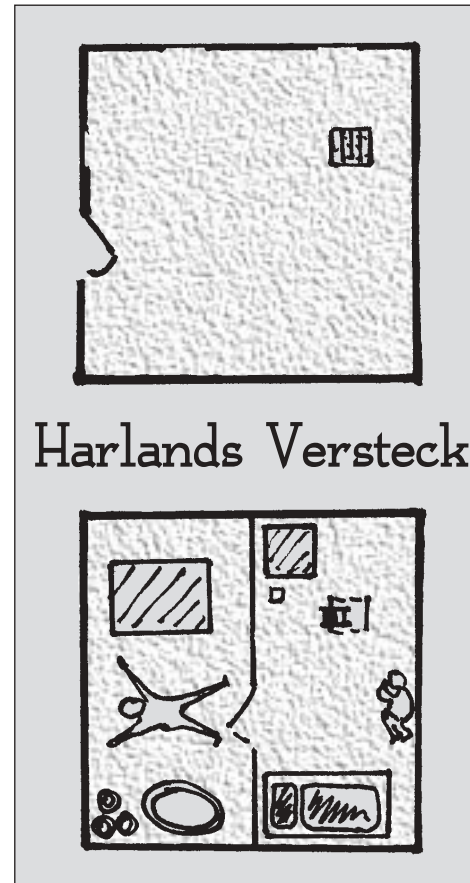
die Detektive vor einer sehr schwierigen Entscheidung: Sollen alle zu den Minen gehen? Soll man hier bleiben und auf Willie warten (Spuren lassen sich keine verfol-

rer Seite? Der Gruppe sollte aber doch dämmern, daß gerade Willies Verlobte hier Licht ins Dunkel bringen könnte – sie ist außerdem eine Garantie dafür, daß ihnen selbst nichts passiert, solange sie bei ihnen ist.

Dazu muß man sie aber erst finden!

Mit Willies Plan und wohl auch seinem Wagen ist man relativ schnell bei den Minen. Sie befinden sich in einem langgezogenen Tal, die Straße dorthin führt in zahlreichen Kurven aufwärts und ist in sehr schlechtem Zustand. Nach dem Regen in der Nacht ist sie zusätzlich aufgeweicht und voll von Schlammlochern und Pfützen. Um das Minengelände zu untersuchen, benötigt man gut und gerne 3 Stunden. Dabei kann festgestellt werden, daß die meisten Schächte sehr solide vernagelt wurden. Interessanter sind da die alten Schuppen. Und tatsächlich läßt sich eine wohl erst kürzlich benutzte Bretterbude finden. Die Bretter, mit der die Tür zugenagelt war, sind weggerissen worden, es sind vage Schleif- und Fußspuren vor dem Eingang zu erkennen. Es ist Vorsicht geboten! Was die Detektive zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen können: Sie haben tatsächlich Harlands Versteck gefunden.

Harland hat auch Regina und die Haut, die er von Sylvia Sorenson hat, hierher gebracht. Stephen Karlow hat ihn jedoch



gen – ihn aufzuspüren ist schier unmöglich), der bisher nicht zurück ist?

Soll man eine Nachricht für Willie hinterlassen? Steht Willie überhaupt noch auf ih-

schon in der Nacht aufgespürt und Harland mit dessen eigenem Messer erstochen, die Haut mitgenommen und Regina schwer verletzt. Stephen glaubt, daß Regina ebenfalls tot ist und will sich mit Hilfe der Haut – die noch entsprechend präpariert werden muß – endlich selbst in einen Wolf verwandeln. Andreij Karlow hat vom Tun seines Sohnes keine Ahnung...

Sind die Detektive in die Hütte eingedrungen, stehen sie in völlig leeren Räumen. Die Falltür, die in einer Ecke des Schuppens nach unten führt, ist sehr leicht zu entdecken. Wird sie – vorsichtig natürlich – geöffnet, sieht man eine Leiter, die in die Dunkelheit hinunter führt. Ein erstes Hineinleuchten mit der Taschenlampe läßt eine leicht geöffnete, weitere Tür erkennen, eine Bettkante, einen körperähnlichen Schemen und ein Tischeck. Wagt man sich hinunter, sieht man die Räumlichkeiten wie auf der Zeichnung ersichtlich.

An der Wand mit der Tür liegt jener Schemen, der sich bald als der reglose Körper von Regina Morgan entpuppt. Sie atmet flach, ist unterkühlt und hat durch mehrere Messerstiche in den Rücken viel Blut verloren. Sie muß unverzüglich ärztlich versorgt und ins Krankenhaus gebracht werden. Im Nebenraum liegt ebenfalls ein Körper. Es ist die Leiche von Richard Harland, erstochen von vorne. Das Messer (das sich

bei einer späteren Untersuchung als das Messer herausstellen soll, mit dem Sylvia gehäutet wurde) steckt in der Brust.

Die Lache Blut ist bereits geronnen, die Totenstarre eingetreten. In diesem Raum befindet sich außerdem ein Tisch, Fleischerhaken, Schaber, ein großer Bottich. In der Luft liegt ein beißender Geruch, vermischt mit dem Gestank nach Blut (Harland wollte die Haut gerben).

Haut ist keine zu finden. Als Profis sollten die Detektive jetzt besser Regina nehmen, sie ins Krankenhaus bringen und ansonsten nichts weiter anfassen (jedenfalls nicht ohne Handschuhe).

Und wenn sie ihre Belohnung kassieren wollen, sollten sie der Polizei wohl melden, wo und unter welchen Umständen sie Regina aufgefunden haben. Meyer wird sowieso umgehend Nachricht vom Krankenhaus erhalten, daß Regina hier eingeliefert wurden. Die Detektive sollten für ihn eine plausible Geschichte haben (unter anderem auch eine Erklärung, wie sie auf die Idee kamen, ausgerechnet in den Minen zu suchen).

Durchsuchen die Detektive Harlands Taschen, fällt ihnen ein Zettel mit folgender Adresse in die Hände: Zara Sergeijow, „The View“. Sobald sie Regina mit erster Hilfe versorgen (Blutungen stoppen, verbinden, in Decke einwickeln), werden sie

ihr zu Beginn erst einmal den Mantel ausziehen müssen.

Er enthält (außer sehr viel angetrocknetem Blut) mehrere blutverschmierte Fetzen Papier: Das fehlende Teil des Umgebungsplans sowie einige Tagebuchseiten. Für die Gruppe absolut faszinierend dürften auf diesen Seiten folgende Textpassagen sein: „Vielleicht selber Hund wie bei Papa“, „H. unschuldig?“, danach folgt ein eingeklebter Zettel, auf dem mit schwarzer Schuhcreme nur ein Wort steht „Werwolf“.

Diesen Zettel hat Regina mit kindlicher Schrift so kommentiert: „Eindeutig verrückt“, „Erklärt alle Vorfälle!“ „Wer/was tötete Papa?“.

Bevor die Detektive jedoch an Ort und Stelle neue Theorien aufstellen, sollten sie besser daran denken, daß hier eine Schwerverletzte liegt!

Übrigens ist vorgesehen, Regina überleben zu lassen. Auch ein Patzer desjenigen, der „Erste Hilfe“ anwendet, tötet sie nicht. Sie wacht aber auch bei einem besonders guten Wurf nicht auf, wenn sie die Augen tatsächlich aufschlägt, registriert sie niemanden, kann mit ihrem Blick keinen Punkt fixieren und murmelt verstört und verwirrt völlig unverständliches Zeug – die sinnvollsten Wörter sind „Messer“ „Harland“ und „Haut“... Im Krankenhaus kümmert man sich selbstverständlich sofort um Regina,

sie wird versorgt und danach in ein Einzelzimmer verlegt. Der diensthabende Arzt wie die Schwestern erkennen sie sofort.

Eine Schwester rauscht auch gleich mit einem „Ich verständige die Polizei“ zum Telefon. Die Detektive werden gebeten, in einem Wartezimmer zu warten, man werde ihnen sofort Bescheid geben, sobald man etwas über ihren Zustand sagen könne. Wenige Minuten später erhalten sie die Nachricht, daß Regina zwar schwach, ihr Zustand aber nun stabil sei und sie wieder gesund werde. Wo sei übrigens ihr Mann? Könnten ihn die Detektive benachrichtigen? Es ist bekannt, daß Larson kein Telefon hat. Natürlich werden die Detektive vom Arzt und den Schwestern gefragt, wo und wie man sie gefunden habe.

Doch noch bevor die Gruppe irgend eine Geschichte erzählen kann, stehen auch schon vier Streifenpolizisten in der Türe, die die Detektive höflich auffordern, sie doch zu begleiten, Chief Meyer wolle sie sofort sehen.

Was die Gruppe als „Profidetektive“ wissen müßten: Die Beamten können sie auch in Handschellen zur Vernehmung mitnehmen. Die Detektive müssen sich nun entscheiden, ob sie jemand im Krankenhaus zurücklassen, der auf Regina achtet – was ein furchtbar zähes Gespräch mit den Polizisten zur Folge hätte, aber durchaus po-



sitiv enden könnte – oder komplett mit zu Meyer gehen.

### c) Zara

Entgegen aller Annahmen fahren die zwei Streifenwagen jedoch nicht zum Polizeirevier, sondern halten auf eine Nobelvilla, die auf einer Hangterasse liegt, zu. Es ist „The View“, bewohnt von den Sergeijows. Diese Familie umfaßt derzeit ein altes Elternpaar und ihre zwei Töchter (Zwillinge), Agnes und Zara, sowie ein gutes Dutzend Hausangestellte.

Vom Vermögen einmal ganz zu schweigen! Meyer halte sich dort auf (warum und wozu, ist aus den Beamten nicht herauszubringen) und wolle sie auch dort sehen.

In der Auffahrt, in die auch die Streifenwagen mit den Detektiven einbiegen, stehen bereits mehrere andere Autos, darunter ein weiterer Streifenwagen, der Wagen des Coroners (Arzt und Leichenbeschauer in einer Person) und Karlows Limousine mit Chauffeur.

Die Gruppe geht durch eine große, mit Marmor verkleidete Eingangshalle und mehrere Salons, alle sehr teuer eingerichtet (kleines Detail am Rande: An einer Wand hängt ein relativ großes Foto, es zeigt die Zwillinge – zwei hübsche Mädels – in Badekleidung mit Stephen Karlow in ihrer Mitte, der beide umarmt). In einem der Salons versuchen sich gerade Tomek

und Agnes Sergeijowa (Vater und Tochter) irgendwie gegenseitig zu trösten. Karlow steht dabei, faßt Agnes an der Schulter und redet beruhigend auf beide ein. Sein Gesicht drückt Trauer, Sorge und vage sogar so etwas wie Angst aus (Karlow kennt die Legenden seines Volkes hinreichend und er hat eine gewisse Vorstellung von dem „Etwas“, das Zara tötete). Auch ihr fehlt die Haut, und zwar vollständig. Sie wurde aber nicht gefesselt und ihr Anblick erinnert nicht mehr sehr an einen Menschen. Vor diesem Wesen hat sogar Karlow Angst und er ist in Sorge um sein Rudel. Er macht die Abenteurer für das Auftauchen dieses Alptraums mit verantwortlich und spielt mit dem Gedanken, sie könnten Wolfsjäger sein.

Die Detektive kommen auch an einem Schlafzimmer vorbei, dessen Türe offensteht. Beinahe das ganze Zimmer ist verspiegelt, auf dem Boden ist angetrocknetes Blut, auch das ursprünglich weiße Seidenbett ist größtenteils rot von Blut.

Der verkrümmte Körper auf dem Bett wurde zugedeckt, eine Bahre und ein Leichensack werden gerade ins Zimmer getragen. Wie der Spiegel in Willies Toilette haben auch die Spiegel hier einen langen, von oben nach unten (in Zick-Zack-Linie) gehenden Sprung! Letztendlich landet die Gruppe in einem kleinen Nebenraum (ei-

gentlich ein Bügelzimmer), in dem ein Tisch und davor mehrere Stühle stehen. Auf dem Lehnstuhl hinter dem Tisch sitzt Meyer mit einem ausgesprochen grimmigen Gesicht. Er raucht eine Zigarrette nach der anderen.

Hinter ihm steht Stanitsch, mit gezücktem Bleistift, den Block in der Hand.

Die Streifenbeamten, die die Detektive bis hierher begleitet haben, schließen die Tür und bleiben draußen. Bevor Meyer irgendwelche Informationen über den Vorfall hier im Hause gibt (wenn die Gruppe nicht schon 1 und 1 zusammengezählt hat) will er von ihnen alles über die Auffindung von Regina wissen.

Wo, wie, wann, wer, auf welche Weise, unter welchen Umständen?

Haben die Detektive am Tatort etwas angefaßt?

Wie sind sie auf die Idee gekommen, ausgerechnet an dem Ort zu suchen, den sie als Fundort angeben?

Irgendwelche Spuren von Harland?

Ist er tot/am Leben?

Gerade nach Harland wird er hartnäckig fragen (bei Meyer kann es übrigens sein, daß er aufspringt, mit der Faust auf den Tisch haut und die vor ihm Sitzenden anschreit) und sich nicht so leicht zufriedengeben, wenn er den Eindruck hat, daß die Abenteurer lügen.

Er wird keinem der Gruppe erlauben, zu gehen oder zu telefonieren (auch keinen Anwalt zu verständigen), bevor er seine Fragen nicht hinreichend beantwortet glaubt (hier sei als Spielleiter an das Gewissen der Spieler appelliert, die hoffentlich Harlands Tod nicht einfach verschweigen). Er ist so genervt, daß er keinen der Gruppe ohne Begleitung zur Toilette gehen läßt! Und versucht sich einer zu verdrücken, kann es sein, daß er alle in Untersuchungshaft nimmt.

Berichten die Detektive von Harlands Tod, wird er sich vor allem für den ungefähren Todeszeitpunkt interessieren, denn Zara starb erst in den ersten Morgenstunden!

Er wird auch sofort seine Leute zu den Mienen schicken, um die Spuren zu sichern.

### d) Drohungen

Nachdem die Fragestunde vorüber ist, lehnt sich Meyer zurück, zündet sich die nächste Zigarrette an und meint so oder ähnlich: „Sie haben ins Schlafzimmer gesehen, nicht wahr? Die arme Sergeijowa ist noch übler zugerichtet als Sorenson. Und Harland konnte nicht hier rein, wenn er schon tot war. Ich sage ihnen eines: Wenn ich den Bastard erwische, der dafür verantwortlich ist, dann Gnade ihm Gott! Und ich weiß sehr genau, daß sie etwas vor mir verbergen! Aber das werden wir sicher noch herausfinden, darauf können

sie Gift nehmen. Sie können gehen! Aber ein Ausweispapier von ihnen bleibt hier... als eine kleine Absicherung, daß sie nicht plötzlich... abreisen, bevor dieser Fall geklärt ist. Wo haben sie eigentlich ihren Schatten gelassen, den kleinen Larson? Na, auch egal. Sergeant, bringen sie sie zurück!"

Damit sind die Detektive von Meyer entlassen, außer sie wagen es tatsächlich, Fragen zu stellen oder Kontra zu geben (beim Polizeichef herrscht Explosionsgefahr). Doch noch haben sie die Villa nicht verlassen. Denn in einem der Salons kommt Karlow auf die Gruppe zu.

Er ist sichtlich erregt und verbirgt seine Angst hinter Wut. Er zielt mit seinem Stock auf einen der Detektive, als wolle er ihn gleich aufspießen. „Sie hier! Natürlich! Wer sonst! Gibt es einen Ort, an dem sie sich aufhalten können, ohne daß irgendwelche Unglücksfälle passieren? Oder Morde?! Eines will ich ihnen sagen: Ich dulde keine Mörder in meiner Stadt! Der Mann, der das..." er weist auf das Schlafzimmer „...getan hat, wird zur Verantwortung gezogen werden. Und sie, sie sollten besser nichts damit zu tun haben! Was haben sie überhaupt noch hier zu suchen? Ihre Belohnung für Harland kann ich ihnen auch zahlen. Wenn sie nur verschwinden und aufhören, ihre Nase in Angelegenhei-

ten zu stecken, die sie nicht das Geringste angehen, ja dann zahle ich gerne 500\$! Sehr gerne!"

Bringen die Abenteurer eine entsprechende Entgegnung, kann im Salon ein handfester Streit ausbrechen, der erst endet, als Karlow sichtlich um Luft ringt, an seine Brust (Herzgegend) greift und zu einem Stuhl wankt (dies ist alles nur sehr gut gespielt). „Oh!... Gehen sie mir aus den Augen!" Er schnappt nach Luft, sein Ton ist matt. „Gehen sie einfach. Lassen sie einen alten Mann in Ruhe. Ich liebe diese Stadt nun einmal. Ich will nicht, daß hier so etwas Schreckliches passieren muß."

#### **e) Die Polizei, dein Freund und Helfer**

Nachdem die Detektive schließlich die Villa verlassen haben, werden sie – je nach Wunsch – entweder zurück zum Krankenhaus oder aber zu Willie Larsons Haus fahren. Schließlich ist es durchaus möglich, daß Willie mittlerweile vor seiner verschlossenen Haustür steht (tut er nicht, aber können die Spieler hellsehen)?

Im Krankenhaus müssen die Detektive auf jeden Fall vorbeisehen, denn Regina könnte ja zwischenzeitlich aufgewacht sein, schließlich ist es inzwischen fortgeschrittener Nachmittag. Sie müßte Harlands Mörder genauso wie Harlands Mordmotiv bei Sylvia Sorenson kennen, Harland könnte ihr von seinen Plänen berichtet haben.

Im Krankenhaus müssen sie allerdings feststellen, daß dem nicht so ist.

Regina ist noch immer bewußtlos, die Gruppe könnte die Gelegenheit nutzen, sich etwas zu essen zu besorgen oder Einkäufe zu tätigen – erfahrungsgemäß hat sich ihr Verdacht „Hier gibt es Werwölfe" bereits so erhärtet, daß sie versuchen, eine Kugelgießvorrichtung und Silber zu erwerben. Dabei ist es ohne die richtige Ausrüstung schwer, Silber zur Schmelze zu bekommen, die Kugeln müssen außerdem aushärten. Leichter ist es, Munition vorne mit einer Silberschicht zu überziehen (Silber ist nach allgemeiner Meinung unzähliger Sagen und Geschichten das einzige Mittel, das Werwölfe effektiv verletzt und töten kann). Der Verdacht, hier könnte auch eine Verschwörung im Gange sein, kann übrigens nur unterstützt werden. Gegen Abend werden die Detektive noch einmal von einem Streifenbeamten heimgesucht (egal, wo sie sich aufhalten – wohl noch einmal bei Regina).

Er übergibt ihnen ein verschlossenes Kuvert „von Chief Meyer persönlich bei Ihnen abzugeben", das nicht mehr als einen hastigen gekritzelten Zettel enthält: „Habe Spur wegen Mord an Zara. Eventuell Larson gefunden!" Wobei sich das Rätsel auf tut: Woher weiß er von Willies Verschwinden? Na, vielleicht einfach gut geraten,

außerdem hat sich Stanitsch bei Willies Wohnung herumgedrückt und Willie ist noch kein einziges Mal im Krankenhaus aufgetaucht, obwohl seine Verlobte schließlich dort liegt!

„Wenn sie heil aus der Sache rauskommen wollen, kommen sie um 20.00 Uhr zu den alten Schlachthöfen, zum Hof mit dem geöffneten Tor."

Nun stellt sich die Frage: Ist es eine Falle? Seit wann tut Meyer irgend etwas für die Detektive? Ist Larson vielleicht wirklich da? Oder ist er tot? Letztendlich geht es darum, ob Hinfahren oder nicht Hinfahren.

Hier sollten die Abenteurer darin bestärkt werden, doch die Schlachthöfe aufzusuchen. Gut vorbereitet und bereits gewarnt könnten sie aus diesem Rendezvous ja vielleicht aufschlußreiche Informationen mitnehmen, Meyer in die Ecke drängen und ihn auspacken lassen.

Wenn Regina eventuell ebenfalls eine Schlüsselrolle in diesem Fall hat, kann man sie einfach alleine lassen?

Natürlich nicht! Mindestens eine Person sollte bei ihr bleiben.

Wird Regina an diesem Abend allein gelassen, so werden die Abenteurer bei ihrer Rückkehr nur ein leeres Bett vorfinden.

Da man nur noch warten müsse, bis sie aufwache, habe der Leibarzt von Mr. Karlow sie nach Blackstone verlegen lassen,

wo sie wohl mehr umsorgt werde, als das hier im Krankenhaus überhaupt möglich sei. Mr. Karlow sei ja allgemein für sein Wohlwollen gegenüber allen Bürgern bekannt, so etwas sei nichts außergewöhnliches. In der Tat will Karlow Regina nicht töten, er will vor den Detektiven wissen, was sie gesehen hat und sie danach zu Still-schweigen verpflichten. Karlow tötet nur, wenn er es für absolut unumgänglich hält. Wird Regina von einem aus der Gruppe bewacht, so hat dieser den ganzen Abend, eventuell noch die ganze Nacht gegen seine Müdigkeit zu kämpfen. Vielleicht (dies liegt ganz am Spielleiter) wird man versuchen, ihm Schlafpulver in den Kaffee zu mischen – was am Geruch zu erkennen ist, sobald man die Tasse hochnimmt und ansetzt – um ihn außer Gefecht zu setzen. Woraufhin der Detektiv natürlich seine Waffe ziehen und lauthals behaupten kann, er sollte vergiftet werden. Die Schwestern werden versuchen, ihn zu beruhigen und stempeln ihn – genauso wie der Arzt – als übermüdet und psychisch etwas von der Rolle ab.

Der Detektiv will keinen reinlassen, das medizinische Team wird sich bemühen, ihn ohne Gewalt dazu zu überreden, das Zimmer zu verlassen – er ist bewaffnet und könnte versuchen, Regina etwas anzutun (nicht alle sind Rudelmitglieder, die Nacht-

schicht besteht bis auf zwei Ausnahmen aus ganz normalen, besorgten Menschen)! Bei so gegensätzlichen Ansichten kann sich die Situation ziemlich zuspitzen, ehe die restliche Gruppe wieder im Krankenhaus eintrifft...

Lösungsvorschlag: Einen Polizisten stationieren und den Kaffee untersuchen lassen. Dies alles spielt sich ab, während die restliche Gruppe den Ort ihres Treffens mit Meyer aufsucht und sich dort so einiges ereignet.

Die Schlachthöfe, von denen die Rede ist, sind seit gut zehn Jahren aufgegeben. Sie liegen am Stadtrand, davor wird die Szenerie immer ärmlicher, die Häuser kleiner, heruntergekommen, bis schließlich leerstehende Gebäude kommen. Der Hof selbst ist leicht zu finden, das Tor ist das einzige, das offensteht; auch ist ein leichter Lichtschein zu entdecken und Motoren-geräusch zu hören – Meyer hat seinen Wagen mit angeschalteten Scheinwerfern laufen lassen – ansonsten wäre es fast stockdunkel. Meyers Wagen steht ca. 5 m von der hinteren Hofmauer entfernt, dort sind drei große Schiebetüren, alle ganz oder halb offen, dahinter herrscht Finsternis. Das Auto steht beinahe quer, Meyer lehnt am dem Hoftor zugewandten Kotflügel und gerät in den Scheinwerferkegel des Autos der Detektive, wenn diese ein-

fach ebenfalls in den relativ großen Hof einfahren. Mehrere Zigarrettenkippen am Boden sprechen dafür, daß er schon eine ganze Weile hier wartet.

Es ist nicht zu sagen, ob er bewaffnet ist. Am Boden sind keine Spuren von weiteren Autos zu erkennen.

#### **f) Stanitsch und seine Kollegen**

Meyer selbst wirkt nervös, nähern sich die Detektive nicht offen, sondern schleichen sie sich an, erschrickt er und zuckt zusammen, zieht aber keine Waffe.

„Sie sind also doch gekommen. Fein. Habe schon gemeint, sie überlegen sich die Sache vielleicht. Sehen sie, ich bin nicht blind – und Karlow ist es auch nicht. Ich erkenne gute Privatschnüffler, und sie sind gut. Aber das hier ist etwas zu groß für sie.“ Im folgenden, sicher entstehenden Dialog gibt er zu, daß Karlow der Führer des Werwolfsrudels ist, das hier viel kontrolliert. Er selbst sei allerdings rein Mensch. Er weiß auch, daß Willie ein Werwolf ist, jedoch vom Rudel ausgestoßen; er bestätigt, daß auch Sylvia und Zara Werwölfe waren, Sylvia aber wie Willie eine Ausgestoßene.

Er wisse über Rudelinterna jedoch sonst nicht sonderlich viel.

„Hören sie, ich weiß, daß auch mein Partner hier gestorben ist. Er hatte ein Treffen mit Karlow, aber Peter hat durchgedreht,

er hat angefangen zu schießen – und Karlow hat aus Notwehr gehandelt. Gott, dabei wollte Karlow doch nur mit ihm reden! Ich selber habe es zu spät mitgekriegt, war außerhalb. Wenn ich hätte vermitteln können... dann wäre das Ganze wahrscheinlich nicht passiert! Und ich habe mich angeboten und mit Mr. Karlow gesprochen, damit sowas nicht nochmal passiert. Sie sind vernünftig und sie sind Ehrenmänner. Mr. Karlow ist genauso ein Ehrenmann und ich habe sein Wort, daß er sie gehen lassen wird. Wir klären die Sache hier auf, hier gibt es nie lange einen Verbrecher, der nicht bald sitzt. Und das Rudel ist bei Nachforschungen wirklich eine Hilfe. Alles, was sie wollen, ist hier in Frieden leben. Weiter nichts. Die paar Rehe im Wald jeden Vollmond tun keinem weh. Und ihr Kumpel taucht auch wieder auf, wenn er wieder klar im Kopf wird. Sehen sie, ich habe ihre Pässe dabei und die 500\$, die ihnen zustehen. Nehmen sie sie und gehen sie! Wenn sie Sonntag mit dem Zug abreisen, wird hier niemand mehr nach ihnen fragen oder irgend was von ihnen wollen.“ So oder so ähnlich wird Meyer mit allen Mitteln versuchen, die Gruppe dazu zu überreden, die Stadt zu verlassen.

Er wird Fragen beantworten, soweit er dazu in der Lage ist, er weiß aber weder irgend etwas Erhellendes über das Rudel –



außer daß auch Stanitsch ein Werwolf ist und sich die Werwölfe dieser Stadt wohl zu jeder Zeit verwandeln können und dazu keine Vollmondnächte benötigen – noch weiß er, wer der wahre Mörder der Kinder im Falle Harland war.

Er hält Karlow tatsächlich für ihm gegenüber ehrlich, fürchtet aber, daß jüngere Rudelmitglieder über die Stränge schlagen könnten und auf Jagd nach den Detektiven gehen werden, wenn diese nicht bald aus der Stadt verschwinden!

Vielleicht kann Meyer die Gruppe in der Tat davon überzeugen, das Geld zu nehmen und dafür mit heiler Haut zu verschwinden, vielleicht stachelt sie seine (mit dem Geld zugegeben etwas plumpe) Methode auch nur noch an, hier aufzudecken, was eigentlich gespielt wird.

Wie dem auch sei, bevor die Detektive und Meyer sich trennen, hält sie eine bekannte Stimme aus einem der offenen Tore auf der hofabschließenden Seite zurück – es ist die Stimme von Stanitsch: „Chief, sie glauben doch nicht etwa selber, was sie da sagen. Karlow mag sich vielleicht auf das Wort von solchen Privatschnüfflern wie ihnen verlassen – ich als Sicherheitschef des Rudels tue es nicht. Meyer – verschwinden sie sofort, oder es wird einen neuen Polizeichef in New Underwood geben! Sehr schön, daß sie alle hier sind!“ Wer den

Detektiven keine Vorbereitung auf den Angriff geben will, der lasse Stanitsch Rede einfach weg – aber sie ist eben so schön dramatisch....

Die Gruppe kommt nicht mehr dazu, ins Auto zu springen und den Hof wieder zu verlassen, der Angriff erfolgt, noch bevor Stanitsch Worte verklungen sind!

Zuerst wird die Gruppe im Hof vom Hofort und von den Toren im Gebäude aus (also von zwei Seiten) unter Feuer genommen, sind die Detektive aus dem Lichtschein der Scheinwerfer bzw. diese zerschossen, wird das Feuer eingestellt, Wölfe fallen die Detektive an. Als Faustregel sei es empfohlen, die angreifende Wolfsmeute zahlenmäßig etwas stärker zu machen als die Gruppe der Abenteurer – sonst besteht ja keine Gefährdung. Meyer sollte eigentlich nicht sterben, nur verletzt werden, deshalb sind für ihn hier auch keine Kampfwerte angegeben. Hier die Werte für einen „Standardwolf“ sowie für Stanitsch (Werwölfe sind ein Stück größer als normale Wölfe):

#### **Universalsystem:**

**Mensch:** ST 70%, GE 75%, KO 78%

IN 70%, Schleichen 55%

Schießen 60%, LP 14

**Wolf:** ST 85%, GE 85%, KO 90%, IN 50%  
Schleichen 70%, Springen 65%, Spur anhand Geruch verfolgen 80%, Biß 55%, Schaden: 1W6+1, LP 14; regeneriert pro

Runde 1 LP, bei Treffer ein Schadenspunkt Abzug wegen Fell, bei Verletzungen durch Silber keine Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

#### **Call of Cthulhu:**

**Mensch:** ST 15, GE 12, KON 14, INT 16

Schleichen 55%, Schießen 60%, LP 14

**Wolf:** ST 21, GE 13, KON 16, INT 5

Schleichen 70%, Springen 65%, Spur anhand Geruch verfolgen 80%, Biß 55%, Schaden: 1W8, LP 14; regeneriert pro Runde 1 LP, bei Treffer ein Schadenspunkt Abzug wegen Fell, bei Verletzungen durch Silber keine Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

#### **Midgard 1880:**

**Mensch:** ST 70%, GE 75%, KO 78%

IN 70%

Schleichen +11, Schießen +14, LP 14  
AP 16

**Wolf:** ST 85%, GE 85%, KO 90%, IN 50%

Schleichen + 16, Springen +14, Spur anhand Geruch verfolgen +16, Biß +14, Schaden: 1W6+1, LP 14, AP 16, TR RW 70, HGW 80, B30; regeneriert pro Runde 1 LP + 2 AP, ansonsten siehe oben.

## **Stanitsch**

#### **Universalsystem:**

**Mensch:** ST 75%, GE 80%, KO 70%

IN 80%

Schleichen 65%, Schießen 65%, LP 16

**Wolf:** ST 85%, GE 90%, KO 90%

IN 50

Schleichen 75%, Springen 70%, Spur anhand Geruch verfolgen 85%, Biß 65%, Schaden: 1W6+1, LP 16; regeneriert pro Runde 1 LP, bei Treffer ein Schadenspunkt Abzug wegen Fell, bei Verletzungen durch Silber keine Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

#### **Call of Cthulhu:**

**Mensch:** ST 14, GE 15, KON 15, INT 17

Schleichen 65%, Schießen 65%, LP 16

**Wolf:** ST 21, GE 17, KON 17, INT 5

Schleichen 75%, Springen 70%, Spur anhand Geruch verfolgen 85%, Biß 65% Schaden: 1W8, LP 16; regeneriert pro Runde 1 LP, bei Treffer ein Schadenspunkt Abzug wegen Fell, bei Verletzungen durch Silber keine Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

#### **Midgard 1880:**

**Mensch:** ST 75%, GE 80%, KO 70%

IN 80%

Schleichen +14, Schießen +15, LP 16,  
AP 16

**Wolf:** ST 85%, GE 90%, KO 90%, IN 50%

Schleichen +16, Springen + 16, Spur anhand Geruch verfolgen +17, Biß + 15 Schaden: 1W6+1, LP 16, AP 16, TR RW 75, HGW 85, B30; regeneriert pro Runde 1 LP + 2 AP, ansonsten siehe oben. Das Üble an diesen Werwölfen ist ihre

Fähigkeit, nicht durch Silber verursachten Schaden/Verletzungen innerhalb kürzester Zeit zu heilen. Schaden durch Silber kann nicht regeneriert werden. Auch sind sie sehr stark und sehr schnell. Der Nachteil daran, zum Tier zu werden, ist, daß man als Wolf keine menschlichen Überlegungen und Taktiken entwickeln kann. Die Wölfe reagieren auf Instinktbasis und kämpfen daher nur so lange, bis sie schwer verletzt sind (das zu definieren, liegt am jeweiligen System und dem Spielleiter), dann flüchten sie. Eine große Gefahr für den normalen Menschen ist ein Biß durch so einen Wolf. Denn über den Speichel wird Lykantrophie übertragen. Welches Risiko tatsächlich besteht (Richtwert: 70% ohne nachfolgende gründliche ärztliche Behandlung) liegt beim Spielleiter. Sobald Werwolvesblut auf einen der Autospiegel spritzt (was früher oder später passiert), beginnt sich hinter diesem der bekannte graue Nebel, gefolgt von Schwärze zusammenzuziehen. Glosende Augen werden sichtbar, der Spiegel wölbt sich, bekommt einen Sprung und etwas Schwarzes gleitet wie zähflüssiger bepelzter Teer aus dem Spiegel, packt sich mit rasiermesserscharfen Krallen einen der Wölfe (besser: speißt ihn auf den Krallen auf) und verschwindet wieder zurück in den Spiegel. Der Wolf, der durch den Spiegel

gezogen wird, bekommt einen qualvollen, menschlichen Blick, es gibt ein widerliches Knirschen und Reißen (schon mal einen Wolf durch einen Seitenspiegel gequetscht?), dem Tier schießt Blut aus Maul und Nase – danach ist der Spiegel wieder blank. Alle zu dem Zeitpunkt noch vorhandenen Werwölfe nehmen mit eingeklemmten Schwänzen panikerfüllt Reißaus! Die Bilanz dieses Gemetzels sind einige schwerverletzte oder tote Werwölfe (die tot wieder Menschengestalt annehmen) und einige krankenhausreife, weil doch ziemlich verletzte Detektive.

Bei Charakteren niedrigerer Stufe sollten doch bitte die oben angegebenen Werte „abgerüstet“ werden – die Gruppe soll einen Dämpfer erhalten, nicht komplett sterben, das hier ist noch lange nicht der Showdown!

### **g) Das Krankenhaus von New Underwood**

Nun müssen die Detektive wohl oder übel mal wieder ein altbekanntes Institut aufsuchen, diesmal um sich selber verbinden und verplastern lassen (was nicht billig ist). Eventuell finden sie dort ihren zurückgelassenen Kameraden in einer mittlerweile ziemlich verzwickten Lage vor.

Wahrscheinlich sind ein, zwei Fälle dabei, die die Ärzte nicht ambulant behandeln, sondern da behalten wollen – in einem

Bett, in dem sie gefälligst bleiben sollen! Der weitere Verlauf der Geschichte kann von nun ab variieren, je nachdem ob die Detektive zusammenbleiben oder sich trennen, kann Verschiedenes passieren. Die Gruppe hat außerdem die Wahl, bis zum nächsten Morgen zu warten und dann eventuell zahlenmäßig größer nach Blackstone zu gehen, um Karlow bzw. den geflohenen Stanitsch zu schnappen und der unseligen Sache ein Ende zu machen, oder auch gleich, ohne die Verletzten, noch mitten in der Nacht loszuziehen. Das hat Vor- wie Nachteile.

Gehen die Detektive gleich, hatte Karlow noch keine Zeit, seine Schar zu sammeln. Aber die Detektive sind vom vorhergehenden Gefecht geschwächt und erschöpft, es ist fraglich, ob sie einem erneuten Gefecht gewachsen sind. Gehen die Detektive am nächsten Tag nach Blackstone, wird Karlow dort wohl nicht allein sein, dafür ist die Gruppe aber wieder mehr fit. Einfach zu verschwinden ist auch nicht sehr leicht. Der nächste Zug fährt erst Sonntagabend (noch ein ganzer Tag) und per Auto muß ein ausgezeichneter Autofahrer her, auch besteht hier die Gefahr, daß die Straße blockiert wird und sie nochmals in einer Falle stecken.

Ganz nebenbei verurteilen sie die arme Regina vielleicht zum Tode – und das Ver-

schwinden von Willie ist auch nicht geklärt... Eine Entscheidung ist also nicht einfach, muß aber getroffen werden.

### **h) Die „Verlegung“**

Entscheiden sich die Abenteurer dafür, sich im Krankenhaus etwas hinzulegen (Zimmer bekommen sie ohne jegliche Schwierigkeiten gerne) und erst am nächsten Morgen nach Blackstone zu fahren, kann folgendes passieren: Karlow wurde benachrichtigt, daß die Gruppe hier ist. Er wartet so oder so auf sie, sicher, mit ihnen fertig zu werden, egal wann sie kommen (ein Fall von Größenwahnsinn).

Karlow wird einen der Ärzte zusammen mit seinen Pflegern beauftragen, einen der Detektive nach Blackstone zu verlegen – er will die Örtlichkeit der letzten Konfrontation selbst wählen.

Da er zwar von Stephens Mordtat, aber nicht vom Raub der Haut weiß, sieht er hier außerdem eine Möglichkeit, sich das begehrte Stück von einem frisch Infizierten zu besorgen – für seinen Sohn geht er buchstäblich über Leichen. Die Infektion, in New Underwoods Hospital nicht ausreichend behandelbar, wird ziemlich bald fortschreiten!

Da die Detektive zu zweit oder allein in einem Zimmer untergebracht sind, und sich darauf verlassen müssen, daß die verabreichten Spritzen auch das richtige Mittel

enthalten, kann eine „Verlegung“ durchaus in die Wege geleitet werden, so daß sich ein äußerst verwirrter und schläfriger Detektiv plötzlich in einem Raum in Blackstone wiederfinden kann, bewacht von Stephen, der ihm nicht ohne weiteres von der Seite weicht, und er zu schwach ist, sich effektiv gegen Stephen zu wehren. Ob und welche Fluchtmöglichkeit besteht, liegt ganz beim Spielleiter.

Ein gefangener Kamerad wird die Gruppe dazu bringen, Blackstone auf jeden Fall aufzusuchen, auch wenn sie sich vorher für eine Flucht entschieden haben.

### ***ij) Erste Symptome***

Sind einzelne Detektive (oh, bitte nicht alle!) nach dem verdeckt ausgeführten Wurf infiziert worden, zeigen sich die ersten Symptome binnen weniger Stunden.

Die Bißstellen verfärben sich schwärzlich und werden für ein, zwei Stunden völlig gefühllos. Danach juckt zuerst die Bißstelle, dann juckt es eigentlich kurz und schmerzhaft überall. Das Ganze ist verbunden mit leichtem Fieber und einer Überempfindlichkeit gegenüber Geräuschen und Gerüchen, die gut einen Tag, eventuell auch mehrere, anhält.

Gleichzeitig beginnen die Betroffenen auch, extrem empfindlich auf Silber aller Art zu reagieren – bei einer Berührung treten Brandverletzungen auf.

Alle Symptome, einschließlich der schwarzen Verfärbung, klingen nach drei bis vier Tagen wieder ab, die Silberempfindlichkeit bleibt.

Über die Verwandlung und dergleichen mehr siehe Anhang.

## **Am Ende...**

### ***a) Ein Bastard***

Egal wann die Gruppe – oder ein Teil davon – das Krankenhaus wieder verläßt, Willie wird hinter etwas Gebüsch oder Mülltonnen halb versteckt die Detektive abpassen. Falls die Gruppe so intelligent ist, sich in Larsons Haus mit weiterer Munition zu versorgen, treffen sie ihn dort.

Willie hinkt, sein linkes Knie samt Oberschenkel ist blau und verschorft, genauso die rechte Rippengegend. Er traut sich nicht ohne Weiteres hinter seinem Versteck hervor – er ist nackt, friert und schämt sich in Grund und Boden. Er möchte Regina sehen und wollte sich eigentlich schon etwas zum Anziehen besorgen, kam aber in sein Haus nicht hinein – die Abenteurer haben seine Haustürschlüssel.

Larson ist ein kleines Häufchen Elend, er packt ohne jede Widerrede aus.

Dabei stottert er etwas, wird hochrot im Gesicht, gestikuliert fahrig und hat offensichtlich vor den Detektiven und dem, das ihn gejagt hat, ganz schön Angst.

Er berichtet, daß er von diesem schwarzen Alptraum angegriffen wurde und sich nur zu retten vermochte, indem er sich verwandelte und aus dem Fenster sprang.

Danach weiß er nichts mehr, bis er heute gegen Abend auf dem Friedhof wieder zu sich kam. Dann habe er sich auf die Suche gemacht, versucht, die Detektive zu finden und in sein Haus hinein zu kommen.

Aus den Äußerungen der Krankenschwestern hat er mitbekommen, daß Regina gefunden wurde. Er gibt zu, Sylvia aus Mitleid in einen Werwolf verwandelt zu haben – er sei mit Schuld an ihrem Tod.

Er weiß nicht, daß Harland tot ist. Er weiß nicht, wer die Kinder wirklich tötete, obwohl ein Werwolf möglich sei. Er weiß nichts vom Gefecht beim Schlachthof. Er weiß, daß Stephen sich aus irgendeinem Grund nicht verwandeln kann. Er weiß, daß Stanitsch Karlovs Stellvertreter und wohl zukünftiger Rudelführer ist, und als solcher sehr gefährlich. Willie greift auch sehr rasch, in welcher Gefahr sich er und die Gruppe befinden, weiß aber selber nicht, was man tun sollte oder könnte. Er ist nicht der Mann, der zu einer Schießerei zu gebrauchen ist, will aber unbedingt auf seine Verlobte Regina aufpassen. Willie selbst ist ein Bastard, Produkt eines reinen Menschen und einer Werwolfin, daher ähnelt seine Erscheinung mehr

einem mittleren Schäferhund denn einem wahren Werwolf. Er ist vom Rudel ausgestoßen, wurde aber bis jetzt von ihm nicht weiter belästigt. Willie kennt die Sage von der Verwandlung, indem man eine Haut überzieht und er kennt die Sage vom „Häuter“, das er mit jenem Wesen, das ihn gejagt hat, identifiziert.

Der Legende nach wird es gerufen, wenn Blut eines Werwolfs auf einen Spiegel kommt (eine ideale Methode, um Karlow zu beseitigen – man lasse diesen Alptraum auf das in Blackstone versammelte Rudel los – ein Chaos ohne Gleichen würde ausbrechen, tödlich für etliche Werwölfe, inklusive dem Rudelführer und seinen Stellvertreter) und verschwindet erst wieder, wenn es alle Werwölfe getötet oder in seine Dimension gezogen hat, die es über den Spiegel erreichen kann (was er nicht wissen kann: Dieses Wesen kann alle Werwölfe erreichen, die es durch die Spiegel eines ziemlich umfangreichen Gebietes wahrnimmt, aus diesem Grund wurde auch Zara getötet – das Alptraumwesen suchte sich ein anderes Opfer für diese Nacht, in der Willie angegriffen wurde).

Im übrigen braucht Willie etwas anzuziehen, zu essen und er will zu seiner Regina. Mehr Informationen können ihm beim besten Willen nicht entlockt werden – er weiß ganz einfach nicht mehr!



## b) Blackstone

Kommen die Detektive noch in der Nacht nach Blackstone, finden sie die Villa hell erleuchtet, die dunkle Silhouette des rechteckigen Gebäudes hebt sich gegen den mond hellen Nachthimmel etwas ab.

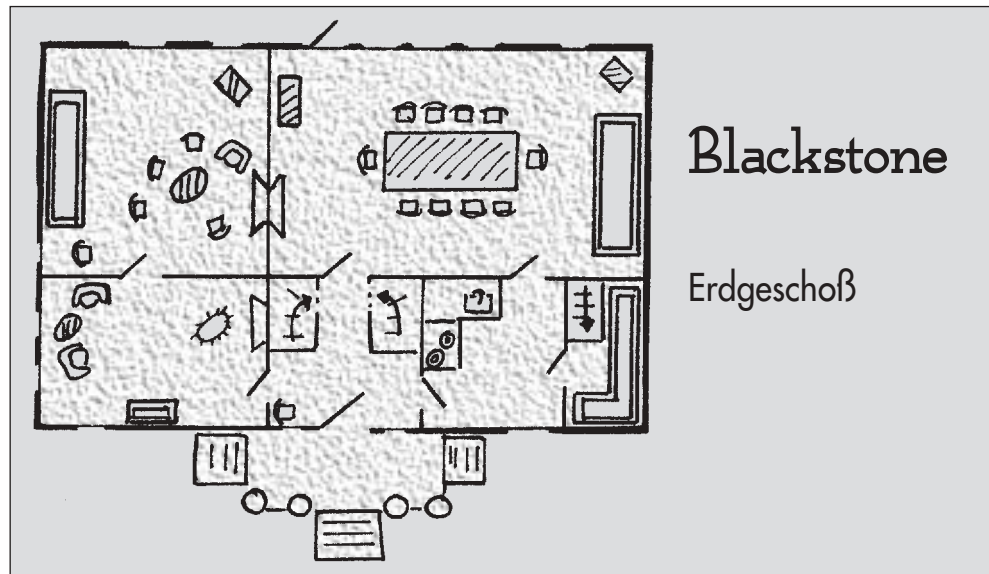
Bei Tage macht Blackstone auch keinen freundlicheren Anblick.

Das Haus ist zusammen mit seinen Nebengebäuden von einem hohen Eisengitter eingezäunt, der Park ist etwas verwahrlost, bemooste Statuen stehen verloren herum. Das Gelände ist von drei Seiten – ausgenommen die Seite, von der die Straße herangeführt wird – mit dichtem Nadelwald umgeben, er scheint sich sogar schon den hinteren Teil des Parks zurückerobert zu haben. Im Hintergrund ist der Umriß eines schwarzen Turmes zu erkennen, offenbar nur noch eine Ruine.

Blackstone macht seinem Namen auch alle Ehre, da es aus schwärzlichem Naturgestein erbaut ist – „black stones“ eben.

Wann immer die Gruppe Blackstone erreicht und ob sie sich heimlich oder offen nähern, Karlow erwartet sie in seinem Salon. Stephen ist nicht bei ihm. Wurde einer der Detektive oder Regina aus dem Krankenhaus hierher verlegt, bewacht Stephen diese Person. Ansonsten ist er in der Turmruine und präpariert die Haut, die einmal Sylvia gehörte.

Sein Vater weiß, daß Stephen Harland tötete, von der Haut weiß er allerdings nichts. Karlow wird die Detektive nicht hindern, die Villa zu betreten um bis zu ihm zu gelangen. Er hat eine sehr hohe Meinung von seinen Fähigkeiten und unterschätzt die Gruppe eindeutig, außerdem hält er sie für bestechlich – und Geld hat er



ja genug. Für den Notfall hat er einige seiner Leute in den Nebenräumen und im ersten Stock seiner Villa postiert, falls es doch zu einem Kampf kommt.

Er weiß ferner nicht, daß die Detektive die Sage über den „Häuter“ kennen oder Ahnung haben, wie man diesen herbeiruft. Karlow hat übrigens den Prozeß der Ver-

wandlung in seinem Leben zur Perfektion gebracht, er benötigt nur noch Sekunden, um zum Wolf zu werden. Er rechnet fest damit, daß die Schrecksekunde der Detektive für eine vollständige Verwandlung ausreicht, bevor diese auf ihn schießen können. Es gibt übrigens ein Detail, das den Detektiven besonders ins Auge fallen

dürfte. Blackstone hat in seinen exquisit ausgestatteten Räumen zahlreiche Spiegel hängen, die jedoch alle schwarz verhängt sind. Auch hindert keine einzige Person sie daran, bis Karlow vorzudringen, ja bis zum Salon, in dem er sich aufhält, kommt ihnen keine einzige Menschenseele (oder Werwölfseele) unter.

Die Stille im Haus hat etwas gespenstisches und drückendes, die Ruhe vor dem Sturm. Haben sich die Detektive dann bis zum roten Salon vorsichtig vorgetastet, finden sie dort Karlow gemütlich in einem Lehnssessel am Kamin sitzen, seinen Spazierstock hängt an einer der Sessellehnen. Neben ihm steht ein kleiner Tisch, umgeben von gepolsterten Stühlen, auf dem Tisch aus dunklem Holz steht ein Tablett mit Kaffeekanne (aus der aromatischer Kaffeedampf aufsteigt), Tassen, Zuckerschale, Milchkännchen, Löffel und eine Schale mit Gebäck. Das ganze Service ist aus Gold, oder doch zumindest vergoldet.

Der rote Salon heißt so aus gutem Grund, denn die Wände sind mit einer gemusterten, roten Seidentapete bezogen, alle Stühle und Sessel sind dunkelrot gepolstert, die Blumenarrangements auf den Beistellischen bestehen größtenteils aus dunkelroten Rosen. Er lädt sie ein, sich doch wie zivilisierte Menschen erst einmal zu setzen und sich zu unterhalten und bietet sie, auch ihm einen Kaffee einzuschenken, und findet es nicht sehr höflich, wenn die Detektive aus Mißtrauen Kaffee und Gebäck zurückweisen, nimmt es aber hin. Über den genauen Gesprächsverlauf kann hier nichts geschrieben werden, es kommt immer sehr auf die Gruppe an, die einen sind höflich bis zum Letzten, die anderen

werden nach fünf Worten beleidigend. Karlow bemüht sich auf jeden Fall, höflich und freundlich zu sein, er möchte eventuell vermeiden, die Detektive zu töten – schließlich könnte jemand kommen und nach ihnen fragen, es ist schwer, eine Gruppe von Leuten, die in der Kleinstadt bereits so viel Staub aufgewirbelt hat, einfach so spurlos verschwinden zu lassen.

solute Garantie abgeben kann, daß dieser den Detektiven nicht weiter nachstellt – Arkham ist gar nicht so weit entfernt – denn er kann seinen Stellvertreter zwar zu rechtweisen, aber nicht einfach umbringen. Karlow leugnet außerdem, daß er von Stanitsch' Angriff weiß (er weiß es aber, Stanitsch befindet sich in Pflege in einem Nebengebäude – außer die Detektive

fang an gelogen hat! Werfen die Detektive Karlow eine Menge schmutzige Sachen an den Kopf, so zum Beispiel den Mord an Morgan, eventuell auch den Mord an den Kindern, wird er wütend. Er schreit die Detektive an, daß sie eigentlich gar keine Ahnung hätten, worum es hier überhaupt geht, und daß die Toten unumgänglich waren. Dabei kommt auch heraus, daß sein Sohn Stephen als einer von reinstem Blut, nach generationenlanger Inzucht durch Heirat innerhalb des Rudels, schon als Mensch ein halber Wolf ist, sich aber nicht verwandeln kann. Karlow beschimpft die Detektive in seiner Wut, was wohl darauf hinausläuft, daß sich beide Parteien anschreien. Dabei wird Karlows Ton immer rauher und kehliger...

### c) Alle Fragen sind gestellt

Die Bediensteten und weitere Rudelangehörige des Rudelführers, die im Haus sind, werden durch den Streit herbeigerufen und werden versuchen, die Abenteurer zu überrumpeln und sich mit ihnen eine Schießerei liefern, Karlow wird versuchen, sich rechtzeitig zu verwandeln!

Chaos bricht im Salon aus, zerschossene Fenster- und Spiegelscherben fliegen durch die Gegend, die Tapete geht samt vielen Möbelbezügen in Fetzen, der Lärm der Feuerwaffen läßt einem die Ohren klingeln und es gibt einige Verletzte, viel-

leicht auch Tote. Auch werden sich die Mitglieder des Rudels früher oder später zum Teil verwandeln!

Es hängt viel davon ab, ob die Detektive versuchen, jenes Alptraumwesen, den Häuter, zu rufen, indem sie eventuell schon mitgebrachtes Blut auf einen unzerschossenen (!) Spiegel spritzen.

Die Zahlenstärke der Gegner sollte der Zahl der Abenteurer angeglichen werden, deshalb ist hier kein Vorschlag. Für die Werte der Gegner siehe „Standardwolf“ im Kapitel „Stanitsch und seine Kollegen“, Karlows Werte sind wie folgt:

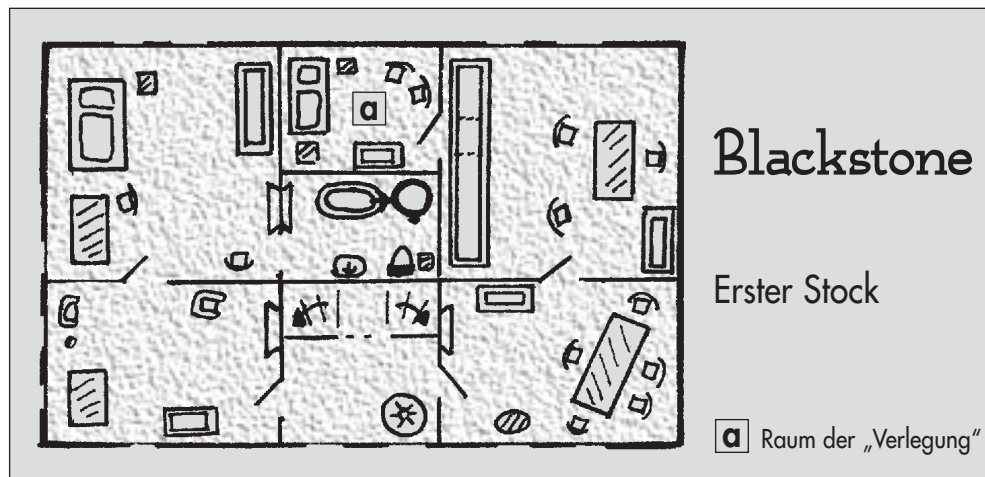
## Andreij Karlow

Als Mensch ist Karlow nichts weiter als ein alter, hinkender Mann, er ist kein Gegner. Alles, was er aufgrund seines hohen Alters (de facto über hundert, sieht aus wie 60) auf der menschlichen Seite an Kräften verloren hat, hat er auf seiner Wolfsseite in den Jahren nur gewonnen.

### Universalsystem:

**Mensch:** ST 55%, GE 60%, KO 70%  
IN 92%, LP 20.

**Wolf:** ST 90%, GE 95%, KO 90%, IN 60%  
Schleichen 85%, Springen 85%, Spur anhand von Geruch verfolgen 90%, Biß 85%, Schaden: 1W6+2, LP 20; regeneriert pro Runde 2 Punkte Schaden, außerdem 1 Punkt Schadensabzug wg. Fell, bei Scha-



Er ist bereit, den Detektiven beinahe jede Summe zu zahlen (wie hoch liegt beim Spielleiter), falls er Regina hat, will er diese jedoch nicht einfach so ziehen lassen, aber er erklärt sich sofort bereit, den Gefährten der Detektive freizulassen, wenn sie verschwinden (zu welchen Konditionen, das liegt – wie so vieles bei dieser Konfrontation – beim Spielleiter)! Er muß auch einräumen, daß er für Stanitsch keine ab-

haben ihn getötet, dann wurde er von einem anderen der Angreifer benachrichtigt) und verspricht, Stanitsch zurechtzuweisen (dies hat er getan, dafür, daß er ihm die Gruppe nicht komplett vom Hals geschafft haben, wenn er sich mit ihnen schon ein so unüberlegtes Gefecht liefern mußte)! Wer hier auf „Menschenkenntnis“ würfelt, wird bemerken, daß Karlow lügt – was zu der Frage führt, ob er nicht von An-

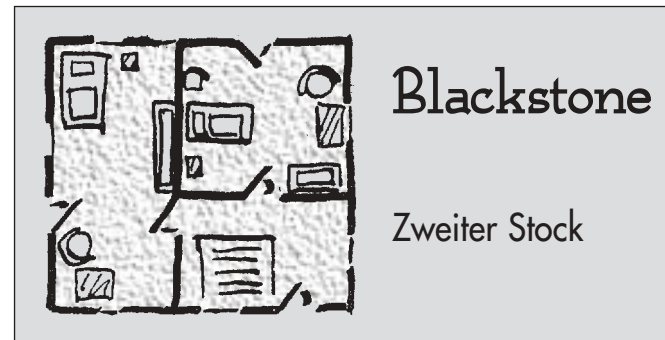
den durch Silber erfolgt *keine* Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

### Call of Cthulhu:

**Mensch:** ST 8, GE 10, KO 12, IN 20.

**Wolf:** ST 30, GE 17, KO 16, IN 7.

Schleichen 85%, Springen 85%, Spur anhand von Geruch verfolgen 90%, Biß 85%, Schaden: 1W6+2, LP 20; regeneriert pro Runde 2 Punkte Schaden, außerdem 1



Punkt Schadensabzug wg. Fell, bei Schaden durch Silber erfolgt *keine* Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

### Midgard 1880:

**Mensch:** ST 55%, GE 60%, KO 70%

IN 92%, LP 20, AP 24.

**Wolf:** ST 90%, GE 95%, KO 90%, IN 60%

Schleichen +18, Springen +17, Spur anhand von Geruch verfolgen +18, Biß +18  
Schaden: 1W6+2, LP 20, AP 24, TR B30, RW 90, HGW 90; spezielle Fähigkeiten siehe oben.

Die Infektionsgefahr durch Speichelüber-

tragung bei einer Verletzung durch Karlow liegt bei 80%.

Bei niedrigstufigen Charakteren bitte nicht zögern, diese Werte „abzurüsten“.

Zuerst wird es wohl etwas schlecht für die Detektive stehen und es sollte zu Anfang wirklich mal so aussehen, als könnten sie hier auch die Verlierer sein. Wird der Häuter gerufen, zieht sich hinter dem bespritz-

ten Spiegel sehr rasch grau-schwarzer Nebel zusammen, diesmal ist jedoch ein rotes Glühen dabei, dann blitzen stahlblaue Krallen auf, spitze weiße Zähne, von denen Geifer tropft, erscheinen flüchtig. Der Spiegel beginnt, sich zu wölben, bis

schließlich mit einem zuerst noch knistern-dem, dann laut ob der Überbeanspruchung kreischendem Geräusch, ein gezackter, tiefer Sprung von einer Ecke oben bis zur anderen ganz unten entsteht.

Dann fließt eine schwarze Masse wie eine Woge, versehen mit rot glühenden Raubtieraugen und vielen Krallen in den Salon und macht sich daran, alle greifbaren Wölfe zu durchbohren, die es finden kann. Sobald einer der Werwölfe, egal ob in Wolfs- oder Menschengestalt, die Nebelballung im Spiegel bemerkt, wird er versu-

chen, die anderen zu warnen und sich in totaler Panik – mit ihm auch die anderen – zur Flucht wenden.

Da das Wesen jedoch binnen Sekunden aus dem Spiegel kommt, wird nicht allen die Flucht aus dem Salon gelingen.

Anschließend startet eine wilde Verfolgungsjagd, Jaulen, Winseln, Knacken, Geräusche von berstendem Mobiliar und nachgebenden Türen sind zu hören, die Jäger werden zu Gejagten. Der Alptraum ist außerdem imstande, die Spiegel als „Lift“ und Abkürzung zwischen Räumen und Stockwerken benutzen, und diesmal ist es stark genug, in ganz New Underwood und seinen Wäldern zu jagen.

Und was diese Jagd überlebt, wird sich so rasch nicht mehr zeigen.

Wieviel Risiko die Detektive selbst bei dieser Aktion eingehen, bleibt dem Spielleiter überlassen, es sollte aber in Erinnerung bleiben, daß sich einige der Gruppe infiziert haben und bereits Symptome zeigen.

## Das Nachspiel...

### a) Plötzlich verweist...

Das letzte Gefecht wird wohl eine Weile dauern, danach, während der wilden Jagd im Haus, sollte die Gruppe besser irgendwo in Deckung gehen und warten, bis der Lärm sich entfernt hat.

Nachdem sie sich notdürftig verpflastert

haben (und keiner sofort ins Krankenhaus muß), werden sie sicher das Haus genauer unter die Lupe nehmen. Zuerst einmal gibt es nur noch wenige Möbel und Fenster, die ganz und unbeschädigt sind.

Im Arbeitszimmer fällt den Detektiven ein umfangreicher Schlüsselbund in die Hände, der ihnen in der Villa Tür und Tor öffnet. Karlow hat hinter einem Bild auch einen Tresor, der mit den richtigen Schlüsseln und einer Kombination geöffnet werden kann.

Gelingt es, den Tresor zu öffnen, finden sich dort \$1000 in bar, Aktien, Versicherungspapiere und falsche Ausweispapiere, außerdem die Papiere der Abenteurer, wenn sie diese nicht schon von Meyer zurückerhalten haben. Welche wertvollen Gegenstände (Bilder, Schmuck, Goldgegenstände etc.) die Gruppe noch findet, überlasse ich ganz der Phantasie des künftigen Spielleiters, Karlows Haus ist jedoch keine Schatzhöhle von Ali Baba, und übrigens begehen die Detektive dabei ein Kapitalverbrechen. Im ersten Stock eingeschlossen läßt sich der vermißte Kamerad oder Regina wohlbehalten wiederfinden und befreien, beunruhigt durch den Lärm und die Schreie/Jauler, falls eine „Verlegung“ stattgefunden hat!

Besonders interessant an dieser Villa ist aber der Keller. In einem der Kellerschrän-



ke (die Tür zu diesem Raum hat drei Schlösser) finden sich einige Pappkartons und eine alte Reisetasche.

Die Kartons enthalten wahllos hineingeworfene Knochen, die Knochen der bislang unauffindbaren Kinderleichen!

Eine genaue Untersuchung der Knochen wird das bestätigen. In der Reisetasche befinden sich zusammengeknüllte, bräunliche Flecken aufweisende Kleidungsstücken sowie verschiedene Kinderschuhe (insgesamt vier vollständige, zwei unvollständige Paare).

In der Turmruine pendelt verlassen an einem Haken eine halbgegerbte Haut im Luftzug hin und her. In einem Augenblick Mensch – eine halbe Drehung – dann Wolf – dann Mensch – ein Windstoß – dann Wolf...

### **b) ...und umgezogen**

Verlassen die Detektive den Ort dieser Erlebnisse, ist es wieder ruhig geworden. Zum ersten Mal seit ihrer Ankunft in dieser Stadt klart der Himmel langsam etwas auf, es ist ein wenig wärmer geworden – oder scheint es nur so?

Auf jeden Fall muß die Gruppe die Geschehnisse hier erst mal verdauen, und die Verarbeitung von all den Erlebnissen wird eine Weile dauern. Es liegt nun an den Detektiven, ob sie Kontakt zur Polizei aufnehmen und ihnen die Beweise für Karlows Tat

zeigen. Die Polizei hat übrigens an diesem Sonntag ein echtes Problem – die Hälfte ihres Personals hat sich krank gemeldet oder ist einfach nicht erschienen – und der Chief liegt im Krankenhaus.

Ein armer Officer, der ihn vertritt, hat alle Hände voll zu tun. Auch sonst sind einige Leute in dieser Nacht/an diesem Vormittag überstürzt in Urlaub gefahren, mit sehr viel Gepäck. Es ist anzunehmen, daß diese Urlauber nie mehr wiederkommen werden. Es sind allerdings nicht halb so viele Leute verschwunden, wie die Detektive wohl annehmen – wenn man Verschwörungstheorien aufstellt, glaubt man meist mehr Personen darin verwickelt, als dies tatsächlich der Fall ist. Auch Regina ist wach und ansprechbar (wenn sie nicht schon aus Blackstone befreit wurde, dort war sie auch bereits wieder einigermaßen fit), Willie weicht ihr nicht von der Seite. Im Krankenhaus sind ebenfalls einige Leute nicht zum Sonntagsdienst erschienen.

### **c) Die Folgen**

Regina ist bald wieder auf dem Damm, sie hat beobachtet und bezeugt, daß Stephen Karlow Richard Harland ermordet hat.

Gegen die Karlows, Stanitsch und andere Personen wird Haftbefehl und ein Fahndungsbefehl erlassen.

In Blackstone wird sich einiges umstellen müssen, vor allem die Betriebe, die Karlow

gehört, benötigen eine kommissarische Leitung. Die Detektive selbst berührt der Rummel, der in New Underwood losgeht, wohl nur wenig. Sie werden im Krankenhaus kostenlos (Willie zahlt) verarztet und versorgt – und sie bekommen ihre 500 \$ Belohnung für Harland. Da der Courier dringend mehrere Redakteure sucht, gibt es allerdings keinen großen Artikel darüber (außer der Spielleiter wünscht einen)... Auch sollten sich die Detektive die Geschichte „es gibt Werwölfe, es gibt sie wirklich!“ besser sparen, wenn sie nicht in der Psychiatrie landen wollen – als Dauer Gäste in Zwangsjacke.

Was das Chaos in Blackstone betrifft, genügt es völlig zu behaupten, es hätte schon so ausgesehen, als sie kamen – ein Überfall einer randalierenden Gruppe von Jugendlichen – oder von Arbeitslosen – oder Ausländern... was wirklich passiert ist, ist unmöglich herauszufinden!

Das Abreisedatum liegt ganz bei den Detektiven, aber auch Larson ist dabei, sich in einem Ort weit weg von hier eine Stelle zu besorgen, ein Aufgebot zu bestellen (er möchte Regina so schnell als möglich heiraten) und eine Wohnung weit weg anzumieten. Bloß weg, hier möchte er nicht mehr bleiben... Zurück in Arkham haben die Detektive womöglich mehr im Gepäck als etliche Dollar mehr und Willies und Re-

ginas aufrichtigen und überschwenglichen Dankeschöns. Sie schleppen eine kleine, neue Krankheit mit sich herum, genannt Lykantrophie. Die Verwandlung in einen Wolf bedarf Übung und wird zu Beginn schmerzhaft sein. Welche Vor- und Nachteile diese Bescherung noch mit sich bringt: Siehe „Die Werwölfe dieser Geschichte“. Im übrigen sind die Detektive in Wolfsgestalt keine großartigen Erscheinungen, sie ähneln mehr mittelgroßen Schäferhunden denn ausgewachsenen Wölfen. Welche Werte für ihre Wolfsgestalt nun gilt, kann ich nicht vorschreiben, es wird helfen, sich an den Wölfen oder Werwölfen zu orientieren, wie sie im Bestiarium eines jeden Regelwerks angegeben sind, allerdings etwas schlechter. Als die Detektive ausgepackt haben, der Alltag schon fast wieder Einzug gehalten hat in ihrem Leben, finden sie eines frühen Morgens einen Brief vor der Tür (evtl. sogar irgendwo in der Wohnung). In dem mit einem schwarzen Rand versehenen und innen schwarz gefütterten Briefumschlag – ohne Absender – liegt ein Bogen Papier. Auf ihm steht in geschwungener Handschrift:

*Ich werde nicht  
vergessen!  
Karlow*

## Anhang. . .

### **a) Zu den Werwölfen in dieser Geschichte**

Die Werwölfe dieses Szenarios fallen etwas aus dem üblichen Rahmen. Das Rudel in diesem Abenteuer trifft sich nicht nur einfach jeden Vollmond zu einer wilden Jagd. Die Mitglieder stehen auch als Menschen in ständigem Kontakt.

Sie heiraten nur untereinander. Jeder, der dies nicht tut, ist ein Ausgestoßener, bei Todesstrafe zu Stillschweigen verpflichtet.

Bis zu dem Auftauchen der Abenteurer haben sie stets friedlich gelebt. Unter den vorherigen Rudelführern hat es weder Mordserien noch sonstige auffällige Begebenheiten gegeben.

Im Gegensatz zu den üblichen Geschichten sind diese Werwölfe außerdem imstande, sich beinahe jederzeit, auch tagsüber, zu verwandeln. Diese Verwandlung, rein durch bewußtes Wollen, hat den Vorteil, einer Gefahr leicht zu entgehen oder eine Spur mit Wolfsnase verfolgen zu können. Auch heilt ein Werwolf in Wolfsgestalt Verletzungen fast sofort. Der Nachteil an der Geschichte ist: Gerät ein Werwolf in Menschengestalt in Panik oder große Wut, oder aber wird er verletzt, kann er eine Verwandlung – egal vor wieviel Umstehenden – eventuell nicht verhindern.

Bis alle Lebenspunkte (evtl. auch AP) wie-

der regeneriert sind, sowie gute weitere 10 Stunden, kann sich ein Werwolf nicht mehr in menschliche Gestalt zurückverwandeln. Bei Panik, Angst oder Verwundung (Schmerz) schlagen besonders in Wolfsgestalt die Instinkte voll durch. Es ist keine eigene, gewollte Aktion mehr möglich.

Der Spielleiter bestimmt, was der Charakter in Wolfsgestalt jetzt unternimmt, z. B. blind angreifen, flüchten, verstecken. Wie lange der Charakter in diesem Zustand bleibt, ist von der Stärke der Ursache abhängig. Je größer die Verletzung, desto länger der unbewußte, rein tierische Zustand. Gelegentlich (z. B. bei Ansicht einer Katze, eines Kaninchens) kann in Wolfsgestalt außerdem der Jagdtrieb mit dem Charakter durchgehen. Er wird erst aufhören und sich wieder unter bewußte Kontrolle bekommen, wenn das Tier erlegt oder endgültig außer Reichweite ist.

Bei Vollmond kann übrigens eine Verwandlung nicht unterbunden werden, eine Jagd, verbunden mit der Tötung eines Tieres, z. B. eines streunenden Hundes oder eines Rehs ist unvermeidlich.

Ein Werwolf regeneriert, wie schon gesagt, zwar LP, aber hierfür gibt es noch eine sehr erwähnenswerte Ausnahme: Silber. Bei einer Verletzung, die durch silberne Kugeln oder sonstige silberne Gegenstände zugefügt wurde, können die durch

diese Verwundung verlorenen Punkte nicht regeneriert werden! Die Verletzung bleibt nach einer Rückverwandlung und muß versorgt werden, heilt auch normal. In Menschengestalt werden keine Schadenspunkte, egal durch welche Waffen diese verursacht werden, regeneriert.

Ein Werwolf reagiert im übrigen auch in Menschengestalt auf Silber regelrecht allergisch. Bei der Berührung silberner Gegenstände zieht sich ein Werwolf in Menschengestalt Verbrennungen zu, als wäre der berührte Gegenstand so heiß wie eine Kochplatte. Je länger der Kontakt, desto stärker die Verbrennung. Sie muß normal versorgt werden und heilt nur schlecht.

Spieltechnisch reduziert sich der Intelligenzwert eines Werwolfs drastisch, sobald er sich in Wolfsgestalt verwandelt. Stärke und Geschicklichkeit steigen hingegen. Um für die Senkung bzw. Steigerung einen Anhaltspunkt zu haben, vergleiche man die hier im Abenteuer aufgeführten Werwölfe in ihrer Mensch- und Wolfsgestalt. Natürlich kann man als Wolf auch nur Fähigkeiten ausführen, die mit einer Schnauze, vier Pfoten und der Größe irgendwie durchführbar sind (nein, nicht einen Revolver abfeuern). Wie gut der infizierte Neuling sich in seiner Wolfsgestalt zurechtfindet und wie gut er mit seinen Zähnen (Biß) zurechtkommt, liegt ganz beim Spielleiter.

### **b) Über den Jäger der Jäger – Sage und Wahrheit**

Die Sage über diesen Jäger – jenes schwarze, schmierige, klauenbewehrte Alptraumwesen, auch Häuter genannt – taucht einzig und allein in einem Buch auf, das die Detektive jedoch nicht mehr in die Hand bekommen dürften – es ist verbrannt. Dieses Buch wurde 1780 von einem unbedeutenden Mann verfaßt, der Sagen und Geschichten der Umgebung von New Underwood gesammelt, etwas überarbeitet und dann veröffentlicht hat. Der Titel ist ebenfalls einfalllos – „Sagen, Geschichten und Legenden der hiesigen Leut“. Der Häuter wird in diesem Buch als schwarzes Pelztier beschrieben, das in Vollmondnächten sozusagen als ausgleichende Gerechtigkeit hinter den Werwölfen herjagt.

Diese Sage wird auch innerhalb des Rudels weitergegeben, dort ist auch bekannt, daß für das Erscheinen dieses Wesens ein Ritual in Verbindung mit einem Spiegel und Blut vonnöten ist. Genauer ist auch Karlow zu Beginn des Abenteuers nicht bekannt.

Aber da er mindestens genauso intelligent wie die Gruppe ist, wird er sehr schnell seine Schlüsse aus den Vorfällen ziehen und das Ritual herausfinden können.

Auch Willie Larson kennt diese Sage.

Tatsächlich ist dieses Wesen nicht von dieser Welt. Und seine bevorzugte Beschäftigung ist es, hinter Werwölfen herzuja-gen, egal ob in menschlicher oder wölfischer Gestalt. In menschlicher Gestalt vor-gefunden, tötet der Häuter den Werwolf und nimmt die Haut desselben mit sich. Findet der Jäger den Werwolf als Wolf vor, nimmt er ihn ganz mit in seine Welt. Das Alptraumwesen kann jedoch nur nach einem bestimmten Ritual diese Wirklichkeit betreten, ein Tor muß ihm geöffnet werden. Dazu ist es nötig, daß Werwolfsblut auf einen Spiegel tropft, weiter eigentlich nichts. Ganz zu Anfang ist es dem Häuter nur möglich, den Spiegel als Tor zu benutzen, der mit Blut besprenkt wurde – egal wie. Je mehr Opfer der Jäger jedoch findet, desto leichter ist es für ihn, auch andere Spiegel als die mit Blut besprenkelten als Tor zu benutzen. Nur so ist ihm die Jagd durch halb New Underwood am Ende möglich. Keine Werwölfe mehr in Reichweite (in Witterung), löst sich das Wesen in Sekundenschnelle auf oder zieht sich durch den Spiegel wieder zurück. Sobald Blut auf einen Spiegel tropft – unerheblich welcher Spiegel – wird der Spiegel matt, es ist kein Spiegelbild mehr zu sehen; graue, dann schwarze Nebelschwaden ziehen auf der anderen Seite. Klauen und Zähne blitzen auf, ein Schaben ist zu ver-

nehmen, ein rotes Glosen wie von glühenden Kohlen erhellt den Nebel. Dann beginnt sich der Spiegel zu wölben, kreischende Töne – von einer Überbelastung des Glases her rührend – lassen einem die Ohren klingen. Augenblicke später gibt der Spiegel nach, ein annähernd diagonaler Sprung von oben nach unten bildet sich. Der Spiegel wird nun vollends durchlässig, eine schwarze, mit Fell versehene Masse fließt heraus, bildet sich rasend schnell zu einem kompakten, riesigen Tier von phänomenaler Schwärze, mit mehr krallenbestückten Pranken, Pfoten zum Laufen und Zähnen, als man als „normal“ für irgendeine Gattung Tier nennen kann. Näher besehen (beginnt man z. B., die Pfoten und Schwänze zu zählen) kann man hier leicht einen Schock fürs Leben davontragen. Für „Call of Cthulhu“: hier wird bei einem verpatzten Wurf ziemlich viel geistige Stabilität verloren gehen. Wieviel liegt beim Spielleiter. Alle anderen Systeme sollten zumindest einen verschärften Selbstbeherrschungswurf durchführen müssen, ob sie zu einer Reaktion fähig sind oder zuerst einmal wie erstarrt und mit langsam aufsteigenden letzten Mahlzeiten stehenbleiben. Dem Jäger ist es übrigens egal, wer ein Werwolf ist. Ist einer der Abenteurer bereits infiziert und ist er gegenwärtig, wenn dieser Alp-

traum beschworen wird, kann es ihm unter Umständen genauso an den Kragen gehen wie allen anderen Werwölfen.

Es gibt kein Ritual, das diesen Schrecken einfach so bannt. Einmal losgelassen, verschwindet der Jäger erst, wenn er keine Beute mehr in seiner Nähe finden kann oder satt ist. Zu Spielwerten siehe die Beschreibungen der NPC....

### **c) Beschreibungen der wichtigsten NPC**

Nicht aufgeführt sind Personen wie Kellner, Postbeamte, Stationsvorsteher, Krankenschwestern, der Direktor der Psychiatrie in Arkham, den Charakteren in Arkham bekannte Personen, Verkäufer/-innen usw. Sie werden hier aus zwei Gründen nicht weiter beschrieben: Erstens haben sie nicht viel zu sagen und kommen wohl auch kaum in handgreifliche Konflikte mit der Gruppe. Zweitens halte ich den Spielleiter/die -leiterin für kreativ genug, nofalls solche typisierten NPCs aus dem Ärmel zu schütteln. Die wirklich wichtigen NPCs sind hier in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Bei jeder Personenbeschreibung ist die Rolle, die diese Person im Abenteuer spielt, ebenfalls kurz skizziert.

## **Richard Harland**

**Aussehen:** ca. 1,80 m groß, schlank, kurzes schwarzes Haar, blaue Augen.

**Werte:** wohl unerheblich, da er den Aben-

teuern leider nur tot begegnen dürfte.

**Rolle:** Richard Harland ist der Aufhänger des Abenteuers. Mit 17 Jahren unschuldig als angeblicher Mörder von sechs Kindern – darunter seine Schwester Sofia – auf Lebenszeit in die Psychiatrie eingewiesen, bricht er im April des Jahres 1926 aus. Er will, mittlerweile tatsächlich verrückt, seiner alten Freundin (ja, es war eine Romanze) Regina Morgan seine Unschuld beweisen, entführt sie und tötet aus Rache Sylvia Sorenson. Dabei ist es ihm egal, wer die Person als Mensch war – Werwolf bleibt für ihn Werwolf. Als intelligenter Junge hat er schon vor Beginn der Mordserie aufgrund eines Buches von 1780, das er nach der Lektüre versteckte, erste Vermutungen angestellt, daß es hier Werwölfe geben könnte. Er ist mit der Legende vertraut, nach der eine richtige, rituell bearbeitete Haut eines Werwolfs die Person in einen solchen verwandeln kann, die sie überzieht. Ihm gerät jedoch Stephen Karlow auf die Spur, von diesem wird er erdolcht und seine halb freiwillig, halb gewaltsam bei ihm aufhaltende Freundin, Regina, schwer verletzt.

## **Sofia Harland**

**Rolle:** Wurde als 14-jähriges Mädchen von Andreij Karlow getötet, als sie mit ihrem Bruder an etwas abgelegener Stelle



spielte. Als ihr Bruder versuchte, ihr zu helfen, befleckte er seine Kleidung mit Blut, was als Hauptindiz im Prozeß gegen ihn verwendet wurde.

## Jäger

(auch Häuter, Alptraumwesen, „Etwas“)

**Aussehen:** Schwarzes Etwas mit Pelz, mehr als vier Pfoten und Pranken mit ca. 20 – 30 cm langen, blau-schwarzen (ähnlich Stahl) Klauen, mehr als ein Maul mit spitzen, weißen Hauern, rot glühende Raubtieraugen.

Verändert Form und Größe nach Wunsch in Sekundenbruchteilen. Für eine ausführlichere Beschreibung siehe „Über den Jäger der Jäger“.

**Werte:**

**Universalsystem:**

ST, GE und KO irgendwo jenseits von Hundert. IN 80%, LP 50 (fiktiv, zieht sich bei 0 Punkten in den Spiegel zurück oder löst sich auf); regeneriert pro Runde 3 LP, Silber verursacht keinerlei weitere Schäden. Schleichen 98%, Klaue 95%, Schaden: 2W6, 3 Attacken pro Runde.

**Call of Cthulhu:**

ST 98, KO 120, IN 21, GE 70, Bewegung mind. 25, Größe variabel, LP 80 (fiktiv, zieht sich bei 0 Punkten in den Spiegel zurück oder löst sich auf); ansonsten siehe oben.

**Midgard 1880:**

ST, GE und KO irgendwo jenseits von Hundert. IN 80%, LP 50, AP 80, (fiktiv, zieht sich bei 0 Punkten in den Spiegel zurück oder löst sich auf) Schleichen +19, Klaue +18, Schaden: 2W6, ansonsten siehe oben.

**Rolle:** Der Jäger wird geweckt, als Richard Harland Sylvia Sorenson ermordet und dabei ihr Blut auf den Spiegel ihres Toiletentisches spritzt.

Als er sie tot vorfindet, ist sein Jagdtrieb nicht gestillt. Da jedoch die Nacht darauf Willie Larson das Rasiermesser ausrutscht und erneut Werwolfsblut auf einen Spiegel tropft, benutzt der Jäger diesen Spiegel als Tor. Diese Attacke steigert jedoch nur seinen Blutdurst, denn das Opfer entkommt. Es gelingt dem Jäger jedoch, in der gleichen Nacht Zara Sergeijow zu töten. Die Nacht darauf tritt er aufgrund des Kampfes der Abenteurer im Schlachthof in Aktion, danach in Blackstone, wagt man ihn zu rufen. Sein einziges Ziel ist die Jagd auf Werwölfe!

Diese Jagd ist der einzige Existenzzweck dieses Wesens. Erst wenn keine Werwölfe mehr in Reichweite sind, zieht es sich zurück und wartet. Auch wenn es sehr lange wieder auf eine Jagdgelegenheit warten muß, es lauert geduldig auf jede Möglichkeit, einen unvorsichtigen Werwolf als Beute einzukassieren.

## Andreij Karlow

**Beschreibung:** ca. 1,85 m groß, schlank, eisgraues, glattes Haar, grüne Augen, nach seinem Aussehen ca. 65 Jahre alt. Trägt bevorzugt Nadelsteifenanzüge, hinkt und benutzt einen schwarzen Spazierstock mit goldenem Knauf (geformt wie ein Wolfskopf mit Rubinaugen) als Gehhilfe. Er ist in seinem Benehmen nach Möglichkeit höflich und korrekt, liebt ironische Anspielungen und setzt gerne ein Pokerface auf. Seine Gestik und Mimik setzt er effektiv wie ein Schauspieler ein.

**Werte:**

**Universalsystem:**

**Mensch:** ST 55%, GE 60%, KO 70%  
IN 92%, LP 20.

**Wolf:** ST 90%, GE 95%, KO 90%, IN 60%  
Schleichen 85%, Springen 85%, Spur anhand von Geruch verfolgen 90%, Biß 85%, Schaden: 1W6+2, LP 20; regeneriert pro Runde 2 Punkte Schaden, außerdem 1 Punkt Schadensabzug wg. Fell, bei Schaden durch Silber erfolgt *keine* Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

**Call of Cthulhu:**

**Mensch:** ST 8, GE 10, KO 12, IN 20.

**Wolf:** ST 30, GE 17, KO 16, IN 7.

Schleichen 85%, Springen 85%, Spur anhand von Geruch verfolgen 90%, Biß 85%, Schaden: 1W6+2, LP 20; regeneriert pro

Runde 2 Punkte Schaden, außerdem 1 Punkt Schadensabzug wg. Fell, bei Schaden durch Silber erfolgt *keine* Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

**Midgard 1880:**

**Mensch:** ST 55%, GE 60%, KO 70%  
IN 92%, LP 20, AP 24.

**Wolf:** ST 90%, GE 95%, KO 90%, IN 60%  
Schleichen +18, Springen +17, Spur anhand von Geruch verfolgen +18, Biß +18  
Schaden: 1W6+2, LP 20, AP 24, TR B30, RW 90, HGW 90; spezielle Fähigkeiten siehe oben.

Die Infektionsgefahr durch Speichelübertragung bei einer Verletzung durch Karlow liegt bei 80%.

**Rolle:** Andreij Karlow ist einer der wichtigsten Dreh- und Angelpunkte des Abenteurers. Sein Erscheinen ist immer beeindruckend und wichtig. Karlow gehört halb New Underwood. Karlow bestimmt, was in New Underwood geschieht. Er kontrolliert fast alles, inklusive der Zeitung, dem Krankenhaus und der Polizei. Er ist der Rudelführer und der Endgegner der Detektive, denn ohne sich mit ihm zu arrangieren oder ihn zu vernichten, kommen sie nicht lebend aus New Underwood heraus. Karlow ist bereit, zum Schutz seines Rudels und seiner selbst alles zu tun, auch Regina und die Abenteurer zu töten. Von Anfang an versucht er, die Detektive zur Abreise

zu bewegen und dafür zu sorgen daß sie das Geheimnis seiner Stadt nicht aufdecken. Je verzweifelter und besorgter er wird (besonders seit der Jäger aufgetaucht ist), desto drastischere Maßnahmen wird er zu ergreifen versuchen. Er ist intelligent und ziemlich kaltblütig sowie kaum mit Skrupeln belastet.

## Stephen Karlow

**Beschreibung:** ca. 1,75 m groß, grün-gelbe, raubtierartige Augen, dunkelblondes, kurzes Haar, ca. 26 Jahre alt. Absolut kalt und gefühllos in Auftreten und Benehmen, sehr schweigsam. Er läßt sich durch den Anblick einer Leiche nicht im Geringsten erschüttern, zeigt keinerlei Regung. Er hat etwas Raubtierhaftes an sich, jede Person in direkter Nähe versucht unwillkürlich, sich etwas zurückzuziehen, macht eventuell einen Schritt von ihm fort.

### Werte:

#### Universalsystem:

ST 82%, GE 80%, KO 75%, IN 68%, LP 15. Schleichen 60%, Messer 65%, Schaden: 1W6-1, Revolver 45%, Tritt, Faust und Festhalten 70%.

#### Call of Cthulhu:

ST 15, GE 15, KO 13, IN 11, LP 15; Sonstiges siehe oben.

#### Midgard 1880:

ST 82%, GE 80%, KO 75%, IN 68%, LP 15

AP 17, Schleichen +13, Messer +14, Schaden: 1W6-1, Schießen +9, waffenloser Kampf +16 (o. ä. für Tritt, Faust u. Festhalten).

## Willie Larson

**Beschreibung:** ca. 1,65 m groß, rundlich, spärliches braunes Haar, graue Augen. Bevorzugt braune und unauffällige Kleidung, macht allgemein einen unauffälligen Eindruck. Ca. 30 Jahre alt. Neigt zu Übernervosität, fahrigem Gesten und Stottern, geht Gewalttätigkeiten grundsätzlich aus dem Weg, ist leicht ängstlich.

Es werden keine Wolfswerte angegeben, da diese unerheblich für den Verlauf des Abenteuers sind und Willie als Wolfshundverschnitt auch keine tolle Figur abgibt. Selbst als Wolf neigt er zur Flucht, anstatt etwas anzugreifen, das sich auch nur vielleicht verteidigen könnte.

### Werte:

#### Universalsystem:

ST 60%, GE 45%, KO 65%, IN 85%, LP 13. Buchhaltung 70%.

#### Call of Cthulhu:

ST 10, GE 8, KO 11, IN 16, LP 13. Buchhaltung 70%.

#### Midgard 1880:

ST 60%, GE 45%, KO 65%, IN 85%, LP 13, AP 15.

Buchhaltung +16.

**Beschreibung:** Willie Larson ist einer der Aufhänger der Geschichte, da er die Detektive um Hilfe bittet. Sie sollen seine Verlobte Regina beschützen, da diese eventuell von dem ausgebrochenen Mörder Richard Harland bedroht sein könnte. Er liebt Regina abgöttisch und haßt Karlow, kann aber, ohne sein Leben zu gefährden, nichts gegen ihn unternehmen. Er wird versuchen, die Detektive von ihrem Werwolfverdacht abzubringen, schließlich hält er auch seine Wolfsidentität vor ihnen geheim, solange es eben geht. Was Willie weiß und wie er sich verhält, wird im Laufe des Abenteuers ausgeführt. Willie steht jedoch trotz seines „alter ego“ auf jeden Fall auf der Seite der Detektive.

## Thomas Meyer

**Beschreibung:** Ca. 1,70 m groß, muskulös und etwas korpulent, hellbraunes, gewelltes Haar mit ersten weißen Strähnen, ca. 55 Jahre alt, braune Augen.

Er ist stets schlecht rasiert, raucht unablässig dicke, stinkende Zigarren.

Sein Gesichtsausdruck ist zumeist verkniffen, aufgrund seines hohen Blutdrucks und seines cholерischen Temperaments (er verliert sehr leicht die Beherrschung und beginnt zu toben) ist er meistens krebsrot im Gesicht.

Sein Ton ist in der Regel brummig und

barsch. Von Höflichkeit und feinen Ausdrücken hält er auch nicht gerade viel.

### Werte:

#### Universalsystem:

ST 80%, GE 70%, KO 75%, IN 70%, LP 14. Verhören 60%, Revolver und Gewehr 70%.

#### Call of Cthulhu:

ST 15, GE 13, KO 14, IN 13, LP 14. Verhören 60%, Revolver und Gewehr 70%.

#### Midgard 1880:

s.o. Verhören +14, Schießen +16.

**Rolle:** Meyer ist die Person, die den Detektiven aufgrund seines Amtes – er ist Polizeichef von New Underwood – die meisten Steine in den Weg legen kann und auch wird. Meyer weiß vom Rudel, ja er weiß, daß er seine Position in einem vom Rudel unterwanderten Polizeirevier nur deshalb noch hat, weil Karlow ihm zumindest begrenzt vertraut. Er weiß, daß Karlow seinen Partner tötete, hält es jedoch für Notwehr und gibt sich einen Teil der Schuld, da er nicht da war, um zu vermitteln (nun, dann wäre er ebenfalls tot – Karlow hätte nicht lange gefackelt). Er sieht im Rudel eine Instanz, die Ordnung und Frieden in New Underwood besser und gründlicher herstellen kann als er selbst, fürchtet es daher aber auch zugleich. Meyer mißtraut den Detektiven von Anfang an. Je länger sie in New Underwood bleiben und Fragen stellen, desto energischer bemüht

sich Meyer, sie irgendwie – auch unter Ausnutzung seiner Amtsgewalt – kaltzustellen. Denn fliegt Karlow auf, fliegt auch er. Oder aber das Rudel wird sich seiner, wie der Detektive, annehmen und es gibt mehr Tote – was Meyer zuwider ist, er hat noch Skrupel, die Stimme seines Gewissens existiert durchaus noch, wenn sie jedoch von der Angst, die Meyer langsam aufgrund der Nachforschungen der Detektive aufbaut, langsam übertönt wird.

## Peter Morgan

**Beschreibung:** ca. 1,75 groß, braunes Haar und mittlerweile acht Jahre tot.

**Werte:** unerheblich

**Rolle:** Peter Morgan ist Reginas Vater, war vor Thomas Meyer Polizeichef in New Underwood und einmal dessen Partner. Er verhaftete – in gutem Glauben, den Täter tatsächlich erwischte zu haben – Richard Harland als Mörder der sechs Kinder. In diesem Fall blieben jedoch einige Fragen offen, so konnten z.B. die Leichen der Kinder nicht aufgefunden werden.

Bei diesen Nachforschungen fand Morgan den richtigen Täter – Andreij Karlow – bevor er aber noch handeln konnte, wurde er von Karlow ermordet!

Meyers verstorbene Frau war die Schwester Peter Morgans, daher nahm sich Meyer als Onkel der nun verwaisten Regina,

Peter Morgans Tochter, an. Offiziell wurde Peter Morgan von einem tollwütigen Hund getötet, der Hund wurde zwei Tage später in den Wäldern der näheren Umgebung aufgespürt und erschossen.

## Regina Morgan

**Beschreibung:** ca. 1,75 m groß, schlank, dunkelblondes, langes Haar, braune Augen, ausnehmend hübsch, ca. 24 Jahre alt. Bei ihrem Lächeln zerschmilzt fast jedes Männerherz.

Sie ist außerdem sehr geschickt und hat das Zeug zu einer großen Detektivin. Nur manchmal ist sie etwas zu spontan und voreilig, dazu kommt noch ein klein bißchen Naivität, die sie aber spätestens nach diesem Abenteuer verloren hat.

**Werte:** unerheblich

**Rolle:** Regina Morgan ist Waise, die Tochter des ehemaligen, mittlerweile seit acht Jahren toten Polizeichefs Peter Morgan. Sie hat ein Jurastudium absolviert und arbeitet wenn möglich als Privatdetektivin, besitzt auch Talent und jede Menge theoretisches Wissen, aber die Praxis fehlt noch ein wenig.

Von den Einwohnern New Underwoods, besonders aber von der Polizei, werden ihre detektivischen Ambitionen jedoch eher belächelt, man nimmt sie nicht so ganz ernst. Sie hat aber eigentlich alle an

sie herangetragen Fälle gelöst. Vor über acht Jahren hatte sie ein kurzzeitiges Verhältnis mit Richard Harland, ist aber mittlerweile hoffnungslos (fragt mich nicht, warum – Liebe macht bekanntlich blind) in Willie Larson verliebt und seit zwei Jahren mit ihm verlobt.

Die Heirat soll noch dieses Jahr erfolgen. Richard Harland nimmt, einmal ausgerissen, mit ihr Kontakt auf, trifft sich mit ihr, überwältigt sie jedoch dort und nimmt sie mit in sein Versteck.

Dort wird sie Zeuge, wie Harland mit einer blutigen Haut, vollkommen irre, nach einer kurzen Abwesenheit zurückkommt und wenig später von Stephen Karlow erdolcht wird und dieser die Haut mitnimmt. Stephen verletzt sie ebenfalls schwer.

Regina ist daher eine wichtige Zeugin und braucht Schutz, bevor Andreij Karlow sich ernsthaft ihrer annimmt.

## Zara Sergeijow

**Beschreibung:** Ca. 1,65m groß, braunes, langes, gelocktes Haar, grüne Augen, ca. 25 Jahre alt. Ihre Schwester Agnes sieht ganz genauso aus, nur lebt Agnes im Gegensatz zu Zara noch.

**Werte:** unerheblich, da tot

**Rolle:** Zara ist das zweite Opfer des Jägers, kommt bei dessen Attacke jedoch nicht wie Willie mit dem Leben davon, sie

muß Haut und Leben lassen. Zara hatte zusammen mit Agnes ein Verhältnis mit Stephen Karlow, beide standen als Heiratskandidatinnen für ihn zur Debatte – soweit man mit Stephen Karlow ein Verhältnis haben kann.

Nach ihrem Tod weiß Karlow, daß der Jäger wieder unterwegs ist, ihr Tod ist für ihn wie für Meyer ein weiterer Anlaß, die Detektive so rasch als möglich loswerden zu wollen!

## Sylvia Sorenson

**Beschreibung:** Ca. 1,70 m groß, grüne Augen, rotes, langes Haar, ca. 24 Jahre alt. Schön, als sie ihre Haut noch hatte und am Leben war.

**Werte:** unerheblich

**Rolle:** Sylvia Sorenson wurde vor acht Jahren Opfer eines Unfalls, der sie an den Rollstuhl fesselte. Willie ermöglichte ihr durch einen Biß die Verwandlung zum Werwolf und schuf sich eine Jagdgefährtin. Durch dummen Zufall bemerkte der damalige Jugendliche Richard Harland ihre dreiwöchige Krankheit, verbunden mit sehr ausgefallener, medizinischer und sagenkundlicher Lektüre – war er doch zum selben Zeitpunkt hinter der gleichen Sorte Lesestoff her.

Dadurch wurde Harlands Verdacht im Irrenhaus zur Gewißheit – er hielt Sylvia als



Werwölfin für mitschuldig an seiner Einkerkerung und sann auf Rache, einfach alle Werwölfe zu töten – ausgerechnet bei ihr, einer eigentlich ganz Unschuldigen, begann er seinen Rachefeldzug.

## Pavel Stanitsch

**Beschreibung:** 1,80 m groß, drahtig, Raubvogelnase, eiskalte blaue Augen, schwarzes, kurzes Haar, ca. 30 Jahre alt.

**Werte:**

**Universalsystem:**

**Mensch:** ST 75%, GE 80%, KO 70%  
IN 80%

Schleichen 65%, Schießen 65%, LP 16.

**Wolf:** ST 85%, GE 90%, KO 90%  
IN 50

Schleichen 75%, Springen 70%, Spur anhand Geruch verfolgen 85%, Biß 65%, Schaden: 1W6+1, LP 16; regeneriert pro Runde 1 LP, bei Treffer ein Schadenspunkt Abzug wegen Fell, bei Verletzungen durch Silber keine Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

**Call of Cthulhu:**

**Mensch:** ST 14, GE 15, KON 15, INT 17  
Schleichen 65%, Schießen 65%, LP 16.

**Wolf:** ST 21, GE 17, KON 17, INT 5  
Schleichen 75%, Springen 70%, Spur anhand Geruch verfolgen 85% Biß 65% Schaden: 1W8, LP 16; regeneriert pro Runde 1 LP, bei Treffer ein Schadenspunkt

Abzug wegen Fell, bei Verletzungen durch Silber keine Regeneration der durch diesen Treffer verlorenen LP!

**Midgard 1880:**

**Mensch:** ST 75%, GE 80%, KO 70%  
IN 80%

Schleichen +14, Schießen +15, LP 16, AP 16.

**Wolf:** ST 85%, GE 90%, KO 90%, IN 50  
Schleichen +16, Springen + 16, Spur anhand Geruch verfolgen +17, Biß + 15 Schaden: 1W6+1, LP 16, AP 16, TR RW 75, HGW 85, B30; regeneriert pro Runde 1 LP + 2 AP, ansonsten siehe oben.

**Rolle:** Pavel Stanitsch ist wohl der unsympathischste Charakter dieses ganzen Abenteurers!

Er nimmt die Detektive scheinbar nie sofort ernst, kritisiert sie, bezweifelt ihre Fähigkeiten, ihre Aufrichtigkeit und mißtraut ihnen zutiefst.

Als Sicherheitschef des Rudels und Vertreter des Rudelführers sieht er es als seine Aufgabe, das Rudel vor diesen Privatschnüfflern zu schützen und zögert nicht, sie eigenmächtig mit Hilfe seines Stabes aus dem Verkehr zu ziehen – endgültig! Stanitsch dreht den Detektiven nach Möglichkeit das Wort im Munde um und läßt keine Möglichkeit aus, sarkastische Bemerkungen von sich zu geben oder die Detektive irgendwie lächerlich zu machen.

Ein wahres Ekelpaket eben! Außerdem ist er der eigentliche Machtfaktor in diesem Polizeirevier und er wird als Nachfolger Meyers gehandelt!

**d) Letzte Worte**

Man könnte sie wohl auch als „Heidis letzte Tips“ bezeichnen. Sie müssen nicht beachtet werden sondern sollen die Geschichte einfach noch etwas bereichern.

**1. Lieber improvisieren als am Skript kleben!**

Diese Szenario läßt viel Luft für die eigene Kreativität – tobe dich als Spielleiter ruhig noch etwas aus.

**2. Das Wetter macht die Stimmung!**

Bekanntlich schlägt die Wetterlage aufs Gemüt. Daher sollten die Tage in New Underwood nebelverhangen, grau, regnerisch, kalt, trüb und windig sein.

Jeden Morgen eine solche Wettervorhersage und es entwickelt sich leichter eine düstere Stimmung...

**3. Die Gefahr lauert überall!**

Das Abenteuer lebt davon, daß sich die Spieler mehr und mehr von immer mehr Leuten bedroht fühlen, ja schon einen kleinen Verfolgungswahn aufbauen und sich zu ihrem eigenen Schutz zum Handeln gedrängt sehen.

**4. Kein guter Film ohne gute Musik!**

Hintergrundmusik kann auch hier dazu beitragen, daß die Stimmung, die Bedrohung, die Spannung steigt.

Instrumentale Musik (Jurassic Park, Vangelis' 1492, Klassik mit viel Baß und Streichern) ist da das Beste.

**5. Detektivrollenspiel im 20. Jahrhundert ist etwas anderes als Fantasy-Rollenspiel in mittelalterlichem Ambiente!**

Hier gibt es keine Magie im üblichen Sinne, keine Rüstungen, keine Feudalherrschaft, keine Orks usw.

Unvorsichtigkeit und ungesetzliches Benehmen hat weitaus schneller tödliche Konsequenzen – bereits abgeschossenem Blei läßt sich nicht ausweichen und der Schaden ist ungleich verheerender als bei einem Schwertkampf.

Auch verbietet sich aufgrund des rechtlichen Systems (Polizei, Gesetzgebung) ein Vorgehen nach dem „Hack & Slay“-System. Plünderungen sind ebenfalls ganz out!

Wer radikal z. B. von „DSA“ oder „Midgard“ auf ein solches Abenteuer wie dieses umsteigt, sollte auch im Pseudo-Mittelalter dieses Regelsystems schon einmal detektivische Abenteuer gespielt haben, ansonsten besteht die Möglichkeit, daß sich die Spieler nicht umstellen können und

gnadenlos an allen Hinweisen vorbeilaufen. Immer mit Zaunpfählen zu winken wird für jeden Spielleiter ermüdend und ist für die Spieler frustrierend.

### 6. Nichts ist perfekt!

So auch nicht dieses Abenteuer.

Ich habe mich bemüht, möglichst alle Unternehmungen und Einfälle seitens der Spieler abzudecken, ich habe vier Testspiele veranstaltet, um Löcher in der Geschichte zu stopfen...

Aber leider finden die Spieler immer noch garantiert eine Möglichkeit, und sei es die fünfte, sechste oder siebte, die ich nicht bedacht habe!

Oft liegt es auch am Stil einer Spielergruppe, daß diese Möglichkeiten findet, die anderen Gruppen nicht im Traum einfallen würden. Aber mit etwas Phantasie fällt es ja einem Profispielleiter nicht schwer, mit Rücksicht auf den weiteren Verlauf der Geschichte auf diese Möglichkeit einzugehen (was nicht heißt, daß ich behaupte, ein solcher zu sein – darüber reden wir in zehn Jahren).

Und nun möchte ich nur noch viel Spaß beim Spielen wünschen – einen schönen Abend bei Gewitter oder schlechtem Wetter draußen und schaurig-romantischer Kerzenbeleuchtung drinnen!

■ Heidi Riederer



# Rollenspiel-Zitate

**Spieler:** Wir sehen uns auf dem Dorfplatz um.

**Spielleiter:** Da baumelt ein Gehenkter.

**Spieler:** Sonst keine Anzeichen von Leben?

■ Warhammer Fantasy Role Play

**Spielleiter:** Es stinkt und ist dunkel.

**Spieler:** Wir machen das Feuerzeug an.

**Spielleiter:** Es stinkt immer noch...

■ Call of Cthulhu

**Spieler:** Ein Bantha? Was ist das?

**Spielleiter:** Stell dir eine Mischung aus einem Yak und einem Triceratops vor.

**Spieler:** Was ist ein Triceratops?

**Spielleiter:** Das erhältst du, wenn du vom Bantha das Yak abziehst.

■ Star Wars

**Spieler:** Wir sind heute durch Blut, Schweiß und Dämonenschleim gewatet!

**Spielleiter:** Ach – die Dämonen haben doch gar nicht geschleimt.

**Spieler:** Ihr habt einfach keinen Sinn für Poesie!

■ Warhammer Fantasy Role Play

**Spieler:** Wir überladen einen Phaser und werfen ihn in die Menge...

**Spielleiter:** Das könnt ihr doch nicht machen!

**Spieler:** ...aber wir stellen ihn vorher auf Betäubung.

■ Star Trek

**Spieler:** Dieser bärtige Verrückte...

**Spieler:** Ich bin nicht bärtig!

■ Warhammer Fantasy Role Play

**Spieler:** Ich habe mich letzte Runde von hinten genähert...

**Spielleiter:** Davon habe ich aber nichts gehört.

**Spieler:** Stimmt, ich bin ja auch geschlichen.

■ Das Schwarze Auge

**Spieler:** Ich wende meine Wunderheiler-Fähigkeiten auf ihn an.

**Spielleiter:** (würfelt) Stimmt, du heilst ihn wund!

■ Midgard

**Spieler:** Ergibt euch, Wolfreiter! Waffen fallenlassen, Hände an die Wand, Beine auseinander – das gilt auch für die Wölfe!

■ Warhammer Fantasy Role Play

**Spieler:** Ich spreche ihn an.

**Spielleiter:** Wie?

**Spieler:** Mit Worten und so...

■ Das Schwarze Auge

**Spieler:** Braucht man denn zum Saufen „Consume Alcohol“?

**Spielleiter:** Zum Saufen nicht...

■ Warhammer Fantasy Role Play

In dem Saal klimperte es...

Aber vor allem lauschte der geneigte Zuhörer (so wie eine genervte Sperlingsmutter, die im Gebälk des Dachfirsten empört vor sich hinschnatterte) einem ohrebetäubenden Scheppern: Gemeint ist nicht etwa das geschäftige und hektische Scheppern einer Schloßküche kurz vor der Beerdigung eines Monarchen, sondern vielmehr das bedrohliche und dennoch gemütliche Scheppern einer Kriegsmaschinerie, die bedächtig über einen Hügel rollt und trotz des beruhigenden Motoren-Brummens keinen Zweifel an einer kataklysmischen Katastrophe läßt. Zwar fehlte das charakteristische Knacken von Geäst und das Knistern von schmurzelnden Knochen, aber das auf-

## Szenario

des zwergentypischen Bierstroms sein mußte. Wenn man die Situation also aus rein metaphorischer Perspektive betrachtete, erinnerte das bunte Treiben im Zwergenthing wohl doch an den Trubel in einer Schloßküche – einer Schloßküche wohlgemerkt, in der gerade besagte Kriegsmaschinerie durch die Mauern kracht und über die liebevoll mit Schoko-Rüschen verzierte Beerdigungstorte des Küchenchefs rollt. Zwar war keiner der in der Halle anwesenden Clanlords mit Schoko-Kleister, Quark oder Sahne

der Ziemlichkeit verschweigen (immerhin gehören derart schockierende Metaphern auf das Schlachtfeld und nicht etwa ins zwergische Königshaus – hier herrschten noch Ordnung und Etikette)!

„Runter mit den Schmuddelköpfen, ihr rädigen Hunde!“

Als die Stimme des altherwürdigen Ludrichbarts durch den Saal schallte, senkten die Clanlords betreten die Häupter, während Tausende von Läusen äußerst begeistert von einem Kopf zum nächsten turnten.

Irgendwo in der letz-

keiner der Beteiligten viel größer als 1,30 Meter ist und die betreffenden Organe sehr dicht beieinander liegen).

Kaum humpelte der betagte Zwergenkönig in voller Prunkmontur durch ein Portal in der rückwärtigen Saalpforte, da erhob sich lautes Gejubilium unter den

Zwergenfürsten – im Kontrast zu den todernsten Minen ellicher Armbrustschützen, die auf einer Galerie verharrten und mit schußbereiten Waffen nach eventuell jubelfaulen Untertanen spähten.

Der alte Monarch ließ sich mit knacken-



# Eine Frage der Zwergenehre

gebrachte Gemurmeln erinnerte immerhin entfernt an die Schmerzensschreie der Gefallenen und die allgemeine Hektik der schwer gerüsteten Zwergenkämpen deutete auf eine Krisensituation hin, die mindestens so gravierend wie eine schlechte Hopfenernte und das Versiegen

verklebt, dafür waren einige der stämmigen Zwerge von den eingerollten Schnurrbartspitzen bis hin zu den in dicken Lederstiefeln auslaufenden Stummelbeinen mit Matsch, rotem Erdreich und anderen Flüssigkeiten verschmiert, die wir an dieser Stelle aus Gründen

ten Reihe ertönte ein zustimmendes Gurren (oder Rülpsen; ob der Ursprungsort eines derartigen Geräuschs die Kehle oder der bierabgefüllte Schmierbauch knapp darunter ist, läßt sich auf Zwergensammlungen nur sehr schwer feststellen – vor allem, wenn

den Gichtgelenken in einen erbärmlich kalten Obsidianthron sinken. Zwar schmerzten seine Knochen noch mehr, als ihm langsam die schleichende Kälte des Gesteins bis in die letzte Fingerspitze kroch, aber dennoch nahm er Platz. Er nahm zum einem Platz, weil man es von



ihm verlangte (wir könnten in diesem Zusammenhang also von Tradition sprechen, auch wenn es sich eigentlich um einen psychologischen Kniff für naive Betrachter handelte) und hockte sich zum Anderen auf seinen knöchernen Podex, weil die schwere Prunkrüstung wie Blei an seinem altersschwachen Körper zerrte und sich ein Zwergenkönig, der unbeholfen strauchelt und als verbeulte Blechdose endet, in der Gruft seiner kriegerischen Ahnen sehr schlecht macht.

Zwar wurden auch seine Vorfahren in ähnlicher Dosenkluft beigelegt, aber immerhin fehlten den meisten Körperteile, oder es steckte eine Streitaxt im Zwergengehirn. Das war vielleicht nicht sonderlich appetitlich und der Königin beim traditionellen Abschiedskuß äußerst unangenehm, aber immerhin entsprach es den guten Sitten und galt obendrein als schicklich.

Je größer die Axt im Kopf, desto feiner. König „Name unbekannt“ rückte von einer knochigen Pobacke auf die anderen und wies Ludrichbart mit einem vielbedeutenden Blick an, die Versammlung zu eröffnen, wobei sich „vielbedeutend“ in diesem Zusammenhang auf eine schmerzverzerrte Grimasse bezog, die in der Tat etliches verheißen konnte und vom fixen Ludrichbart in der Regel nach eigenem Gutdünken interpretiert wurde. Während der König noch eifrig damit beschäftigt war, seine Gebeine zu sortieren, war bereits eine hitzige Debatte im Gange, Tagesthema Nr. 1:

„Wie roten wir endlich die Orks aus?“ Meistens erfreuten sich Ludrichbarts Diskussionen keiner allgemeinen Beliebtheit, aber wenn es um ein anständiges Scharmützel gegen die Erzfeinde aller Zwerge ging, war das kleine Volk fast so enthusiastisch bei der Sache wie bei einem

Festgelage. Immerhin wiesen beide Tätigkeiten nicht zu verleugnende Gemeinsamkeiten auf: Man trank viel, schlug wie ein Berserker um sich, erwachte am nächsten Morgen in einer miefenden Pampe und beklagte außer dem Verlust diverser Körperteile einen heftigen Kater.

Soviel zum Spaß, denn nur kurz darauf folgte der unangenehme Teil: Der heimkehrende Held schlich sich klammheimlich an seiner Gattin vorüber oder ließ die nächsten Stunden eine Standpauke über sich ergehen, die insbesondere Ordnung, Sittenverfall, verbeulte Rüstungen und Blutflecken, die nicht mehr aus den Teppichen herausgingen behandelte. Glücklicherweise ging die Standpauke meistens im Kopfschmerz unter, komplizierte Bemerkungen wie „Scher Dich zum Teufel“ oder „Hätte ich bloß auf meine seelige Mutter gehört...“ trafen nach dem Weg durch ein verdrecktes

Mittelohr nur noch auf ein armseliges Häufchen betäubter Gehirnzellen und mußten frustriert den Rückzug antreten. Also nahm man den im allgemeinen Kater-Zustand kaum noch zu registrierenden unangenehmen Teil für ein bißchen Spaß gerne in Kauf.

Besser als im zerdellten Brustpanzer schmutzige Socken zu waschen war immerhin beides...

Nach Ludrichbarts Ausführungen (die im allgemeinen Gejubil fast untergingen und hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt sind) war ein kleiner Spähtrupp, dessen Überlebende man gerade mit Schubkarren durchs Hauptportal kutscherte, im Niemandsland der Südhöhlen auf eine Ork-Einheit getroffen. Nach den letzten Friedensvereinbarungen reichte man sich freundlich die Hände bzw. Pranken und wollte in alter Zwergentradition die Vespermahlzeiten austauschen, als sich der Brotbelag des Zwergengeldwebels plötzlich quiekend hinter den Ork-Anführer flüchtete.

Der brach daraufhin nach Aussage eines weniger stark lädierten Soldaten (immerhin saß der Kopf noch auf seinen Schultern) in schallendes Gelächter aus.

Als der entrüstete Feldwebel dem Ork vorwarf, ihm eine hinterhältig dressierte

---

(1) Er war so alt, das sich die meisten seiner Untertanen nicht einmal seines Namens zu entsinnen vermochten. Tatsächlich galt er nicht als sonderlich wichtig, denn schließlich zählte allein der Titel – und den vergaß so schnell keiner: Vor allem dann nicht, wenn man ihm die Fingernägel ausriß und ein Stachelbett von zweifelhafter Bequemlichkeit herrichtete. Angesichts der überzeugenden Überredungskünste der königlichen Verhörmeister (nur böse Zungen erwähnten hinter vorgehaltener Hand das Wort „Folterknechte“) fielen Kosenamen wie „der alte Bastard“ oder „verkalkter Zombie“ nur auf Geheimversammlungen, die so geheim waren, daß die Geladenen lieber gleich zu Hause blieben. Nur ein paar ergraute Geschichtsschreiber im hintersten Winkel einer verschütteten Bibliothek hätten den Namen ausfindig machen können – leider starben sie vorher an Sauerstoffmangel. Als der verwirrte Untertan leise nach dem Grund der ominösen Geheimhaltung fragte, legte man ein paar Stiefmütterchen aufs Grab und bemühte sich hastig um eine einprägsame Grabinschrift: „Wißbegierde ist eine Tugend, doch der Weise weiß meist weniger als der Wissende“. Als die eifrigsten Weisen auch noch die neueste wissenschaftliche Errungenschaft vom Tod der Seele „durch übermäßiges Wissen“ verbreiteten, kam man zu einem einstimmigen Beschluß: Reden ist Silber, Schweigen ist Gold. Wer die zwergische Vorliebe für das gelbe Edelmetall kennt, kann sich die Interpretation des neuen Gesetzes lebhaft vorstellen...

Mahlzeit im Austausch gegen seine liebevoll angeschmurgelte Molochkeule angedreht zu haben, warf man den überaschten Zwergen kurzerhand Butterbrote um die Ohren.

Den Rest konnte sich der phantasievolle Zuhörer selber ausmalen...

Ähnlich taktvoll verlief die Versammlung im Zwergenthing: Als der vorsprechende Soldat nach dem Ende des Berichts sein Leben aushauchte und mit einem Röcheln in die Überreste seiner Kameraden zurücksank, kam die versammelte Zwergengemeinschaft einstimmig zum unausweichlichen Beschluß: „Totaler Krieg!“ Die begeisterten Zwerge gröhlten noch, als bereits die letzten Nachzügler die Halle verließen und sich König „Wieauchimmer“ zu Ludrichbart umwandte und seinen Berater mit einem dankbaren Lächeln bedachte.

Der Greis hatte endlich eine bequeme Sitzposition gefunden und konnte sich nun voll und ganz dem Treiben im Thing widmen: Umso mehr erfreute es ihn, als er das fröhliche Jubilieren der Menge vernahm und den letzten Clanlord mit einem seeligen Grinsen unter dem struppigen Bart und charakteristischem „Blut!“-Gekreische aus dem Thing torkeln sah. Ja, es bestand kein Zweifel am positiven

Ausgang der Versammlung: Wenn das Volk jubelte, mußte – welche Entscheidung auch immer – weise und einwandfrei gewesen sein.

Was für ein Glück, daß er den treuen Ludrichbart hatte...

Während die Clanlords in ihre Wohnblöcke stürmten, um die begeisterten Untertanen auf das bevorstehende Scharmützel vorzubereiten, herrschte im Thronsaal des Ork-Fürsten Gugelkupf eher gedrückte Stimmung.

Zwar behaupteten böse Zungen, die höchsten Würdenträger im Ork-Reich zeichneten sich durch den niedrigsten Intelligenzquotienten aus, allerdings ließen die eifrigen Zwergenkritiker bei solch voreiligen Schlußfolgerungen einiges außer acht:

1. Der durchschnittliche IQ der Zwergenvölkerung liegt nur geringfügig über dem des Orkvolkes.
2. Orks, die derartige Gerüchte verbreiteten, waren weder imstande Intelligenz zu beurteilen, noch lebten sie lange genug, um die Behauptung auf ihre Stichhaltigkeit zu überprüfen.
3. Kein Zwerg hatte jemals den Orkherrscher zu Gesicht bekommen und sein Domizil lebend wieder verlassen.

Hierdurch soll allerdings nicht etwa der Eindruck entstehen, die Zwergengelehrten hätten über den geistigen Zustand ihrer Feinde keine ernsthaften Untersuchungen angestellt.

Der Haken bei der Sache war nur, daß die Summe der gelehrten Zwerge gerade mal eins betrug, und jenes fossile Relikt aus der Vergangenheit litt nach Jahren des hingebungsvollen Bierkonsums an akutem Gedächtnisschwund.

Außerdem bewahrheitete sich die Theorie: Harte Schläge auf den Hinterkopf förderten das Denkvermögen nur so lange, wie die durchschnittliche Schlagrate im Monat nicht die Zehner-Marke überschritt und nicht mit Gegenständen ausgeführt wurde, die für unangenehme Nebeneffekte wie etwa eine unfreiwillige Rasur sorgten. Zudem standen dem Zwergenforscher in der Regel nur die sterblichen Überreste seiner Untersuchungspersonen zur Verfügung: Und bekanntlich ist ein Ork-Kopf ohne etwas darunter nur noch halb so gesprächig. Auch die Abmessungen des Gehirnvolumens waren nicht sonderlich aufschlußreich, zumal die abgetrenn-

ten Schädel durch enthusiastische Streitkolben-Bearbeitung meistens auf ein Bruchstück ihres ursprünglichen Umfangs zusammengeschrumpft waren...

Wen wundert es also, daß sich heute kaum noch ein Zwerg an den Grund für die ersten Ork-Kriege erinnerte: Damals, vor rund 500 Jahren, waren Zwerge und Orks nach der Arbeit an einem Stollen zum ersten Mal aufeinander getroffen. Weil die beiden mißtrauischen Völkchen bei ihrem ersten Kontakt äußerste Vorsicht walten lassen wollten, rang man sich auf beiden Seiten dazu durch, die neuen Nachbarn zunächst auf Herz und Nieren zu prüfen, mit anderen Worten:



Man schlug ihnen die Schädel ab und schleppte ihre Einzelteile zu den Wissenschaftlern. Die flehten ihre Krieger zwar stets um lebende Forschungsexemplare an, aber leider vergaß man im Eifer des enthusiastischen Gefechts, die Verhörpersonen an einem Stück zu lassen.

Der Effekt: Als man endlich zum kommunikativen Teil übergang, war kaum noch jemand da, der etwas Wichtiges zu sagen gehabt hätte.

Zu den letzten Überlebenden Luxus-Exemplaren gehörten die Mitglieder der jeweiligen Herrschersippen: Nachdem man vor den ersten großen Kriegen auf beiden Seiten eine hochkultivierte Demokratie gepflegt hatte, rang man sich notgedrungen zu einer Monarchie durch. Der Grund: Sogar der dümmste Ork möchte einen cleveren Anführer haben und weiß, das dumm plus dumm zweifelsfrei dumm oder noch dümmer ergibt. In den guten alten Zeiten bezeichnete man dieses Phänomen als Erbenformation – oder so ähnlich...

Als eben solches Sondermodell der guten alten Zeit raufte sich Gugelkupf ob der jüngsten asozialpolitischen Entwicklungen die Haare.

Während die meisten Orks zu einer feisten und eher schwammigen Statur nei-

gen, hatten die Regierungspflichten bei dem gestreßten Monarchen ihren Tribut verlangt: Der hochaufgeschossene und magere Ork-König nagte nervös an den Fingernägeln, die letzten paar schwarzen Haare fielen gerade mit einem leisen „Ploing!“ aus oder färbten sich von der Wurzel bis zu der Spitze in rekordverdächtigem Tempo aschgrau.

„Butterbrote, sagst du?“ wollte Gugelkupf mit bebender Stimme wissen.

Erfahrene Mitglieder des Hofstaats konnten den Tonfall genau: Für gewöhnlich schlug der König gleich wild um sich oder ließ irgend jemanden um exakt einen Kopf kürzer machen. Wie dem auch sei: Sich unauffällig ein paar Meter in Richtung Ausgang zu bewegen, konnte auf keinen Fall verkehrt sein...

„Ja, Herr... Butterbrote, Herr – belegte Butterbrote, äh, Herr, äh...“

Belegt! Der König sackte kraftlos in den steinernen Thron zurück.

Auf zwei Dinge reagierten ihre robusten Nachbarn besonders allergisch (vom Felsstaub mal abgesehen, der Tuberkulose und asthmatische Gebrechen bei den Zwergen zum Volksleiden Nummer eins machte): Wer einem Zwerg den Bierkrug fortnahm oder das Hauptnahrungsmittel aus Unachtsamkeit sogar verschüttete,

mußte mit gewaltigen Kopfschmerzen rechnen... aber wenigstens spürte er seinen Schädel noch.

Doch das absolut unverzeihlichste Verbrechen, das einem Sakrileg an der ganzen Zwergenkultur gleichkam, war die Schändung einer liebevoll angerichteten Gastmahlzeit.

Wer bei den Zwergen zum Essen eingeladen wurde, konnte grundsätzlich zwischen zwei Toden wählen: Besucher mit einem starken Ehrgefühl zogen für gewöhnlich die höflichere Variante vor und fraßen sich unter Qualen derartig den Wanst voll, das sie entweder an Herzversagen eingingen oder schlicht und ergreifend platzten...

Die zweite Option: Man verweigerte der Dame des Hauses den letzten Höflichkeitsbissen, rülpste nicht ein einziges Mal und ließ sich direkt im Anschluß für das nächste Festmahl verwursten – zugegeben, dies war in der Regel die schmerzlosere Version.

An diesem Tag hatten die Höflinge Glück: Ihr Herrscher war so sehr mit Selbstbemitleidung und hektischen Anweisungen beschäftigt, daß er gar nicht dazu kam, einen Sündenbock zu suchen. Stattdessen piffte der aufgebraute Gugelkupf einen kleinen Memodrachen herbei

und plapperte aufgeregt drauflos. Während das rabengroße Reptil auf der Thronlehne nervös von einer Klaue auf die andere trat und aufmerksam der hysterisch krächzenden Stimme des dürreren Orkherrschers lauschte, verzettelte sich Gugelkupf immer mehr in seinen Ausführungen.

„Sehr geehrte..., äh – nein, verdammt daisisnichgutgenug..., mein hochgeschätzter Zwergenmonarch, wie hieß er doch gleich, hiermit möchte ich mein ausdrückliches..., ähem (hust) ...Bedauern über den bedauerlichen Vorfall – ja genau, so ist es perfekt – des gestrigen Tages zum Ausdruck bringen. Zu tief gestürzt (oder hieß es runtergestürzt?) und Euer Majestät (verflixt, wie heißt der Kerl bloß?) in düsterer Trauer verbindlichst, möchte ich hiermit gerne die guten Zwergensitten legen – äh..., pflegen – und meinen Stab zu einem Bankett bei Euch einladen!“

„Das ist doch gut, oder?“

Gugelkupf schaute den kleinen Drachen erwartungsvoll an.

„Hast du alles?“

„Äh...ja?“

„Was ja?“

„Wort für Wort?“

„Natürlich! Wort für Wort!“



„Schön – würden Euer Majestät bitte das königliche Husten wiederholen...?“

Wir stellen uns vor, wie die Szene im Thronsaal in abrupter „B-Movie“-Manier ausgeblendet wird (mehr können sich Orks nicht leisten) und der Kameramann hastig in einen Ausläufer der zwergischen Innenstadt umschwenkt, wo ein junger Zwerg mit weltlicheren Problemen zu kämpfen hat: Als Sohn und Erbe des großen Zwergenarchitekten Numro sollte der junge Uno Kriegsmaschinerie für die bevorstehende Schlacht entwerfen.

Auch wenn er sich am liebsten mit Händen und Füßen gegen den Auftrag gewehrt hätte, ließ ihm sein Gewissen keine andere Wahl, als den Beruf seines Vaters weiterzuführen. Noch heute wachte der arg unglückliche Zwergenarchitekt schweißgebadet auf und sah seinen sterbenden Vater im Bett liegen: Auch wenn sein Körper einem schwerwiegenden Konstruktionsfehler der jüngsten Speerschleuder zum Opfer gefallen war (mit anderen Worten: er hatte ein großes Loch in der Mitte), war er noch immer Zwerg genug, die schwerwiegende Verantwortung des Maschinen-Konstrukteurs mit einigen letzten Worten an seinen Sprößling weiterzugeben: „Und mach dem Gewerbe gefälligst keine

Schande, du verdammter Bast...“ mit diesen freundlichen Worten auf den Lippen entschlummerte das vielgerühmte Zwergengenie.

Es war schon erstaunlich, wie ein durch und durch gemeiner Zwerg im Angesicht des nahen Todes die Gesinnung wechseln kann: Noch immer liefen Uno dicke Tränen der Rührung über die Wangen, wenn er an den warmherzigen Abschiedsgruß seines Vaters dachte. Er durfte seinen alten Papa einfach nicht enttäuschen...

Leider waren die Mord-Phantasien des jungen Konstrukteurs beschränkt: Wenn es darum ging, Orks mit Speeren zu durchlöchern, Felsgeschossen zu zermalmen oder auf kleiner Flamme zu rösten, hatte der sonst recht nüchterne Numro eine bemerkenswerte Kreativität entwickelt. Oft schlich sich der kleine Uno nachts durch die Korridore der neu-reichen Zwergenvilla und beobachtete, wie sein Vater verbissen über Konstruktionszeichnungen brütete, beobachtete ein wirres Glitzern in den Augen des alten Zwerges: Wenn Numro dann mit dem Bleistift über das Papier flog, kicherte er schrill vor sich hin und sabberte auf seinen Zeichnungen. Hatte er einen Plan vollendet, bewarf er die Orkpuppen auf der

Fensterbank mit kleinen Papierkügelchen. Uno hegte keinen Zweifel: Die Arbeit hatte seinem Vater viel Freude bereitet... Als gelehriger Schüler wollte es Uno seinem alten Herrn gleich tun: Aber so sehr der verzweifelte Zwerg auch kicherte und die Pläne bespuckte – er konnte einfach nicht den selben Enthusiasmus an den Tag legen wie der alte Meister. Stattdessen mußte er die Pläne seines Vaters neu verwerten, die eigenen Innovationen beschränkten sich in der Regel auf marginale Verbesserungen eines Mechanismus, ein paar Tropfen an der richtigen Stelle oder größere Zugkraft für noch mehr Tote.

Jeden Abend mußte sich der niedergeschlagene Uno einer niederschmetternden Erkenntnis stellen: Vermutlich war er der einzige Zwerg im Reich, der sich nicht dafür begeistern konnte, monströse Mordwerkzeuge zu konstruieren und Orks plattzuwalzen oder in handliche Fleischwürfel zu verwandeln.

Leider hatten seine Eltern den Träumen ihres Sohnes beizeiten keine Beachtung geschenkt, auf den Berufswunsch Zuckerbäcker erwiderte seine Mutter nur ermunternd: „Kopf hoch, mein Jun-

ge! Wenn du die miesen Bastarde als Teigfiguren in den Ofen schieben kannst, bist Du nur einen Schritt davon entfernt, ihre Hütten in Brand zu stecken! Der Unterschied ist ja wirklich nicht groß...“

## Der Durchblick

Ob du deine Spieler gewaltsam in die Datenstiefel von neuen Zwergencharakteren steckst, deine Gruppe rein zufällig durch einen Minenschacht geradewegs ins Zwergen-Thing purzelt oder du die Helden mit schnödem Mammon lockst, das bleibt allein deinem Spielleiter-Genie überlassen. Kurz ausgedrückt: Was auch immer du tust, verfrachte deine Gruppe



auf die erste Karte und damit direkt in die Zwergensiedlung von, von.., von.., eben in die Zwergensiedlung!

**Zum Plot:** Auch wenn Ludrichbart die Clan-Lords eifrig aufgewiegelt hat, muß er sich nach den jüngsten Spionage-Ergebnissen einer niederschmetternden Erkenntnis stellen – die Zwerge können derzeit höchstens 500 Krieger aufs Schlachtfeld hetzen, während der Orkherrscher gut und gerne 4000 Mann unter Waffen stehen hat.

Subtrahiert man bei den Orks die typischen Verluste für Unfähigkeit, schwachsinnige Taktiken, Kanonenfutter sowie akute Dummheit, liegt das Kräfteverhältnis immer noch bei eins zu drei gegen das kleine Volk.

**Fazit:** Der alte Berater kaut sich abends vor lauter Sorge die Finger wund und grübelt verzweifelt über eine Lösung nach.

Der obligatorische Helden-Rettungstrupp kommt ihm also gerade recht: Während Ludrichbart versucht, die erhitzten Clan-Gemüter zu beruhigen, sollen die Spielercharaktere im südlichen Niemandsland für Ordnung sorgen.

Wie? Grundsätzlich simpel: Die Helden marschieren zum südlichen Grenzwall, stiefeln ins Dungeon und aktivieren die

antiken Sicherheitssysteme, um den einzigen Weg zum Orkreich zu versiegeln.

**Der Haken:** Bevor die Charaktere die Sicherheitssysteme wieder in Gang bringen können und die alten Golem-Wächter wieder durch das baufällige Gemäuer patrouillieren, muß sich die Gruppe zum nördlichen Drachengrund wagen. Dort schlummert – im legendären Berg Drachenzorn – das letzte (wenn auch ein wenig senile und altersschwache) Exemplar des ehrwürdigen Reptiliengeschlechts. Neben dem üblichen Drachenhort finden die Helden im Drachenzorn den sagenumwobenen „Drachenklunker“ – ein magischer Kristall, mit dem in alten Zeiten das Bündnis zwischen dem Reptilienvolk und den Zwergen beschlossen wurde.

Erst wenn der Drachenklunker an seinen ursprünglichen Bestimmungsort im Südwall verfrachtet wird, pulsiert wieder mystische Energie durch die ansonsten starren Felsadern...

Vom Zentralplot mal abgesehen, sind neugierige Forscher-Gemüter dazu eingeladen, sich nach Herzenslust in der Zwergensiedlung herumzutreiben, verstoffene Matschbirnen einzuschlagen und die kleinwüchsigen Gastgeber zu filzen.

## Die Zwergensiedlung

Sie ist hübsch, idyllisch, zappenduster und von oben bis unten mit einer Rußpatina verschmiert, die nach etlichen Jahrhunderten ein anhängliches Eigenleben führt und sich nur ungern von den Stadtbewohnern trennt.

Allerdings ist der Ort mit nur sechs Zwergenaltern (rund 1800 Jahre) auf den verwitterten Mauern blutjung und entbehrt noch der sprichwörtlichen Persönlichkeit der alten Hochburgen: Alles was von der einstigen Größe der Clan-Gemeinschaften übrig geblieben ist, findet der aufmerksame Abenteurer zwischen verwitterten Ruinen, uralten Fundamenten und den Mauern des südlichen Grenzwalls (jenseits des Flußlaufes).

Nördlich des Grenzwalls, knapp einen Steinwurf über zwei schimmelüberzogene Brücken und den zähen Höhlenfluß, marschieren die Helden zwischen den Wohnblöcken der Clans umher.

Wer der Hauptstraße weiter geradeaus folgt, kommt nach wenigen Minuten auf den Versammlungsplatz: Hier kommt das gemeine Zwergenvolk zusammen, um Bekanntmachungen der Obrigkeit zu lauschen, Schauprozessen beizuwohnen oder Verurteilte in Käfigen mit überrei-

fem Obst zu bombardieren. Am rückwärtigen Ende des Marktplatzes balanciert der neugierige Abenteurer über einen von zwei Laufstegen: Die schmalen Bohlen-Brücken bieten nur einem Mann Platz und der dahinterliegenden Festung eine hervorragende Verteidigungslage.

Wer die rund fünf Meter hohen Mauern der Trutzburg erklimmen oder Belagerungsmaschinerie anbringen will, muß sich zunächst mit einem acht Meter breiten Graben herumärgern.

Purzelt ein Angreifer in den Abgrund, hat er erst zehn Meter später wieder Boden unter Füßen – vorausgesetzt, er fällt so geschickt, daß er den dicht an dicht stehenden Metallspitzen entgeht.

## Die Trutzburg von König Dingsbums

Die grob zusammengeschusterte Festung des Zwergenherrschers ist nicht nur ein günstiger Ausgangspunkt für das Abenteuer – obendrein findet der höfliche Gast hier alles, was das Abenteurer-Herz begehrt: Im Zwergenthing (1) werden fast jeden Abend bei Met und Wildbret rauschende Feste gefeiert, in den westlich von der Halle gelegenen Stallungen (3) können sich die Charaktere ge-



gen ein geringes Entgelt Zwergenponys oder Groglocks (siehe „Groglocks“) ausleihen. Nördlich der Stallungen liegt der Schneckenturm (2) – ein (ehemals) elfenbeinweißes Gebäude mit gewunde-

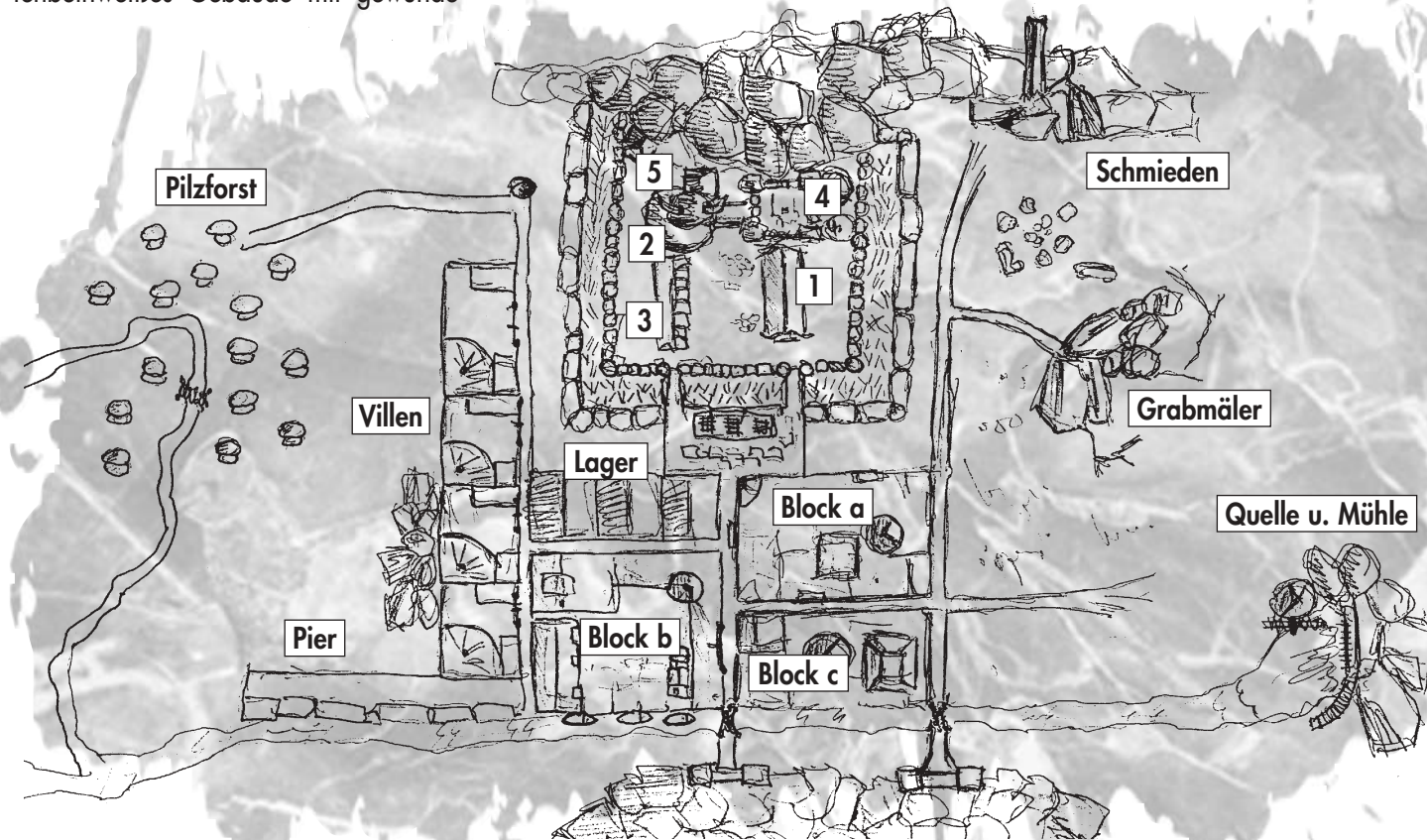
normalsterblichen Zwergen und Besuchern ist der Zugang verwehrt. Die einzige Pforte zum Schneckenturm betreten die Obrigkeit und deren Diener

großen Äxten in Hand, Arm, Bein oder Kopf). Im angrenzenden Bergfried (4) finden sich die Charaktere im alltäglichen Hoftreiben wieder: Hier liegen Per-

An den nordöstlichen Wachturm grenzt die Legionärs-Stube: Der aus roh behauenen Steinen zusammengewürfelte Turm trägt außer einem löchrigen Spitzdach auf fünf Etagen Betten, Tische und Waffenkammer für zehn dutzend Berufssoldaten. Alle Legionäre sind aus härterem Holz geschnitzt als die Clan-Krieger, bedienen sich im Krisenfall aus einer umfangreichen Waffenkammer (Streitäxte, Kriegshämmer und jede Menge garstiger sowie unkonventioneller Stahlprügel) und ringen sich fast jedes Jahr zum Exerzieren durch.

Ein selten besuchter Winkel der Burganlage schmiegt sich zwischen die Felswand und den nordwestlichen Wehrausläufer (5): Hier grubelt in einer windschiefen Blockhütte Magrippa, der letzte Zwergengelehrte, über Gebeinen und Rippchen mit Ork-Aroma.

Sein zwischenzwergisches Feingefühl hat das Fossil bereits vor einem halben Jahrhundert eingebüßt, aber sein Verstand ist noch immer rasiermesserscharf (bleibt nicht aus, wenn man jeden Tag Ork-Kadaver tranchiert). Wer Magrippas schwachen Punkt trifft (Wein, hübsche Mädchen und was den greisen Zwerg sonst noch so interessiert...), kann mit ausschweifenden Informationen über



ner Dachform und zwei Drachenhörnern am kugelrunden Ende. Hier liegen die Gemächer der königlichen Familie, hoher Würdenträger sowie der Forschungstrakt für Zwergenmagie –

durch die „Herrschergalerie“, einen schmalen Bogengang zum Bergfried, dessen Wandbehänge mit historischen Begebenheiten und königlichen Ahnen bestickt sind (viele schmale Zwerg

sonalunterkünfte, Schloßküche, Vorratsräume und was der Zwergenstaat sonst noch braucht (einen dreißig Meter tiefen Weinkeller zum Beispiel), um seine „Creme de la Creme“ bei Laune zu halten.



Geographie und Historie des unterirdischen Reiches rechnen.

## Groglocks

Während Zwergenponys einen ausgewachsenen Menschen nur über kurze Strecken tragen, sind die Groglocks auch bei Oberweltlern sehr begehrt: Die gedrungen gebauten Kreaturen erinnern mit weißem Zottelpelz, Schlappohren und großen Nüstern eher an eine Bulldogge als ein klassisches Reittier. Tatsächlich ist ein Ritt auf den ungestümen Kreaturen ziemlich unbequem – zumal die Hautwulste unter dem Schädelansatz die einzige Möglichkeit zum Festhalten sind.

Findige Sattler wollten das Problem mit abenteuerlichen Lederkonstruktionen in den Griff bekommen, aber nach diversen Knochenbrüchen- und Verknotungen hat man die Pläne wieder verworfen.

Fazit: Groglocks sind anschmiegsam, aber nicht domestizierbar.

Vielmehr vermutet man, daß die klugen Wesen dem kleinen Volk aus purer Nächstenliebe auf die Sprünge helfen. Der Ausgleich für unberechenbares Gemüt und rauhen Ritt sind Kraft sowie Kletterfähigkeit: Wo Ponys nur ein fru-

striertes Wiehern bleibt, springen die Groglocks von Fels zu Fels und tragen ihren Reiter auch über die verwinkeltesten Felsmassive – vorausgesetzt, er hält sich gut fest und legt in besonders heiklen Situationen erfolgreiche Koordinationswürfe ab.

## Wo das Fußvolk lebt

Während Herrscherkaste und Militär in der Trutzburg herumgammeln, wuselt der arbeitende Zwerg durch die drei Clan-Blöcke im Zentrum der Siedlung. Um das Zwergen-Völkchen regelmäßig mit frischem Fisch zu versorgen, wurde der Fischer-Block **(b)** als einzige Clan-Feste mit offenem Hof angelegt und direkt an den Fluß gebaut: An drei kleinen Holzpiers liegen Fischerboote und Netze vor Anker, in der westlichen Lagerhalle findet der begeisterte Wasserzwerg neben Angel-Utensilien, Netzen und Spießern magische Schwimmwesten mit aufblasbarer Ochsen-galle.

Fische und anderes Flußgetier werden nach dem Fang zum Trocken ausgebreitet oder direkt in die Lagerhallen nördlich des Fischerblocks verfrachtet, Tauschgüter für den monatlichen Unterhandel mit Oberweltlern (eine kleine

Delegation paddelt den Flußlauf hoch und wagt sich an die Oberfläche) werden auf dem Hof gelagert. Von dem weitläufigen Innenhof mal abgesehen, wurde das Fischerheim im gleichen Baustil gehalten wie die anderen Blöcke: In dem Wirrwar aus Minaretten, Turmzinnen, Wehrgängen und Bogenbrücken findet sich nur der Einheimische zurecht, der ortsfremde Betrachter erkennt in den wirren Konstruktionen weder Architektur-Linie noch Konzept – vielmehr muten die Bauten wie ein nach Lust und Laune zusammengeklatschter Steinhaufen an.

Allein das zwergische Konstruktions-Genie wahrt hier den Überblick. Fischer-**(b)**, Bauern- **(c)** wie Jägerblock **(a)** sind durch schmale Laufstege und Erker miteinander verbunden: Egal, ob ein pfiffiger Unterhändler eingeschleust oder ein fesches Zwergenmädel verführt werden soll – die Verbindungswege werden Tag für Tag durchgelatscht und regelmäßig mit neuen Stützbalken verstärkt.

Betuchte Zwergenfamilien ohne Adelstitel leben im westlichen Neureichen-Bezirk: Ursprünglich sollte hier nur die Villa des Waffen-Konstrukteurs Numro (das südlichste Gebäude) stehen, aber der Architekt hat am Vorabend des Baubeginns einen über den Durst getrunken.

Das Resultat: Zwei Monde später lag fünfmal der gleiche Prachtbau oberhalb des Piers und ein grotesk verrenkter Baumeister im Fundament.

Nach dem Ableben des griesgrämigen Numros ist endlich Schimmel über die Angelegenheit gewuchert: Numros Sohn Uno hat das Geschäft übernommen und heiratet – wohl als Zeichen des guten Willens – zur nächsten Sonnenwende die Tochter des zugemauerten Architekten.

## Vom Waffenschmied zum Friedhof

Während die Lebenden unter stetiger Hektik leiden und tagaus, tagein von einem Gebäude-Komplex zum anderen hasten, darf der verstorbene Zwerg endlich die Hände in den Schoß legen: Wer in den nördlichen Schmieden unter einer Rußschicht erstickt, in die glühende Esse plumpst oder bei der Stiftung Zwergentest den Kopf verliert, hat's bis zur Beerdigung nicht weit.

Nur ein paar Schritte weiter südlich schlendert der Zwergengeist zu den Hünengräbern und führt beschaulichen Totenplausch mit den Ahnen.

Zart besaitete Gespenster meiden allerdings die Felsengruft im Süden: Wer dem

Fußweg aus dem Ort folgt und kurz vor den Gräbern rechts abbiegt, landet direkt im „So-Kock“ – der Hölle der tausend Nähte.

Hier flicken überlebende Kriegsoffer ihre weniger glücklichen Kollegen zusammen, um die verstorbenen Recken an einem Stück beisetzen zu können. Äxte und Schwerter läßt man allerdings vorsorglich stecken – immerhin muß der tote Zwerge vor dem Thing des letzten Gerichts handfeste Beweise für sein Versagen vorbringen.

Außer fein säuberlich geschichteten Gebeinen, Konservierungsstoffen (ein Fest für jeden Nekromanten) und heftigem Verwesungs-Aroma findet der aufmerksame Charakter hier interessante Schriftstücke wie „Einbalsamierung leicht gemacht“, „Meine Leiche und ich“ oder „Nekrophilie und der Beginn einer wundersamen Freundschaft“.

Zudem hat der derzeitige Aushilfs-Ausweider zwischen den Überresten von Ottokars Fingern und Gutmuts Herzblut seine Ersparnisse versteckt: Wer nicht vorher ohnmächtig in den rückwärtigen Bandwurm-Trog plumpst, findet zwischen Leichenfäule und Killerschimmel (Konstitutionswürfe!) einen Leinenbeutel mit Goldmünzen sowie Untotenbann-Amu-

lett (das gute Stück hält dem Träger niedere Untote und aufsässige Westentaschenspuks vom Hals).

## Der Mühlenbold

Im Südosten der Zwergensiedlung bewundern die Charaktere eine rustikale Wassermühle: Auch wenn das Gebälk nach über fünf Jahrhunderten ganze Insektenstämme beherbergt und das Rad durch den Flußlauf schlingert wie ein Betrunkener beim Eierlauf, hält sich die alte „Hilda“ noch immer wacker.

Wer beobachten will, wie das alte Mädchen mit Knacksen und Knirschen gegen den Quellenstrom kämpft, kraxelt über eine Krampenleiter am nördlichen Quellenufer oder eine Treppenflucht im Süden und tummelt sich anschließend auf einem morschen Balkon (wer von hier aus einen Sprung wagt, kann mit einem Satz auf das löchrige Ziegeldach der Mühle hechten).

Allerdings ist die Mühle derzeit außer Betrieb: Nachdem die Knollenernter auf den östlichen Feldern einen gierigen Kobold davonhetzten, hat sich das frustrierende Geschöpf im Kornspeicher der Mühle eingenistet. Wer sich jetzt noch in die Nähe der Mühle wagt, erliegt einem Illusionszauber und beobachtet, wie ein

schauriges Wasser-Phantom durch die Wellen pflügt.

## Der Pilzforst

Westlich der Prunkvillen erkunden Ihre Charaktere die zwergischen Jagdgründe: Zwischen den rund vier Meter hohen Pilzstämmen und phosphoreszierenden Schmarotzer-Gewächsen erspäht der geschulte Jäger neben Wawuschels (klein, wuschelig und nahrhaft) und jeder Menge klebriger Kriechtiere die berühmtesten Zombieratten.

Der über vier Jahrhunderte alte Zwergenmythos berichtet von einem eifersüchtigen Hofmagier, der mit dem letzten Zwergenkönig ins Unreine kam und die Rattenplage eskalieren ließ.

Um dem fiesem Nekromanten und seinen unverwüstlichen Killer-Nager beizukommen, belegte man die untote Meute mit einem Zauberbann: Egal ob Skelett-Nager oder Fischzombie – jeder Untote rieselt in sich zusammen, sobald er die Ortsgrenze passiert.

Das Schicksal des Magiers ist ungewiß – allerdings verschwand vor ca. zwei Jahrhunderten ein hochrangiger Zwergenoffizier im Wald. Der alte Recke wollte ein Versteck für das magische Amulett eines verblichenen Clan-Monarchen auf-

stöbern. Als er unter der Brücke des nördlichen Flußausläufers eine Höhle entdeckte, tauchte er kopfüber ins Wasser und schnurstracks zwischen den Felsen hindurch. Als er nach dreißig Jahren noch immer nicht an den heimischen Herd zurückgekehrt war, kassierte seine Witwe endlich die Hinterlassenschaft.

Die Auflösung: Der unglückliche Soldat tauchte in einer unterirdischen Grotte wieder auf und sackte nur wenige Minuten später kraftlos auf's Felsgestein.

Die Lebensenergie des kräftigen Kämpfers wurde vom Bluring des toten Nekromanten aufgesogen. Der Zauberer schaffte es zwar nicht bis zum Höhlenausgang – aber immerhin reichte die Zeit für einen herzhaften Biß ins Zwergenfleisch.

Zum aktuellen Stand der Dinge: Wer es bis zur Grotte schafft und der geistigen Offensive des Untoten widersteht, muß sich für gut und gerne sechs Runden mit dem verschimmelten Zwergen-Magus herumschlagen. Sobald der Countdown abgelaufen ist, gibt der Nekromant wieder seinen Geist auf, und es purzeln die spröden Knochen durch die Höhle.

Untersucht ein Charakter das Gebein-Chaos bei hinreichender Beleuchtung (Fackel, Laterne oder Lichtzauber), entdeckt der Held Rummelkatts magisches

Amulett (die Artefakt-Erläuterung folgt etwas später).

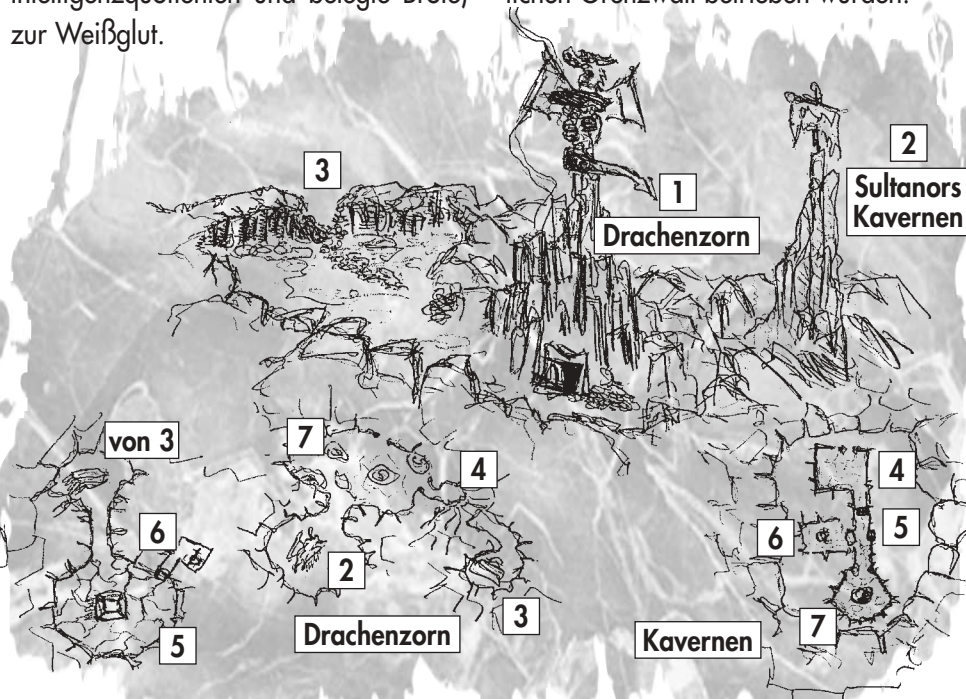
## Vom Drachenzorn

Als sich Orks und Zwerge in der bislang größten Auseinandersetzung (proportional zur sinkenden Bevölkerungsdichte) die Birnen weichklopften, mischte sich der erste Drachen-Monarch ins Kampfgetümmel: Eigentlich hielt das greise Reptil gerade sein Mittagsschläfchen, als ein unvorsichtiger Orkschamane gerade einen Erdbeben auslöste und den Drachenhof freilegte – aber zwergische Geschichtsschreiber bezeichnen historische Begebenheiten nur ungern als Zufälle. Allerdings sind sich über die folgende Katastrophe alle Gelehrten einig: Kaum hat der Orkschamane den alten Drachen auf der Gichtklaue erwischt, rüstet sich das Reptil zum morgendlichen Dauerlauf – direkt auf der Goblinoidenarmee.

Das Ende vom Lied: Drachen und Zwerge schließen eine wunderbare Freundschaft – das kleine Volk versorgt die magischen Riesen mit Klunkerbergen, die Reptilien speisen im Gegenzug die unterirdischen Essen mit Feuer.

Als sich aber rund zweihundert Jahre später die Wahrheit über den Vorfall ans Licht kämpfte, scheiterte der Bund: Laut

Juppidadass, dem „Ehrlichen Ork“, brachte der Zwergen-Führer seine Feinde mit rüden Bemerkungen (hauptsächlich über Intelligenzquotienten und belegte Brote) zur Weißglut.



Und bekanntlich ist nichts explosiver, als ein Orkschamane, der bei den Unterhandlungen bemerkt, daß er sein Hörrohr vergessen hat.

Also verzogen sich die letzten Drachenschnurstracks in die entlegensten Winkel von Untererde – nur ein armer Sündenbock wurde zurückgelassen. Der arme Kerl verkrümelte sich im Drachenzorn

und bewacht dort noch heute den Bündnisstein – ein magischer Super-Klunker, mit dem einst die Maschinerien im südlichen Grenzwall betrieben wurden.

## Sultanors Verrat

Ein paar Jahrhunderte nach dem Abzug der Drachen wagte sich der gierige Clan-Fürst (okay, alle Zwerge sind gierig, aber der war ganz *besonders* gierig) Sultanor ins nördliche Niemandsland (zweite Karte). Kaum dem Drachen Imfax Honig ums warzige Kinn geschmiert (Drachen haben eine Schwäche für ober-

irdische Export-Artikel), riß sich der Schurke den Bündnisstein unter den Nagel und flüchtete über alle Berge (drei Stück um genau zu sein; um noch genauer zu sein – drei sehr kleine, ca. 500 Meter nebenan). In den nächsten zwei Jahrhunderten hatte Sultanor nichts Besseres im Sinn, als in der Felszinne neben dem Drachenzorn das klassische Fieslings-Dungeon aus dem Stein zu fräsen. Als der Zwerg endlich sämtliche Fallen installiert und das Podest für den Bündnisstein auf Hochglanz poliert hatte, mußte sich Sultanor einer niederschmetternden Erkenntnis stellen: Der magische Mega-Klunker vermisse die drachige Fürsorge und war stumpf vor Sorge – Sultanor hatte den Erneuerungsritus vergessen. Der frustrierte Zwerg kehrte als gebrochener Mann in seine Heimat zurück (ca. drei Meilen weiter): Die Freunde waren tot, die Kinder erwachsen und der Met schlecht (so enden tragische Zwergen-Mythen)...

Die Folgen für die Charaktere: Bevor die wackeren Burschen zum Drachenzorn schlappen, müssen Sie in Sultanors Kavernen vorbeischaun und den einsamen Bündnisstein einsacken.

Nachdem die Helden die Kavernen betreten und sich in der klassischen Ein-



gangshalle Gedanken über die Beleuchtung gemacht haben, stolpern unvorsichtige Figuren (Wahrnehmung oder Koordination mit heftigem Malus verpatzt) bei (7) über eine lockere Bodenplatte. Die Folge: Aus der Geheimkammer (6) marschiert ein Steingolem auf den Korridor. Der verstaubte Zeitgenosse tut sich in der engen Passage zwar schwer, blockiert allerdings ganz kolossal den Weg.

Also: Keine Ausweichspielchen, sondern magisches Arsenal aus dem Rucksack packen und den Felskopf zu Steinpulver zermahlen!

Streng vertraulich: Bei (5) finden besonders aufmerksame Charaktere (Spielleiter legt Wahrnehmungs-Check ab) ein magisches Amulett (Schutz gegen Feuerodem). Wer nicht vom Steingolem zermanscht wurde oder auf unglücklichen Kameraden ausgerutscht ist, findet in der östlichen Kammer (7) den Bündnisstein.

## Der Drachenhort

In dem schroffen Felsmassiv lebt der Drache Imfax: Das altersschwache Reptil ist als letzter Drache in Untererde zurückgeblieben, tatsächlich hat er den Glauben an das kleine Volk noch nicht verloren. Leider hat sein zerüttetes Gemüt unter der Trennung von seinem alten Hort ge-

litten, und Imfax hat die Zeitspanne mit Grübeln überbrückt (so spart man sich lästige Entscheidungen).

Die Chance, daß Imfax (schlummert bei (2) auf den kläglichen Überresten seines Horts) erwacht, steht eins zu drei – der Drache ist nach wie vor zugänglich, aber extrem mißtrauisch.

Wird der goldene Riese im Kampf getötet, bleibt der Drachenklunker stumpf – statt sich auf eine Auseinandersetzung einzulassen, müssen die Charaktere verhandeln oder sich durch den Eingangsbereich (1) direkt zum nächsten Stockwerk und dem Klunker-Podest bei (5) schleichen. Wird der Stein auf dem Podest plaziert, zapfen die blutroten Quarz-Adern in der Kammer die Drachen-Energie an und leiten die magischen Strömungen in den Drachenklunker – rund zwei Tage später ist der Klunker mystisch veredelt.

Aber bevor Ihre Charaktere den Stein aufpumpen und mit knurrendem Magen in die Zwergensiedlung zurückstolpern können, müssen Sie bei (4) über eine Grube kraxeln: Imfax hat in den Kavernen unter dem Drachenhort sein letztes Ei aufbewahrt, aber leider ist – wie bei den meisten Dracheneiern – statt einem pummeligen Jungdrachen ein heimtücki-

cher Wurm geschlüpft! Die rund drei Jahrhunderte alte Kreatur ist wie die meisten ihrer Art wahnsinnig und verbittert: Unstillbarer Haß ist das einzige, was die verzweifelte Mutation am Leben erhält. Die riesige Kreatur lauert unter der Grube (4): Als Imfax nach seinem letzten Erwachen niesen mußte, hat ein Erdbeben die Kavernen-Decke zertrümmert – wer beim Herüberklettern seinen Wurf verpatzt oder von einem Tentakel erwischt wird, rutscht über eine Geröllhalde direkt vor den gierigen Wurmschlund. Die bizarre Kreatur erinnert mit pockennarbiger Haut und einem aufgeschwemmten Körper nur entfernt an ihre graziöse Ahnen: Der feiste Wurm kann sich zwischen Felsengen und Stalagmiten bestenfalls meterweise vorwärtszerren – aber die schmierigen Greifarme des Monstrums reichen bis in den letzten Höhlenwinkel und schaufeln unglückliche Helden-Snacks direkt in den Schlund.

Ein Bonus-Fund für Forscher-Naturen: Wer die Klunker-Kammer (5) auf Herz und Kiesel überprüft, findet an der nordöstlichen Wand einen Schalter hinter der Wandtäfelung: Der Mechanismus schwenkt eine Geheimtür zur Seite, hinter der Pforte findet die Gruppe eine Hinterlassenschaft des Architekten: Der auf-

gestöberte Dolch wird gewissenhaft im Heldengepäck verstaut und in der Bibliothek (siehe „Der Grenzwall“, Nr. (9)) eingesetzt.

## Drachen und Dämonen

Die Charaktere passieren mit Ludrichbarts Siegel die Pforten zum südlichen Grenzwall und begutachten eine von zwei Eingangshallen (1).

Wer seinen Blick schweifen läßt, entdeckt neben den Portalen kleine Wachposten – durch die Türen erreicht Ihre Gruppe Wachtürme und Wehgang (die gestrichelte Linie). Marschieren die Helden schnurstracks durch die Eingangshalle, erreichen Sie über eine breite Treppenfucht die Zentral-Passage (2): Die Gruppe kämpft sich durch den obligatorischen Unrat (zerborstene Steinplatten, rostige Waffen, Orkschädel...) und sichtet an der Stirnwand klobige Stahlfiguren.

Seit der Drachenklunker gestohlen wurde, sind alle vier Blechköpfe in ihrer letzten Pose erstarrt: Wo früher Ork-Gebeine und flüssiger Stahl durch den Korridor geschossen sind, schützt heute nur noch eine faustdicke Staubschicht Fresken und Runenmuster vor neugierigen Blicken.

Der letzte Eindringling wagte sich kurz vor dem Klunker-Diebstahl auf die Passage: Der lebensmüde Ork wollte nur nach seiner entlaufenen Schößspinne forschen, aber die pflichtbewußten Golems machen auch vor Tierliebe nicht halt: Der linke Stahlwächter rammte den Ork in die Nordwand und schlug eine Bresche ins Mauerwerk (3).

Bei (4) entdeckt der aufmerksame Beobachter ein Wasser-Reservoir. Wer hier seine Schläuche auffüllen will, erlebt allerdings eine böse Überraschung: Die Zwerge haben einen gierigen Wasser-Moloch in der Grube ausgesetzt.

Die clevere Riesenschlange mutet mit silbrigem Schuppenkleid wie eine Hydra an, Hautwulste am Kopfansatz erinnern an eine riesige Muräne.

Im übrigen hat das ausgehungerte Biest seinen letzten Ork vor gut und gerne vier Wochen verdrückt – für einen durstigen Abenteurer ist also jede Menge Platz im Schlangemagen.

Wer ins Wasser plumpst, strampelt vergebens um sein Leben – zumal sich der feiste Monsterleib fast durch das komplette Reservoir schlängelt!

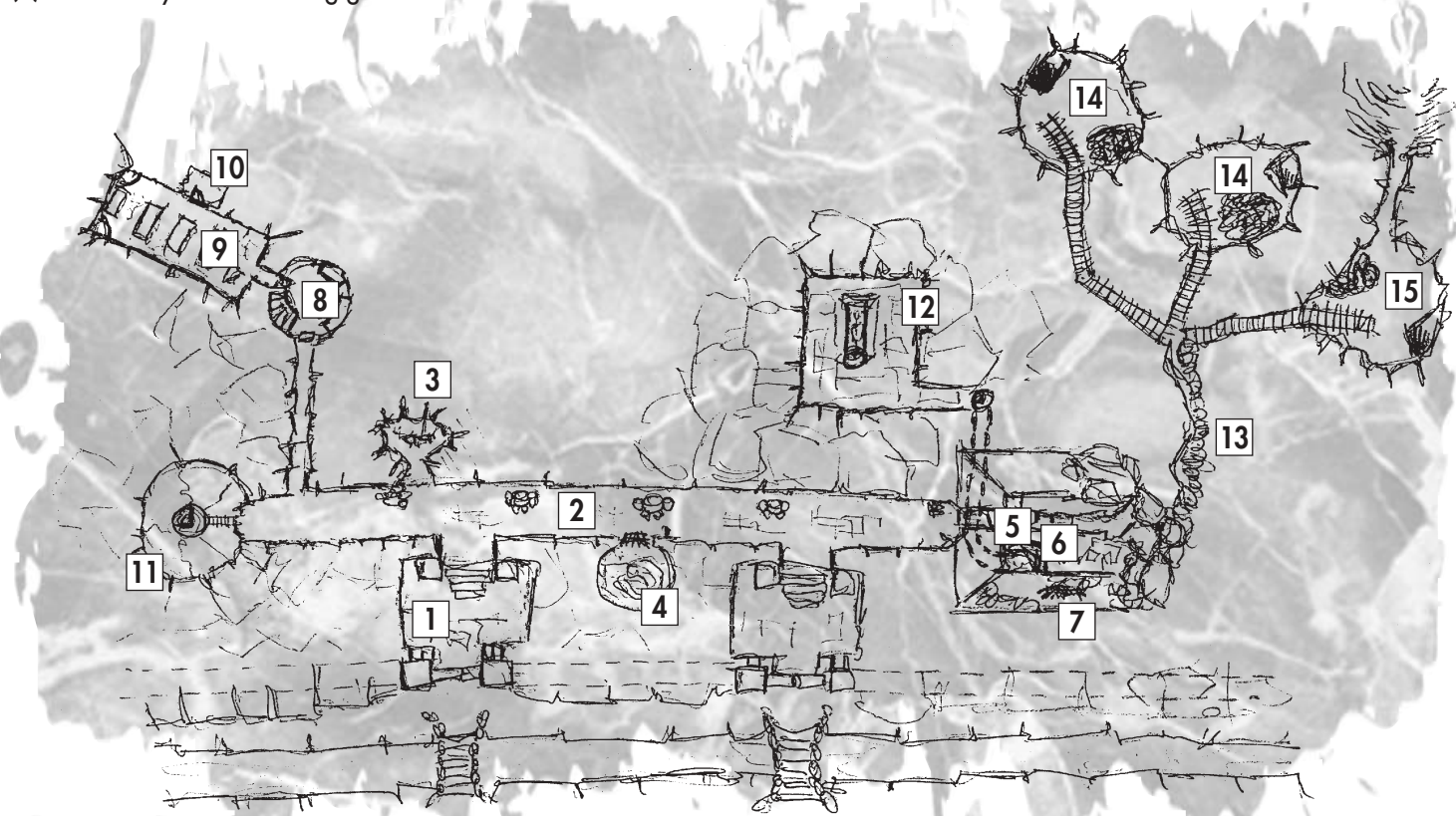
Wer Statuen und Schlangen bestaunt hat, forscht nach einer Aussparung in Drachenklunker-Form.

Die Ideal-Route: Die Charaktere begutachten bei (8) eine runde Kammer mit magischen Utensilien und einem Schreibpult, eine Treppe führt in die Bibliothek (9). Neben system-einschlägiger Litera-

schwaches Glimmen hinter den kleinen Augen.

Wer mittels klassischem Buch-Mechanismus (sind sogar Zwerge draufgekom-

zur ursprünglichen Größe an. Haben die Charaktere beide Gargylen zu Staub zerklopft, stöbern sie in dem geheimen Raum die Zwillingsklinge ihres Dolches



tur stehen in der Kammer zwei Wächter-Gargylen: Auf den ersten Blick muten die Burschen (auf den Eckanrichten der Stirnwand) wie herkömmliche Buchstützen an, auf den zweiten erkennt man ein

men) die Geheimkammer (10) öffnet, wird ohne den Schutz des magischen Dolchs (siehe „Drachenzorn“) von den beiden Dämonen angefallen: Kaum vom Podest gehüpft, schwellen die Kreaturen

auf. Anschließend marschiert man zu (16), balanciert über die schmale Felsbrücke und läßt sich auf den Boden der riesigen Schmiede abseilen. Besonders mutige Charaktere schwingen vorher mit

dem Seil zur Galerie (7) und können von dort aus einen unterirdischen Tunnel unter kochender Esse erkennen.

Wer zuvor in der Bibliothek die Spruchrolle „Hitze-Hecheln“ aufgestöbert hat, kann jetzt durch die Esse in die Kammer von König Splissbart (12) schwimmen. Hier schlummert in einem Kristall-Sarg der erste große Zwergen-Monarch: Wer den Sarg-Mechanismus austüfelt und Splissbart beide Dolche (Drachenzorn, Bibliothek) in die Stummelfinger drückt, wird mit Splissbarts wohl legendärer „Herolds-Klinge“ belohnt.

Das sagenumspinnene Schwert ist in einer Halterung verankert, die nur auf den Austausch reagiert: Nach den ersten Jahrtausenden hat Splissbart Messer schätzen gelernt – immerhin kann man damit am göttlichen Thing schlemmen. Die Heroldsklinge ist für die Entwirrung des Abenteuers nicht erforderlich, aber eine sinnvolle Ergänzung: Das Schwert stachelt Zwergenkämpen auf, wie es Orks in die Flucht schlägt: Sobald die Ork-Offiziere die Herolds-Klinge sehen, kommt Unordnung in die Goblinoiden-Reihen, und die feigen Kreaturen schlagen sich auf ihre Seite des Grenzwalls zurück. Die „Herolds-Klinge“ steht allerdings ebenso für Splissbarts physische

Schwäche, wie sie das große Mundwerk des verblichenen Monarchen verkörpert! Fazit: Viel Lärm um nichts.

Das Schwert glänzt einzig und allein durch psychologische Tiefenwirkung – hinter all’ dem Gefunkele und Geklirre verbirgt sich lausiges Stück Schmiedekunst mit schüchternem Charakter. Wer um Handgreiflichkeiten also nicht mehr herumkommt, greift besser zu einem schartigen Holzprügel, als Kopf und Kragen dem launischen Stück Stahl-Schlacke anzuvertrauen.

Wer allerdings weder vorhat, die Stollen (13 und 14) zu erforschen noch durch die östliche Erzkammer (15) ins Orkland ziehen möchte, kann getrost darauf verzichten, die „Herolds-Klinge“ blank zu ziehen. Der ethnische Wert der aufgeblasenen Waffe ist allerdings nicht zu verachten: Wer Ludrichbart den legendären Fund unter den verkrusteten Riechkolben reibt, kann nach harten Verhandlungen den einen oder anderen Münzenbeutel herausschlagen!

Wer den nervenschonendsten Weg gehen will, marschiert schnurstracks in die Kammer (11): Die alten Zwergenstämme haben hier mit ihren Drachenverbündeten einen horizontalen Tunnel ins Gestein getrieben, anschließend hat der Reptili-

enherrscher einen mystischen Pflock ins Herz der Erde gerammt.

So manche böse Zunge hat in der Vergangenheit über Wörter wie „Technik“ und „Generator-Block“ gefaselt, aber wer einmal gesehen hat, wie rote Energieblitze durch den Tunnel rasen und Leben in die Erzadern der Wächtergolems pumpen, hat derartigen Aberglauben strikt ignoriert – und flugs jede Schwätzerzunge verknotet!

Also trollen sich die Charaktere – wie so viele Zwerge Jahrhunderte zuvor – über eine schmale Felsnase zum Gene..., ääh, Pflock, entriegeln mit viel List sowie Tücke eine Wartungsklappe und montieren den Bündnisstein.

Kaum hat die wackere Gruppe den sagenhaften Klunker wieder eingesetzt, kommt wieder Leben in die starren Golem-Glieder.

Anders ausgedrückt: Die Gruppe hat exakt zehn Minuten Flucht-Frist, bevor sie von den gewissenlosen Wächtern an die Wand geklatscht und Stück für Stück zerpfückt wird!

Es wäre schön, wenn dieses kleine Szenario in dem Stil gespielt wird, wie es auch geschrieben wurde: Mit einer gehörigen Portion Humor...

■ Robert Bannert

## Rollenspiel-Zitate

### Berühmte letzte Worte...

- „Wenn es heiß wird, lassen wir den Feuerball durch.“
- „Blut spritzt, Gedärme fliegen – Thurse lacht!“
- „Unterhose zählt nicht als Rüstung, oder?“
- „Kein Spruch!“

### Es sagte...

- **...der Spielleiter zu einem Spieler:** „Denn das, was da so wehtut, das sind die Schmerzen!“
- **...der Spieler, nachdem er durch Säure einen Fuß eingebüßt hatte:** „Also, ich hab’ ja damit gerechnet, daß ich sterbe, aber daß gleich der Fuß ab ist...“
- **...der Spielleiter zu seinen Spielern:** „Wenn ihr nicht bald einen Unterstand findet, könnte es sein, daß der Regen stärker wird...“
- **...der Spielleiter während einer Beschreibung:** „Tja, das Haus ist nicht besonders groß, aber durchaus klein.“
- **...der Spielleiter über einen NPC:** „Der ist bei lebendigem Leibe gestorben.“