

Scouts of Darkness



Scouts of Darkness I



Eine Kampagne
von Thomas Michalski

Impressum v 1.1

Hintergrund erdacht von Thomas Michalski,
zusammen mit Oliver Klinkhammer und
Matthias Schaffrath

Metaplot entwickelt von:

Néomi Havinga und Thomas Michalski

„Scouts of Darkness“ geschrieben von:

Thomas Michalski und Matthias Schaffrath

Szenarien geschrieben von: Thomas Michalski

Illustriert und gelayoutet von:

Thomas Michalski

Lektoriert von:

Michael Ehrhardt und

Michael „Scorpio“ Mingers

DORP-Logo: Marko Djurdjevic

Scouts of Darkness wurde inspiriert von
World of Darkness, entwickelt unter der
Leitung von Bill Bridges und Ken Cliffe,
inspiriert von **Vampire: the Masquerade** von
Mark Rein-Hagen

Viele Leute haben mich im Zuge der letzten
Jahre zu Elementen der **Scouts**-Reihe inspiriert.
Sie alle beim Namen zu nennen, würde den
Umfang dieser Seite locker sprengen. Insofern
sei ihnen allen hier gedankt, in der Hoffnung,
dass sie schon wissen werden, wen ich meine.

Copyrights

Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, A World of Darkness,
White Wolf, das White Wolf-Logo sowie alle Bezug nehmenden Begriffe und Symbole sind
eingetragene Markenzeichen von White Wolf, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und aller Bezug nehmenden Namen und Begriffe
Feder&Schwert, Graute, Heweker, Hoffmann und Hoffmann GbR.

Wir wollen mit ‚Scouts of Darkness‘ in keinster Weise der Vermarktung der offiziellen Produkte
schaden. Es ist ein Fanprodukt, es geht uns alleine darum, unseren Anteil dazu zu leisten, ein
großartiges Setting noch großartiger zu machen.

Kauft euch die Produkte der genannten Firmen – sie sind ihr Geld wert.

Die Ähnlichkeit der Illustrationen mit real existierenden Personen des öffentlichen Lebens
erfolgte aus rein ästhetischen Gesichtspunkten.

Scouts of Darkness. Die komplette Kampagne. © DORP 2007.

Ebenfalls bei der DORP erschienen:

In der Reihe

So Help Us God:

Sleepwalkers in the American Dream

Geheimnisse des FBI

Der Schneesturm

Ebenfalls geplant für 2008

ist die Reihe

Finstere Orte (Arbeitstitel)

St. Antonius

Kapelle

Märchenpark

Geplant für 2008:

Die Sommerhitze

Weitere Produkthinweise im Nachwort.

Bei Fragen sind wir immer für Euch da, schreibt einfach an SeelederSchar@nerdor.de

Besucht uns auf

www.nerdor.de

Scouts of Darkness

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Vorwort	4
Über dieses Buch	5
Scouts of Darkness	6
Blutiges Fundament	22
Kalter See	40
Windbruch	58
Wohlerzogen	80
Maria voller Schande	102
Narkose	128
Steilküste	150
Aura	172
Nachwort	199
Charakterbogen	202

Einleitende Worte

WER HÄTTE DAS GEDACHT?

Wer hätte das gedacht?

Weihnachten 2004 bat man mich, doch am ersten oder zweiten Weihnachtstag ein kleines Abenteuer zu leiten. Wir hatten diesen Termin früher immer mit unserer alten Magus-Runde kultiviert, die vergangenes Jahr bereits bei uns in **Die Magus-Fragmente** eine große Würdigung erhalten hat, doch gab es die mittlerweile nicht mehr. Was also tun?

Die neue World of Darkness war gerade recht frisch auf dem Markt und irgendwie schien die Gelegenheit doch günstig, mal das neue Dingen auszuprobieren.

Also saugte ich mir einen Plot aus den Fingern und bereitete den so weit vor, wie es ging, ohne die Charakterkonzepte der beiden Spieler schon zu kennen. Wir spekulierten zu Beginn der Sitzung etwas herum und das Konzept sollte noch folgenschwere Wirkung haben, denn was wir uns da erdachten, ist das, was letztlich die **Scouts of Darkness** werden sollten.

Weiterhin hatte ich lange keinen richtig schönen Download mehr für die DORP gebaut. Also setzte ich mich auf meine Hinterläufe und schrieb bereits einen Tag nach der besagten Sitzung den kompletten Plot nieder. Ich layoutete das Paket, ausnutzend, dass eigentlich alle meine Freunde zu diesem Weihnachten für die folgende Woche verreist waren und ich dacher massig Zeit für so etwas hatte.

Blutiges Fundament war geboren.

Wir spielten in den darauffolgenden Jahren immer mal wieder Abenteuer um Abenteuer in

diesem Setting, rund um dieses Szenario.

Und immer nach den Sitzungen, allerdings mit wachsender Verzögerung, schrieb ich die Abenteuer nieder, machte Bilder dazu und setzte das alles in ein Layout.

Aus dem ersten **Scouts**-Download waren mittlerweile die Downloads des Monats auf der DORP geworden, zunehmend umfangreiche und aufwendige PDF-Dateien zum kostenlosen herunterladen für diverse Spielsysteme.

Mittlerweile liegen die **Scouts** eigentlich ad acta. Die letzte Klappe ist für mich gefallen und das, was man mit diesem Setting erzählen kann, ist jedenfalls von meiner Seite aus erzählt.

Dieser Download nun ist der krönende Abschluss, die Vollendung einer Reise, gewissermaßen.

Mit über 200 Seiten setzt er eine neue Messlatte für DORP-Material und wer neu in der Reihe ist, wird wohl über lange Zeit damit spielen können.

Ich hoffe, viele Leute werden mit diesen Szenarien viel Spaß haben. Wir hatten ihn ganz sicher. Ich bin sehr stolz, doch auch froh, zu neuen Ufern aufbrechen zu können.

Doch dieser Download wird wohl garantieren, dass die **Scouts** auch weiterhin verfügbar und damit aktiv bleiben werden.

Thomas Michalski,
im herbstlichen Aachen 2007



Über dieses Buch

In dem vorliegenden Dokument wurden erstmals alle Downloads, die für unsere Reihe **Scouts of Darkness** verfasst wurden, gesammelt und überarbeitet.

Es ist die finale, abschließende Version einer über Jahre veröffentlichten Sammlung von Szenarien, die wahlweise einzeln gespielt oder zu einer Kampagne verknüpft werden können. Es wurden gegenüber der Einzelveröffentlichungen dabei keine gravierenden Änderungen innerhalb der Handlung vorgenommen, wohl aber die ein oder andere Panne behoben, die ein oder andere Unklarheit beseitigt.

Zahlreiche eMails, Forenbeiträge und anderes Feedback sind eingeflossen und machen das vorliegende Dokument zur bisher besten Version der Reihe, die je erschienen ist.

Zum Inhalt

Scouts of Darkness ist der einleitende Text zur Reihe als Gesamtwerk. Worum geht es? Wo liegt die Option, aus den Szenarien eine Kampagne zu machen? Ganz generelle Fragen, die hier beantwortet werden.

Zusätzlich gibt es in diesem Kapitel noch eine stattliche Auswahl von Beispielcharakteren zum sofortigen Losspielen, auf die auch in den Abenteuern immer mal wieder beispielhaft eingegangen wird. Es ist dabei aber nicht zwingend, einen dieser Charaktere zu spielen.

In **Blutiges Fundament** werden die Charaktere, in der Regel bei uns „Scouts“ genannt, mit einer Rache aus dem Jenseits konfrontiert. Ein Mann stellt bei einer Baufirma zu viele Fragen und landet daher im Fundament des Gebäudes, doch kehrt er zurück, um Rache zu nehmen.

Rache aus dem Jenseits ist auch das Thema in **Kalter See**. Der reiche Herr Laskaris hat alles außer Moral und hat sich des Mordes, der Inzucht und einiger anderer Vergehen schuldig gemacht. Seine Frau aber, vor Jahrzehnten im Moor versenkt, kann nicht ruhen und kehrt zurück, gerade, als auch die Scouts vor Ort sind.

Windbruch schildert eine Geschichte vom Menschen gegen die Natur. Ein Bauvorhaben, ein von einem Sturm verwüsteter Wald und vor allem ein Bigfoot-artiges Wesen verkomplizieren hier das Leben der Scouts.

Ordnung wird ihnen dagegen in **Wohlerzogen** geboten. Ein Internat hat einen Weg gefunden, rebellische Mädchen zur Ordnung zu rufen, verschweigt aber, dass der freie Wille dabei grundsätzlich zum Opfer wird.

Aber offenbar gibt es ja sogar Abnehmer für absolut gefügige, junge Frauen...

Maria voller Schande ist eine religiöse Geschichte. Die Scouts besuchen aus verschiedenen Gründen Passionsspiele in einem kleinen Ort, der nicht nur ein Geheimnis aus grauer Vergangenheit begraben hält, sondern offenbar auch ansonsten nicht so heilig ist, wie man hört.

Doch die Jungfrau Maria geht um.

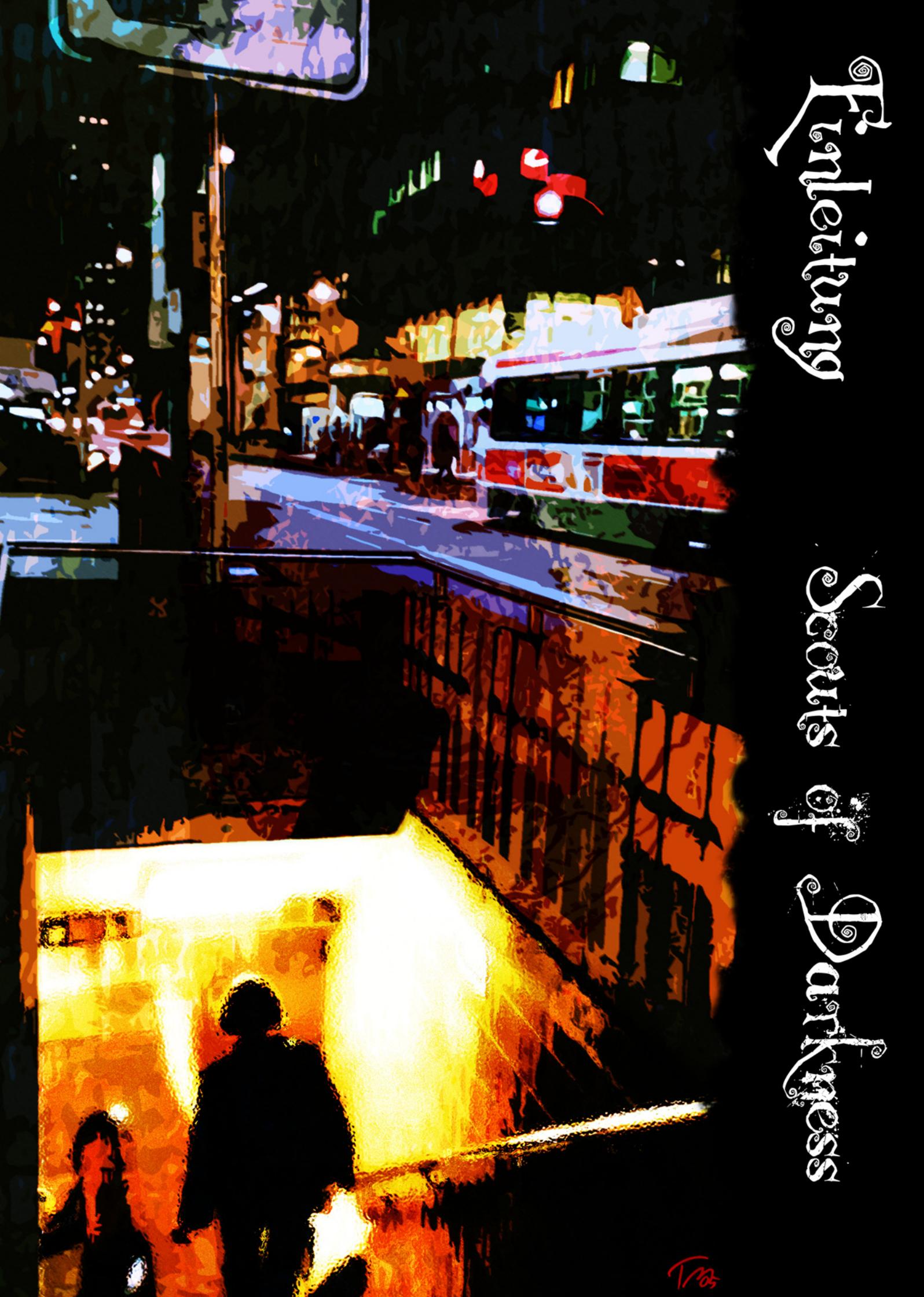
Narkose wiederum führt die Scouts zu einem Chemiekonzern, der gerade ganz groß hinaus will. Dumm nur, dass offenbar eine urbane Legende zum Leben erwacht ist und rund um das Firmengelände Leute mit Gas betäubt. Oder sind es etwa doch ausströmende Gase in der Fabrikationsanlage?

Danach zieht es die Scouts ans Meer, an eine **Steilküste**, um genau zu sein. Dort feiert man gerade entgegen aller Historie einige blutrünstige Küstenpiraten aus vergangenen Zeiten und versucht, so im Tourismus groß zu werden. Doch warum kommen andauernd Leute offenbar selbstverschuldet zu Tode? Und wer ist die Frau, die in seltsamen, roten Gewändern überall gesehen und nie gefasst wird?

Den Abschluss findet die Reihe in **Aura**. Offenbar macht jemand oder etwas nun Jagd auf die Jäger und die Scouts sehen sich mit einer ganz neuen Gefahr konfrontiert.

Doch die Flucht nach vorne kann neue Erkenntnisse schaffen, denn vielleicht können sie so endlich erfahren, welche kosmischen Kräfte eigentlich seither ihr Leben beeinflussen.

Einleitende Worte



Einleitung

Secrets of Darkness

Einleitung

Scouts of Darkness

Zwei Männer stehen am Flughafencafé. Sie haben beide graues Haar, tragen beide scheinbar identische, graue Anzüge. Ihre Züge wirken alt, jedoch wirken sie nicht gebrochen.

Der eine Mann, er trinkt einen Latte Macchiato. Er nippt an dem Heißgetränk, wendet sich dann an seinen Nebenmann. Der trinkt Tee.

„Wusstest du, dass Latte Macchiato italienisch für ‚gefleckte Milch‘ ist?“

Der Teetrinker schaut den Kaffeetrinker irritiert an, wendet seinen Blick wieder zum Flugschalter. Gerade tritt eine Frau in ihren, wie man sagt, „besten Jahren“ vor und checkt ein. Er kennt sie. Sie ist Autorin.

„Das wird nicht funktionieren.“ sagt er zum Kaffeetrinker.

„Warum nicht?“ erwidert der.

„Bei den Kindern hat es nicht funktioniert.“

„Stimmt.“

Danach tritt Stille ein, was den Teetrinker wütend zu machen scheint. Er nimmt einen tiefen Schluck aus dem Pappbecher und ignoriert den Schmerz, den das fast kochende Getränk in seinem Rachenraum verursacht.

„Bei den Kindern hat es nicht funktioniert.“ beharrt er.

„Die Kinder waren unfertige Produkte. Wir haben uns eben verkalkuliert. Hatte auch gedacht, dass die Jugend sie eher geistig gesund halten würde. Konnte ja nicht ahnen, wie leicht die zerbrechen...“

„...nicht ahnen...“ zischt der Teetrinker.

Die Frau hat mittlerweile den formalen Teil erledigt und darf passieren. Der Zollbeamte lässt die Frau durch den Metalldetektor treten. Dann scannt er sie ab. Nachdem er fertig ist, schüttelt er den Kopf und meint zu seinem Kollegen: „Keine Besonderheiten.“

Darüber muss der Kaffeetrinker schmunzeln.

Der Teetrinker kocht innerlich.

„Das wird nicht funktionieren.“ wiederholt er.

„Wir werden sehen...“ weicht der andere aus.

Reisende in einer Welt der Dunkelheit

Das große Ganze – in kleinen Happen

Bei der vorliegenden Kampagne, wenn man sie denn so nennen will und kann, handelt es sich um ein etwas ungewöhnliches Kleinod. Normale Kampagnen, wie man weiß, sind eine Sammlung von getrennt oder gebündelt veröffentlichten Abenteuern, die zusammen einen großen Kontext, ein großes Ganzes ergeben. Sie sind, zumindest nominell, von vorne herein komplex durchdacht und schon in der ersten Sitzung weiß man als Spielleiter, das Alvin der Hausmeister in Wirklichkeit ein Spion des Ordo Dracul ist.

Für „Scouts of Darkness“ gilt dies nun nicht. Aus einer spontanen Idee geboren, handelt es sich dabei vielmehr um eine Reihe von Abenteuern, die vom Ansatz und von der angestrebten Atmosphäre, nicht aber von einer großen Handlung leben.

Ich möchte da einmal den Vergleich zu einigen meiner TV-Liebhaber in ihren jeweils ersten Staffeln ziehen – „Akte X“ und „Millennium“. Die Botschaften der ersten Staffeln waren jeweils klar: „Das Übernatürliche existiert“ respektive „das Böse im Menschen zieht zur Jahrtausendwende an“.

Zwar gab es sowohl bei den X-Akten als auch im Leben Frank Blacks Hinweise auf größere Plotfäden und große Strukturen, doch waren es diese Einzelfälle, diese Oneshots, die das Gerüst der Geschichte darstellten.

Aber auch wir lernen, lernen auch von den Fehlern anderer Leute. „Akte X“ etwa hatte sich irgendwann überlebt, da die Chance verpasst wurde, zur rechten Zeit doch noch einen Stopfen auf die Flasche zu setzen. Den Fehler werden wir sicherlich nicht machen – insgesamt wird es irgendwas zwischen acht und zehn „Scouts of Darkness“-Szenarien aus unserer Feder geben. Dann ist Schluß.

he moves efficiently
beyond security.
great opportunity awaits.
- R.E.M. – Airportman

Scouts of Darkness

In einer neuen Welt der Dunkelheit

Die neue World of Darkness zieht ihren Reiz nicht zuletzt aus der neuen Offenheit des Settings. Vampire werden nicht mehr hart in zwei Fronten geteilt und Bände wie **Ghost Stories** und **Antagonists** verleiten wieder dazu, sich selbst neue Geschichten auszudenken.

Der Vorteil von Geschichten mit „Monstern der Woche“ liegt darin, dass man sie spontan spielen kann. Aufwendige Chroniken haben zweifelsohne ihren Reiz, aber sie sind auch, es steckt im Begriff, aufwendig zu betreuen. Ein klassisches „Hey, bin gerade in der Stadt – Bock auf eine Runde Rollenspiel?“ ist da nur schwer möglich.

Es sei denn, man konstruiert. Nicht auf Kosten der Glaubwürdigkeit des Settings, sondern mit der Hilfe der Offenheit des Settings. Das Resultat dieser Herangehensweise sei kurz erläutert.

Heute hier, morgen dort

„Unsere Welt wird kleiner.“ Zumindest subjektiv gesehen stimmt dieser Ausspruch. Wussten in den 1920ern noch nicht einmal alle Nachbarorte von der gegenseitigen Existenz, ist es heute kein Problem, sich in ein Flugzeug zu setzen und „mal eben“ Verwandte in den Staaten zu besuchen, finanzielle Aspekte jetzt einmal ausgeblendet.

Das hat sich auch auf einige Jobs ausgewirkt. Gerade im Bereich der Wirtschaft ist das regelmäßige Reisen unabdingbar, ständig pendeln Angestellte zwischen Konzernen, zwischen Ländern, zwischen Staaten umher. Diese ebenso modernen wie unfreiwilligen Vagabunden sollen unsere Hauptdarsteller sein. Denn die Vorteile liegen doch auf der Hand: sie kommen viel herum, haben zumeist Gründe, neugierig zu sein und so leichten Zugang zu einzelnen Abenteuern, sie ermöglichen eine hohe Wechselrate unter den einzelnen Spielern und können daneben auch noch unterschiedlichste Charaktere sein.

In Deutschland ist ein „Mitarbeiter im Außendienst“ zumeist trotz allem noch relativ regional, zumindest nur im Rahmen seines Bundeslandes unterwegs. In den USA sieht das anders aus, dort schicken Firmen und manchmal sogar Privatpersonen Fachleute quer über den Kontinent, wenn es denn nur sein muss.

Wer also eignet sich besser als Charakter als diese heimatlosen Seelen, die wir fortan „Scouts of Darkness“ nennen wollen?

Düstere Zufälle 101

Anfang der 90er eröffnete „Akte X“ etwas, was wir heute im Rückblick die „Mysterywelle“ nennen. Sicherlich, wie alle „Wellen“ war sie weniger perfekt als vielmehr am Ende kräftig ausgebeutet, doch eine Impression dürfte in den Köpfen aller, die damals fern gesehen haben, hängen geblieben sein: *Die Wahrheit ist da draußen.*

Das ist in etwa auch das, was wir uns gedacht haben. Angenommen es gibt ‚das Übernatürliche‘ generell. Es ist da, es durchdringt unsere Welt, aber nicht so zahlreich, dass gleich jeder darüber stolpern müsste. Angenommen, die urbanen Legenden wären wahr, angenommen das Texas-Kettensägenmassaker und die Hexe von Blair wären authentisch. Für wen wäre es wahrscheinlicher, dies zu durchblicken, als für die eben grob bestimmten „Scouts of Darkness“?

Man reist durch die Staaten, sieht jeden Ort nur für einige Tage und dann vermutlich niemals wieder – das bedeutet, im Laufe eines Berufslebens sieht man *viele* Orte und das erhöht, rein statistisch, auch die Chance, auf diese okkulten Phänomene zu stoßen.

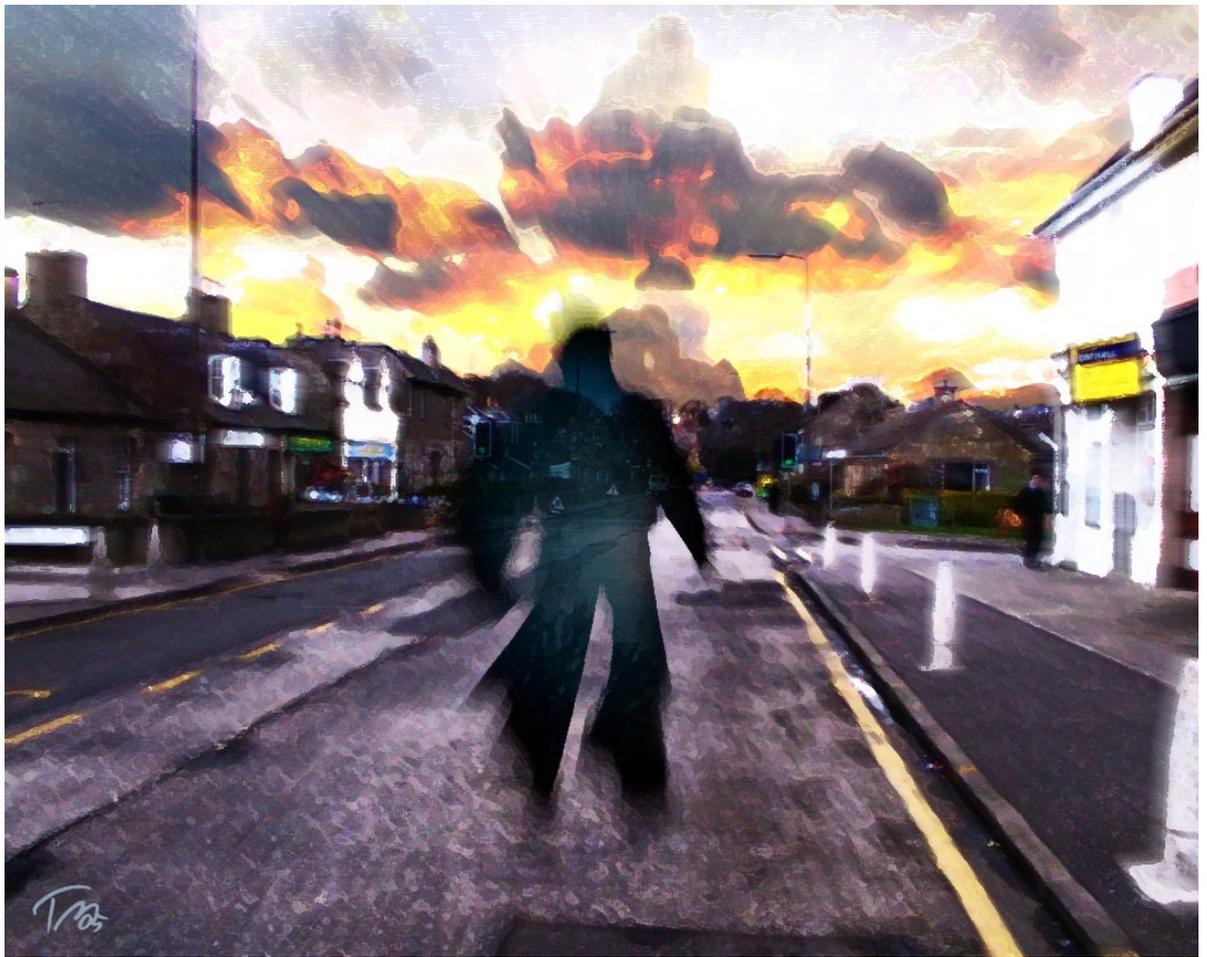
Doch die 90er haben uns noch etwas gelehrt: es gibt keinen Zufall. „X-Faktor“, aber auch diverse andere Serien, haben uns gezeigt, dass mumaßlich nicht nur Glück oder Unglück die Geschicke der Menschen lenken. Auch das schlägt sich bei den Scouts nieder, darin, dass ganz gleich, wie unwahrscheinlich es ist, es auch immer die gleichen Typen sind, deren Wege sich hier entsprechend kreuzen.

Keine Vampire, Werwölfe oder Magi

Noch eine Sache sei hier gleich erwähnt: wir werden im Zuge der Kampagne kein Auftreten der „großen Drei“ bieten. Abenteuer rund um Blutsauger, Wolfsartige und Realitätsveränderer gibt es vermutlich in nächster Zeit ohnehin genug – außerdem sind sie für die Spieler berechenbar. Die Abenteuer der Kampagne werden zwar mehrfach spukende Geister bieten, aber auch Bigfoot oder eine böse, geirnwuschende Sekte werden folgen. Wo es nötig ist, werden wir entsprechende Regeln anbieten, ansonsten werden wir vor allem auf dem im Grundbuch

Einstieg in die Kampagne





Gebotenen aufbauen.

Verweise auf entsprechende Quellenbücher werden dabei immer zur englischen Ausgabe gemacht werden. Das ist keine Schikane, sondern resultiert einfach daraus, dass uns die deutschen Ausgaben derzeit nicht vorliegen. Gerade die generischen WoD-Quellenbände **Antagonists**, **Ghost Stories** und **Mysterious Places**, die bis zum Erscheinen dieses Dokuments bereits auf Englisch veröffentlicht wurden, sind für uns als Inspiration wie auch als Ressource zu wichtig, um auf sie zu verzichten.

Notwendig zum Spielen ist jedoch alleine eine Ausgabe des Grundregelwerks **World of Darkness**.

Die Scouts of Darkness – Charaktere

In den Gesprächen mit Leuten außerhalb unserer Textrunde kristallisierte sich schnell heraus, dass das Konzept der Kampagne zwar Anklang fand, aber offensichtlich auch nicht ganz leicht zugänglich ist.

Zunächst einmal sei gesagt, dass die durchschnittliche Spielgruppe in der Kampagne nicht *zu* groß werden sollte. Wir testeten die Abenteuer mit zwei Spielern, drei oder vier Spieler sind auch noch vertretbar, aber mehr sollten es nicht sein. Das ist zwar ungünstig

für größere Gruppen, aber die offene Struktur der Geschichte ermöglicht es problemlos, sich unregelmäßig mit ein paar Freunden zu treffen und abseits aller regulären Runden die vorliegenden Abenteuer zu spielen, sollte die eigentliche Runde zu groß sein. Wir machen das genauso.

Die Charaktere der Kampagne haben miteinander außerhalb des Spiels nichts zu tun. Es sind berufliche Gründe, die sie wieder und wieder an die Orte des Geschehens führen, wobei sie nicht einmal für die gleiche Firma arbeiten.

Wir haben uns entschieden, zusammen mit dieser generischen Einleitung auch noch eine ganze Reihe von möglichen Archetypen zu präsentieren. Einerseits um den Einstieg zu erleichtern, denn entweder können die Spieler sich so ganz ohne Nachzudenken einige Rollen aussuchen, oder aber zumindest einmal schauen, was so für Charaktertypen präsentiert werden und daran abschätzen, was wohl auf die kommenden Abenteuer passen wird und was nicht.

Auch dem Erzähler wird geholfen, wenn die Archetypen Verwendung finden, denn während zu unserem ersten Abenteuer, **Blutiges Fundament**, für jeden Charakter noch innerhalb

dieses Dokumentes ein möglicher Einstieg nebst Motivation gegeben wird, werden diese Hinweise ab dem zweiten Abenteuer, **Kalter See**, direkt in den Dokumenten zu finden sein. Das verringert auch die Vorarbeit des Erzählers auf ein Minimum, wie wir hoffen.

Die Kampagne, die eine Reihe ist

Bisher sprachen wir in dieser Einleitung immer von einer Kampagne. Das endet nun mit diesem Absatz. Denn zumindest in unserer Auffassung sollte eine Kampagne, die diesen Namen verdient, enger verzahnt sein als es die kommenden Abenteuer sein werden.

Wie schon erläutert liegt die Verbindung in der Art der Ereignisse, nicht in den Ereignissen selbst.

Wir werden daher in Zukunft von einer ‚Reihe‘ sprechen, damit dort auch gar keine falschen Vorstellungen entstehen. Dennoch, ein gewisser Rahmen existiert natürlich und es wird auch ein Finale, einen Abschluß in Form des letzten Abenteuers geben.

Ein bisschen Rahmenhandlung

Auch ohne große Verschwörung mit Drahtziehern in den obersten Reihen der Regierung, auch ohne düstere Sekte, die das Ende der Welt erwartet und ohne durchgängige Schurken gibt es einen Rahmen, ein Kontinuum sozusagen, in dem sich die Scouts bewegen.

Die erste Konstante sind natürlich die Treffen. Wenn zwei Leute, die unabhängig voneinander zu der gleichen Firma wollen, sich zufällig treffen, dann ist das eigenartig. Wenn diese zwei Leute sich aber einen Monat später *erneut* treffen, wird es unheimlich – und ab dem vierten oder fünften Treffen kann man wohl getrost anfangen, nicht mehr an den Zufall zu glauben.

Was dahinter steckt sei an dieser Stelle noch nicht offen gelegt. Es sei aber schon einmal gesagt, dass es auch andere Gruppen gibt, denen es ebenso ergeht. Hinweise darauf werden erst mit späteren Abenteuern an die Spieler ausgegeben und niemals das Abenteuer dominieren, doch der Erzähler kann das ja ruhig schon einmal wissen.

Auf der anderen Seite ist es den Charakteren einfach unmöglich, miteinander außerhalb der Abenteuer in Kontakt zu treten. Moderne

Kommunikation hat großen Distanzenen zwar ihre Tücke genommen, doch zugleich bietet sie Erzählern genug Mittel und Wege, die Charaktere außerhalb der Abenteuer zu separieren. Handyakkus, die plötzlich versagen. eMails, die beständig Mailer Demons produzieren. Offizielle Anfragen, die der Dienstweg verschluckt. Ich denke, die Marschrichtung wird klar.

Ein paar abschließende Worte

Gerade der letzte Abschnitt rückte die Reihe ja bereits wieder sehr in Richtung dessen, was man gemeinhin Metaplot nennt. Daher sei hier abschließend noch einmal betont, dass der Schwerpunkt aller Abenteuer der Reihe (Nun gut, mit Ausnahme des Finales. Vielleicht.) auf ihrem One-Shot-Charakter liegt.

Jedes Abenteuer kann an exakt einem Abend gespielt werden, erfordert keine große Vorbereitung seitens des Erzählers und kann recht spontan umgesetzt werden. Auch können sie einzeln gespielt werden, oder in veränderter Reihenfolge.

Zwar nimmt der Fließtext späterer Abenteuer möglicherweise einmal Bezug auf vorherige Erscheinungen, den Erzähler muss das aber nicht weiter stören und die Spieler würden es mutmaßlich niemals erfahren.

Wem nun also ein bestimmtes Szenario gefällt, der Rest aber nicht, der kann einfach hingehen und dieses eine spielen, den Rest aber ignorieren. Keine Gruppe wird dadurch auf Schwierigkeiten stoßen.

Diese offene Struktur erlaubt im übrigen auch Lesereinsendungen. Wenn jemand die Idee für ein „Scouts“-Abenteuer hat, so kann er sich ja gerne mal unter der im Impressum angegeben eMail-Adresse melden. Wenn uns das Szenario gefällt, dann stehen die Chancen nicht schlecht, dass wir es bei Interesse illustrieren und auf der DORP veröffentlichen, natürlich mit allen angemessenen Urhebenschaftshinweisen.

So viel nun also zur generellen Einleitung. Es folgen nun die Archetypen und ein Überblick über die einzelnen Einstiegsmöglichkeiten in unser erstes Abenteuer **Blutiges Fundament**, weshalb ich hier auch gar keine große Reden mehr schwingen werde und euch einfach nur viel Spaß wünsche. Viel Spaß in unserer Welt der Dunkelheit.

Die Archetypen

Candy Holland - Reporterin

Hintergrund

Als Kind der oberen Mittelschicht aus einer schönen Vorstadtwohngegend führte Candy ein sehr behütetes Leben voll kindlicher Spiele und guter Freundinnen. Ihre Eltern, ein Landschaftsgärtner und eine Hausfrau, kümmerten sich sehr um ihre einzige Tochter, um ihr Haus und ihren Beruf, alles andere war ihnen egal.

Als Candy für eine Hausarbeit einen Zeitungsausschnitt brauchte, musste sie die Zeitung selbst kaufen, denn ihre Eltern lasen so etwas nicht, selbst im Fernsehen liefen nur Seifenopern und Spieleshows. Candy begann in der Zeitung zu lesen, über Morde, Unfälle, Kriege in fernen Ländern, Arbeitslosigkeit und Armut. Ihre Eltern konnten ihr darauf keine Antwort geben und sprachen ein ernstes Wort mit Candys Lehrerin über kindgerechte Hausaufgaben. Candy aber wurde mit einem Mal bewusst, dass sie nichts wusste, gar nichts, über so ziemlich alles außerhalb ihrer Wohnsiedlung. Vorsichtiges Fragen führte sie zu dem Ergebnis, dass auch ihre Eltern, Freunde, sogar ihre Lehrerin nichts wusste.

Seither ist Candys Streben vor allem davon besessen, sich und andere zu informieren. Von ihrer Mitgliedschaft bei den Pfadfinderinnen mit Wohltätigkeitskeksverkauf und Unterschriftenaktionen gegen Tierquälerei über Aufklärungsaktionen über Not in anderen Ländern und Umweltschutz bis hin zu Protestmärschen gegen soziales Unrecht und Krieg zu ihrer Studienzeit, Candy wurde zu einer äußerst engagierten jungen Journalistin für... ja, für so ziemlich alles. Obwohl verschiedene Umweltschutzorganisationen und Bürgerrechtler Candy gern als geschickte und packende Schreiberin engagiert hätten, konnte sie sich nie an eine Sache binden - ihr Interesse und ihre Pflicht lassen sie über alles schreiben, wovon sie denkt, dass die Öffentlichkeit davon wissen sollte. Von Protestkampagnen für kleine Webportale über die Magazine von Umweltschützern bis hin zu Sensationsblättchen, Candy arbeitet als Freelancerin daran, möglichst viele Untaten aufzudecken, Krisen zu beschreiben und die Öffentlichkeit mit all dem zu erreichen, wovor sie sonst die Augen verschließt. Geld spielt dabei eine untergeordnete Rolle, aber andererseits ist



Candy auch keine Fanatikerin. Ihr Interesse gilt vor allem auch kleineren Fällen, über die sonst keiner schreibt, weil die großen Schweinereien sowieso von zahlreichen Kollegen in großen Magazinen und im Fernsehen ausgewalzt werden.

Beschreibung

Candy Holland ist eine junge, brünette und schlanke Frau. Sie ist vielleicht kein Model, wirkt aber sehr sympathisch, intelligent und aufgeweckt. Sie kleidet sich oft eher lässig und praktisch, ohne dabei verlottert, linksradikal oder indifferent auszusehen. Meistens sieht man sie in Ringelpulli, stabilen Schuhen und Latzhose. Sie geht kaum irgendwohin, ohne eine Tasche mit Laptop und Fotokamera dabeizuhaben.

Charakter

Candy ist eine fröhliche junge Frau, die ihre Arbeit liebt und durchaus das Gefühl hat, einen Unterschied zu machen und dafür auch noch fair bezahlt zu werden. Candy ist sehr engagiert in ihrer Arbeit, die sie oft und weit reisen lässt, aber dazwischen findet sie auch Platz für Bekannte und Familie, ohne ihre Arbeit mit in ihre Freizeit zu verschleppen. Candy ist sehr freundlich im Umgang mit den meisten Leuten, auf der Suche nach Informationen aber auch regelrecht verschlagen und unnachgiebig. Nur vor Gewalttätern, Umweltsündern korrupten Politikern und ähnlichen Leuten, denen sie durch ihre Arbeit

begegnet, gegenüber fällt es Candy oft schwer, ihren Gefühlen nicht Ausdruck zu verleihen.

Attribute:

Intelligence 3, Wits 3, Resolve 2

Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2

Presence 3, Manipulation 2, Composure 2

Skills:

Academics (Journalism) 3, Computer 1, Crafts 1, Investigation 3, Medicine 1, Politics 1, Science 1

Athletics 1, Drive 1, Stealth 1, Survival 1

Animal Ken 1, Empathy 2, Expression (Writing)3, Intimidation, Socialize 1, Streetwise 1

Merits: Language (Spanish)2, Barfly, Status (Professional) 1 Contacts (Activists) 3

Willpower: 4

Morality: 7

Virtue: Charity. Candy kann Unrecht nicht ausstehen und versucht, Notleidenden und Unterdrückten zu helfen.

Vice: Wrath. Candy kann angesichts von Übeltätern ihre Gefühle nur schwer im Zaum halten.

Health: 7

Initiative: 4

Defense: 2

Speed: 9

Morris Disney - Landschaftsmaler

Hintergrund

Neuenglandsteinalter Teilder amerikanischen Nation, schon sehr früh begannen englische Siedler hier an der Nordostküste Häuser zu bauen und Felder zu bestellen. Von den alten, europäisch anmutenden Bauten in den kleinen Küstenorten, die pittoresk in der bewaldeten Landschaft liegen, stehen noch viele und jedes Jahr fahren in den Sommermonaten Heerscharen von Touristen in die Gegend.

In Neuengland ist mit den Touristen gutes Geld zu machen und Morris' Familie wusste das nur allzu gut. Seit langer Zeit schon führten sie einen Laden für Souvenirs und Mitbringsel und schon als kleiner Junge musste Morris mithelfen. So sammelte er Muscheln und interessante Steine, sortierte Kuriositäten und half, kleine Holzkutter und -möwen zu bemalen. Besonders letztere Arbeit bereitete Morris Freude und schon früh zeigte er Begabung für den Umgang mit Pinsel und Zeichenstift. Wenn er auch sonst

in der Schule eher durchschnittlich war, bekam er doch im Kunstunterricht stets überragende Noten.

Morris' Onkel war Maler und malte Küstenlandschaften und Schiffsbilder, von denen er genug verkaufen konnte, um davon zu leben. Der etwas seltsame und zurückgezogene Einsiedler konnte seinem Neffen den einen oder anderen Kniff beibringen und irgendwann mit 14 Jahren konnte Morris seine Bilder sogar selbst verkaufen.

Was Morris in seiner Jugend auch faszinierte waren die Horrorgeschichten von H.P. Lovecraft, von denen viele in seiner Heimat spielten. Besonders liebte Morris es, wie Lovecraft akkurat seine Städte und die Gebäude beschrieb, ihnen dabei aber eine gewisse sinistre Färbung gab, die den Anschein erweckte, als lägen große und unheimliche Mysterien hinter der Fassade der altherwürdigen Häuser. Morris versuchte immer mehr, seine Heimatstadt in diesem Licht zu sehen und auch wenn es ihm nicht gelang, den drohenden Schatten aus Lovecrafts Erzählungen wirklich zu sehen, fand er doch heraus, dass er ihn in seinen Bildern zum Vorschein bringen konnte. Sein erstes Bild dieser Art, eine beunruhigende Ansicht der Straße gegenüber seinem Fenster mit schaurig verzerrten Gebäuden, sich windenden Winkelgassen und knorrig verdrehten Bäumen, eröffnete ihm eine ganz neue Welt. Wo er zuvor nur das kopiert hatte, was er sah, hatte er hier das Gefühl wirklich etwas von Bedeutung zu schaffen. In der Tat war das Bild so verstörend dass, als Morris es seinem Onkel zeigte, dieser es mit einem Fluch ins Feuer warf, Morris aus der Wohnung stieß und seither nie wieder mit ihm geredet hat.

Bilder dieser Art ließen sich natürlich nicht an Touristen verkaufen, aber trotz des Protestes seiner Eltern ließ die Faszination für seine Bilder Morris nicht los und er malte immer



Einstieg in die Kampagne

weiter, nahm sogar Jobs an, nur um Farben und Karton davon zu kaufen. Er begann in den Nachbarorten zu malen, als ihm in seiner Stadt die Motive ausgingen und schließlich war sein ganzes Zimmer gefüllt von diesen Gemälden, die keiner verstand, seine Lehrer nicht, seine Eltern nicht und seine Klassenkameraden auch nicht.

Das änderte sich als Morris begann, die Möglichkeiten des Internet zu entdecken und einige seiner Gemälde auf seiner Homepage auszustellen. Hier fanden sich viele, denen die Bilder gefielen, mit der Zeit konnte er sogar mit dem Verkauf über das Netz wirkliches Geld verdienen.

Inzwischen ist Morris ein Bekannter in Kreisen der Fans von Horror und Bizarrem und lebt vom Verkauf seiner Werke an obskure Sammler. Er hat damit begonnen zu reisen, um auch andere Orte im Licht seiner Visionen zu malen und arbeitet daran, Schreckensversionen aller großen Schauplätze Amerikas anzufertigen.

Beschreibung

Morris ist ein recht gutaussehender junger Mann Anfang 20, mit braunem, krausem Haar, schlacksiger Statur und blasser Haut. Er wirkt allerdings etwas verwahrlost, ist oft unfrisiert, bevorzugt ausgelatschte Turnschuhe und verwaschene Jeans samt T-Shirt. Er ist oft zu beobachten wie er seine Umgebung mit abwesendem oder verträumtem Blick betrachtet und oft scheint er sich regelrecht konzentrieren zu müssen, um Menschen überhaupt wahrzunehmen. Besonders wenn er malt ist er nur schwierig abzulenken.

Charakter

Morris ist besessen von seinen Bildern, die ihm ermöglichen hinter der Fassade des Profanen eine Welt voll übernatürlichem Grauen und kosmischer Geheimnisse zu sehen. Für seine Anhänger sind die Bilder einfach nur schaurige Kunst, für Morris sind sie ein Spiegel, durch den er das Übernatürliche wahrnehmen kann. Er glaubt nicht an Vampire oder Gespenster, aber trotzdem spürt er, dass da mehr ist als das Auge wahrnimmt. Überraschenderweise kann Morris, der an den unmöglichsten Orten auf der ganzen Welt nach Motiven sucht, genauso gut auf einem schaurigen Friedhof oder in den Ruinen einer alten Kirche beim Malen gesehen werden wie vor Bürowolkenkratzern oder neben

Schnellstraßen - für ihn ist überall der Hauch des Mythos zu spüren.

Attribute:

Intelligence 2, Wits 3, Resolve 3

Strength 2, Dexterity 3, Stamina 2

Presence 2, Manipulation 1, Composure 4

Skills:

Academics (Lovecraft) 1, Computer 2, Crafts

(Painting) 5, Investigation 1, Occult 1

Athletics 1, Drive 1, Larceny 1, Survival 1

Animal Ken 1, Empathy 2, Expression 1,

Persuasion 1, Socialize 1, Subterfuge 1

Merits: Fame 1, Resources 1, Unseen Sense,

Language (French)1, Direction Sense

Willpower: 7

Morality: 7

Virtue: Faith. Morris glaubt daran, dass hinter der Welt mehr steckt, als wir es bis jetzt vermuten, was ihm stets neue Energie gibt, nach seinen Visionen Ausschau zu halten.

Vice: Lust. Morris ist von seinem Werk absolut fasziniert, so dass er für eine Chance, sich neue Dinge zu entdecken oft anderes liegen lässt.

Health: 7

Initiative: 9

Defense: 3

Speed: 10

Eva Martinez - Versicherungsvertreterin

Hintergrund

Viele Kinder werden anders als ihre Eltern. Eva Martinez wusste aber schon seit frühester Kindheit, dass sie nicht werden wollte wie ihre Mutter. Dabei war Evas Mutter eine wunderschöne Frau aus einer guten katholischen Familie, dazu intelligent und großherzig. All diese Eigenschaften hat Eva von ihr geerbt, aber sie hätte es nicht ausgehalten, wie ihre Mutter einen einfachen Mann aus einem kleinen Dorf zu heiraten und in einer konservativen Umgebung den Haushalt zu führen und zahlreiche Kinder großzuziehen, denn sie musste über Jahre erleben, wie unglücklich ihre Mutter war und wie sehr sie darunter litt, all ihren Geist und ihre Talente nicht ausleben zu können.

Schon früh wusste Eva, dass sie mehr vom Leben wollte als ihre Mutter, Erfolg, Unabhängigkeit, Anerkennung - Dinge die bei ihrer Familie, ihren Freunden und im ganzen Umfeld ihres kleinen Wohnortes auf Unverständnis stießen.

Es war unglaublich hart, aber Eva arbeitete gegen den Widerstand ihrer Umwelt an ihrem Ziel, bemühte sich um gute Noten, schuftete, um Geld für ein Leben in der Stadt zusammenzubekommen und hatte viele lautstarke Auseinandersetzungen, vor allem mit ihrem Vater.

Mit 16 schließlich riss sie aus, in die Stadt, schlug sich mit verschiedenen Jobs durch und beendete dort ihre Schulbildung.

Schließlich machte Eva ihre Ausbildung bei einer großen Versicherung, wo ihr Ehrgeiz sie schnell immer weiter aufsteigen ließ. Heute ist Eva Martinez eine der erfolgreichsten Versicherungsvertreter des ganzen Unternehmens, das die attraktive, aber energische junge Frau über den ganzen Kontinent schickt, um besonders lukrative oder vertrackte Deals auszuhandeln.

Aussehen

Eva ist eine hinreißend gutaussende junge Frau, der man die hispanische Abstammung deutlich ansieht - ein dunkler Teint, schwarze, große Augen und ebensoschwarzes Haar mit dichten Locken, das Eva aber meist streng zurückgebunden trägt. Allerdings tut die kleine, zierliche Frau mit der Traumfigur alles mögliche, um einen geschäftsmäßigen und unnahbaren Eindruck zu machen. Dazu kleidet sie sich in möglichst konservative Kostüme, mustert ihren Gegenüber abschätzend und lässt keine Emotion erahnen, wenn ihre Beherrschung es zulässt.

Charakter

Eva hat ihr ganzes Leben für ihr Geld, ihre Stellung, ihren Erfolg und ihre Unabhängigkeit gekämpft und ist daher der Meinung, alles was sie hat auch verdient zu haben - jeder Verdacht, sie hätte etwas geschenkt bekommen oder würde ihre Karriere eher ihrem guten Aussehen als ihrem Können verdanken, ist ihr unerträglich und führt dazu, dass sie sich auf noch größere Aufgaben stürzt um sich zu bestätigen.

Das führt auch dazu, dass Eva sich oft betont verschlossen oder kalt gegenüber anderen Leuten gibt und erst dann auftaut, wenn sie den Eindruck hat, man würde sie wegen ihrer Fähigkeiten schätzen und nicht weil sie eine schöne Frau ist. Für Beziehungen hat Eva sowieso keine Zeit und hätte auch Angst, ihre Freiheit so einzuschränken oder sich fest an Menschen zu binden. Im Kreis unter Kollegen bei unverbindlichem Zusammensein kann die Einzelkämpferin aber eine durchaus angenehme Gesellschaft sein.

Attribute:

Intelligence 3, Wits 2, Resolve 3

Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2

Presence 2, Manipulation 3, Composure 2

Skills:

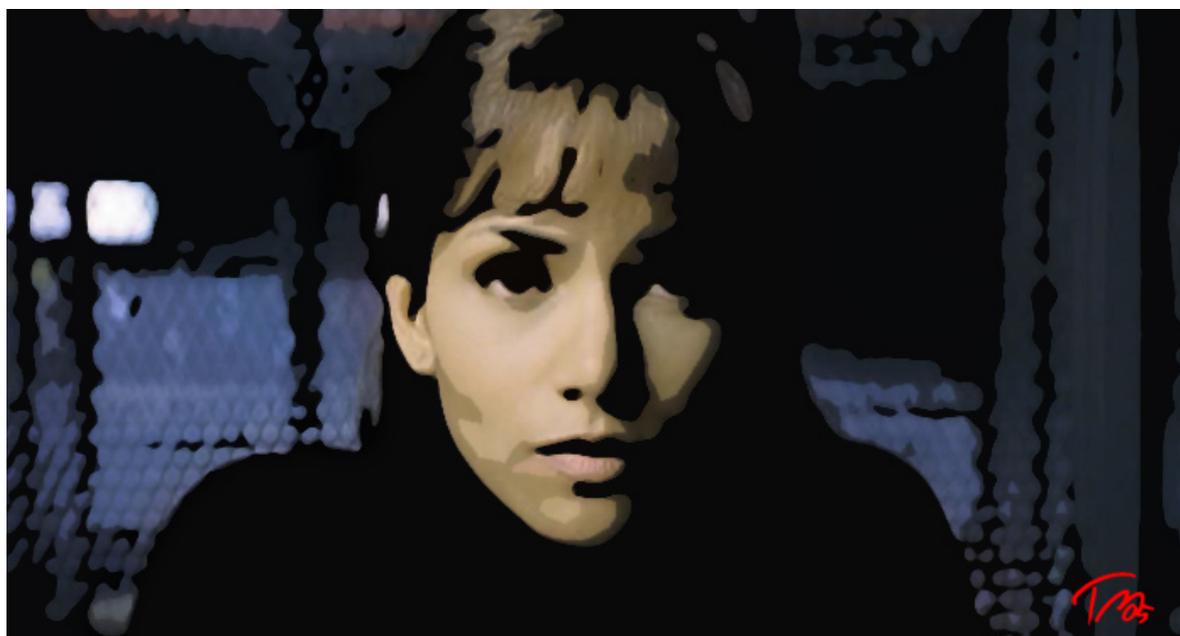
Academics 2, Computer 1, Investigation 1, Politics 2, Science 1

Athletics 1, Brawl 1, Drive 2

Empathy 2, Expression 1, Intimidation 2, Persuasion 4, Subterfuge 2

Merits:

Status (Professional) 1, Striking Looks 4, Resources 2



Willpower: 5

Morality: 7

Virtue: Fortitude

Eva hat seit frühester Jugend gelernt, um alles zu kämpfen, was sie besitzt und verfügt daher über gewaltigen Ehrgeiz und Durchsetzungsvermögen.

Vice: Wrath

Von ihrer Mutter hat Eva ein hitziges Temperament geerbt und obwohl sie versucht, meist kalt und ungerührt zu erscheinen, gehen bei enormem Stress oft ihre Gefühle mit ihr durch und lassen sie jeden in ihrer Umgebung bei der kleinsten Provokation anfahren.

Health: 7

Initiative: 4

Defense: 2

Speed: 9

Jamal Hope - Sicherheitstechniker

Hintergrund

Sein Name ist alles, was seine Mutter Jamal hinterlassen hat, auf einem Zettel, den sie nach seiner Geburt mit ihm vor der Pforte eines Klosters zurückließ. Nicht, dass er seine Mutter je vermisst hätte - die Nonnen, die ihn aufzogen und die anderen Waisenkinder waren die einzige Familie, die er je gebraucht hatte.

Das Leben im Kloster war hart, aber wahrscheinlich besser als das der anderen Kinder in dem schwarzen Viertel, wo das kleine Ordenshaus versteckt in einer Seitengasse stand. Das Geld war oft knapp, manchmal gab es nur wenig zu essen und im Winter konnte oft tagelang nicht geheizt werden. Im ganzen Viertel war das keine Seltenheit. Jamal traf es besonders hart, da er immer ein schwaches, kränkliches Kind war und die Strapazen nur schwer ertrug. Aber die Schwestern kümmerten sich hingebungsvoll um ihn und auch die anderen Kinder und gaben nie die Hoffnung auf. Sie lehrten Jamal Glauben, Disziplin und Menschlichkeit und von ihnen erhielt er seinen Nachnamen, den er mit Stolz trägt: Hope.

Jamal war vielleicht nicht kräftig oder sportlich, dafür aber geschickt, wenn es ums Basteln ging, intelligent und von hoher Auffassungsgabe. Schon sehr jung interessierte er sich für technische und elektrische Dinge, ließ sie sich vom Hausmeister zeigen und erklären und bald waren die beiden unzertrennlich. Der alte, etwas griesgrämige Kerl mochte den aufgeweckten Jungen gut leiden und Jamal war begierig, mehr



zu lernen und sich nützlich zu machen, um dem Kloster ein wenig für sein gutes Leben zurückzuzahlen.

Mit seinen Fähigkeiten, seiner guten Schulbildung und einem Zeugnis der Äbtin war es für Jamal kein Problem, bei einer kleinen Firma für Alarmanlagen und Sicherheitstechnik in die Lehre zu gehen. Er fühlte sich zu dieser Tätigkeit hingezogen, einerseits, weil er hier seine Talente nutzen konnte, andererseits, weil ihm der Gedanke gefiel, Menschen zu helfen, ihr Zuhause und das was ihnen am Herzen lag vor Verbrechen zu schützen. Es zeigte sich, das Jamal nicht nur ein guter, sondern ein brillianter Techniker war, der sich schnell mit Verbesserungen und Innovationen auf dem Gebiet der Sicherheitstechnik einen Namen machte. Die kleine Firma, die er schließlich übernahm, stattet heute in ganz Amerika Häuser mit individuell zugeschnittenen Alarmsystemen aus. Den geschäftlichen Teil hat Jamal dabei anderen übergeben, er selbst ist für die Innovationen zuständig und lässt es sich nicht nehmen, selbst das ganze Land zu bereisen und seine Systeme zu installieren. Er achtet sehr darauf, dass seine Preise auch für normale Leute erschwinglich bleiben und spendet jedes Jahr zu Weihnachten einen Teil seines Gewinns dem Kloster, dem er alles verdankt.

Beschreibung

Der kleine, drahtige Afroamerikaner fällt durch sein aussehen nicht besonders auf, weder sieht er besonders gut aus, noch besonders schlecht, sein Gesicht selbst ist nicht besonders markant,

bis auf die großen Brillengläser hinter denen freundliche Augen neugierig umhersehen. Der kleine, fast schwächlich erscheinende Mann kleidet sich bevorzugt in unauffällige, praktische Sachen, die ihn in seinem ständigen Arbeiten nicht behindern. Obwohl er meist abgelenkt ist, bemüht er sich im Umgang mit Menschen um einen freundlichen, vertrauenerweckenden Eindruck.

Charakter

Jamal ist intelligent, wohlhabend und erfolgreich. Nichts würde ihn daran hindern, ein ruhiges Leben mit einer Familie zu führen. Aber Jamal sieht sich auf einer Mission: Er kann ein kleines bisschen dazu beitragen, die Welt für die Menschen zu einem sichereren Ort zu machen und wenn er all die Verbrechen und das Schlechte schon nicht verhindern kann, er wird all sein Können daran setzen, es dem Bösen verdammt schwer zu machen, durch seine Sicherheitssysteme zu kommen. Dieser Auftrag verbraucht Jamals ganze Zeit und Aufmerksamkeit, in jeder freien Minute tüftelt er an Verbesserungen seiner Sicherheitsanlagen.

Attributes:

Intelligence 4, Wits 2, Resolve 2

Strength 1, Dexterity 4, Stamina 1

Presence 3, Manipulation 1, Composure 3

Skills:

Academics 2, Computer (Security) 2, Crafts (Security) 4, Politics 1, Science 2

Drive 1, Larceny (Security) 3

Empathy 1, Expression 1, Persuasion 2, Socialize 1, Streetwise 2

Merits:

Resources 3, Status (Professional) 2, Retainer (Employees) 2

Willpower: 5

Morality: 7

Virtue: Faith

Jamal wurde sehr religiös erzogen und glaubt fest daran, dass jeder Mensch nur hart genug daran arbeitet, die Welt das von Gott versprochene Paradies sein könnte. Noch ist es offensichtlich nicht soweit, aber der Glaube gibt Jamal Kraft, seinen Teil dazu beizutragen.

Vice: Wrath

Auch das beste Sicherheitssystem kann nicht alles Übel von unschuldigen Menschen

abwenden und auch in einem gut gesicherten Haus können die Bewohner einander schreckliche Dinge antun. Wenn Jamal auf diese Weise die Sinnlosigkeit seiner Arbeit vor Augen geführt wird, kann er sich nicht beherrschen: Er ist zwar körperlich nicht in der Lage, seiner Wut gewaltsam Ausdruck zu verleihen, aber er stützt sich wie rasend in seine Arbeit, um das Geschehene vielleicht in Zukunft verhindern zu können.

Health: 6

Initiative: 7

Defense: 2

Speed: 10

Serene Oberland - Groschenromanautorin

Hintergrund

Tausende von Frauen in Amerika kennen den Namen Serene Oberland. In tausenden von Romanheften in tausenden von Supermärkten ist jede Woche erneut die Biographie der Autorin zu lesen:

Serene Oberland wurde als einziges Kind der Bühnenschauspielerin und Sängerin Angela Lutzington in Anistown, MA geboren. Zusammen mit ihrer Mutter reiste Serene Oberland von Auftritt zu Auftritt durch die gesamten USA, wobei auch sie schon in frühester Kindheit mit auf der Bühne stand.

Sehr früh zeigte sich die schreiberische Begabung der kreativen Starautorin in Märchenerzählungen und Geschichten, im Alter von nur 18 Jahren veröffentlichte sie ihren ersten Roman "Verführerische Leidenschaft", seitdem schrieb sie weit über 150 Werke, die von Frauen weltweit noch immer mit Begeisterung gelesen werden.

Heute lebt Serene Oberland in Sweetville, Florida, bereist aber immer noch regelmäßig die USA, um sich neue Inspirationen für ihre Werke zu holen oder Lesungen für ihre treuen Fans abzuhalten.

In der Biographie steht nichts von den Alkoholproblemen von Serenes Mutter, die oft dazu führten, dass sie aus Engagements gefeuert wurden, von dem wenigen Geld, das oft noch vertrunken wurde, von den hunderten verschiedenen "Vätern" die Serene in ihrer Kindheit gekannt hatte und die sie alle enttäuscht hatten. Davon, dass Serene als Mädchen gern Freunde gehabt hätte, aber noch nicht einmal Spielzeug bekam. Wen würde es da wundern, dass sich Serene aus ihrem Leben wegwünschte, dass sie von einer vielleicht naiven und romantischen,

Einstieg in die Kampagne



aber dennoch heilen und guten Märchenwelt träumte, in der jedes Mädchen eine Prinzessin und jeder Mann ein Prinz sind und in der auch die schlimmsten Geschichten immer gut enden. Eine Welt, in der die Guten belohnt und die Bösen gebessert werden.

Diese Welt begann Serene zuerst mit Buntstiften zu malen, dann in Geschichten zu schreiben und schließlich, als ihr Erfolg Serene einen bescheidenen Luxus erlaubte, sogar zu glauben. In ihren Geschichten predigt Serene ihre Vision von der besseren Welt und für all ihre Fans, die alten Frauen, die sich an bessere Zeiten erinnern, die unzähligen Hausfrauen, die sich etwas mehr Glamour und Abenteuer in ihrem Leben wünschen würden, die Krankenschwestern, Klofrauen und Taxifahrerinnen, die tagtäglich einer undankbaren Arbeit nachgehen, für sie alle haben Serenes Geschichten eine gewaltige Faszination. Und wenn monatlich der neue Roman erscheint, dann gehen sie alle in die Kioske und Supermärkte und spenden von ihrem Wenigen ein bisschen, damit sie weiterträumen können, damit Serene weiter für sie schreibt.

Beschreibung:

Serene Oberland ist eine attraktive Frau mitte 30. Kosmetik und Chirurgie haben sie zu einer ihrer Romanheldinnen werden lassen, groß, blond mit blauen Augen und gleißendem Lächeln. Entsprechend kleidet sie sich auch, mit Pelzmänteln, teurer Sommermode und eleganten Kleidern, alles, was ihr Selbstbild unterstützt.

Serene lächelt viel, redet viel Oberflächliches und hat sich all die kleinen Manierismen angeeignet, mit denen die vornehmen Frauen aus Fernsehserien und romantischen Filmen ihre Rolle betonen.

Charakter:

Serene wirkt wie ein oberflächliches Püppchen: Sie unterhält sich bevorzugt über belanglose Themen und kann über ein entzückendes Kleid oder einen romantischen Ausblick in

Aufregung geraten, ernste, langweilig oder deprimierende Themen ignoriert sie dabei völlig.

Dabei soll aber nicht vergessen werden, dass Serene die Schattenseiten des Lebens durchaus kennengelernt hat und ihr ganzes Dasein seit Jahren nur dazu dient, diese Erfahrungen zu unterdrücken. Darüber ist Serene zu der Überzeugung gelangt, dass schlimme Dinge etwas sind, was anderen passiert und dass jeder, der sich nur ein bisschen bemüht, ein wundervolles Leben haben kann. Ihr luxuriöser Lebensstil und ihre ständigen Reisen tragen auch dazu bei, dass sie mit alltäglichen Problemen nicht in Berührung kommt oder ihnen einfach ausweichen kann.

Serene sieht sich selbst vor allem bescheiden. Sie hat keine Illusionen, Literatur zu schreiben oder eine besondere Persönlichkeit zu sein, vielmehr sieht sie sich als Vorbild für alle Frauen, als ein einfaches Mädchen, das einen Traum lebt, der für jeden erreichbar ist.

Attribute:

Intelligence 2, Wits 3, Resolve 2
Strength 1, Dexterity 2, Stamina 3
Presence 3, Manipulation 2, Composure 3

Skills:

Academics 2, Computer 1, Investigation 2,
Medicine 1, Politics 1
Athletics (Tennis) 2, Drive 1, Survival 1
Animal Ken 1, Empathy (Housewives)2,
Expression (Writing) 2, Persuasion 1, Socialize
3, Subterfuge 2

Merits:

Fame 1, Resources 4, Striking Looks 2

Flaw:

Derangement Avoidance(imperfections)

Willpower: 5

Morality: 7

Virtue: Faith

Serene Oberland glaubt fest daran, dass die Welt gut und das Leben schön ist, wenn man es nur so sehen will und sich nicht von schlechten Dingen herunterziehen lässt.

Vice: Pride

Serene glaubt daran, dass die Welt für jeden einfach gut sein könnte, weswegen sie nicht versteht, dass es anderen Menschen schlecht gehen könnte und ihnen selbst daran die Schuld gibt (Wenn die nur wirklich wollten...).

Health: 8
Initiative: 5
Defense: 2
Speed: 8

George Taylor - Statiker

Hintergrund

„Wenn ich groß bin, dann werde ich Rennfahrer.“

Ein lapidar geäußertes Satz aus vielen Kindermündern, doch George Taylor war er wichtiger als den meisten anderen. Die Praxis allerdings sah anders aus und obschon er schon in jungen Jahren ein guter Fahrer war, hat es doch niemals zu einem echten Durchbruch gereicht. Woran es letztlich gelegen hat ist nicht klar, doch Georges großer Hand zum Müßiggang dürfte einen großen Teil dazu beigetragen haben.

Er aus der Not heraus wandte er sich daraufhin einem Studium zu und ging in die angewandte Physik, die Statik genau genommen. Er ist generell leicht von Dingen zu beeindrucken und, so faul er auch sein kann, ein hingebungsvoller Arbeiter, solange dieser Zustand anhält. Im Falle seines Studiums hielt der tatsächlich bis zum Ende an und ließ George als sehr kompetenten Chemiker und Statiker in die Berufswelt einsteigen.

Der amerikaweit operierende Konzern Bollomel, Inc., nahm ihn mit Kusshand entgegen und schickt ihn seither quer durch die Vereinigten Staaten, um statische Untersuchungen durchzuführen, für die durchschnittliche Wissenschaftler einfach nicht qualifiziert genug sind.

Obschon George generell in dieser Arbeit aufgeht, kann man sie doch nicht seinen Lebensinhalt nennen. Zwar gibt es, berufsbedingt, keine treue Frau, die am heimischen Herd auf seine Heimkehr harrt, doch ist sein Job noch lange nicht alles für den recht jungen Wissenschaftler.

Ist die berufliche Problemstellung knifflig und erfordert sie schwere Denkarbeit, so kann sie George für lange Zeit erfolgreich fesseln. Ist sie jedoch simpel und eigentlich Standardkram, der von den örtlichen Kräften alleine aufgrund ihres Unvermögens nicht geknackt werden konnte, so kann es passieren, dass George einfach mehr Freude daran hat, mit dem Mietwagen durch die Landschaft zu rauschen...



Beschreibung

George Taylor ist ein gutaussehender Mann Ende 30. Er trägt kurzes, braunes Haar, welches sein schmales Gesicht und seine ebenso braunen Augen umrahmt. Er ist kein großer Freund von formeller Kleidung, kleidet sich so leger wie eben möglich, verursacht jedoch auch keine Skandale.

Es kommt nur selten vor, dass man George ohne seine Statiker-Werkzeugkiste irgendwo stehen sieht.

Charakter

George Taylor ist eine sehr wechselhafte Person. Teilweise erfüllen ihn Aufgaben mit grenzenlosem Eifer, manchmal versinkt er aber auch komplett in Müßiggang. Generell kann man sagen, dass seine Motivation aus dem Anspruch erwächst, den eine Aufgabe an die Lösenden stellt. Dabei ist es egal, ob eventuelle Schwierigkeiten nun durch einen fahrerischen, in der Statik verborgenen oder anders gearteten verursacht werden – sind sie da, ist auch George vollkommen aufmerksam.

George ist dabei sehr gesellig. Er arbeitet gerne mit anderen Menschen zusammen, auch wenn sie nicht bei der gleichen Firma arbeiten, trinkt Abends gerne noch ein, zwei Bier mit Fachkollegen oder anderen netten Leuten.

Zu Beginn des Spiels hat er noch keinerlei Erfahrungen mit dem Übersinnlichen gehabt, auch nicht in Form theoretischer Bücher oder

Einstieg in die Kampagne

Filme zum Thema. Doch auch das wäre solch ein typisches Rätsel, das ihm keine Ruhe mehr lassen wird...

Attribute:

Intelligence 3, Wits 3, Resolve 2

Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2

Presence 2, Manipulation 2, Composure 3

Skills:

Academics 2, Computer 1, Crafts 3, Investigation 1, Science (statics) (chemistry) 4

Athletics 1, Brawl 2, Drive (car) 4, Larceny 1, Stealth 1

Persuasion 2, Subterfuge 2

Merits: Danger Sense, Ressources 1, Status 1, Stunt Driver 3

Willpower: 5

Morality: 7

Virtue: Fortitude. Herausforderungen spornen George hier besonders an.

Vice: Sloth. Wenn nichts Spannendes in Sicht ist und ihn niemand tritt, ist nicht viel von George zu erwarten.

Health: 7

Initiative: 5

Defense: 2

Speed: 9

Noel Delacroix - Location Scout

Als Kind wollte Noel Detektiv werden. Natürlich wollte er auch Cowboy, Soldat und Feuerwehrmann werden, aber die Detektivspiele sind das, woran sich Noel am besten erinnert. Die Kindheit in einem traditionellen, aber auch ziemlich liberalen weißen Elternhaus, die Grundschule in einer Kleinstadt in Colorado, die Highschooljahre, all das ist schon lange her. Noel verließ das Elternhaus für ein Studium in Harvard, das ihm seine Eltern ermöglichten, nach dem Abschluss in Wirtschaftswissenschaften mit Schwerpunkten Steuerungstechnik und Personalmanagement begann er schnell Karriere im Bereich Consulting und Changemanagement zu machen.

Seine Eltern waren stolz auf ihn, auch wenn er jetzt weit entfernt von ihnen lebte und Noel ging sicher, seinen Eltern das Geld zurückzuzahlen, dass sie für seine Ausbildung aufgebracht hatten und sie mindestens an Thanksgiving und Weihnachten zu besuchen. Ansonsten erlaubte sich Noel aber kein Privatleben. Im dauernden Bestreben, besser zu sein, mehr zu leisten und seine Arbeit perfekt zu erfüllen arbeitete

Noel fast jede wache Stunde, schlief oft am Schreibtisch ein und ernährte sich von Kaffee und Zigaretten. Der fröhliche junge Mann, der Spaß an seiner Arbeit hatte verwandelte sich in einen unermüdlichen Roboter, der mit hunderzwanzigprozentiger Leistung schaffte - bis zum Zusammenbruch.

Noel bemerkte, dass er kein Leben mehr hatte, dass er freudlos immerfort auf gar kein Ziel hinarbeitete. Selbstzweifel, psychosomatische Krankheitsanfälle, Selbstmordgedanken, Ekel vor seiner Arbeit und schiere Verzweiflung überfielen Noel und er besaß keine Freunde, keine Kontakte, um ihn aufzufangen. Gottseidank hatten Noels Vorgesetzter das Problem richtig erkannt und zwang ihn, eine Therapie zu beginnen. Noel musste mühsam lernen, sich ein Leben aufzubauen, Beziehungen zu finden und sich mit seiner Arbeit wieder anzufreunden. Mit großer Mühe schaffte es Noel, sich aus seinem Tief wieder hervorzuarbeiten, ohne in sein altes Verhalten zurückzufallen. Er nahm sich Zeit für sich, verbrachte Abende mit Kollegen, lernte verschiedene Frauen kennen und delegierte den Großteil seiner Arbeit.

Schließlich trat ein alter Studienfreund an ihn heran, der kürzlich eine eigene Firma gegründet hatte. "Opportunity Investigations" war ein besonderes Beratungsunternehmen, dass vielseitig qualifizierte Mitarbeiter suchte, die fähig waren, für Auftraggeber aussichtsreiche Geschäftslocations, ausländische Partner, Lieferanten, Kunden oder andere Risiken vor Ort in jeder Hinsicht zu untersuchen und umfassende Berichte anzufertigen. Noel ergriff die Gelegenheit sofort.

Heutereist Noel im Auftrag seines Unternehmens an alle möglichen Orte, um Informationen einzuholen, Orte zu besichtigen, Gutachten zu beauftragen, Unterlagen zu prüfen und vor allem, sich einen Eindruck von Personen zu verschaffen. Ist mein Lieferant ein erfolgreicher Betrieb mit motivierten Mitarbeitern? Wie ist die Stimmung in dem Ort, wo ich eine neue Fertigungsanlage bauen und Mitarbeiter ansiedeln möchte? Was sind die Hintergründe der plötzlichen Zahlungsschwierigkeiten meines Kunden? - Diese und andere Fragen zu beantworten gibt Noel sich die größte Mühe.

Beschreibung

Noel ist ein energischer junger Mann Anfang dreißig, der ein unglaubliches Selbstbewusstsein ausstrahlt. Der durchdringende, prüfende Blick, die angenehme, feste Stimme, die aufrechte Haltung, all das verleiht ihm eine Aura der Autorität. Dabei bemüht sich Noel durch freundliches Auftreten, lässige Geschäftskleidung und netten Smalltalk um einen lockeren Umgang mit anderen.

Durch seinen sorgsam gestutzten Vollbart versucht Noel sich bewusst, vom typischen Managerbild zu entfernen. Trotzdem sieht man ihn selten ohne Anzug und transportable Computerassistenten.

Charakter

Noel lebt für seine Arbeit, aber im Gegensatz zu früheren Jahren ist es ein erfülltes, angenehmes Leben, in dem die Arbeit Spaß macht. Noel liebt seinen jetzigen Job über alles und genießt es, dauernd zu reisen, neue Orte und Menschen kennenzulernen und seine Fähigkeiten auf interessante Weise anbringen zu können. seiner Meinung nach ähnelt sein Arbeitsalltag manchmal fast einem Aktivurlaub.

Noels wichtigen Charakterzüge sind Zielstrebigkeit, Engagement, Selbstbewusstsein und Neugier. Dazu hat er sich allerdings angewöhnt, wieder sehr natürlich und menschlich zu werden - er hat gelernt, dass das Leben zu kurz und wertvoll ist, um alles zu ernst zu nehmen.

Attribute:

Intelligence 2, Wits 3, Resolve 2

Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2

Presence 2, Manipulation 3, Composure 3

Skills:

Academics 2, Computer 1, Investigation 3, Politics (bureaucracy) 1, Science 1

Athletics 1, Drive 1, Larceny 1, Stealth 1

Empathy 3, Expression 1, Intimidation 1, Persuasion 2, Socialize (general mood) 2, Streetwise 1, Subterfuge (trespassing) 2

Merits: Language (Spanish), Contacts (City Hall) 2, Resources 2, Status (Licenced Professioner) 1, Direction Sense

Willpower: 5

Morality: 7

Virtue: Temperance. Noel ist ein sehr



organisierter Mensch, der zwar fähig ist, aus dem Stegreif Entscheidungen zu fällen, aber geplantes Handeln, das auf guten Informationen basiert, vorzieht und der nur schwer aus der Ruhe zu bringen ist.

Vice: Pride. Noel ist kein Worcoholic mehr, aber dennoch tut er sich schwer damit, eine Arbeit, für die er einmal Verantwortung übernommen hat oder eine Aufgabe, in die er sich verbissen hat, zu delegieren oder aufzugeben - auch wenn es vielleicht klüger wäre.

Health: 7

Initiative: 5

Defense: 2

Speed: 9

Einstieg in die Kampagne

Kapitel 1

Blutiges Fundament



Kapitel 1

Blutiges Fundament

„Unsere Firma ist ein einziger Betrugsfall!“ fauchte Edward, langsam in Rage geratend. „Wir haben das hier gemeinsam aufgebaut. ‚Fünf Leute, ein Jugendtraum‘, das haben wir doch immer gesagt. Und jetzt das!“

Karl war kurz davor, zu explodieren und der Ordner, den Edward ihm vor die Füße warf, machte die Lage nicht besser. Dieser Idiot hatte sogar „Betrugsskandal: Boston Constructions“ darauf vermerkt.

„Jetzt hör mir mal gut zu, Edward...“ begann er, so ruhig und gepresst, wie er noch konnte, doch Edward wollte nicht zuhören. Offenbar stand ihm der Sinn eher danach, weiter zu brüllen:

„Unser Jugendtraum ist auf einer Lüge errichtet! Du hast mir damals gesagt, es sei machbar! Du hast gesagt, es sei eine sichere Sache!“

„Es ist eine sichere Sache, Ed. Es geht uns allen gut...“

„Weil wir auf Betrug aufbauen! Aber ich sag dir, Türme aus Lügen stürzen ein, tun sie immer!“

„Jetzt werd mal nicht poetisch hier!“ Karl schwang sich aus dem Bürostuhl, umrundete den Schreibtisch und baute sich vor Edward auf. Der kam immer noch nicht zur Ruhe.

„Ich sag’s den anderen Karl, ich weih sie ein!“

„Edward, die anderen wissen es. Die anderen ziehen mit an diesem Strang. Nur dich haben wir da herausgehalten, da wir ja--“

„Ihr habt was getan?!“ schrie Edward ihn an.

„Jetzt halt doch mal die Luft an, Ed. Und hör auf so zu brüllen, die Putzfrau könnte dich hören und die, Kumpel, haben wir auch nicht eingeweiht, weißt du...“

Edward wirkte, als kreise die ganze Welt um ihn und er versuche, sie zu fokussieren. Dann aber wurde sein Blick eisig.

„Ich geh zur Polizei, weißt du? Ich deck das hier auf! Wasche meine Weste rein, die ihr mit eurem Betrug besudelt haben!“

Edward Chummings machte auf der Stelle kehrt und wandte sich zum Gehen. Karls Briefbeschwerer beendete das. Und sein Leben.

Blutiges Fundament

Alles Böse im Universum konzentriert sich in ihren ausgezehnten, hungrigen Körpern.

Oder haben sie gar keine Körper?

Ich konnte sie nur für einen Moment sehen: ich bin mir nicht sicher. Aber ich habe sie atmen gehört.

– Frank Belknap Long, Die Hetzhunde von Tindalos

Einleitung

Dieses, wie auch die nachfolgenden Kurzsznarien dieser Reihe, werden sich grob an dem Abenteuerschema orientieren, das White Wolf selbst mit ihrem Band **Ghost Stories** vorgestellt haben.

Es ist ein simples, ein effektives Schema und eignet sich zudem für die verkürzte Wiedergabe von Abenteuerinhalten, was uns ganz entgegen kommt. Der Schwerpunkt liegt hier, wie so oft, auf dem investigativen Teil. Es gibt zwar ein, zwei Gelegenheiten, das Übernatürliche direkt herauszufordern, aber abseits der Tatsache, dass das allgemein selten klug ist, wollen wir es ja auch im Auftakt nicht gleich überstrapazieren.

Die Handlung in wenigen Sätzen

Auf einer Baustelle wird im Fundament die Leiche eines Mitarbeiters gefunden. Nicht nur, dass gerade da die Charaktere anwesend sind, auch die Polizei wird hellhörig und erscheint auf der Baustelle. Offenbar geht hinter den Türen des Bauunternehmens mehr vor, als man auf den ersten Blick meint.

Doch als reiche dieser eine Fall nicht, huschen auch noch eine schöne, blonde Frau und ein großer, geisterhafter Hund durch die Gegend und scheinen mit weiteren, bald folgenden Todesfällen in Verbindung zu stehen. Deren Opfer: die Hauptverdächtigen des ersten Mordes!

Inspirationsquellen

Das Szenario ist keine direkte Adaption einer Geschichte, bedient sich aber doch bestimmter Motive, die auch andernorts Verwendung fanden.

TV-Serien:

Akte X: Das Motiv der Rache aus dem Jenseits fand in der Serie schon früh Anwendung. In der Episode *Schatten* (1x06: *Shadows*) geht es um einen Firmenmitarbeiter, der auf unnatürlichem Wege aus der Welt scheidet und daraufhin eine Frau zu schützen versucht. Abgesehen davon, dass es da keinen Hund gibt, also recht nah an dem Mystery-Plot-Anteil dieses Abenteuers. Den Geisterhund gab es auch, allerdings viele Staffeln später.

In der Episode *Alpha* (6x16: *Alpha*) geht es um einen bösen Hund, der nicht nur extrem geisterhaft, sondern auch extrem tötungswillig ist. Leider geht es aber in der Geschichte ebensowenig um Rache aus dem Jenseits wie sie inhaltlich auch nur ansatzweise irgendwelchen Qualitätsansprüchen genügen könnte...

Millennium: Rache aus dem Jenseits war in der Serie nie so direkt ein Thema, zumindest böse Hunde findet man aber in der Episode *Die Hunde* (2x02: *Beware of the Dog*).

Literatur:

Die Hetzhunde von Tindalos von Frank Belknap Long (manchmal auch als *Die Dämonen von oder des Tindalos* veröffentlicht, im Original *The Hounds of Tindalos*) ist wohl eine der markantesten Umsetzungen eines caninen, übernatürlichen Verfolgers und gehört nominell in den Dunstkreis des Cthulhu-Mythos. Ist allerdings auch für WoD-Spieler eine lohnende Lektüre.

Eine interessante Adaption des von Long geschilderten Szenarios hat der deutsche Autor Malte S. Sembten mit seiner Geschichte *Der Verfolgte* in seinem Band *Hippokratische Gesichter. Todesgeschichten* abgeliefert. Für dieses Abenteuer ist die in der Wüste spielende Geschichte vor allem lohnend, da der „Hetzhund“ hier allgemein tierischer und weniger esoterisch wirkt, als noch bei Long.

Ansonsten bleiben noch Klassiker und generelle Inspirationen – das Thema des „bösen Hundes“ ist natürlich beliebt genug, um unzählige Male verwendet worden zu sein. Wer große, schwarze Mörderhunde in der Literatur sucht, kommt natürlich nicht an Sir Arthur Conan Doyles *Der Hund von Baskerville* (*The Hound of the Baskervilles*) vorbei. Eine andere gute Schilderung von einem schrecklichen Hund und seinem Verhalten allgemein bietet dann noch Leonard Clines *Die dunkle Kammer* (*The Dark Chamber*) – doch wie so viele andere Romane handelt auch dieser dann schon nicht mehr von dem Hund selbst.

Die gegebenen Quellen sollten aber auch so ausreichend sein.

Stimmung

Blutiges Fundament ist in weiten Teilen eine klassische Krimihandlung. Es ist eine Geschichte, wie sie in jeder Episode *Tatort* oder *Polizeiruf 110* vorkommen könnte, wie sie *Die Männer vom K3* ebenso wie *Siska* schon gesehen haben. Der Schwerpunkt in diesem ersten Abenteuer sollte daher auch stimmungsmäßig eher ein verschwörerisches „Da stimmt etwas nicht hinter der Fassade des Baukonzerns“ sein, anstelle eines großen Mystery-Spektakels.

Gerade in dem Maße, wie der Geisterhund dann eben doch immer präsenter wird, wird es eben auch für Spieler wie Charaktere unheimlicher, doch mehr als das Gefühl, irgendwie die Gänge des Szenarios einfach nicht erfassen zu können, sollte es nicht sein.

Rein was das Wetter betrifft, sollte man auf Dauerregen setzen. Man denke nur an *Sieben* oder *Blade Runner*: ein massiver, unnachgiebiger Regen, der beständig alle Kleidung durchnässt und damit zudem noch die Kälte in die Glieder treibt.

Vorgeschichte

Etwa fünf Jahre, bevor das Abenteuer einsetzt, vollenden fünf Freunde das Studium der Bauwissenschaften in Boston. Karl Cheney, Jeremy Ernesto, Peter Wilkins, Manfred Hemán und Edward Chummings.

Während die ersten vier eigentlich eher rüpelhafte Egoisten sind, ist Chummings von anderem Schlage. Er ist jemand, der gerne arbeitet, aber ungern Verantwortung trägt. Eine Beamtenposition wäre sein Traum, zumal er mehrere Millionen Dollar von seinem Großvater geerbt hat.

Seine vier Freunde überreden ihn, das Geld in die Gründung der Firma „Boston CONstructions“ zu stecken, einem Spezialistenbetrieb zum Aufbau von Hochhäusern. Chummings willigt ein, unter der Bedingung, bis an das Ende seiner Tage einen schönen Job in der Buchhaltung zu bekommen. Somit taucht der Name Chummings, um seinen Status zu wahren, in keinem Schreiben der Firma jemals als Eigner auf.

Cheney, der alsbald die Kalkulationen übernimmt, stößt allerdings auf den unangenehmen Fakt, dass ihr Plan nicht aufgeht. Zumindest nicht, solange sie ehrlich arbeiten, weshalb er mit Ernesto, Wilkins und Hemán einen neuen Plan fasst: Minimaleinsparungen.

Niemand merkt, wenn tragende Wände einige

Zentimeter zu dünn sind. Niemand merkt, wenn tragende Balken nicht die korrekte Höhe haben. Und niemand merkt, wenn anstelle von 5er-Schrauben nur 4mm dicke verschraubt werden. Niemand, außer natürlich ihr Konto, das sie so tatsächlich im schwarzen Bereich halten können. Chummings erzählen sie nichts.

Doch ist er nicht dumm: etwa ein halbes Jahr vor Beginn des Abenteuers stößt er auf einige seltsame Differenzen und beginnt mit Nachforschungen. Er schiebt extra einige Überstunden und schaut, wenn alle anderen weg sind, mal quer durch alle Unterlagen. Was er letztlich feststellt, ist ein markant systematischer Unterschied zwischen den erworbenen Materialien und den in Rechnung gestellten Werkstoffen.

Er druckt sich einige belegende Unterlagen aus, versteckt sie in dem Innentasche seines Mantels, gibt seiner Frau per Telefon eben durch, dass er da etwas Schreckliches gefunden habe und geht zu Cheney. Er konfrontiert den nominellen Kopf der Firma damit, dass er seine Millionen für einen unlauteren Betrieb hergegeben habe, droht mit Bloßstellung und endet so, wie solche Leute eben enden: tot auf dem Boden. Cheney hat ihn im Affekt mit seinem Briefbeschwerer erschlagen.

Er spricht sich mit Wilkins und Ernesto ab – Hemân ist auf Dienstreise – und verputzt den Toten notdürftig auf der Baustelle eines neuen Gebäudes der Traubensaftfirma *Boston Grapes*. Dies teilt man Hemân auch lapidar mit und die Sache scheint damit gegessen.

Die konstant überarbeitete Polizei hört nicht weiter auf das Klagen von Chummings' Frau, der sie ja ganz offensichtlich nur hat sitzen lassen, woraufhin diese nun täglich bei Cheney erscheint, um ihn des Mordes zu bezichtigen. Cheney allerdings spielt den verständnisvollen Freund und weist sie, mal für mal, ab.

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Taiwanesishe Hilfskräfte, wie „Boston CONstructions“ sie zuhauf beauftragt hat, stellen mit Schrecken fest, dass eine Mauer auf der dritten Etage nicht ganz passgenau gemauert wurde: würden sie die restlichen Wände so hochziehen, wie geplant, würde sie halb eine Türe blockieren.

Bei dem Abriß allerdings wird auch klar, warum niemand weiß, woher die Mauer kommt: es ist jene, die Cheney, Wilkins und Ernesto über Nacht hochgezogen haben. Somit legen die

Taiwanesen alsbald den toten Chummings frei und die Polizei schreitet ein.

Chummings Frau Anna erscheint jedoch wenige Stunden, nachdem die Leiche gefunden wurde, ein riesiger Hund. Nachtschwarz, von unscharfer Kontur und fast 1,70m Schulterhöhe, steht die Kreatur plötzlich in ihrer Wohnung. Sie knurrt nicht, sie bellt nicht, sie steht nur da und ist dann, mit einem Blinzeln der verwirrten Ehefrau, verschwunden. Die Augen des Tieres aber haben sie zutiefst verwirrt: sie könnte schwören, es seien die Augen ihres Mannes gewesen.

Als am nächsten Morgen Ernesto von exakt einem solchen Hund vor seiner Wohnung attackiert und getötet wird, erschreckt sie das zutiefst. Sie hat das überaus unguete Gefühl zu wissen, was vorgeht und eilt los, die anderen zu warnen. Sie wünscht einfach nicht, dass weiteres Blut unnötig vergossen wird.

Sie sucht Hemân auf der Baustelle auf, der ihr aber kein Wort glaubt und sie davon jagt. Noch am gleichen Tag wird er tot vor einer bei den Bauarbeitern sehr beliebten Kneipe gefunden: offensichtlich von einem Hund angefallen. Diesmal hat es Anna mit eigenen Augen gesehen.

Sie eilt weiter zu Wilkins in die Firma und trifft gleichzeitig mit dem Hund in der Tiefgarage ein. Dieser plant, zuerst diesen zu erlegen und sich dann Cheney zu widmen, der zwecks weiterer Spurenbeseitigung noch einmal zu der mittlerweile stillgelegten Baustelle von „Boston Grapes“ gefahren ist...

Motivationen für die Archetypen

Candy Holland:

Der rasanter Aufstieg der Baufirma ist imposant, aber auch suspekt. Jegliche Berechnungen führen nur zu dem Ergebnis, dass dies nicht ohne Verstoß gegen Sicherheits- und Umweltauflagen möglich ist.

Das weckt natürlich Candys Eifer – und riecht zudem nach einer guten Story. Die Firma, die auf ein positives Image angewiesen ist, wird ihre Ermittlungen dabei zumindest tolerieren.

Morris Disney:

Immer auf der Suche nach guten Motiven führt Morris' Weg dieses Mal nach Boston. Der Kontrast der Wüste, die eine normale Baustelle einfach darstellt, und den noblen Image der Baufirmen in ihren glasverkleideten Türmen

zu Babel reizt ihn besonders. Und welche Firma eignet sich da denn besser als diese mysteriösen Newcomer, die aus dem Nichts kamen um den Markt zu erobern?

Eva Martinez:

In einem Konzern wie „Boston CONstructions“ schlummert viel Geld. In einem Bauvorhaben sowieso. Wenn dann aber Mängel bei den Bauvorhaben auftreten, wie hier ja gegeben, wird eben die Versicherung eingeschaltet. Eva rückt aus, um sich vor Ort davon zu überzeugen, dass man bei der jungen Firma nicht fahrlässig und mit illegalen Methoden baut um zu schauen, ob entsprechende Schadensersatzansprüche geltend gemacht werden könnten.

Jamal Hope:

Der Weltmarkt ruft. Um entsprechend auch auf der Ebene der Sicherheitstechnik nur das Beste anbieten zu können haben die Verantwortlichen bei „Boston CONstructions“ Jamal gerufen. Er soll ein Sicherheitskonzept, sowohl für die neu entstehenden Bürogebäude wie auch die für die Firma an sich erarbeiten – nur wird er wohl auch dabei früher oder später mit den Mysterien hinter den Kulissen konfrontiert werden.

Serene Oberland:

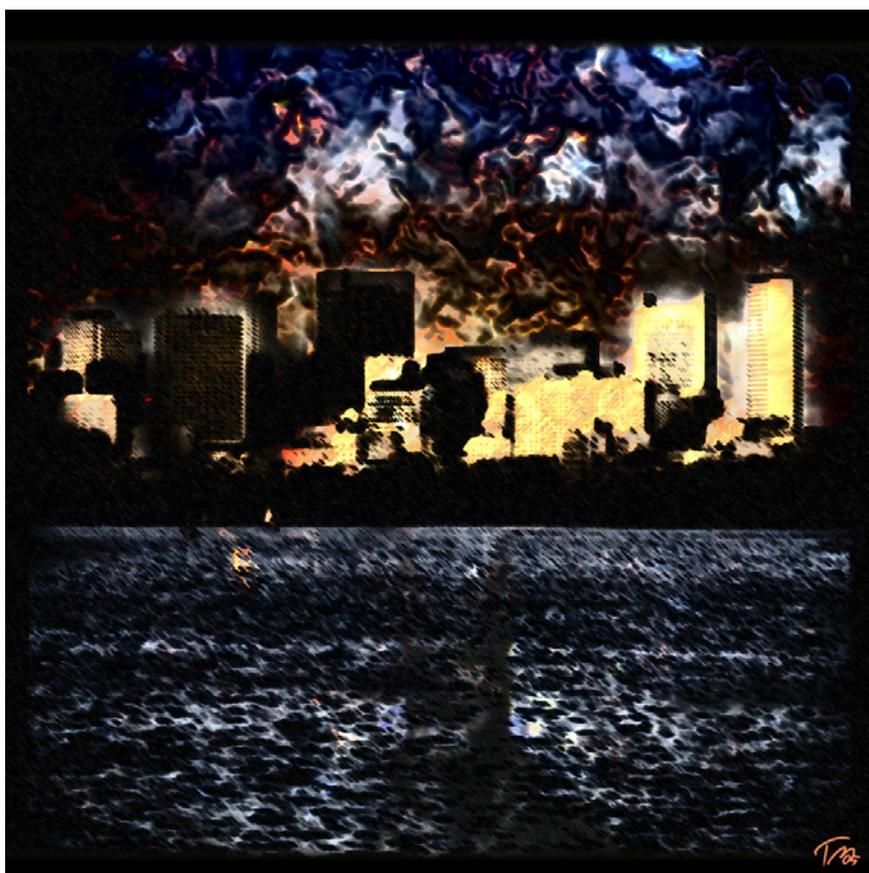
Serene ist auf der Suche nach Inspiration, wie eigentlich immer. Da sie ihren nächsten Roman im Umfeld eines großen Konzern ansiedeln will, erschien der strahlende, nach außen hin makellose Newcomer „Boston CONstructions“ ja geradezu perfekt, um als Quelle der Inspiration zu dienen. Doch bekanntlich ist ja nicht alles Gold, was glänzt...

George Taylor:

Was macht man, wenn ein Gebäude große bautechnische Mängel aufweist, die Baufirma einem aber noch ein zweites Projekt hochzieht? Richtig, man ruft einen der weltbesten Statiker auf den Plan, damit dieser sich einmal vor Ort das neue Bauvorhaben im Detail anschaut und danach qualifiziert sagen kann, ob Gefahr für die zukünftigen Mitarbeiter und ein Vertragsbruch seitens der Baufirma vorliegt.

Noel Delacroix:

Noel reist an, um zu bewerten, ob eine Investition in „Boston CONstructions“ ein lohnendes Unterfangen ist. Er soll ermittelt, ob die Mitarbeiter gut behandelt, die Firma kompetent geführt und die Bauaufträge sachgemäß erledigt werden. Klar, dass ein solcher Gast von allen Anwesenden hofiert wird, wo es nur geht. Und klar auch, dass er unweigerlich auf die Vorgänge hinter den Kulissen der Firma stoßen wird.



Blutiges Fundament



Tos

Kapitel 1:

Oberflächliche Betrachtungen

Die Ankunft

Die Spieler treffen, vermutlich unabhängig voneinander, aber doch im gleichen Flugzeug, am Boston Airport an. Dies ermöglicht eventuelle erste Kontakte im Flugzeug, da sie *natürlich* Sitznachbarn sind und wird, wie in der „Einführung in die Kampagne“ beschrieben, Konzept der Abenteuer werden. Jeremy Ernesto kommt, um sie abzuholen. Er gibt sich freundlich, macht aber einen marginal besorgten Eindruck für jene, die genau hinschauen (und einen Erfolg bei einer Probe auf *Wits + Empathy* ablegen).

Er fährt sie, da es bereits spät Abends ist, direkt in ihr Hotel. Am Folgetag stünde, so erklärt er weiter, ihnen dann auch ein Mietwagen zur Verfügung. Vor Ort haben sie in der Bar oder auf ihren Zimmern weitere Gelegenheit, sich näher kennen zu lernen – wollen sie das nicht, dann halt nicht.

Am folgenden Tag gibt es wohl drei Ziele, die für die Charaktere generell interessant sind.

Die Zentralstelle von „Boston CONstructions“, die Baustelle von „Boston Grapes“ und/oder das Stadtarchiv; da ein Besuch von Letzterem aber eher unwahrscheinlich ist, wird dieses im zweiten Kapitel erst beschrieben.

Baustelle

Wer zunächst die Baustelle ansteuert, wird einen recht überraschenden Anblick bekommen: ein riesige Abrissbirne schwingt gerade aus, eine ganze Horde Hilfskräfte stemmt wie irrsinnig oben eine Mauer beiseite und sofort kommt ein Kerl im Blaumann daher und weist die Charaktere an, das „Gefahrengebiet“ zu räumen.

Geben sie sich als die offiziell angekündigten Inspektoren, die sie ja vermutlich sind, zu erkennen, wird allerdings auch augenblicklich Hemân, der den Bau leitet, herbeigerufen. Der vor allem „Manni“ genannte Bauleiter entpuppt sich als ein Mensch, dem man nur schwerlich abnimmt, studiert zu haben. Zwar wirkt er gewitzt und clever, aber nicht unbedingt gebildet.

Gerne aber willigt er zu einer Führung über das Gelände ein; er ist sich ja nicht nur sicher, dass die minimalen Einsparungen niemanden

mit bloßen Auge auffallen werden, noch weiß er, was sich in der Mauer oben befindet.

„‘mir ham‘ uns da wat verkalkuliert“ wird er erklären und versichern, dass der Bau sonst sehr professionell ablaufen würde und der Fehler ganz offensichtlich alleine auf die taiwanesischen Hilfskräfte zurückzuführen sei. Nein, Hemân ist kein Rassist, aber die Hilfskräfte auch keine gelernten Mitarbeiter.

Während der Besichtigung der dritten Etage – da wo gestemmt wird – können die Spieler eine Probe auf *Wits + Composure* ablegen, um in den Trümmern ein Stück Jeans herausragen zu sehen. Andernfalls übernehmen das eben die Stemmenden – jedenfalls ist klar, was geschehen ist: man hat Chummings gefunden.

Hemân ist entsetzt – weniger über den Toten an sich, wie die Spieler glauben sollten, sondern vielmehr über diesen furchtbaren Patzer – und ruft augenblicklich bei Cheney an. Danach bei der Polizei. Näheres zur Leiche findet man ab Kapitel 2.

In der Hauptverwaltung

Gehen die Charaktere dagegen zunächst im Hauptbüro vorbei, bietet sich ihnen eine andere Szene. Während sie noch einen Moment in der Schalterhalle warten müssen, rauscht plötzlich eine wütende blonde Frau an ihnen vorbei, gefolgt von einem Mann im Maßanzug. Sie ist Anna Chummings, die gerade von ihren täglichen Anschuldigungen abmarschiert, doch das wissen die Charaktere ja noch nicht.

Cheney, der Mann im Maßanzug, wird ihnen auch nur auf direkte Nachfragen hin sagen, dass sie wohl die Frau eines Angestellten sei. Er grüßt die Charaktere sonst einfach, heißt sie willkommen und führt sie erst einmal herauf in sein Büro.

Dort wird er lang und breit von seiner Firma schwärmen, ihre Dumping-Preise mit einem komplexen Bezugssystem der Teile, das zwar unwahrscheinlich, aber nicht undenkbar, klingt erklären und allgemein das Klima im Betrieb lobend erwähnen.

Bevor er aber weiter fortfahren kann, klingelt sein Telefon: es ist Hemân, gerade frisch vom Leichenfund. Cheney wird also stammelnd einräumen, es habe einen Toten auf der Baustelle gegeben und sich sofort dahin aufmachen. Bevorzugt ohne den oder die Charaktere, aber eine eventuelle Bitte wird er auch nicht ausschlagen.

Bleiben Spieler dagegen zurück, können sie sich recht günstig ohne weitere Kontrolle von oben durchfragen und wahlweise von Earl Smith, dem Abteilungsleiter der Buchhaltung (in der Chummings tätig war), oder von Tiffany, erfahren, dass der Mitarbeiter Edward Chummings seit zwei Wochen vermisst wird. Wer den Arbeitsplatz von Chummings

untersucht, kann mit einem Wurf auf *Wits + Computer* feststellen, dass dieser einen weitaus besseren Rechner hatte, als die anderen Angestellten. Obschon dies eigentlich einer der Vorzüge als Finanzier der Firma war, werden alle Verantwortlichen dies damit abtun, er sei halt ein langjähriger Angestellter gewesen.

Die NSCs aus Kapitel 1 in Stichworten:

Cheney, Karl: Aalglatter Geschäftsmann, professionelles, aber arrogantes Auftreten
Chummings, Anna: Aufgebrachte, wütende Frau; huscht nur kurz vorbei
Ernesto, Jeremy: Nervöser Verantwortlicher der Öffentlichkeitsarbeit; heuchelt Freundschaft
Hemân, Manfred: Einfach gestrickter Mann für's Grobe; Bauarbeiter
Smith, Earl: Abteilungsleiter der Buchhaltung; freundlicher Kerl
Tiffany: Dummes Blondchen; Klischee-Sekretärin

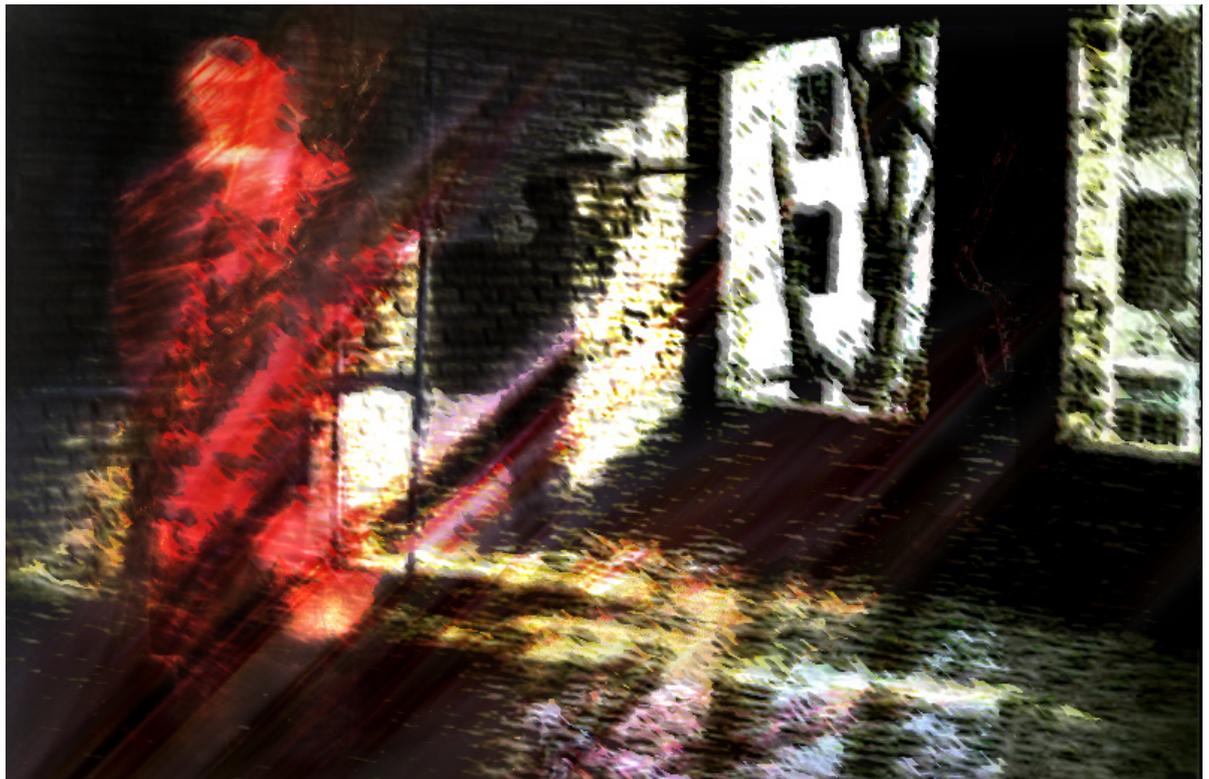
Die Hinweise aus Kapitel 1 im Überblick:

Boston CONstructions:
- Aufstrebende Firma, die seit fünf Jahren schier unaufhaltsam den

Markt der Baufirmen für Großgebäude im Raum Boston erobert (Quelle: jedes Wirtschaftsmagazin)
- Dumpingpreise werden angeblich durch komplexe Einkaufsverfahren ermöglicht (Quelle: Cheney)
- Chaos auf der Baustelle sei eher die Ausnahme (Quelle: Hemân)
- Ungelernte Hilfskräfte aus Taiwan (Quelle: Hemân)
- Mitarbeiter spurlos verschwunden (Quelle: Tiffany oder Smith)

Die Chummings:

- Edward Chummings war immer ein freundlicher Mitarbeiter, hat keinen Grund abzuhaufen (Quelle: Smith)
- Seine Frau glaubt, die Firma habe etwas mit seinem Verschwinden zu tun (Quelle: Tiffany, eventuell Smith, definitiv nicht Cheney).



Kapitel 2: Der Tote im Beton

Spurensuche

Für jene Charaktere, die sich direkt auf der Baustelle befinden, bieten sich hier natürlich ganz besondere Nachforschungsmethoden. Da die nach wie vor überlastete Polizei etwa 30 Minuten braucht, um am Tatort anzukommen, können dort anwesende Spieler natürlich den Toten noch etwas näher untersuchen.

Wer erfolgreich auf *Wits + Science* würfelt, kann für zwei Erfolge feststellen, dass der Tote vermutlich durch den Hieb mit einem schweren Gegenstand auf den Hinterkopf getötet wurde. Sollte er davon allerdings nicht gestorben sein, ist er vermutlich am oder im Beton erstickt.

Für zwei weitere Erfolge lässt sich der Todeszeitpunkt grob auf „schon was länger her“ datieren. Er ist nicht seit Monaten, aber auch nicht erst seit dem Vortag tot. Da der Beton allerdings den normalen Verwesungsprozess gestört hat, bleiben Details hier erst einmal aus.

Wer den Toten dagegen gründlich durchsucht (und damit akut Fragen der Bauarbeiter und besonders später Fragen der Polizei provoziert), kann mittels *Wits + Investigation* (fünf Erfolge) in der Innentasche dessen Jacke einen Umschlag finden. Darin steckt ein überaus kryptisches Dokument, das komplett nur aus scheinbarem Buchstabensalat besteht. *Intelligence + Computer* (drei Erfolge) weist es als Quellcode oder zumindest verschlüsselte Datei aus. Wer es aber nicht mittels *Dexterity + Larceny* gegen die mit vier Erfolgen zuschauenden Bauarbeiter wegsteckt, wird es der Polizei wohl nachher aushändigen müssen.

Im Portmonee des Toten letztlich finden sich diverse Papiere, die ihn als Edward Chummings ausweisen, aber keine weiteren Indizen bezüglich seiner Identität.

Polizei

Nach der besagten halben Stunde trifft die Polizei ein, ganz gleich, was der Spielercharakter bzw. die Spielercharaktere bis dato hat bzw. haben finden können. Der ermittelnde Kommissar ist eine Art wandelndes Klischee, glatzköpfig und in einen braunen Ledermantel gehüllt. Er hört auf den Namen

Baggins und wird sich augenblicklich als ausgesprochen unkooperativ erweisen.

Er mag keine privaten Schnüffler, ganz gleich ob nun P.I.s oder eben Scouts wie die Spieler. Er wird alle Beweise einkassieren, eventuell beim Einsammeln der Spuren gesehene Spieler hart zurechtweisen und nebenher auch noch, wo er kann, seinen Pathologen Gunner zur Schnecke machen.

Gunner, Tatortermittler, Spurensicherung und Pathologie in einem, ist hingegen ein recht umgänglicher Kerl, erfüllt von massivem Groll auf Baggins. Wenn die Spieler also auch nur etwas Fingerspitzengefühl an den Tag legen, können sie davon ausgehen, dass Gunner sie so gut er kann auf dem Laufenden halten wird. Für eine kleine Gabe, etwa eine Flasche Wein, die man ihm zukommen lässt, kriegt man sogar einen regelrechten Spion in den Reihen der Polizei.

Ebenfalls erstmalig verfügbar ist für die Spieler hier Peter Wilkins. Wilkins leitet die Bausicherheit innerhalb von „Boston CONstructions“ und ist ein eigentlich recht umgänglicher Kerl. Er ist erschüttert, nimmt die Lage offensichtlich ziemlich ernst und ist sehr kooperativ – doch wenn die Sprache auf Chummings Person kommt, wird er doch schnell abweisend.

Er wird dies, darauf angesprochen, damit abtun, dass er keine Betriebsgeheimnisse ausplaudern wolle – aber wir wissen es ja besser...

Weiterführende Recherchen

Lassen die Spieler den *Computerausdruck* mitgehen (oder erhalten sie über Gunner eine Kopie), so kann man innerhalb von 24 Stunden in einem Computerladen ermitteln lassen, dass es wohl eine Datei für ein spezielles, auf älteren Servern verwendetes Datenbank-Archiv-Programm ist. Man wird sie auslesen können und der Ausdruck wird ziemlich exakt belegen, was die vier Firmeneigner als Minimaleinsparung bezeichnen würden. Vor allem aber belegt der Ausdruck, dass man den Kunden weiterhin die vollen Materialien in Rechnung gestellt hat, ganz gleich, was verbaut wurde.

Im Bezug auf die *Leiche* kann Gunner noch in der Nacht Ergebnisse durchgeben. Chummings wurde durch den Hieb auf den Hinterkopf getötet – er hat definitiv keinen Zement mehr eingeatmet, seine Lungenfunktionen hatten also schon ausgesetzt, als er eingegossen wurde.

Der Todeszeitpunkt deckt sich mit seinem Verschwinden. Das kann man zwar aufgrund der Konservierung durch die Baumasse nicht anhand der Verwesung datieren, wohl aber anhand der Fliegenlarven in seinem Körper. Es dauert gerade mal zehn Minuten, bis sich erste Tiere in einem toten Menschen nieder lassen, demnach konnte man es so recht sicher abschätzen.

Ein Ausflug ins Stadtarchiv

Generell jedermann, insbesondere aber jemand mit einem entsprechenden Kontakt oder zumindest einem Vorteil wie *Status* kommt in das Stadtarchiv. Dort kann dann, mittels entsprechender Proben, allerhand herausgefunden werden.

Hier sei einmal kein Maß der notwendigen Erfolge angegeben, das ist dem Erzähler, seinem Gefühl für die Spieler und vor allem seinem Gefühl für Dramaturgie überlassen.

Herausfinden kann man (so in dieser Reihenfolge):

- Boston CONtacts existieren seit fünf Jahren
- Die vier Gründungsmitglieder haben vor fünf Jahren ihren Universitätsabschluß gemacht
- Edward Chummings hat ebenfalls vor fünf Jahren seinen Abschluß gemacht
- Edward Chummings ist der Sohn eines reichen Börsenspekulanten und hat ein Millionenerbe erhalten

Weitere Hinweise gibt es in der Universität, doch da dürfte kein Charakter früher als am Folgetag hinkommen können. Daher wird dies auch erst im folgenden Kapitel beschrieben.

Die neuen NSCs aus Kapitel 2 in Stichworten:

Baggins, Inspektor: Grantiger, unfreundlicher Cop; überarbeitet; mag keine unabhängigen Ermittler
Gunner, Pathologe: Freundlicher, unterdrückter Ermittler mit großem Herz
Wilkins, Peter: Großer Mann mit kleinem Schnauzbart; tendentiell kooperativ

Die Hinweise aus Kapitel 2 im Überblick:

- Der Tote ist Edward Chummings (Quelle: Personalausweis und Papiere)
- Chummings wurde durch einen Hieb auf den Hinterkopf umgebracht (Quelle: Gunner, als Verdacht selbst vor Ort)
- Er hat seltsame Unterlagen mit in den Tod genommen (Quelle: Ausdruck bei der Leiche)
- Diese Unterlagen sind Belege des Betrugs bei „Boston CONstructions“ (Quelle: Computerexperte nach 24 Stunden; Gunner nach 36 Stunden)
- Boston CONstructions bekam sein Geld offenbar aus dem Nichts (Quelle: Wirtschaftsmagazine im Stadtarchiv)
- Edward Chummings, der zeitgleich mit den vier Gründern sein Studium beendet hat, hätte das Geld dafür locker besessen (Quelle: Stadtarchiv)

Kapitel 3:

Der Hund schlägt zu

In der Universität

In Anbetracht der zusammenlaufenden Fäden der fünf wirklichen Gründer von „Boston CONstructions“ ist es sehr gut denkbar, dass die Spieler in der Universität nachfragen werden. In einem Jahrbuch können sie Fotos sehen, die offenbar eine enge Freundschaft zwischen Chummings sowie Cheney, Hemân, Wilkins und Ernesto belegen. Arm um Arm auf dem Abschlussfoto, gemeinsames Feiern in einer Skihütte und dergleichen mehr.

Der zuständige Professor, Dr. Ulrik, ist ebenfalls auffindbar und erinnert sich an die Fünf, zumindest, wenn sich ein Charakter mit *Status* bei ihm erkundigt. Nicht zuletzt durch ihre Medienpräsenz, die der Firma, den Tod Chummings und eventuell ja schon den Ernestos ist er durchaus in der Lage, sofort von ihnen zu reden.

Chummings hat ergemocht. Seine herzengute Freundin scheint er ebenso gemocht zu haben und es waren wohl große Stücke, die er auf den jungen Absolventen der Uni gesetzt hat. Die vier anderen bezeichnet er dagegen als „Gauner“ und „Campus-Mafia“ und äußert großes Bedauern darüber, dass sich Edward mit ihnen eingelassen hat.

Auch glaubt er nicht daran, dass „Boston CONstructions“ sich realistisch auszahlen kann, hält die Firma eher für ein „Millionengrab“ und kann sich deren schwarze Zahlen auch nicht erklären. Zwar hat er niemals einen Blick auf die Geschäftsunterlagen werfen können, aber das Firmenprofil ist einfach zu untypisch für seinen Geschmack. Die Spieler könnten da dagegen ja schon ihren Verdacht haben.

Ernesto: Der erste Tote

Zu diesem Zeitpunkt wird Jeremy Ernesto tot aufgefunden. Er wurde, dass kann seine Nachbarin im Zweifel bezeugen, von einem riesigen, schwarzen Hund angegriffen. Haben sich die Spieler mit Gunner gutgestellt, wird er sie darüber in Kenntnis setzen. Sind sie am Vormittag wieder bei Cheney, kann es gut sein, dass sie passend für den Telefonanruf wieder zugegen sind. Wenn aber auch das nicht hilft: wozu gibt es TV und Radio? Auf kurz oder lang sollten sie jedenfalls von dem Übergriff erfahren.

Die Fakten des Überfalls sind schnell summiert: der Hund kam, in einem sicheren und guten Viertel der Stadt, aus dem Nichts, stürzte sich auf sein Opfer, durchbiß die Kehle, lief davon und wurde nicht mehr gesehen.

Eine exemplarische Beschreibung

Damit der Erzähler eine Idee bekommt, wie Leute (und später auch er selbst) den Hund beschreiben:

„Das Tier war riesig! Mindestens so groß wie ein Mensch und schwarz war es! Schwarz wie die Nacht! Es war mehr wie eine Kontur, die geisterhaft und rastlos umher zog. Es war, als schienen die Farben der Umwelt rund um das Tier besonders stark zu leuchten, als wenn sie seine Schwärze noch betonen wollten.

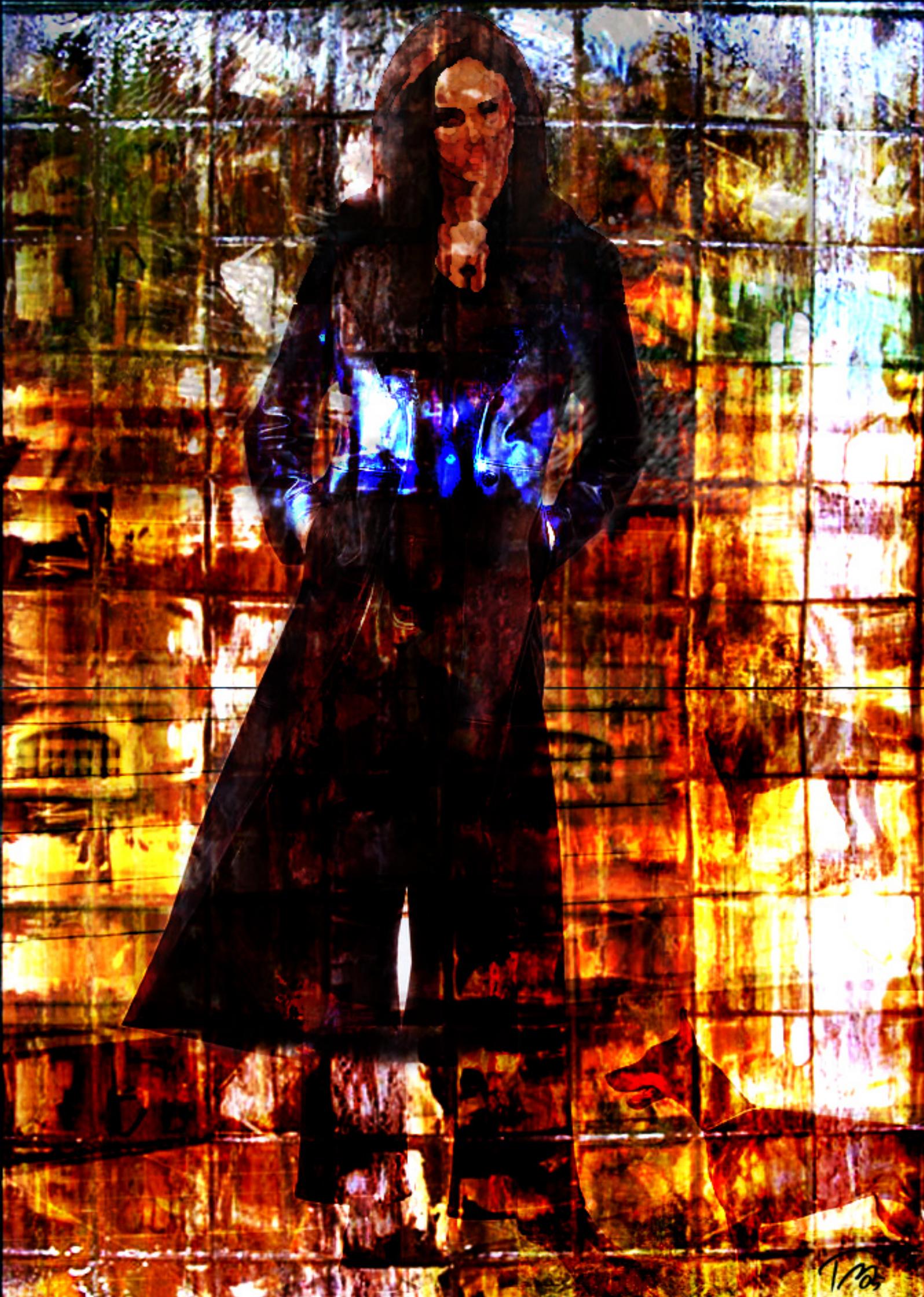
Nur seine Augen, die waren anders. Sie schienen herauszustechen, funkelten intelligent in dem schwarzen Kopf des Tieres – eine grausame Kälte ging von ihnen aus. Abdrücke hat es keine hinterlassen – obwohl riesig groß, sank die Gestalt in dem nassen Erdreich nicht ein.“

Hausbesuche

Schauen die Spieler selbst bei Ernesto vorbei, so können sie Blutspuren auf dem Asphalt vorfinden und seine tattrige Nachbarin Angelica Mongreil kann bestätigen, dass es ein riesiger Hund war. Bleibt zu hoffen, dass dieser Zufall den Spielern dennoch etwas zu groß war.

Interessant ist aber sicherlich, dass die Nachbarin kurz zuvor eine junge, blonde Frau bei Ernesto gesehen hat: sie stritten miteinander. Anna Chummings, wie den Spielern mittlerweile auch klar sein sollte. Fahren sie dort vorbei, treffen sie niemanden an. Wenn sie einbrechen wollen, sollten sie zumindest eine Heimlichkeitsprobe (*Dexterity + Stealth*) ablegen, denn es ist eine gute Wohngegend und normalerweise achten die Nachbarn darauf, wenn plötzlich fremde Leute in ihren Gärten umher laufen. Im Haus finden sie allerdings kaum neue Hinweise, außer der Erkenntnis (*Wits + Composure*), dass die Frau offenbar sehr in Eile aufgebrochen sein muss.

Einen Hausbesuch ganz anderer Art vollführt die Gesuchte etwa zeitgleich, bestenfalls aber noch bevor die Spieler von der Nachbarin erfahren, dass sie bei Ernesto war. Sie schaut ihrerseits nämlich bei Hemân vorbei, um ihn zu warnen. Der aber schmettert dies, wie eingangs geschrieben, als Irrsinn ab.



V/05

Sollte aber ein Spieler, etwa wegen des Verdachts auf Minimaleinsparungen, noch einmal auf der Baustelle auftauchen, kann er die beiden ja vielleicht zusammen sehen oder sieht sie zumindest noch von der Baustelle verschwinden.

Hemân: Das zweite Opfer

Hemân wird am Mittag von dem Hund vor einem örtlichen Diner zerfleischt. Folgt ihm einer der Charaktere, wird er Zeuge des grausamen Schauspiels; wahrscheinlicher ist aber, dass auch hier Radio oder Gunner als Quelle fungieren werden.

Auch hier ist es ein Kehlenbiß, weitere Spuren gibt es dagegen wieder nicht. Mehrere Zeugen haben den Hund gesehen, der Mord selbst ist aber weit mehr ein Ereignis für die Massen. Eine ganze Menschenmenge hat sich vor dem Diner versammelt. Die Besonderheit: Anna ist unter diesen Personen. Wird sie von einem der Spielercharaktere gesichtet (*Wits + Composure*), so ergreift sie augenblicklich die Flucht, wobei sie letztlich entweder durch pure Lauffleistung (sieben Würfel im Pool, was das betrifft) oder aber durch den Sprung in ein Taxi entkommen kann.

Sollte sie nicht entdeckt werden, kann der Koch des Diners, Jack Kaufmann, zumindest erwähnen, dass sie da war – „Wir hatten sie fast!“ sollte der Gedanke der Spieler sein.

Gunner kann letztlich noch erklären, dass er in keiner der Bisswunden Speichelreste gefunden hat, wie es bei einem Hundebiss eigentlich normal wäre. Eine Erklärung hat er dafür nicht, er verweigert sich auch stark dem Begriff „Geisterhund“.

Damit sind eigentlich dann aber alle Spuren draußen – ob die Spieler ein Bild vor Augen haben oder nicht, es geht auf den Endspurt zu.

Neue NSCs im dritten Kapitel:

Kaufmann, Jack: Koch im Diner, vor dem Hemân das zeitliche segnet; freundlicher Kerl

Mitte 30

Mongreil, Angelica: Nachbarin Ernestos; alte Dame

Ulrik, Professor Albert: Professor der Geowissenschaften an der Universität Boston; freundlicher Mann Mitte 50

Die Hinweise aus Kapitel 3 im Überblick:

- Chummings kannte die vier offiziellen Firmeneigner und war mit ihnen befreundet (Quelle: Jahrbuch)
- Die vier Firmeneigner galten als „Campus-Mafia“ und „Gauener“ (Quelle: Ulrik)
- Ein riesiger Hund hat sowohl Ernesto als auch Hemân getötet (Quelle: unübersehbar)
- Bei beiden Opfern ist vorher Anna Chummings aufgetaucht (Quelle: Augenzeugen)
- Der Hund hat offenbar keinen Speichelfluß, was einfach unmöglich sein sollte (Quelle: Gunner)

Kapitel 4:

Die Rache ist mein

Wilkins: Das dritte Ziel

Es bleibt zu hoffen, dass die Spieler mittlerweile auf den Trichter gekommen sind, dass der Hund nach und nach die vier Führungspersonen von „Boston CONstructions“ erledigen will. Wenn sie also irgendwie einschreiten wollen, oder aber, auch möglich, zumindest die verbleibenden Personen mit ihren vorliegenden Beweisen konfrontieren möchten, setzt dieses Ereignis ein.

Der oder die Spieler biegen in die Tiefgarage der Firma ein, als gerade, mit heulendem Motor, Anna an ihnen vorbei rauscht – auch hinein. Sie bringt ihren Wagen eine Ecke weiter mit qualmenden Reifen zum stehen, springt heraus und läuft genau auf Wilkins zu, der in diesem Moment in die Sicht der Spieler tritt.

Ganz gleich, was sie erwarteten haben, Anna verwandelt sich nun natürlich nicht in den Hund, zieht auch keine Waffe zwecks Rache, sondern brüllt nur eine Warnung: „Wilkins! Laufen Sie! Er kommt, um Sie zu holen!“

In diesem Moment aber tritt auch schon der Hund aus dem Schatten hervor und nähert sich dem vorletzten Überlebenden zähnefletschend.

Den Spielern bleibt ein kurzer Moment zu handeln. Haben sie Waffen, können sie natürlich das Feuer eröffnen; wahrscheinlich haben sie aber keine. Alternativ dazu können sie den Hund aber auch etwa überfahren. Seine Werte entsprechen denen eines normalen Hundes (vgl. **World of Darkness**, S. 203). Wird er schwer verwundet, kann er sich allerdings, ganz ohne Abzüge, schnell zurückziehen.

Wird er dagegen sogar tödlich getroffen, so sollte er dramaturgisch zumindest kurz aus dem Sichtfeld der Spieler verschwinden; bei einem Schuß etwa im Sprung getroffen hinter ein Auto fallen, bei einem Frontaltreffer mit einem Wagen in ein Auto hinein oder sogar darüber hinaus geschleudert werden etc. Seine Leiche ist vor Ort nicht auffindbar, da es sich um eine geisterhafte Präsenz handelt.

Wenn die Spieler dagegen nicht eingreifen, tötet der Hund Wilkins und verschwindet ebenso mysteriös im Schatten, wie er gekommen ist.

Ordnung ins Chaos

Nach der Konfrontation mit dem Tier haben die Charaktere kurz Zeit, die Dinge ins rechte Licht zu rücken. Anna wird ihnen schildern,

was sie weiß: der mysteriöse Hund geht seit dem Fund ihres Mannes um und tötet jene, die wohl schuldig sind.

Wilkins, sollte er noch leben, ist nun geständig: wer dem Tod auf vier Pfoten in die Augen geblickt hat, kommt verändert daraus hervor. Er weiß auch, dass Cheney sich auf der Baustelle von „Boston CONstructions“ aufhält. Er sei paranoid geworden, so Wilkins, und wolle sichergehen, dass keine weiteren Spuren vor Ort auf die vier Eigner deuten.

Ganz gleich ob sie nur den eigentlich Mörder stellen wollen, oder ob sie fürchten, der Hund schlage wieder zu, das Finale führt sie mit Sicherheit raus auf das Bauland.

Cheney: Der Mörder

Wenn sie auf der Baustelle ankommen, fällt es nicht schwer, Cheney auszumachen: er schreit wie am Spieß. Offenkundig aus Panik, (noch) nicht aus Schmerzen, also ist ihm ja vielleicht zu helfen.

Die Spieler können ihn auf der dritten Etage des Gebäudegerüsts finden, an der Fundstelle der Leiche von Edward Chummings. Man sollte hier als Spielleiter durchaus noch einmal Regen und Sturm, in Verbindung mit noch nicht eingesetzten Außenwänden, als Stilmittel verwenden.

Cheney wurde von dem Hund gerade in die äußere Ecke der begehbaren Fläche gedrängt und ist wenige Schritte vom Abgrund entfernt. Der Erzähler sollte rund alle zehn Sekunden erwähnen, dass Cheney einen weiteren Meter weiter zum Rand gedrängt wurde, bis er nach der vierten Erwähnung fällt, als der Hund ihn anspringt, sofern die Spieler nichts tun, versteht sich.

Einen Kampf mit dem Hund aufzunehmen ist eher eine verzweifelte Tat. Edward Chummings ist sein Leben lang seiner Tugend (*Justice*) gefolgt, doch im Tod hat erstmals seine Sünde (*Wrath*) die Oberhand gewonnen. Sein Haß und seine Rachegeleüste sind es, die dem Hund seine Kraft verleihen und ihn antreiben. Somit ist die Erkenntnis, hier nun endlich seinem wahren Mörder gegenüber zu stehen, ein sehr großer Antrieb. Sollte ihm zuvor zudem die Beute Wilkins weggeschnappt worden sein, so ist dies nur noch mehr Öl in seinem Feuer.

Es sollen hier keine exakten Regeln gegeben werden und der Hund sollte, ganz gleich was passiert, immer noch als jener aus dem

Grundregelwerk erkennbar sein. Die Konfrontation mit seinem direkten Mörder weckt allerdings ganz ungeahnte Kräfte, die sich in einer verdoppelten Zahl von Gesundheitsstufen zeigen.

Doch steckt die Tugend auch weiterhin in der Bestie und wenn die Charaktere etwa die Beweise zücken, die sie gegen Cheney haben, könnte das bereits den dann noch immer unabwendbaren Angriff zumindest hinauszögern.

Gelingt es ihnen aber, Cheney etwa dazu zu bewegen, ein Geständnis abzulegen (der Hund ist da ein ganz gutes Druckmittel), vielleicht sogar lauthals, wenn unten gerade die Polizei vorfährt, sieht der Hund von seiner direkten Rache ab und lässt die Justiz dies übernehmen.

Wahlweise springt der Hund Cheney also an, reißt ihn mit in die Tiefe und hat ihn schon zerrissen, bevor er mit ihm in einer kleinen Gruppe voll Brackwasser aufschlägt. Oder aber – um die Spannung und Dramaturgie zu wahren – er sprintet dennoch auf ihn zu, setzt zum Sprung an und verfehlt bewusst, um Cheney erniedrigt und schwer erschrocken niedersinken zu lassen.

In jedem Fall gibt es unten in der erwähnten Grube keine Spur von dem Hund mehr.

Epilog

Sämtliche Führungsmitglieder von „Boston CONstructions“ sind am Ende des Abenteuers entweder tot oder in polizeilichem Gewahrsam. Edward Chummings wäre somit zweifelsohne der alleinige Eigner der Firma, die rein finanziell sowieso seine eigene war. Doch auch Edward Chummings ist tot, was den Konzern komplett in den Händen seiner verstörten Witwe lässt.

Dies wäre, so zynisch es ist, jedenfalls der perfekte Moment für einen entsprechend ausgerichteten Scout, seiner Firma zum Kauf zu raten. Die Firma hat einen guten Rahmen und hat in der Verwaltung viele motivierte Mitarbeiter, braucht aber eine größere Finanzierung. Doch billiger als aus den Händen dieser armen Frau wird man sie nicht bekommen, alleine schon nicht mehr, wenn diese ihren Anwalt gesehen hat.

Wer dagegen die Bauqualität untersucht hat, dürfte eher entrüstet sein. Mit etwas taktischem Geschick ist es hier aber möglich, die Interessen beider Parteien zu wahren und, wenn etwa zwei Spieler kooperieren, „Boston Grapes“ als Entschädigung Anteile an der Firma zu verkaufen, was wiederum eine weitere Finanzierung erleichtert.

Detektive und Polizisten kommen da noch weitaus einfacher zu ihrem täglichen Brot.

Erfahrungspunkte

Auf der handfesten Seite des Rollenspiels, also bei den Punkten, lässt es sich ganz gut rechnen:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der dem Hund einmal oder mehrfach gegenüber getreten ist

Weisheit: 1 Punkt für kluge Nachforschungen

Erfolg: 1 Punkt, sollte Cheney überlebt und das Verbrechen nicht nur durch Rache, sondern auch polizeilich auf den Wegen der Justiz aufgelöst worden sein

Somit können die Spieler hier durchschnittlichen zwischen 3 und 5, maximal sogar 6 Punkte mitnehmen. Letzteres sollte aber schon eine Ausnahmeerscheinung sein.

Letzte Eindrücke

Langsam schraubt sich euer Flugzeug wieder in die Höhe, durchstößt die dichte Wolkendecke über Boston, lässt den Regen hinter sich und gibt den Blick frei auf eine wunderschöne, sternklare Nacht.

In Gedanken sinnt ihr über dem, was ihr erlebt habt. War es ein Hund, den ihr gesehen habt? Wenn ja: was genau hat das nur Tier angetrieben? Und wenn nein: was war es dann?

Während die Maschine sich langsam am Himmel entfernt, räumen Experten der Spurensicherung die letzten Beweismittel an der Baustelle beiseite und fahren davon. Niemand von ihnen bemerkt den riesigen schwarzen Schatten in Form eines Hundes, der im Schein ihrer Rücklichter zu erkennen ist, bevor sie davon fahren und sich die finstere Nacht wieder über die Baustelle legt.



T/05

Appendix I:

Spieltest

Die Diskrepanz zwischen dem Abenteuer, wie es hier vorliegt, und dem, was geplant war, ist recht groß. Nicht, weil das Geplante nicht gut, sondern weil es nicht zu planen war. Das gesamte Konzept zur vorliegenden Reihe entstand eher spontan und so musste die eigentliche Abenteueridee, schon seit geraumer Weile in meinem Schädel, einige Änderungen hinnehmen.

Ursprünglich ermordete der Hund alle Opfer innerhalb einer einzigen Nacht. Da stand *The Crow* noch Pate, doch das erwies sich gerade im Hinblick von Charakteren, die allesamt auf Ermittlungen ausgelegt waren, als zu zügig. Statt dessen wurde die Handlung auf ca. drei bis vier Tage erweitert, die Morde demnach auf zwei Tage verteilt und so mehr Raum für Ermittlungen belassen.

Das bedeutete natürlich auch eine Abweichung in den Morden. Eigentlich war Wilkins das erste Opfer, starb ungesehen in der Tiefgarage. Ernesto starb an Hemâns Stelle öffentlich, nicht aber vor einem Diner, sondern vor einem Pub tief in der Nacht. Hemân sollte es daheim erwischen, wo die Spieler zunächst Anna beim Hausfriedensbruch hätten stoppen können, nur zu merken, auf welcher Seite sie steht. Cheney war und blieb der letzte, aber der Showdown auf der Baustelle hätte so in den frühen Morgenstunden stattgefunden.

Ebenfalls neu hinzugekommen sind durch den erweiterten Ermittlungsrahmen eine Reihe von NSCs, Mr. Smith aus der Buchhaltung oder Professor Ulrik etwa.

Getestet wurde das Abenteuer mit zwei Spielern, wie vorgesehen einer, der kontrolliert, ob sich ein Kauf von „Boston CONstructions“ lohnen würde und einer, der für „Boston Grapes“ die Bauqualität überprüfen sollte.

Das Abenteuer verlief dann auch so, wie hier vorgesehen, wobei sich dabei noch eine Tücke offenbart hat: es lädt sehr zur massiven Gruppenteilung ein. So graste der eine Spieler großteilig alles innerhalb der Firma sowie im Stadtarchiv ab, während der andere sich bevorzugt auf der Baustelle herumtrieb. Was mit zwei Spielern noch hervorragend geklappt hat, ist bei größeren Gruppen über vier oder fünf Mann – die diese Kampagne aber ja ohnehin nicht vorsieht – vermutlich ein Problem.

Inhaltlich versucht der Fließtext derartige Optionen aber auch bereits abzudecken, etwa indem häufiger Varianten von Ereignissen angeboten werden, je nachdem welcher Spieler sich wo befindet. Der Besuch von Anna Chummings auf der Baustelle bei Hemân oder auch die redselige Sekretärin Tiffany sind Beispiele für Ereignisse und Personen, die besonders im Hinblick darauf eingebaut wurden.

Ein Charaktergespann war im Testspiel allerdings noch ganz anders. Im Test war Inspektor Baggins von der Mordkommission noch ein schlichter, aber an sich freundlicher Mann und Gunner sein gesichtsloser Azubi. Ich denke aber, die Kombination aus herrschsüchtigem Cop und unterdrückten, weil herzenguten, Pathologen passt besser in die Welt der Dunkelheit.

Zu meiner Freude, so kann ich abschließend sagen, wurde auch die eigentlich ja unbefriedigende Auflösung – der Hund wird nicht gefunden, seine Natur wird, nicht einmal im übernatürlichen Rahmen, wirklich geklärt – von den Spielern sehr zufrieden akzeptiert. Der Charme der ersten Staffeln *Akte X*, in denen ja auch die Monster der Woche stets schleierhaft blieben, wirkt also auch hier.

Kapitel 2

Kather See



Kapitel 2

Kalter See

Es war nun wirklich ein ärgerlicher Zwischenfall gewesen. Lord Greco Laskaris ärgerte sich ganz ehrlich darüber. Nun, es war kein Bedauern, keine Reue, die zu diesem Ärger führte, sondern vielmehr der Ort, an dem er sich gerade aufhielt.

Wie hätte er es denn auch wissen sollen? Wie konnte er denn ahnen, dass es so schnell gehen kann. Überhaupt, eigentlich war es ja wohl eindeutig ihre Schuld!

Lucretia hatte gewusst, wie sensibel er auf bestimmte Themen reagierte. Sie hatte es gewusst und mehr als ein Mal hatte er ihr gesagt, sie solle es wegmachen. Da gab es Leute im Ort, die das konnten, ganz ohne Probleme. Das notwendige Geld und niemand würde jemals noch mal Fragen stellen.

Er fragte sich, jetzt, wo er mit dem schweren Bündel über der Schulter dort stand, wie es eigentlich soweit hatte kommen können. Er hatte sie doch geliebt, an jenem ersten Tage, an dem sie sich getroffen hatten. Sie waren übereinander hergefallen, kaum dass die Nacht hereinbrach und hatten schon bald geheiratet.

Einen Fehler hatte sie das genannt! Sie hatte vermutlich Recht. Was anfangs noch gut funktioniert hatte, war zunehmen zu einer Sammlung von lauten Diskussionen gewesen. Verflucht noch mal!

Sie wäre ohnehin keine gute Mutter für das Kind gewesen. Er hatte die notwendige Härte, er wusste, wie man aus dem kleinen Häufchen Mensch eine stattliche, junge Dame machen würde. Ganz der Stolz ihres Vaters.

Lucretia aber hatte keine Ruhe gegeben. Immer hatte sie etwas zu Nörgeln, immer passte ihr etwas nicht. Mein Gott, wie sollte man ihm denn da auch vorwerfen, dass ihm das eine oder andere Mal in letzter Zeit die Hand ausgerutscht war. Immer ins Gesicht, nie auf den Bauch.

Nun stand er hier im Moor. „Ich werde ihr ein guter Vater sein. Leb wohl, Lucretia.“ murmelte er, sich des Zynismus nicht einmal bewusst, als er ihren leblosen Leib dem Sumpf übergab.

Kalter See

THE COLD SMELL OF POTATO
 Mould. The cold smell of potato
 mould, the squetch and slap
 Of soggy peat, the curt cuts of an
 edge
 Through living roots awaken in
 my head.
 But I've no spade to follow men
 like them.

BETWEEN MY FINGER AND MY THUMB
 The squat pen rests.
 I'll dig with it.

SEAMUS HEANEY: DIGGING

– Seamus Heaney, *Digging*

Einleitung

Das zweite Abenteuer der Reihe **Scouts of Darkness** zieht eine Konsequenz aus allerlei Erfahrungen mit dem ersten Teil der Reihe. Es werden weniger Locations geboten, weniger NSCs umher geworfen und die generelle Handlungsstruktur ist klarer.

Kalter See wurde dahingehend auch mehrfach stark überarbeitet, wie man *en detail* im Appendix I nachlesen kann. Wir hoffen, dass das Abenteuer noch mehr den Ansprüchen der Leser genügt und vielen Gruppen einen spannenden und erschreckenden Spielabend beschert.

Die Handlung in wenigen Sätzen

Die Spieler reisen auf das Gut eines selbsternannten Lords in Minnesota, um den Wert seines zum Verkauf stehenden Herrenhauses zu schätzen. Doch was schon unangenehm beginnt, passieren sie doch auf dem Weg zum Haus bereits den Fundort einer Moorleiche, soll schnell zu einer Gefahr für Leib und Leben werden. Denn in der Vergangenheit des Lords ist definitiv eine Leiche begraben, irgendetwas stimmt mit den Bildern in seinem Haus nicht und zu allem Überfluss scheint es vor Ort wirklich zu spuken.

Inspirationsquellen

Die Geschichte von **Kalter See** wurde aus zwei unabhängigen Kriminalfilmen konstruiert, angereichert mit eigenen Ideen. Im Detail bedeutet das:

Film und Fernsehen:

Tatort: Der Plot rund um einen reichen Mann, der seine Frau im Moor verschwinden lässt und danach auch noch seine unwissende Tochter zu seiner Gespielin macht, entstammt dem Film *Der dunkle Fleck* aus dem Jahre 2002. Ermittelt haben dort Axel Prahl als Frank Thiel und Jan-Josef Liefers als Professor Karl-Friedrich Boerne.

Die Verbrechen des Dr. Capillari – Capillaris letzter Fall: bietet einen Plot um eine vor dem finanziellen Ruin stehende, reiche Familie, mysteriöse Vorgänge in einem Herrenhaus und einen Plot, rund um einen Betrug mit gefälschten Bildern.

Bis das Blut gefriert (The Haunting): Wer zudem noch einige Ideen braucht, wie man Geisterhäuser inszeniert, sollte sich dieses Meisterstück aus den 60er Jahren anschauen. Lange vor Computer- und anderen Spezialeffekten ist hier ein Film entstanden, der, lässt man sich auf ihn ein, auch anno 2005 noch zu erschrecken weiß. Das Remake, welches hierzulande als *Das Geisterschloß* vermarktet wurde, weiß dagegen nur durch seinen Mangel an Qualität zu erschrecken.

Literatur:

Habe ich Leonard Clines *Die dunkle Kammer (The Dark Chamber)* das letzte Mal noch eher halbherzig erwähnt, so ist die Geschichte um einen Musiker, der auf das Gut eines mehr als nur exzentrisch zu nennenden Adligen geladen wird und dort das Haus mit seinen schrägen Bewohnern teilen muss, hier ein definitives Muss. Nicht nur, wie gekonnt Cline in dem mittlerweile rund 80 Jahre alten Buch ohne große Effekte eine finstere und morbide Stimmung erzeugt, ist vorbildlich. Auch der Hund des Hausherrn hat es mehr oder weniger in Form von Damokles in dieses Abenteuer geschafft.

Ansonsten habe ich einige Namen, allen voran den des Hausherrn Laskaris, aus Gustav Meyrinks *Der Mönch Laskaris* übernommen, allerdings ohne Hintergedanken. Abgesehen von der namentlichen Abspiegelung gibt es da keinerlei Verbindung, die man als Erzähler kennen müsste.

Stimmung

Auch *Kalter See* ist, wie sein Vorgänger, vor allem ein kriminalistisches Abenteuer. Die Charaktere sollen in dieser Reihe ja behutsam an das Übernatürliche heran geführt werden, weshalb zwei Drittel der Geschichte – Kunstfälschung und die Moorleiche selbst – weltlich zu lösen sind.

Dennoch sollte vor allem ein Kontrast entstehen. Ein Kontrast zwischen der angenehmen und verwunderlich freundlichen Kleinstadt Brainerd, in der das Abenteuer spielt, sowie dem Gut Laskaris, auf dem es immer kalt ist und in dessen Dunstkreis auch alle Horrorelemente geschehen.

War es in *Blutiges Fundament* noch vor allem die *Rache* aus dem Jenseits, die akzentuiert

wurde, so ist es hier vielmehr das Gefühl eines verfluchten Spukhauses, auf das Wert gelegt wird. Verflucht, aber dennoch bewohnt.

Vorgeschichte

Vor rund fünfunddreißig Jahren traf Greco Laskaris, reicher Erbe einer aristokratisch lebenden Familie in den Vereinigten Staaten, auf Lucretia McPherson, eine alleine lebende Einzelgängerin. Die beiden verliebten sich, lebten fünf Jahre lang zusammen und pflegten eine schöne Beziehung – anfangs, jedenfalls. Doch wie es so häufig der Fall ist, zerbrach auch diese Verbindung mehr und mehr, als die ersten Wellen der Zuneigung vergangen waren. Ausgerechnet kurz vor der Geburt ihres Kindes kam es zu einem wirklich heftigen Streit der beiden. Als das Kind das Licht der Welt letztlich erblickte, kam es zur finalen Konfrontation, an deren Ende Laskaris seine Geliebte im Affekt erschlug.

Er versenkte den Körper in dem sumpfigen Umland seines Herrenhauses und versprach sich Ruhe davon. Diese blieb aber aus – vielmehr kam eine unnatürliche Kälte über das Haus und seit Lucretias Tod ist es dem mittlerweile 60 Jahre alten Mann nicht mehr gelungen, diese zu vertreiben.

Das Kind, Mary-Ann, wuchs bei ihm auf, ohne über die Umstände seiner Geburt und das Ableben der Mutter auch nur im Ansatz informiert zu sein. Sie glaubt, als Findelkind bei Laskaris gelandet zu sein und, zu allem Überfluss, hat sich nun auch zwischen diesen beiden eine kleine Liaison entwickelt. Zwar ahnt auch im ganzen Ort niemand etwas davon, da Laskaris seine Gemahlin sicher „unter Verschlag“ gehalten hat und daher niemand weiß, dass es ihr Kind ist, doch auf Lucretias Seele lastet das Wissen.

War es ihr, aufgrund der Tragödie ihres Todes, ohnehin nicht möglich, ganz mit dem Leben anzuschließen, so kam jüngst noch ein neuer, massiver Haß auf Greco selbst hinzu. Der hat allerdings andere Sorgen.

Carl Nage, Autor einer regionalen Zeitung, war damals recht zügig hinter die Umstände des Todes gekommen. Doch war er käuflich und der Reporter sorgte fortan gegen Bezahlung dafür, dass niemand etwas Unangenehmes über des Aristokraten veröffentlichte. Doch die Zeiten sind schlecht, das Geld rar, weshalb Laskaris nicht nur versucht, durch Kunstfälschung

Geld zu machen, sondern auch sein Haus zu verkaufen. Höhepunkt seiner Pläne ist der doppelte Verkauf seiner Kunstsammlung – er lässt alle Bilder vom Händler Pascaletti kopieren, versteigert die Kopien als Originale und Nash verkauft über eigene Kontakte dann noch die „echten Originale“ weiter.

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Das Abenteuer selbst beginnt damit, dass nach all den Jahren Lucretias Leiche im Moor gefunden wird. Diese Aufmerksamkeit gibt ihrer Seele die Kraft, nun auch Rache für das Gewesene zu nehmen.

Mitten in den Auftritt der Spieler, die anwesend sind, um das Haus vor den Verkauf an eventuelle Interessenten zu überprüfen, sowie in den Höhepunkt des Kunstwerke-Fälschungs-Plans, den Nash und Laskaris zusammen mit einem Kunsthändler namens Pascalletti betreiben, platzen also auch diverse okkulte Phänomene.

Es beginnt ganz harmlos mit einigen Geistererscheinungen, die aber an Intensität zunehmen und zugleich die Gesundheit eines Charakters zunehmen verringern. Dass sie dabei zudem auf die Fälschungen im Haus aufmerksam werden können, ist nur ein weiterer Bonus.

Motivationen für die Archetypen

Candy Holland:

Wenn eine so einmalige Immobilie wie das Laskaris-Anwesen den Besitzer wechselt, dann ist das eine Schlagzeile wert. Wenn dazu aber noch seltsame Legenden über einen Fluch, eine verschollene Ehefrau und dergleichen mehr dazu kommt, dann ist es mehr – dann klingt es nach einer guten Story.

Morris Disney:

Ein meist nebelverhangener See, ein Haus mit sehr eigenwilligem Baustil, Abgeschlossenheit und eine große Sammlung alter Gemälde – ein Ausflug zum Laskaris-Anwesen dürfte jedem Künstler wie ein Geschenk erscheinen.

Doch gerade für einen düster orientierten Maler wie Morris liegt hier viel Potential verborgen ... mehr, als er ahnen kann...

Eva Martinez:

Eva reist zum Gut Laskaris, um sowohl bei der Bilderauktion wie auch dem Verkauf des Hauses beratend zur Seite zu stehen. Große Transaktionen stehen bevor, ein Schaden

an den Bildern etwa käme da einer großen Katastrophe gleich. Eva ist vor Ort, damit es zu keiner kommt.

Jamal Hope:

Laskaris will Sicherheit – sowohl für die verbleibende Dauer seiner Anwesenheit im Haus wie auch zum Verkauf, denn unzureichende Sicherheitsmaßnahmen drücken den Preis ganz gewaltig. Er also soll dafür sorgen, dass bis zum Verkaufstag alles auf Vordermann ist und wer auch immer das Geld aufbringen kann, das Haus zu kaufen, eine gewartete und zeitgemäße Sicherheitsanlage vorfindet.

Serene Oberland:

Herrenhäuser haben die Literatur schon immer stark beeinflusst und die Literaten inspiriert. Große Liebesgeschichten zwischen Menschen von Stand, Schauermärchen aus dem viktorianischen Zeitalter oder auch mysteriöse Morde in der Gegenwart.

Die Recherche für ein neues Buch führt Serene zum Gut Laskaris, auf das man derzeit durch die Verkaufsgeschäfte einfach leicht zur Besichtigung kommt.

George Taylor:

Häuser „setzen sich“, wie der Fachmann sagt. Fundamentwandern in den ersten Jahrzehnten nach dem Hausbau noch ganz beachtlich, was zu Rissen und Sicherheitsmängeln führen kann. Das Herrenhaus der Familie Laskaris wurde seit jeher gut gewartet, doch damit auch hier beim Verkauf keine Zweifel aufkommen, wurde George Taylor herbeordert, damit er dies auch schwarz auf weiß bestätigen kann.

Noel Delacroix:

Eine IT-Firma aus dem amerikanischen Südwesten hat Interesse daran, das Herrenhaus als Firmensitz zu erwerben. Macht sich gut in entsprechenden Berichten, die Programmierer können sehr vorzeigbar untergebracht werden und Ruhe hätte man in dem Gebäude eigentlich auch.

Noel wird allerdings vorgeschickt um sicherzugehen, dass das Haus auch allen Ansprüchen, die eine solche Firma an die Versorgung mit Strom, Wasser, und Telefon sowie den generellen Komfort stellt, gerecht wird.

Dramatis Personae

Lord Greco Laskaris

Laskaris ist eigentlich kein echter Lord. Zwar lebt er in geradezu aristokratischen Verhältnissen, stammt aber keinem Adel ab oder dergleichen. Vielmehr war sein Urgroßvater ganz legal an ein großes Vermögen gelangt und die nachfolgenden Generationen haben eben getan, was sie konnten, um dieses zu verpassen.

Er ist ein generell freundlicher Mann, der aber klar definierten Tugenden folgt. Er ist streng, doch fair, und empfindet eine ehrliche Liebe für Mary-Ann. Schuldgefühle für das, was er Lucretia angetan hat, hat er allerdings keine. Er ist Rationalist, weshalb er die Anwesenheit der Charaktere auch duldet, da er weiß, dass sie ein notwendiges Übel für den Verkauf des Hauses sind. Er hofft nur, dass sie sich keinesfalls in die Kunstgeschäfte einmischen.

Lucretia Laskaris, geborene McPherson

Lucretia war eine herzensgute Frau, die als Tochter eines Friseurs und seiner Frau zur Welt kam. Sie war dem schroffen Charme Laskaris' schnell verfallen und liebte ihn innig, zumindest in der ersten Zeit.

Doch der Wärme ihres Herzens stand nur dessen kalte Rationalität entgegen und was am Anfang noch eine reizvolle Opposition war, wurde bald zur Quelle unzähliger Streitereien. Als Laskaris sie jedoch erschlug, war dies ein für ihr Seelenheil unbegreifbarer Schlag gegen sie. Immer war sie ihm treu gewesen, trotz allen Ärgers und dieser Vertrauensbruch war zu viel. Sie konnte nicht ins Totenreich überreisen, doch da sie auch niemand wirklich vermisste, war auch ihre Macht begrenzt. Als ihr Körper zu Beginn des Abenteuers gefunden wird, kann sie endlich zur Tat schreiten.

Dabei möchte sie Laskaris nicht einfach töten, was durchaus im Rahmen ihrer Kräfte liegt. Vor allem möchte sie, dass seine Missetaten bekannt werden und Mary-Ann begreift, was für ein Scheusal ihr Vater/Lebensgefährte ist. Lucretia ist ein Skinrider, wie in **World of Darkness** auf S. 216 beschrieben. Zusätzlich besitzt sie noch die Numina *Hirnschlag*, die in diesem Abenteuer auf Seite 10 beschrieben wird.

Carl Nage

Nage ist der typische Klatschreporter; allerdings ist er das in Brainerd, Minnessotta, gewesen. Umso vielversprechender erschien es da, dass plötzlich die Frau des ominösen Laskaris verschwunden war. Seine Nachforschungen brachten ihn schnell darauf, dass man offenbar seitens Lord Greco diverse Anfragen an Gynäkologen quer durch die Region als klaren Hinweis sehen konnte, was vorgefallen war.

Er stocherte blind etwas umher und stellte fest, dass Laskaris darauf ansprang. Letztlich erpresste er ihn ohne wirklich etwas Konkretes vorweisen zu können, wohingegen seine eigene Furcht vor einer Anklage verhinderte, dass sich sein „Preis“ mit der Zeit erhöhte. Das Geld gab er als Einnahmen durch Immobilien an, so dass auch niemand in einem kleinen Ort wie Brainerd unnötige Fragen stellte.

Als Nage nun von Laskaris finanziellem Engpass erfuhr, erarbeitete er zusammen mit Toni Pascaletti den diabolischen Betrugsplan.

Toni Pascaletti

Toni ist Kunsthändler in Brainerd und eigentlich eine eher unauffällige Person vor Ort. Doch sein großes Geld macht er vor allem durch exakte Kopien bekannter Kunstwerke. Er ist durchaus talentiert und kann sehr schnell arbeiten. Zwei Eigenschaften, die ihn, zusammen mit seinen diversen kriminellen Kontakten, zum idealen Partner für Nage und Laskaris machen.

Andere wichtige NSCs in diesem Szenario

Antoine – Laskaris' Diener, Mädchen für alles und dementsprechend auch Alleskönner.

Damokles – Laskaris' Hund. Ein Dobermann, der auf gruselige Weise immer wieder den Spielern begegnen wird, wahlweise in Gegenwart des Hausherrn oder ohne.

Charles Field, Dr. – Field ist der zuständige Allgemeinmediziner in Brainerd.

John Groom, Chief Inspector – Groom ist der Ermittler des Ortes. *Der eine*, der sowohl die Geschichte mit den Bildern wie auch die Leiche im Moor gerne von seinem sonst so ruhigen Tisch hätte.

Wayne Rogers, ehemaliger Lehrer – Wer Informationen über die Geschichte der Stadt sucht, ohne dabei das Stadtarchiv durchwühlen zu müssen, der wird bei diesem alten Kauz und ehemaligem Lehrer ganz sicher fündig.

Vito Sangiovanni – Pascalettis Handlanger



Kapitel 1:

Winterlicher Auftakt

Die Ankunft

Wie schon in **Blutiges Fundament** erklärt, treffen sich die Spieler vermutlich erneut im Flugzeug. Eventuell von ganz anderen Firmen angetrieben, treffen sich die Leute doch in der gleichen Maschine, Sitz an Sitz. Der Flug ist etwas holprig und die Landung, mitten in einem Schneesturm eher unsanft, aber vermutlich sind die Leute eh zu sehr damit beschäftigt, einander erneut „Hallo“ zu sagen, um ernsthaft in Panik zu verfallen. Sie landen auf dem Brainerd Crow Wing County Regional Airport, wo sie Antoine, der übermäßig freundliche, dunkelhäutige Diener Laskaris' einsammelt. Souverän fährt er sie die gerade mal acht Meilen von dort bis in den Ort und, darüber hinaus, zum abgelegenen Herrenhaus.

Auf dem Weg dorthin passieren sie eine Polizeisperre, wo die Spieler allerdings vorerst nur aufschnappen können, dass offenbar eine Moorleiche aus dem Wasser gezogen worden ist. Chief Inspector Groom entdeckt die Spieler aber in jedem Fall und kündigt bereits an, sie „später“ auch mal genauer beäugen zu wollen. Sie sind neu im Ort und da ist man, wie auf Dörfern üblich, misstrauisch.

Das Dorf hat einen für die Staaten sehr untypischen, an die Renaissance in Europa erinnernden Baustil und wirkt generell durchaus sehr eindrucksvoll. Es ist recht malerisch an einem See gelegen, wenn dieser auch von Bäumen umgeben ist, die mittlerweile eher tot als lebendig erscheinen. Dieser See geht dann am anderen Ufer langsam in das sumpfige Umland von Brainerd über, so dass man getrost sagen kann, das Haus steht am schönsten Fleck des Ortes.

Die Gruppe wird von Laskaris empfangen geheißen, während Mary-Ann schweigend im Hintergrund steht. Ihre bevorzugte Beschäftigung.

Auch Damokles, der Hund desselbsterannten Lords, steht bereits am Eingang und knurrt den Spieler an, der im folgenden auch Lucretias Visionen empfangen soll (vgl. „Die erste Nacht“). Laskaris schickt ihn aber rein, begrüßt die Gruppe knapp, aber bestimmt und sendet sie dann auf ihre Zimmer, um es sich dort bequem zu machen, bevor er sie in einer Stunde zum Abendessen einlädt.

Das feuchte Bild

Wenn die Spieler von Mary-Ann auf ihre Zimmer gebracht werden, steht jedem von ihnen eine Probe auf *Wits + Composure* zu. Wem sie gelingt, der bemerkt, dass die Farbe von einem der Ölgemälde im Flur leicht feucht glänzt. Ein vorsichtiges Berühren bestätigt dann auch: die Farbe ist frisch.

Wird Mary-Ann darauf angesprochen, so weiß sie (wirklich) von nichts, wenden sich die Spieler später dagegen an Laskaris, so wird er ebenfalls überrascht tun, Ungläubigkeit vorgaukeln oder im schlimmsten Fall zumindest noch verneinen, es zu verstehen.

Das Bild wurde natürlich gerade durch eine Fälschung ersetzt – Vito Sangiovanni soll das Original in den kommenden Tage holen kommen. Mehr dazu am letzten Tag des Abenteuers...

Das Abendmahl

Es ist kein gemütliches Essen. Sieht man einmal von dem durchweg gefühlskalten Laskaris und seiner offenbar leicht psychotischen Frau ab, so fällt vor allem auf, dass das Essen nicht richtig warm ist. Dies ist natürlich die Auswirkung des Fluches, doch von dem ahnen die Spieler sicherlich noch nichts und so bleibt nur die Erkenntnis, dass auch eine Entschuldigung des Gastgebers das Essen nicht wärmer macht.

Nach dem Essen (*während* des Essens vom Geschäft zu reden wäre ein schwerer Fauxpas) steht Laskaris für allgemeine Fragen zur Verfügung. Ein paar typische Fragen sind nebenstehend erklärt. Fragen die Spieler zu viel, sind sie unhöflich oder wird es einfach spät, so verlässt Laskaris irgendwann den Tisch und verschwindet, nicht ohne einen Hinweis aber: sein Arbeitszimmer ist tabu. Komplett.

Fragen an Laskaris

F: Warum verkaufen Sie das Haus?

A: Die Zeiten sind nicht mehr wie früher, die Unterhaltskosten sind klar zu hoch, um sie als Privatperson zu tragen.

F: Was ist mit den Gemälden?

A: Die Gemälde werden gesondert verpackt und versteigert. Sind schon ein paar richtig wertvolle Stücke dabei.

F: Wo werden die Gemälde versteigert?

A: Ein örtliches Auktionshaus hat eine entsprechende Absprache mit Pascaletti getroffen.

F: Warum ist eigentlich hier alles nur lauwarm?

A: Die Temperaturen im Haus sind furchtbar, aber allgegenwärtig. Wir können tun was wir wollen, selbst kochendes Wasser wird in Windeseile lauwarm.

Erkundigungen

Laskaris räumt den Charakteren abgesehen von seinem Arbeitszimmer komplette Bewegungsfreiheit in seinem Haus ein. Sollten sie aber in dieser ersten Nacht versuchen, das Haus weiter zu erkunden, so endet diese Erkundung am Ende des Flurs mit den Gästezimmer. Dort steht Damokles, knurrend, mit gesträubtem Nackenfell und angelegten Ohren. Mal davon abgesehen, dass sie vielleicht noch aus dem vorherigen Abenteuer genug von bösen Hunden haben, selbst kampferprobte Charaktere sollten gut bedenken, ob sie versuchen, den Hund zu überwältigen – immerhin ist es das Haustier des Gastgebers.

Sollten sie Antoine rufen – auf ihren Zimmern gibt es eine entsprechende Glocke – so müssen sie die Verbindungstüre zum Hund wohl wieder schließen, wollen sie nicht plötzlich dieses Knurren auch in ihrem Zimmern hören. Kommt Antoine allerdings an, ist kein Hund zu sehen und er wird ihnen versichern, dass das Tier nachts immer bei seinem Herrchen nächtigt.

Die erste Botschaft aus dem Jenseits

In dieser Nacht erwählt sich Lucretia, und damit auch der Erzähler, ein Opfer, welches fortan die Botschaften der Ermordeten im Schlaf transportieren wird. Sie setzt ihre *Possession-Numina* (*World of Darkness*, S. 212) ein, wobei wir hier einmal aus dramaturgischen Gründen davon ausgehen werden, dass ihr diese über den schlafenden Charakter schon gelingen wird. Danach nutzt sie ihre *Hirnschlag-Numina*, wie in diesem Szenario vorgestellt, erzeugt leichtes Nasenbluten und schreibt mit dem Blut des Charakters „Es war Mord“ auf den Spiegel des Gästezimmers.

Numina: Hirnschlag

Zunächst muss der Geist erfolgreich die Kontrolle über das Opfer erlangen (Possession). Danach würfelt er Power + Finesse gegen Stamina + Composure des Opfers. Jeder Erfolg in dieser Probe kann als tödlicher Schadenspunkt umgesetzt werden, allerdings kann der Geist dies exakt steuern und fügt dem Opfer nur so viel zu, wie er will.

Leichte Verletzungen äußern sich in leichtem bis starkem Nasenbluten, begleitet von Kopfschmerzen und Übelkeit. Mehr Erfolge greifen dann wirklich das Hirn selber an, bis hin zu einem kompletten Zusammenbruch des neuronalen Systems.

Die Anwendung kostet den Geist zwei Punkte Essence.

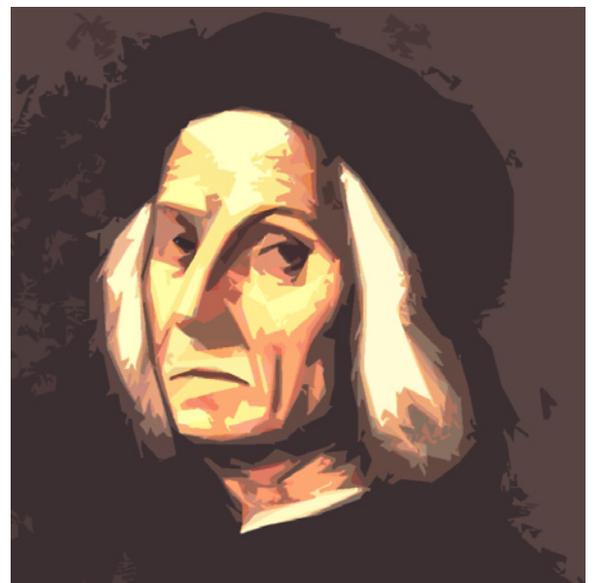
Die Hinweise aus Kapitel 1 im Überblick:

Lucretias Spuk:

- Es ist immer kalt im Laskaris-Herrenhaus, egal, was man versucht (Quelle: Laskaris oder auch Antoine)
- Laskaris ist mit einer Frau namens Mary-Ann liiert (Quelle: von Anfang an bekannt)

Der Kunstschmuggel:

- Die Bilder werden separat versteigert (Quelle: Laskaris)
- Frische Farbe auf einem Bild deutet auf eine Fälschung hin (Quelle: mit eigenen Augen)



Kapitel 2:

Geheimnisse der Vergangenheit

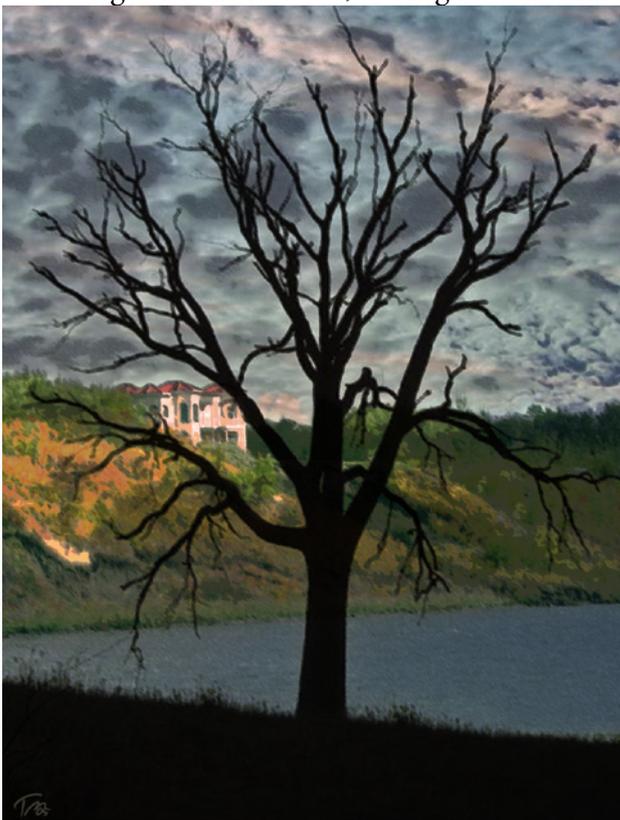
Der Morgen danach

Zunächst einmal dürften die Charaktere wohl Lucretias Botschaft finden. Zudem kann der Charakter, der dem Geist als Werkzeug diente, sich einen Punkt tödlichen Schaden markieren.

Mit einer Probe auf *Wits + Investigation* kann man feststellen, dass niemand über Nacht in den Raum eingedrungen ist, mit einer weiteren (für den Besessenen um zwei Würfel erleichterten) Probe darauf kann man zudem relativ sicher sagen, dass die Schrift auf dem Spiegel zwar nicht exakt, aber sehr ähnlich der des Charakters ist.

Das Frühstück müssen die Charaktere ohne Laskaris einnehmen, der laut seiner Frau geschäftlich verhindert ist. Das Essen ist gut, wenn auch die Drei-Minuten-Eier und der Kaffee unangenehm kalt sind, wird jedoch durch Chief Inspector Groom unterbrochen. Der möchte sich wirklich nur einen Eindruck der Gäste hier machen, nicht zuletzt weil er hofft, so schon mal abschätzen zu können, was für Leute herziehen werden, wenn Laskaris weg ist.

Im Gegenzug kann er erzählen, dass die gefundene Moorleiche weiblich war, gut erhalten aber dennoch bisher nicht erfolgreich identifiziert, und ganz klar das



Opfer eines Gewaltverbrechens. Eilig wird Groom versichern, dass das in der Gegend noch nie vorgekommen sei und in seinen zwölf Dienstjahren (man beachte, er war noch nicht hier, als Lucretia verschwand) allenfalls mal ein oder zwei Wanderer verschwunden seien.

Auf dem Weg nach draußen können sie aufgeregte, laute Stimmen aus Laskaris Arbeitszimmer hören (*Wits + Composure*, um zu erkennen, dass es Laskaris und ein anderer Mann ist). Nachfragen bei Mary-Ann oder Antoine ergeben, dass ein gewisser Carl Nage zu Gast sei. Wer unbedingt nachschauen will oder sich auf die Lauer legt, kann so auch einen ersten Blick auf den Mann werfen, nötig ist das aber nicht.

Moorleichen 101

Moorleichen sind, wie Wasserleichen, häufig eine interessante Sache für Pathologen. Sie zu datieren fällt in der Regel schwer, da der Körper wenig oder keinen Kontakt zu Sauerstoff hatte und daher typische Verwesungserscheinungen verzerrt werden. Auch Insekten, normalerweise ein sicherer Indikator bei der Datierung von Todeszeiten, entfallen hier, da die Umstände jede Regelmäßigkeit verhindern.

Auf der anderen Seite werden derartige Leichen entsprechend gut konserviert. Durch die Isolation unterhalb der Mooroberfläche kann ein Körper über Jahrhunderte quasi mumifiziert und daher konserviert überdauern. Gerade die Geschichtsforschung in Irland beruft sich zu nicht geringem Teil auf eben solche Moorfunde.

Während die Polizei bei einer Wasserleiche eigentlich immer von einem Gewaltverbrechen ausgeht, sieht dies bei Moorleichen tendentiell anders aus. Wenig Leute ertrinken unmotiviert in einem Fluss oder See; im Moor umzukommen ist dagegen wahrscheinlicher.

Aufgeteilte Nachforschungen

Generell gibt es zwei Orte in diesem Abenteuer, an dem die Spieler ermitteln können: das Haus sowie die Stadt. Brainerd ist nur ein kleines paar-hundert-Seelen-Nest, kann aber dennoch

oder gerade deshalb mit einigen denkbaren Informationsquellen aufwarten. Im Folgenden sei dargestellt, was die Spieler mit ihren generellen Ermittlungen so erfahren können. Dabei wird davon ausgegangen, dass sie gegen acht das Frühstück einnehmen, gegen neun aufbrechen, hin und zurück je eine Stunde brauchen und somit bis 19 Uhr, wenn man sie im Haus zum Abendbrot erwartet, acht Stunden zu ihrer Verfügung haben. Was sie von den unten aufgeführten Ereignissen am ersten Tag nicht schaffen, sollte dann eben am zweiten Tag erledigt werden.

In die Stadt

Den Charakteren steht ein Mietwagen zur Verfügung, was die Fahrt prinzipiell erleichtert. Prinzipiell, weil der starke Schneefall die kurze Strecke leicht zu einer 45 Minuten langen Horrorfahrt werden lässt, bei der Charaktere mit einem *Drive* von 1 sicherlich ganz schön das Fürchten gelehrt bekommen. Der Ort selber ist aber dank ansässiger Bauern mit Schneeflügen gut geräumt und erscheint generell als recht malerisches Fleckchen, immerhin wirkt er derzeit wie das perfekte Winterwunderland. Im Folgenden sollen einige typische Orte für die Ermittlungen der Charaktere dargestellt werden. Übrigens ‚Ermittlungen‘, wenn ich auch davon ausgehe, dass sie nicht wegen der Moorleiche sondern weiterhin wegen der Geschichte des Hauses ihre Nachforschungen anstellen.

Ein Ausflug ins Stadtarchiv

Auch wenn der Charakter einen *Contact: City Hall* hat, so kann er diese Nachforschungen dennoch nicht mittels *Manipulation + Persuasion* delegieren (**World of Darkness**, S. 114), schlicht, weil das Stadtarchiv kein Personal hat, sieht man mal vom Mann am Eingang ab.

Statt dessen kann er sich mit *Wits + Investigation* (+ *Contact: City Hall*) durchwühlen und dabei, als *extended action* Erfolge sammeln, um folgende Informationen zu erhalten:

- 1 Erfolg: Seit etwa dreißig Jahren wird nahezu kein Wort mehr über Greco Laskaris geschrieben.
- 2 Erfolge: Das Haus ist bereits seit Jahrhunderten in Familienbesitz, doch das Geschlecht der Laskaris hat niemals irgendetwas herausstechendes geleistet, an keinem Krieg teilgenommen o.ä.
- 3 Erfolge: Groom hatte Recht, es finden sich

nahezu keine Berichte über Moorleichenfunde in der jüngeren Geschichte von Brainerd.

4 Erfolge: Offenbar ist Laskaris vor rund dreißig Jahren seine Frau Lucretia, eine geborene McPherson, davon gelaufen, welche danach nie wieder gesehen wurde.

5 Erfolge: Die Berichterstattung bricht, nach einem großen „bald werden wir etwas Schreckliches enthüllen können“-Aufheizer nach einigen Tagen plötzlich ab. Alle Artikel wurden von einem [cn] verfasst.

8 Erfolge: In einem Artikel, der einige Jahre später verfasst wurde, verweist ein Redakteur rückwirkend auf die Aufnahme der kleinen Mary-Ann durch Laskaris. Offenbar habe er das Kind eines Tages auf seiner Türschwelle gefunden und von dort an groß gezogen. Jeder Wurf entspricht anderthalb Stunden Nachforschungsarbeit.

Ortskundige

Es gibt in Brainerd eigentlich nur eine logische Kontaktperson, wenn es um die Geschichte des Ortes geht: Wayne Rogers. Rogers ist der ehemalige Direktor der örtlichen Schule und zudem extrem geschichtsbegeistert, besonders natürlich, was die regionale Geschichte angeht.

Wenn die Charaktere im glaubwürdig erscheinen (*Presence* oder *Manipulation + Persuasion*, je nach Äußerem der Charaktere von -3 (Lumpen, lange fettige Haare) bis +3 (schöne Anzüge, adretter Haarschnitt) modifiziert, für jene, die würfeln wollen), ist er gerne bereit, ihnen bei heißem Kakao und Keksen alles zu berichten, was sie wissen wollen.

Im großen und ganzen hat er die gleichen Informationen im Angebot wie sie auch im Stadtarchiv zu finden sind, allerdings kann man aus ihm noch einige Details herausbekommen, die dort nicht stehen.

Etwa, dass Laskaris seine Frau in den letzten zehn Monaten ihrer Beziehung gar nicht mehr vor die Türe gelassen habe. Niemand habe sie in der Zeit mehr wirklich gesehen, allenfalls mal noch dann und wann ein Wanderer hinter einem der Fenster ihres Hauses.

Auch weiß er, wenn er gezielt darauf angesprochen wird, davon zu berichten, dass [cn] wohl Carl Nage ist und dass seine plötzlichen Immobiliengewinne und der Abriss seiner Artikelserie zeitlich zusammenfallen. So verdächtig wie es klingt, ist es aber dann

doch nicht, da sich Nage mit dem Geld eine Teilhaberschaft am örtlichen Sägewerk gekauft hat und somit seine Tätigkeit als freier Journalist einschränken konnte.

Weitere Informationsquellen in der Stadt

Alle anderen interessanten Anlaufpunkte in der Stadt sind für die Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht wirklich ergiebig. Carl Nage ist nicht in seinem Büro beim Sägewerk und anders einfach nicht aufzuspüren, Leute in der Kneipe oder auf der Straße wissen zwar vielleicht auch einiges, aber keiner mehr als das Stadtarchiv oder Rogers schon vermitteln konnten und im Kunsthaus Pascaletti ist nur Vito anzutreffen, der ihnen allenfalls einige miserable Zeichnungen von Künstlern aus dem Ort anbieten kann.

Derweil im Haus...

Alternativ können die Charaktere eben auch einmal das Objekt ihres Auftrages selbst in Augenschein nehmen. Sie können sich dort wie gesagt frei bewegen, auch etwa Antoine folgt nicht als Anstandsdame hinter ihnen, sondern eilt allenfalls herbei, wenn sie nach ihm rufen. Es gibt eine ganze Reihe von Spuren, denen man vor Ort nachgehen kann und welche hier, nacheinander, vorgestellt werden sollen.

Die Bilder

Charaktere mit Internetzugang können sich auf der Webseite von „Brainerd Auctions“ eine PDF-Version der Bilder-Auktionsbroschüre herunterladen. Vergleicht man nun die Übersicht mit den Bildern im Haus, so können verschiedene Erkenntnisse gewonnen werden:

- Alle Bilder befinden sich im Haus
- Sie befinden sich nicht alle im gleichen Teil des Hauses
- *Intelligence + Academics*: Die Bilder entstammen den unterschiedlichsten Stilrichtungen
- *Wits + Composure*: Zumindest zwei andere wirken ebenfalls unnatürlich frisch...

Auf den Spuren der Kälte

Sollte ein Charakter beschließen, der omnipräsenten Kälte nachzugehen, so stellen sich diese Nachforschungen schnell als müßig heraus. Das Haus ist soweit gut isoliert, die

Scheiben wie auch die Wände sind auf modernem Stand. Es gibt eine Zentralheizung, ölbetrieben, die ebenfalls rund um die Uhr auf vollen Touren läuft.

Dennoch kühlt alles schnell bis auf ein gewisses Maß aus. Ein gewisses Maß wohlgerückt, wie sich am einfachsten Anhand eines Beispiels erklären lässt: lässt man sich von Antoine einen Tee bringen, so dampft er noch. Nach maximal zwei Minuten ist er auf unangenehme zwölf Grad abgekühlt. Er wird aber auch nicht mehr kälter.

Hausisolation für Dummies

Damit man als Spielleiter zumindest ein paar kluge Dinge sagen kann, wenn die Spieler nachfragen, hier ein paar Ideen:

- Bei den Scheiben des Hauses handelt es sich um sogenanntes Thermopenglas. Diese Doppelverglasung besteht eigentlich aus zwei Glasscheiben, zwischen denen ein Hohlraum existiert, der mit trockenem Sauerstoff oder einem Edelgas gefüllt ist. Dies minderte die Wärmeabgabe nach draußen.
- Die Außenwände des Hauses fühlen sich auf der Innenseite weich an. Das rührt daher, dass unter die Tapeten Isolationsmaterialien (ähnlich einer Iso-Schlafmatte) angebracht worden sind
- Das Haus weist keine Eiszapfen auf. Eiszapfen entstehen dadurch, dass Wärme durch mangelnde Isolation durch die Decke entweicht. Sie erwärmt den Schnee auf dem Dach, der direkt darauf schmilzt. Dieses feine Rinnsal tropft herunter, wird aber direkt am Rand wieder fest. Der nächste Tropfen gefriert wieder auf dem vorherigen und langsam bildet sich der Zapfen.

Das komplette Fehlen von Eiszapfen ist bei dem Laskaris-Haus daher als sehr ungewöhnlich zu betrachten. Wäre das Haus gut isoliert, wäre es warm. Würde aber Wärme entweichen, müsste es Eiszapfen geben.

Der Fluchttunnel

Wenn ein Charakter sich das Haus einmal von außen anschaut, so bemerkt er – wahlweise nach einer Probe auf *Wits + Composure* – ein dumpfes

„Klonk“, als er hinter dem Haus langschiebt. Neugierige Blicke fördern dann in der Tat eine hölzerne Luke unter dem Kiesbett hervor.

Diese lässt sich problemlos öffnen, scheint auch regelmäßig genutzt zu werden. Darunter, etwa drei Meter unter der Oberfläche, verläuft ein Tunnel und führt direkt unter das Haus. Dort ist es komplett dunkel, wobei eine Taschenlampe natürlich Wunder wirkt.

Mit *Wits + Composure*, um drei Würfel erleichtert, wenn der Charakter den Vorteil *Direction Sense* besitzt, lässt sich erkennen, dass der Gang mutmaßlich durch eine dickere Wand im Keller genau bis unter Laskaris Arbeitszimmer führt.

Begibt sich allerdings ein Charakter dort herunter und möchte dem nachgehen, so erreicht er gerade das letzte Drittel des Flures, als sich dort eine Luke öffnet und Damokles bellend und knurrend angelaufen kommt.

Der Hund (Werte gemäß **World of Darkness**, S. 203) geht zum Angriff über. Will der Charakter fliehen, machen sowohl er als auch der Hund eine Probe auf *Stamina + Athletics*, wobei die Erfolge des Hundes von denen des Charakters abgezogen werden und das Ergebnis, negativ oder positiv, als Modifikator auf eine weitere *Dexterity + Athletics*-Probe gerechnet werden, wenn es darum geht, sich am Ende der Runde wieder aus der Luke zu ziehen.

Misslingt diese letzte Probe, so hat Damokles eine Chance, den Charakter zu beißen. Sein Laufpool liegt bei acht und sein Angriffspool bei neun Würfeln.

Kehrt der Charakter später wieder, etwa in Begleitung von Antoine oder Laskaris, so ist keine Spur mehr von dem Hund in dem Tunnel – Laskaris hat ihn mittlerweile wieder in das Arbeitszimmer geholt. Er war es auch, der ihn ursprünglich losgelassen hat.

Eventuelle Blutspuren sind aber noch zu finden.

Es sollte übrigens nicht gesondert erwähnt werden müssen, dass die Charaktere beruflich alle auf das Wohlwollen des selbsternannten Aristokraten angewiesen sind und dass das Verletzen oder gar Töten seines Haustieres da keine große Hilfe sein wird.

Die Hinweise aus Kapitel 2 im Überblick:

Lucretia Laskaris

- Bei der Moorleiche handelt es sich um das Opfer eines Gewaltverbrechens (Groom)
- Laskaris hat Geschäfte mit Carl Nage (Beobachtung)
- Nage scheint so etwas wie eine Nachrichtensperre über Laskaris gelegt zu haben (Stadtarchiv)
- Laskaris war verheiratet, seine Frau ist spurlos verschwunden, dafür hat er kurz darauf die junge Marie-Ann zunächst als „Tochter“ bei sich aufgenommen (Stadtarchiv)
- Die Kälte im Haus hat keine natürliche Ursache (Beobachtungen)

Der Bildbetrug

- Es gibt einen alten Fluchttunnel unter dem Haus

Kapitel 3: Mysteriöse Vorgänge

Die Vögel

Wenn gerade mal ein einzelner Charakter einen Blick nach draußen, auf die Bäume vor dem Haus, riskiert, bietet sich ihm ein seltsames Schauspiel. Zunächst glaubt er, der Baum würde leben, einer pulsierenden schwarzen Masse gleich, doch ein genauerer Blick offenbart, dass es Vögel sind.

Sie sitzen auf dem Baum, zerpicken und -hacken die komplette Rinde, schwirren danach lautlos dem grauen Himmel entgegen davon. Wird der Baum näher betrachtet, so stellt sich heraus, dass die Vögel nicht *alle* Rinde zerhackt haben. Ein Herz haben sie stehen lassen, in dessen Mitte „L&L“ steht.

Richtig, das steht für „Lucretia & Laskaris“ und ist das Werk des Geistes, der sich hier einer aus dramaturgischen Gründen modifizierten Version der Numina *Animal Controll* (**World of Darkness**, S. 210).

Der Unfall

Wenn der oder die Spieler gerade aus der Stadt wiederkommen und der Erzähler der Meinung ist, sie haben genug Hinweise, kommt es zu einer weiteren Geistererscheinung. Auf der langen Geraden, die aus Brainerd hin zum Herrenhaus führt, taucht plötzlich eine weibliche, schöne Gestalt auf. Charaktere mit einer gelungenen Probe auf *Wits + Composure* werden aber im Nachhinein den Eindruck haben, sie habe leicht durchscheinend und dezent weiß leuchtend gewirkt – eine klassische Geistererscheinung.

Doch vorerst werden sie wohl versuchen auszuweichen. Zu diesem Zweck ist eine Probe auf *Dexterity + Drive + Handling* (2) notwendig, aufgrund der Plötzlichkeit -3.

Ein Patzer lässt den Wagen ungebremst durch die Gestalt hindurch in einen Baum am Straßenrand rasen und alle Insassen vier Punkte Schlagschaden erleiden.

Ein normaler Fehlschlag führt zwar in den Straßengraben, trotzdem hat man der Gestalt nicht mehr rechtzeitig ausweichen können.

Ein normaler Erfolg führt in den Straßengraben *ohne* Lucretias Geist zuvor zu durchfahren, bei fünf oder mehr Erfolgen schleudert der Wagen auf der eisigen Straße zwar noch herum, doch weder geht es in den Graben noch durch den Geist.

Wenn die Spieler den Wagen verlassen, finden sie keine Spuren der Frau. Weder ist sie selbst zu sehen, noch hat sie Spuren im Schnee hinterlassen. Zudem ist noch der Handyempfang gestört, weshalb sich die Charaktere höchstwahrscheinlich zu Fuß zum Laskaris-Haus aufmachen müssen. Haben sie es tatsächlich geschafft, den Wagen auf der Straße zu halten, können sie dafür dankbar sein.

Ein Schatten in der Nacht

Kommen die Charaktere nun nach dem Unfall wieder am Laskaris-Anwesen an, können sie mittels gelungener Probe auf *Wits + Composure*, -2 wegen der Dunkelheit, eine Gestalt unten am See erkennen. Dort ist ein kleiner Steg und dort huscht sie herum.

Wollen sie nun querfeldein dorthin stürmen, so ist eine Probe auf *Dexterity + Athletics* notwendig, die vom Erzähler nach Bedarf erschwert werden sollte, wenn der betreffende Charakter über keinen Punkt in *Survival* verfügt. Wollen sie das letzte Stück leise zurücklegen, so ist zudem ein Wurf auf *Dexterity + Stealth* notwendig.

Laufen sie erst zum Haus und dann die befestigten Wege entlang, können sie der Gestalt nur noch nachschauen, wie sie in ihrem Motorboot davonfährt. Es ist aber nichts dagegen zu sagen, wenn ein Charakter sich durch die Büsche schlägt und die Gestalt aufhält, während der Rest den langen Weg nimmt.

Bei der Gestalt handelt es sich um Vito Sangiovanni, Pascalettis Aushilfe. Den können die Charaktere in der Stadt im Kunsthaus angetroffen haben, sehen ihn hier vielleicht aber auch zum ersten Mal. Er wird versuchen, sich damit herauszureden, dass er nur hier war, um zu angeln – doch wenn die Charaktere nachschauen, dann finden sie im Boot das Original eben jenes Bildes, das gegenüber ihrer Zimmer hätte hängen sollen.

Er holt es dort gerade für Pascaletti ab und kann, unter Druck, den gesamten Fälschungsplan offenlegen, wie er Eingangs des Abenteuers beschrieben wird.

Sangiovanni ist leicht einzuschüchtern, sollte es aber dennoch irgendwie zu einem Kampf kommen, so hat er ein Springmesser dabei (1L, **World of Darkness**, S. 170) und entspricht sonst einem Gangbanger (**World of Darkness**, S. 205). Wenn er kann, wird er aber eher davonlaufen,

besonders, wenn er noch nicht erkannt worden ist.

Wie die Charaktere mit den hier gewonnenen Erkenntnissen umgehen können, das wird im vierten Kapitel noch diskutiert werden.

Das Ende des Damokles

Wahlweise am Ende des Tages, an dem sie Vito stellen können, oder am Morgen danach, wird ihnen einmal mehr plötzlich Damokles gegenüberstehen. Er wird sie anknurren, dann plötzlich anwinkeln und, blutschnaubend, tot umfallen.

Die Szene kann dabei ruhig als Schock ausgespielt werden, zunächst auch klar als Bedrohung für die von dem Hund und Hunden allgemein (vgl. **Blutiges Fundament**) gebeutelten Charaktere. Dann, im Nachhinein, auf ganz anderer Ebene. Die Tierärztin des Ortes wird bestätigen, dass der Hund eindeutig daran gestorben ist, dass sein Hirn von innen heraus geplatzt ist. Sie weiß nicht wie, weiß nicht warum, aber das Ergebnis gilt als sicher.

Verantwortlich ist natürlich auch dieses Mal wieder Lucretia, die den Charakteren noch einmal zeigen will, wie weit sie gehen kann und was für Kräfte sie beherrscht.

Die zweite Botschaft aus dem Jenseits

Den sozusagen finalen Hinweis, den Lucretia noch vergibt, erhält wieder der Charakter, der schon die erste Botschaft empfangen hat. Wenn er morgens erwacht, findet er nicht nur den Spiegel, sondern

sein komplettes Zimmer mit Blut beschrieben. Wieder *seinem* Blut.

„Das Kind“ steht an den Wänden, wieder und wieder und wieder. Gemeint ist natürlich Marie-Ann und soll den Spielern verdeutlichen, wo Lucretias Priorität und wo ihre Motivation liegen.

Der Charakter, der die Botschaft verfasst hat, muss sich drei weitere Punkte tödlichen Schaden notieren.

Neben der Tatsache, dass Damokles‘ Tod gezeigt hat, wohin Lucretias Einfluss führen kann, steckt hier übrigens noch eine zweite Zeitdruck-Komponente im Detail. Denn das Blut auf dem Spiegel konnte man leicht wegwischen, das auf den Wänden, der Tapete, der Holztür usw. nicht. Sollte Antoine dies zu sehen bekommen und seinem Herrn melden, so ist die berufliche Integrität des Charakters stark gefährdet.

Die Hinweise aus Kapitel 3 im Überblick:

- Lucretia und Laskaris waren zusammen (Bauminschrift)
- Pascaletti und Laskaris üben sich im Kunstbetruf (Vito)
- Der Geistereinfluss kann tödlich sein (Damokles‘ Tod)
- Es geht Lucretia um Marie-Ann, „das Kind“ (Blutbotschaft am Morgen)





Kapitel 4: Auflösungen

Generelles

Ein letztes Kapitel für dieses Abenteuer zu schreiben erweist sich als ungeheuer schwierig, da eigentlich nicht kalkuliert werden kann, wann die Spieler mit welchem Kenntnisstand zur Tat schreiten werden.

Daher werden hier für die beiden zentralen Rahmenhandlungen – die Kunstfälschungen und der Spuk – Ideen bezüglich der Auflösungen gegeben. Anders als in **Blutiges Fundament** gibt es allerdings nicht *das* Finale. Wie sich sozusagen der Abschluß des Szenarios gestalten wird, liegt großteilig in den Händen der Spieler und des Erzählers.

An diesem Punkt im Abenteuer sind alle relevanten Informationen draußen. Alle Hinweise wurden ausgegeben, es liegt nun alleine an den Spielern, diese auch entsprechend zusammenzufügen.

Die Kunstfälschungen

Das Rätsel der Kunstfälschungen zu lösen ist zugegebenermaßen der einfachere Teil des Abenteuers. Spätestens wenn die Charaktere Vito gestellt haben, sollte eigentlich alles einfach sein. Zwar gibt es keine Garantie dafür dass sie ihn kriegen, aber auch sonst ist der Verdacht recht naheliegend.

Der zwielichtige Pascaletti, die feuchte Farme,

alles deutet darauf hin. Sollten die Charaktere einmal in dem Kunstladen einbrechen oder einen Weg in Laskaris Arbeitszimmer finden, zugegeben beides keine vorgesehenen Elemente dieses Szenarios, finden sie dort zudem Originale und angefangene Fälschungen vor.

Groom ist ein kooperativer Polizist und wird bei entsprechenden Hinweisen liebend gerne gegen den ihm ohnehin unsympatichen Pascaletti vorgehen. Er drückt unter Umständen auch mal ein Auge zu, etwa, wenn entscheidende Hinweise aus einem derartigen Einbruch stammen.

Lucretias Erbe

Die Geistergeschichte ist schwieriger zu knacken. *Dass* es spukt, dürfte außer Frage stehen. Dass die Tote Lucretia ist, ist ebenfalls recht leicht zu erschließen und wird Groom da einmal in die richtige Richtung geschubst, kann eine Identifizierung der Moorleiche bedeutend beschleunigt werden.

Es erscheint dagegen eher unwahrscheinlich, dass die Charaktere an Carl Nage selbst herangekommen sind. Der Mann lässt sich durchweg verleugnen und wird sich auch sicher nicht selbst belasten.

Dennoch sind ausreichend viele Hinweise in dem Abenteuer verstreut, die die Charaktere zumindest darauf aufmerksam machen können, dass es mit Marie-Ann mehr auf sich hat, als

man meinen sollte. Auch hier kann man den entscheidenden Schritt gemeinsam mit Groom gehen, etwa durch ein geraubtes Haar der Tochter zwecks DNA-Vergleich in der Pathologie.

Lucretia wird sich dann gerächt fühlen, wenn Laskaris für seine Taten ins Gefängnis kommt. Dabei spielt der Kunstbetrug aber nur eine kleine Rolle, sie will, dass er für die Blutschande zahlt, die er begangen hat und begeht.

Sollten die Charaktere Groom also nicht mit dieser Verbindung dienen können oder sollte dem Erzähler einfach der Sinn nach einem wesentlich dramatischeren Ende des Abenteuers stehen, so kann Lucretia natürlich einmal mehr beweisen, dass sie ein Skinrider ist.

Mittels *Possession* kann sie die Kontrolle über Groom erlangen, der hat immerhin eine Dienstwaffe, und so mit Laskaris abrechnen.

Hier läge es dann an den Charakteren, im letzten Moment einzugreifen.

Epilog

Wenn Lucretia ihre Rache, auf die eine oder andere Art, erhalten hat, fällt auch der Kältefluch von dem Haus ab. Insofern kann am Ende dieses Abenteuers eigentlich jeder Scout von einem erfolgreichen Abschluss sprechen.

Statisch ist das Haus voll in Ordnung, als günstige Investition als Vorzeigeimmobilie bestens geeignet, es gibt sicher etwas zu berichten und wer Inspiration suchte, hat diese ganz sicher auch vor Ort finden können.

Erfahrungspunkte

Vergeben werden folgende Punkte:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der Damokles im Tunnel begegnet ist und/oder sich anderen Gefahren für Leib und Leben gegenüber sah; ebenfalls 1 Punkt für den Empfänger der Nachrichten aus dem Jenseits

Weisheit: 1 Punkt für das Durchschauen der Familienverbindung von Lucretia und Marie-Ann

Erfolg: 1 Punkt, wenn die Kunstfälscherei aufgefliegen ist, 1 Punkt, wenn Lucretia ihre Rache hat *und* Laskaris noch lebt

Somit können die Spieler hier durchschnittlichen zwischen 3 und 5, maximal sogar 6 Punkte mitnehmen. Letzteres sollte aber schon eine Ausnahmerecheinung sein.

Letzte Eindrücke

Brainerd entfernt sich langsam unter euch, Straßen werden zu Linien und Bäume werden zu Punkten, als eure Maschine die winterliche Landschaft hinter sich lässt und langsam durch das Schneegestöber davon fliegt.

Eine Gestalt beobachtet die sich entfernende Maschine, bis nicht einmal mehr die Positionslichter sichtbar sind. In einen langen weißen Mantel gehüllt steht Marie-Ann auf dem Dach ihres Hauses, wohl wissend, dass mit dieser Maschine auch das Glück ihres bisherigen Lebens für immer verschwunden ist.

Appendix I: Spieltest

Da zum Zeitpunkt des Entstehens von **Kalter See** das Konzept der Kampagne bereits stand, ein Luxus, den ich bei **Blutiges Fundament** ja noch nicht hatte, ist es auch wesentlich konzentrierter und geplanter abgelaufen.

Die eigentliche Rahmenhandlung hat gut gegriffen, die Spieler haben schnell ein Gefühl dafür bekommen, welchen Spuren sie am besten nachgehen und sind so auch sehr zügig durch die Geschichte geschritten.

Nicht zu zügig, aber doch bestimmt. Besonders gefallen hat mir, dass man lange Zeit gar nicht, dann aber sehr plötzlich auf die Idee von Marie-Anns Herkunft kam. Das passte schön in das Konzept und belegte, was ich wahrlich nicht so ganz sicher wusste: dass das Abenteuer realistisch mit den gegebenen Hinweisen zu lösen ist.

So sauber nun aber die Umsetzung des Abenteuers am Spieltisch war, so radikal erfolgte die Veränderung meines ersten Konzeptes im Laufe der Planung. Gleich drei Subplots, die einmal angedacht waren, sind ersatzlos aus dem Abenteuer verschwunden; wer weiß, vielleicht erleben sie aber andernorts, etwa in einem anderen Abenteuer der Reihe, ein Revival.

In aller Kürze gesprochen sollte es zudem noch eine Handwerkscrew geben, die das Haus gerade für den Verkauf vorbereitet und Opfer mancher Geistererscheinung geworden wäre, es hätte eine Theatergruppe im Haus gegeben (...eine lange Geschichte...) und, ja, auch Marie-Ann war zeitweise auf der Liste jener Charaktere, die das Abenteuer nicht überleben sollten. Natürlich nicht von Lucretia ausgehend – dafür hatte sie eine Affäre mit Pascaletti.

Man merkt, das Abenteuer wurde manches Mal von Grund auf neu geformt, bevor der Ton in den Ofen geschoben wurde. Dafür kann ich nur, einmal mehr, betonen, dass dieser Ton hier im Praxisgebrauch nirgendwo merklich gebröckelt hat.

Es ist also davon auszugehen, dass er das in anderen Runden auch nicht tun wird. Solltet ihr **Kalter See** (oder auch **Blutiges Fundament**) spielen, schreibt uns doch kurz eine Mail, wie es gelaufen ist!

Kapitel 3

Wendelburch



Kapitel 3

Windbruch

Das Wesen schleicht durch das Unterholz, wie es das schon immer getan hat. Schnelle Schritte, wenn notwendig, ein wogender Gang dagegen, wenn kein Grund zur Eile besteht.

Es spart seine Kräfte, wenn es nur kann, denn es weiß, bald wird es sie womöglich wieder brauchen. Der Wald ragt rund um das Wesen in die Höhe und scheint sich fast bis in den Himmel zu erstrecken, doch zu derartiger Poesie ist das Wesen nicht in der Lage.

Es ist so alt wie der Wald selbst, war schon da, lange bevor die anderen kamen. Fremde Kreaturen, von ihrer Statur her dem Wesen nicht unähnlich, im Geiste aber ganz anders. Diese Kreaturen trugen kein Fell, außer auf dem Kopf und trugen deshalb seltsame zweite Häute in bunten Farben, um sich vor Wind und Wetter zu schützen.

Das Wesen verstand nicht viel von derartigem Tun, doch wenn es das gekonnt hätte, so hätte es doch nur Unverständnis dafür übrig gehabt. Das Wesen ist effizient. Alles was es tut, macht es mit einem Ziel. Es verschwendet keinen Atemzug, keine Muskelanspannung, denn es weiß, bald wird es wieder handeln müssen.

Es ist so alt wie der Wald, es könnte ohne ihn auch nicht überleben. Doch es weiß, das gilt auch umgekehrt. Die ersten der Kreaturen hatten das auch gewusst, jene, die sich mit dem Gefieder toter Vögel das wenige Fell, dass sie am Kopf trugen, geschmückt hatten.

Das Wesen hatte diese Kreaturen gemocht und geduldet. Sie hatten verstanden, mit dem Wald zu leben, anders als jene, die nach ihnen kamen. Das Wesen mochte den süßlichen Geruch nicht, der die meisten von ihnen umspielte. Es mochte noch weniger die Dinge, die sie benutzten, glatt, kalt, laut und qualmend, mit denen sie den Wald zerstörten.

Das Wesen hatte sich das lange genug angesehen. Es war Zeit zum Handeln. Seit es den Wald gab, gab es auch das Wesen.

Und immer hatte es seine Heimat verteidigt.

Windbruch

WARUM SOLLTEN WIR WARTEN
*Warum sollen wir warten, bis
 der Richter nach Jahr und Tag
 uns unser gutes Recht auf den
 Wald zuspricht?*

*WARUM GEHEN WIR NICHT HIN
 UND SCHLAGEN DIE TOT, DIE IHN
 AUSREUTEN, DAß ER EHER WIE
 EIN KIRCHHOF ALS WIE EIN WALD
 AUSSEHEN WIRD?*
*WARUM GEHEN WIR NICHT HIN
 UND SCHLAGEN DIE TOT, DIE IHN
 AUSREUTEN, DAß ER EHER WIE
 EIN KIRCHHOF ALS WIE EIN WALD
 AUSSEHEN WIRD?*

– *Moritz Hartmann,
 Der Krieg um den Wald*

DER KRIEG UM DEN WALD

Einleitung

Abwechslung ist wichtig – das gilt auch, sogar besonders, für Rollenspielrunden. Daher wird **Windbruch** auch, nachdem sich die beiden vorherigen Abenteuer beide mit Geisterphänomenen beschäftigt haben, mal etwas anderes versuchen. Dieses Abenteuer geht markant in die kryptozoologische Richtung, also jenes Forschungsgebiet, welches dem Monster von Loch Ness, dem Yeti oder auch irgendwelchen Urzeitechsen nachspürt.

Aber es wäre kein Scouts of Darkness-Abenteuer, wenn nicht zumindest generell das Übel im Menschen zu suchen wäre, der Schuldige eben nicht das Monster ist; oder gerade der Mensch das wahre Monster, jenachdem, welche pathetische Formulierung die geneigte Leserschaft mehr anspricht.

Zudem dürfte schnell klar werden, dass **Windbruch** merklich linearer als sein Vorgänger ist. Nicht, weil wir keine komplexen Szenarien mehr mögen – einfach, weil wir auch hier Abwechslung bieten wollen.

Zuletzt kann man vielleicht noch anmerken, dass das Szenario sozusagen physischer ist. Es wird gelaufen, gesprungen und eventuell sogar gekämpft. Aber keine Sorge, auch dieses Szenario ist mit unseren Archetypen im Kopf gestaltet worden und verlangt nicht nach US Marines, um lösbar zu sein.

Die Handlung in wenigen Sätzen

Die Gemeinde Sheridan im malerischen Staat Wyoming expandiert in den letzten Jahren massiv. Als Ortschaft, die vor allem einfache Leute anzieht, ist dies weniger ein Problem, denn man beginnt einfach, sich seinen Weg in die Tiefen der Wälder zu schlagen.

Just bevor die Spieler eintreffen wütet allerdings ein furchtbarer Sturm in der Gegend. Nicht nur, dass es dabei zu einem großen Windbruch kommt (was das genau ist, darauf kommen wir später noch), im Wald erwacht zudem etwas. „Omaha“, die „wilden Männer des Waldes“, erwachen und stellen fest, dass ihr Revier durch die Abholzungen stark gefährdet ist – also beginnen sie, gegen die „Invasoren“ vorzugehen...

Inspirationsquellen

Windbruch hat keinerlei direkte Vorlage. Das bedeutet

aber nicht, dass es nicht dennoch gleich eine ganze Reihe von Büchern und Filmen gibt, die man sich zuvor guten Gewissens zu Gemüte führen kann.

Film und Fernsehen:

Akte X bietet gleich ein ganzes Bündel von Episoden, die sich mit einem verwandten, kryptozoologischen Thema befassen. So etwa in *Der Kokon* (1x20: *Darkness Falls*), in der Holzfäller tief in den Wäldern auf eine uralte, tödliche Milbenart in den Bäumen stoßen und markant dezimiert werden. Oder aber, später, in *Vom Erdboden Verschluckt* (5x04: *Detour*), in der Mulder und Scully es in ebenso tiefen Wäldern mit spanischen Einwandern aus grauester Vorzeit zu tun bekommen.

Wer generell etwas Flair für „Urban-Helden in freier Natur“ haben will und vielleicht nebenher noch eine der liebrendsten Szenen zwischen Mulder und Scully miterleben will, der hängt auch noch *Der See* (3x22: *Quagmire*) hinten dran.

Wer mehr auf Millennium steht, muss auch nicht leer ausgehen. Ebenfalls zu der „Helden in freier Wildbahn“-Kategorie gehört *Alaska* (2x12: *Luminary*), in der Frank ausrückt, um einen in den Weiten von Alaska verloren gegangenen Jugendlichen zu finden.

Wesentlich passender ist aber noch *Lassa und Rose* (3x08: *Omerta*), die nicht nur eine niedliche Legende um ‚Little Foot‘ und Frank Black in einem skurrilen Elch-Pullover, sondern auch allerlei zu „Menschen die in den Wäldern leben“ zu bieten hat.

Für Leute mit einem Draht nach Amerika sei noch ein ganz besonderer Tipp gegeben: Supernatural. Eine exzellente Mysteryserie aus der Feder einiger Akte X-Veteranen, die man generell nicht verpassen darf. Hervorzuheben in unserem Sinne ist jedoch gleich die zweite Episode, *Wendigo*, die das Titelgespann, die Brüder Dean und Sam Winchester, in die Natur fernab aller Zivilisation verbannt und dort mit einem schier unbezwingbaren, uralten Wesen konfrontiert. Passt also exzellent.

Bigfoot hat zwar diverse explizite Filmauftritte gehabt, aber wenige davon kann man wirklich empfehlen. Eine Ausnahme ist den Kindern der 80ern vielleicht noch bekannt, denn *Das*

Geheimnis von Lost Creek, einstmals gnadenlos aufgeteilt in kurze Sequenzen im Disney Club (!) gelaufen, ist wirklich ein Kleinod.

Wer's damals gesehen hat, wird wohl zustimmen – alle anderen können die Augen ja mal offen halten.

Literatur:

Ein packender Bigfoot-Roman ist dem Autor dieses Abenteuers schlicht nicht bekannt. Insofern kann man aber dennoch Empfehlungen geben und einfach mal zur Sekundärliteratur schauen. Es gibt zahlreiche Bücher zum Thema „unerklärbare Phänomene“, einige gut, einige schlecht, viele aus beiden Kategorien aber sehr inspirierend.

Als direkte Empfehlungen seien hier zwei Werke genannt. „The Encyclopedia of Unsolved Mysteries“ von Colin und Damon Wilson (London: Harrap 1987) beschreibt 42 „wahre Fälle“ aus allen okkulten Bereichen, von Atlantis über die Mona Lisa und Shakespeare bis hin zu Velikovskys Kometen und Voynichs Manuskript. Gerade mal sechs Seiten über Bigfoot sind in dem Buch enthalten, aber diese bieten sehr komprimiert alle notwendigen Informationen.

„The Complete Books of Charles Fort“ (Mineola: Dover 1974) sammelt dagegen mit „The Book of the Damned“, „Lo!“, „Wild Talents“ und „New Lands“ die vier Hauptwerke des Begründers der Forteanischen Gesellschaft und bietet für Leute, die mit den etwas behäbigeren und im Gegensatz zu denen der Wilsons nicht ganz so mundgerecht verfassten Texte klarkommen manigfaltige Inspiration.

Stimmung

Die Stimmung von **Windbruch** ist eine Mischung aus drei generellen Marschrichtungen.

Einerseits das Erleben von Natur. An der frischen Luft sein, sich in Wäldern bewegen, eine Brise im Gesicht und den Duft von Harz in der Nase. Dies geht Hand in Hand mit dem zweiten Ansatz, nämlich der Vernichtung der Natur und der Rache, die diese dafür nehmen kann. Nein, hier geht es nicht um irgendwelche Öko-Ansätze, sondern einfach darum, dass Elemente der Natur sich zu wehren beginnen, wenn ihr Revier zu eng wird. Damit verbunden ist natürlich auch das unermessliche Alter der Natur selbst; sie war immer da, schon vor dem Menschen und wird auch nach ihm noch da sein.

Zuletzt geht es aber auch um das Ende eines

Traumes durch die Gier der Menschen, darum, dass die schönste Idee dann verkommen kann, wenn Geld im Spiel ist.

Vorgeschichte

Die Ortschaft Sheridan in Wyoming ist nicht wirklich groß, fasst gerade mal 800 bis 1000 Leute. „Einfache Leute“ wie man sagt, Handwerker und andere praktisch orientierte Leute stellen einen Großteil der Bevölkerung. Doch es strömen mehr Leute herbei, der Ort genießt einen gewissen Ruf unter eben jenen eher simplen Leuten die hoffen, dort den „Schlipsträgern“ der urbanen Gegenden entkommen zu können.

Es war Patrick Heany, der größte Bauunternehmer des Ortes, der daher auf die Idee kam und den Wald oberhalb des Ortes abholzen ließ, damit dort neues Bauland entstehen konnte. Mit der Rückendeckung des Bürgermeisters Michael Leary und der Hilfe des neu angesiedelten Andy Yeats gelang es sogar, den Protest des Naturschützers Albert Huxley wie auch der örtlichen Indianer kleinzuhalten und das Vorhaben in die Tat umzusetzen.

Die Indianer schlugen auch sich großteilig bald auf die Seite der Bauleute, denn niemand steht gerne auf verlorenem Posten. Einzig die älteren unter ihnen wurden nicht müde, auf ein Risiko hinzuweisen: in den Wäldern sollten die Oh-mah-ah leben, die Geister des Waldes, die nicht gestört werden sollten. Aber wie mit allen derartigen Prophezeiungen hielt sich wieder niemand daran.

Kurz bevor die Charaktere eintreffen wütet ein starker Sturm in der Gegend. Ein kompletter Hang wird in einen Windbruch (dazu gleich mehr) verwandelt und in der Tat, die Oh-mah-ah werden geweckt...

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Davon weiß zu Beginn aber noch niemand etwas und alle Probleme entstehen aus viel niedrigeren Beweggründen. Wie immer, wenn Leute halbwegs mundtot gemacht werden, schafft das Sympathien. So auch in Huxleys Fall, der, seit er in der Neusiedlungsfrage übergangen wurde das Wohlwollen zahlreicher Bewohner des Ortes genießt. Das passt Leary natürlich überhaupt nicht und schließt mit Heany einen Pakt, an dessen Ende der Naturschützer tot ist. Man will den Aberglauben der Indianer dabei nutzen und es den Oh-mah-ah in die Schuhe schieben.

Dabei nimmt er auch das Wissen mit ins Grab, dass unterhalb des gesamten Berges offenbar ein

Tunnellabyrinth verläuft – der Tod eines jeden Bauplans, versteht sich.

Während die Charaktere allerdings noch versuchen, dieses Rätsel zu entwirren und nur auf immer mehr verquere Gestalten treffen, treten auch die echten Oh-mah-ah auf und beginnen ihrerseits, ihr Revier zu verteidigen.

Die Spieler können letztlich die Zuflucht der Wesen aufspüren und es kommt zu einer finalen Konfrontation, bei der Überleben schon ein Triumph ist.

Motivationen für Spieler

Candy Holland:

Candy ist gerade im Naturbereich sehr engagiert und immer bereit, aus zweifelhaften Bauvorhaben eine packende Story zu machen. Wie jeder gute Reporter hat auch sie ihre Quellen und so ist es nicht verwunderlich, dass Huxleys Streben ebenfalls bald an ihr Ohr dringt.

Sie reist nach Sheridan, um seinen Beschwerden nachzugehen.

Morris Disney:

Die unberührte Natur, einfache Menschen, hartarbeitende Neugründer – das alles ist sehr inspirierend. Morris reist demnach einfach nach Sheridan, um neue Bilder zu schaffen. Dass er dabei noch auf ganz andere Dinge stoßen wird, konnte er ja nicht ahnen...

Eva Martinez:

Gerade im Bauwesen sind Versicherungen sehr wichtig. Daher ist auch das gesamte Rodungs- und Bauprojekt rund um Sheridan ein im sechs- bis siebenstelligen Dollar-Bereich versichertes Gesamtwerk. Huxley wirbelt nun aber entsprechend Staub auf – genug Staub, um die Spitzenangestellte Martinez zu entsenden, nach dem Rechten zu sehen und Versicherungsbetrug zu verhindern.

Jamal Hope:

Jamals Aufgabenstellung ist erstaunlich einfach. Die massive Erweiterung der Stadt, der Staub, den Huxley aufwirbelt, all das macht Leute nervös. Es ist Jamals Job, den Leuten ein Gefühl von Sicherheit zu vermitteln.

Serene Oberland:

Serenes Motivation, den Ort aufzusuchen, gleicht sehr der von Morris: Es geht um

Inspiration. Kleine Orte bieten oft alles, von schmaltzer Liebe über offen-geheime Affären bis hin zu einigen sprichwörtlichen Leichen im Keller. Perfektes Material für die Groschenromanautorin.

George Taylor:

Fernab aller Gerüchte, die Morris verbreitet, reist George alleine wegen dem Windbruch an. Viele Hänge sind auf Pflanzenbewuchs angewiesen, um Wind und Wetter durch das zusätzlich haltende Netzwerk an Wurzeln zu trotzen. Der Windbruch hat viele Flächen

gewaltsam gerodet und es ist an George, zu attestieren, dass dennoch alles weiterhin Halt hat.

Noel Delacroix:

Noel zieht es einmal mehr in die Welt, um etwas zu evaluieren. In diesem Falle ist es an ihm, das allgemeine Potential des Ortes zu evaluieren. Macht es Sinn, in Sheridan Fabriken anzusiedeln? Geschäfte? Firmen? Eine Mall? George soll das wirtschaftliche Potential des Ortes, auch im Bezug auf die Sicherheit einer Investition, sicherstellen.



Windbruch

Dramatis Personae

Die Drahtzieher

Jerry Heany

Jerry ist der einzige Cop im Ort. Das alleine wäre nicht schlimm, wäre er nicht zugleich auch der Bruder des Bauunternehmers Patrick Heany, dem zukünftigen Mörder Huxleys. Jerry ist ein auf den ersten Blick freundlicher Mann um die 40, durchtrainiert aber nicht überzüchtet mit dickem, lockigem schwarzen Haar und einem kleinen Schnauzbart.

Merkt er aber, dass sich jemand in seine Arbeit einmischen möchte, so findet seine Freundlichkeit enorm schnell ein Ende.

Patrick Heany

Patrick ist der Baununternehmer im Ort. Er beschäftigt die meisten Indianer als billige Arbeitskräfte, hat aber auch genug geschultes Personal, um allen Eventualitäten begegnen zu können. Er ist naturbewusst, achtet die Natur aber nicht sonderlich. Er ist wie sein Bruder durchtrainiert, aber wirkt fast zehn Jahre jünger, wenn er auch schon 37 ist. Das dicke, lockige Haar liegt in der Familie, das eigentlich immer traurig wirkende Gesicht dagegen ist Patricks ganz eigene „Gabe“.

Michael Leary

Leary ist der Bürgermeister von Sheridan. Er hat geholfen den Ort zu gründen und ist wohl vor allem im Amt, weil er immer im Amt war. Er ist nicht inkompetent, aber häufig rücksichtslos und kennt vor allem kein Pardon gegenüber Mutter Natur. Keine Frage also, dass ein Konflikt mit Huxley unausweichlich war.

Leary ist bereits Anfang 50, aber ebenfalls gut in Form und gezeichnet von einem Leben anhaltender körperlicher Aktivität. Aber auch er ist ein Machtmensch und als er das Amt des Bürgermeisters erlangen konnte, musste er nicht großartig nachdenken.

Andy Yeats

Yeats ist erst vor einem Jahr nach Sheridan gekommen. Aber der Mann, der Anfang 30, von dunklerem Hutton und wirklich gutaussehend ist, wusste sich schnell beliebt zu machen. Er ist ein extrem guter Redner und hat es geschafft, binnen weniger Wochen bereits ein dichtes Gefühl von Zusammenhalt in der Neubausiedlung zu erwecken. Er genießt diese Macht, keine Frage, ist aber auch und vor allem

am Wohl „seiner“ Gemeinde interessiert. Von den ‚grünen Theorien‘ Huxleys hält er aber auch nichts.

Andere Bewohner des Ortes

Albert Huxley

Huxley ist ein guter Kerl, hat aber nie so Recht nach Sheridan gepasst. Seine Eltern waren ebenfalls eher Menschen für's Grobe, er dagegen hat studiert und ist danach nur in seinen Heimatort zurückgekehrt. Mittlerweile ist er 30 und kämpft, so gut er kann, dagegen an, dass man die Wälder weiter rodet. Selbstredend nicht wegen der Oh-mah-ah.

Er ist zwar nicht gerade mit einem schönen Gesicht gesegnet worden, wirkt aber nicht unattraktiv – allenfalls etwas deplaziert in der Gegend.

John Bear und Mila Johnson

Das gilt aber auch für John und Mila, beides knapp die Zwanzig überschritten habende Jugendliche, die durch Huxley erstmalig wieder Hoffnung hatten, dass der Ort nicht gänzlich verenden würde. Sie haben zwar keinerlei fundierte Meinung zur Natur, würden aber „selbstredend“ alles tun, um sie zu retten.

Beide sind recht robust gebaut und nicht wirklich schlank zu nennen, aber auch nicht dick. Sie sind Durchschnittsmenschen, vom Intellekt bis hin zu ihrem Körperbau.

Jack Hamburger

Jack ist der Förster der Region. Schon als Kind ist er mit Tieren und der freien Natur aufgewachsen und fühlt sich auch nur dort richtig wohl. Er ist jetzt Anfang dreißig und wie bei so vielen im Ort jemand, dem man sein bisherigen Leben bereits ansehen kann. Doch



kaum dass der Mann mit den unnatürlich wirkenden, aber echt blonden Haaren die Stadtgrenzen verlässt und in den Wäldern verschwindet, so verschwinden auch die Sorgenfalten aus seinem Gesicht. Umgeben von der Natur und fernab der Menschen – das ist seine Heimat.

Er achtet dabei die Natur, wo immer er nur kann. Das ist auch der Grund, warum die Oh-mah-ah ihn nicht anrühren werden.

Die Indianer

Feather Gibson

Feather Gibson ist ein junger Revolutionär, eine Erscheinung, die auch die Indianer bereits kennen. Er, selbst gerade 27 geworden, hält nichts von den „festgefahrenen Riten“ seiner Vorfahren und ist bekennender Anhänger des blinden Aktionismus. Aber seine Erziehung steckt dennoch tief in seinen Knochen und kaum, dass Huxleys Leiche gefunden wird, wird seine Coolness umschwingen und er wird, wo er nur kann, von den Risiken der zornigen Geister predigen.

Greenleaf

Greenleaf ist das Oberhaupt der Indianer von Sheridan. Der Mann, knapp über 70 Jahre alt, hatte bisher soweit alles unter Kontrolle. Doch er wird älter, schwächer und auch seniler und hat so den Platz geschaffen, den Feather augenblicklich propagandistisch zu füllen begonnen hat.

Dabei ist Greenleaf bei weiterem nicht so alt und vergreist, wie es den Anschein hat. Er ist eigentlich hell wach, nur ist auch er verschreckt und wagt es nicht, seine Vermutung auszusprechen. Daher kommen aus seinem Mund eben auch nur jene groben Hinweise, wie sie später auf Seite 13 beschrieben werden.

Holzfällen 101

Da das Fällen von Bäumen heutzutage wohl etwas ist, dass man nicht mehr zwangsläufig als Softskill irgendwann in seinem Leben erwirbt, hier gerade mal ein paar kurze Zeilen zum eigentlichen Modus Operandi.

Gerade im Wald beginnt man damit, den Baum zu entasten. Man klettert, per Leiter, Steigbügel oder – wenig empfehlenswert – reinem Geschick hinein und kappt, Ebene für Ebene, alle auslaufenden Äste. Dies soll unter anderem einen sicheren und kontrollierten Fall ermöglichen. Wenn der Baum nachher keinen Halt mehr haben wird und ihn gerade eine starke Böe erfasst oder sie seine Äste in denen des Nachbarbaumes verfangen, dann kann niemand mehr für irgendetwas garantieren.

Je nach Größe des Baumes wird danach zunächst von Oben etwas herausgeschnitten. Je größer der Baum, desto höher sein Gewicht, desto schwieriger ist der Fall zu kontrollieren.

Diese Arbeit ist nicht einfach, zumal normale Leute daheim auch keine Kettensägenführerschutzkleidung besitzen. Diese besteht aus einem speziellen Stoff, in dem sich die Kette der Motorsäge verfängt und diese sofort auf „Sperre“ zwingt. Bei einer normalen Hose dagegen, als Beispiel, zieht sich eine Motorsäge sogar noch hinein und dringt in den Körper ein, bevor man auch nur reagieren kann.

Wenn man nun also beispielsweise die Spitze aus einem Baum schneidet, so muss man einfach beachten, wohin diese fällt und – beliebter Anfängerfehler – woran man sich zuvor befestigt hat. Man wäre nicht der erste, der den Teil des Baumes kappt, an dem die Leiter lehnt.

Üblich ist, diese Spitze mit einem Seil zu verknoten, das unten von einigen Kollegen als Gegengewicht gehalten wird. Ein gut vernehmbares Knacken kündigt normalerweise von dem Zeitpunkt, an dem tief genug gesägt wurde und dient zugleich jenen am Boden als Signal, stärker zu ziehen. Auch hier ist etwas Timing gefragt, damit sich das Blatt und die Kette der Motorsäge nicht zwischen herabrauschendem und stehendem Teil des Baumes verkanntet.

Den eigentlichen Baum fällt man kurioserweise, indem man zunächst einen dreieckigen Keil aus ihm herausägt, auf der Seite, in die er nicht fallen soll. Dort schlägt man dann, häufig mit der Rückseite einer schweren Axt, einen eigenen Holzkeil hinein, der fortan verhindert, dass der Baum sich in diese Richtung neigt,



wenn er fällt. Nun sägt man von der anderen Seite an diesen Keil heran; irgendwann ist der Halt für den Baum zu gering und er stürzt. Da der Keil alleine nicht als Schutz genügt, denn der Baum kann sich dann noch immer zur Seite wegdrehen und man darf nie vergessen wie schwer diese sein können, wird auch hier wieder ein Seil an ihm und einigen Mitarbeitern befestigt. Der Autor dieser Zeilen hat allerdings auch schon ungewohnt große Sprünge gemacht, als sich zeigte, dass der Baum noch schwerer als erwartet war...

Von Windbrüchen

Der Terminus „Windbruch“, wie er durch das gesamte Abenteuer hier Verwendung finden wird, ist eigentlich nur halb korrekt. Es gibt in der Wissenschaft eine Reihe von unterschiedlichen Begriffen, etwa auch die s.g. Windlegung, die alle in Details abweichend das gleiche Phänomen thematisieren. „Windbruch“ ist einzig der geläufigste Begriff in weniger fachmännischen als vielmehr praktisch betroffenen Kreisen.

„Windbruch“ beschreibt Bäume, die durch einen Sturm oberhalb des Erdreiches abgebrochen sind. „Windlegung“ beschreibt eigentlich Bäume, die aufgrund des Sturms komplett, mitsamt der eigentlich im Erdreich verschwindenden Wurzeln, umgelegt worden

ist.

Wenn ein Sturm Bäume ausreißt oder abbricht, so bleibt das Problem nicht darauf beschränkt, dass eventuelle Tiere (und Oh-mah-ah) Lebensraum verlieren und das Holz vor Ort liegt. In einem Windbruch herrschen meist enorme Spannungen im Holz. Wie zuvor beschrieben haben Bäume ein für sich genommen schon unglaubliches Gewicht; ihre Wurzeln wiegen daher zwangsläufig noch mehr. Nun stelle man sich vor, der Sturm reißt einen Baum um, reißt seine Wurzeln aus dem Erdreich, bricht ihn aber nicht oberhalb dieser ab. Ein zweiter Baum, ebenfalls umgerissen, stürzt auf den ersten und hält diesen unten. Nähert sich nun ein Abenteurer (oder unbedarfter Wanderer) dem oberen Baum und bringt diesen versehentlich in Bewegung, so schnappt der Heruntergedrückte wieder nach oben und richtet sich, von der Wurzel gezogen, wieder auf.

Genauso kann es sein, dass ein Baum umstürzt und aufgrund seines Gewichtes tatsächlich liegen bleibt, trotz schwerer Wurzel. Kommt nun aber ein Waldarbeiter und beginnt ihn zu entasten und/oder die Spitze zu kappen, so passiert das gleiche wie zuvor – der Baum richtet sich plötzlich wieder auf.

An anderen Stellen liegen die Stämme zwar,

aber nicht stabil. Ein ungünstiger Tritt seitens eines Arbeiters oder auch einfach der konstante, minimal zu hohe Druck auf das Erdreich auf dem er liegt kann dazu führen, dass sich da plötzlich vieles in Bewegung setzt.

Es soll also hier festgehalten sein, dass Windbrüche, fortan hier eben verallgemeinernd gebraucht, ein recht tückisches Feld sind, in dem stete Konzentration die einzige Möglichkeit ist, die Gefahr schwerer Verletzungen wenigstens zu minimieren. Dennoch ist es auch gerade noch in den 70er und 80er Jahren in deutschen Regionen wie der Eifel so gewesen, dass nicht Arbeiter der Gemeinde, sondern private Kräfte geholfen haben, dieses Chaos zu beseitigen. Es war gefährlich, aber man konnte das Brennholz behalten und das war vielen die Arbeit wert.

Die Legende der Oh-mah-ah

Wer glaubt, die Geschichte von Bigfoot sei nichts weiter als ein kleines Märchen für Kinder, der muss zumindest insofern eine Revision seiner Vorstellungen vornehmen, als dass das Phänomen sehr global bekannt ist. Neben der Bezeichnung als Bigfoot, die sicherlich die Bekannteste Form ist und

bereits 1811 erstmals Erwähnung findet, ist da beispielsweise der asiatische Yeti zu nennen, der nicht zuletzt durch Reinhold Messner neuen Auftrieb erhalten hat. Doch auch in der russischen Mongolei kennt man ein derartiges Wesen und nennt es Alma, in Tibet spricht man dagegen vom Metoh-kangmi, was alles in etwa so viel heißt wie „schrecklicher Schnee-Mann“.

Unter den amerikanischen Indianerstämmen herrscht dagegen Uneinigkeit darüber, wie man das Wesen nennen soll. Die Ureinwohner des heutigen British-Columbia nennen ihn etwa Sasquatch, den „wilden Mann aus den Wäldern“. Andere Stämme in den Kaskaden sprechen dagegen von „Seeahiks“, wohingegen die nordkalifornischen Huppa-Indianer den selben Terminus verwenden, für den auch wir uns entschieden haben: Oh-mah-ah.

Sie sind die Oh-gap-eh-mané, die „wilden Geister des Waldes“, Verkörperungen der Natur, die mit ihr wachsen, mit ihr reifen, aber auch mit ihr leiden und sterben. Ob diese Theorie richtig ist oder nicht, das soll nicht im Rahmen dieses Abenteuers geklärt werden. Vielleicht sind die Oh-mah-ah, wofür sie gehalten werden, vielleicht sind sie aber auch nur eine kryptozoologische Abnormität. Es spielt keine Rolle, denn soweit es unsere Charaktere betrifft, so reicht die Erkenntnis, dass sie da sind.

Werte eines Oh-mah-ah

Attributes: Intelligence 3, Wits 5, Resolve 4, Strength 6, Dexterity 4, Stamina 5, Presence 3, Manipulation 1, Composure 3

Skills (eine Auswahl): Athletics 3, Brawl 4, Intimidation 4, Stealth 4

Merits: Danger Sense, Fast Reflexes 2, Iron Stamina 2

Willpower: 7

Morality, Virtue, Vice: N/A

Initiative: 12 (inkl. Fast Reflexes)

Defense: 4

Speed: 16

Health: 15

Attacks: Claws (4 (L), Size 2, Dice Pool 14)

Armor: Thick Skin (Rating 2/3, Defense Penalty 0)

Kapitel 1:**Ein einfaches Leben nahe der Natur****Willkommen an der frischen Luft**

Auch dieses Abenteuer beginnt damit, dass sich die Charaktere an Bord eines Flugzeuges treffen. Zufällig, wie es scheint, gemäß ihrer jeweiligen Motivationen, wie auf Seite 6 für die Archetypen exemplarisch beschrieben.

Die Maschine landet am späten Nachmittag in Wyoming und ein bereitgestelltes Taxi (ein Geländewagen, nebenbei gesagt, wie eigentlich jedes Auto, das im Zuge von **Windbruch** Erwähnung findet) fährt sie hinaus nach Sheridan. Es ist ein malerischer Tag, mit einer tiefstehenden Frühlingssonne, die warmes, gelbes Licht auf die umliegenden Wälder wirft. Es ist ein Mischwald, der allerdings klar von Nadelhölzern dominiert wird, vereinzelt sieht man sogar kleine Tiere umherziehen.

Dann kommt auch die Siedlung in Sicht, eine Sammlung von einigen hundert Häusern, die sich auf zwei Ebenen eines an sich großen Hanges verteilt haben. Ein-, zweihundert Meter scheint er sich schon nach oben zu erstrecken und er liegt vollkommen verwüstet dar. „Durch den Windbruch...“ meint der Fahrer nur lapidarisch und bringt sie hinauf auf das obere Podest, wo sie erwartet werden. Wenn sie aus dem Auto steigen dringt augenblicklich der Duft von Harz in ihre Nase, dezent aber unaufdringlich von leichtem Benzingeruch begleitet. Die Sonne fühlt sich warm an auf der Haut und einzig das anhaltende Knattern von Zweitaktermotoren (an den Kettensägen der Arbeiter) stört das Idyll.

Auftritt der wichtigen Charaktere

Patrick Heany tritt augenblicklich herbei, grüßt sie und erklärt kurz, worum es sich bei dieser Zone der Verwüstung handelt: einen Windbruch (vgl. S. 66). Aber, so versichert er weiter, so etwas kommt nicht regelmäßig vor, ist genau genommen das erste Mal. Er versteht sich aber recht gut darin, die potentielle Gefahr des Verlustes furchtsamer Investoren dadurch zu zerstreuen, dass er einfach aufzeigt, wie motiviert alle Anwohner hier gerade anpacken, um so schnell wie möglich wieder zum Normalzustand zurückkehren zu können.

Das ist der Zeitpunkt, an dem auch Bürgermeister Michael Leary und Andy Yeats herbeitreten und sich vorstellen. Man gibt sich große Mühe, sympathisch zu erscheinen und sich locker,

zwischenmenschlich zu inszenieren. Wem nicht gerade ein herausragender Erfolg in einer Probe auf *Wits + Empathy* gelingt wird das vermutlich auch glauben, wer die Probe dagegen schafft, der bemerkt zumindest gewisse Sorgenfalten in den Gesichtern der Anwesenden.

Diese vertiefen sich leicht, aber erkennbar, als Albert Huxley vorgefahren kommt. Yeats aber ist geistesgegenwärtig und fängt den aufgewühlten Naturschützer ab, bevor dieser auch nur die Spieler erreichen kann. Einzelne Fetzen wie „...beruhig‘ dich, Albert...“ und „... ihr vernichtet die Natur...“ dringen vielleicht an die Ohren der Charaktere, aber Yeats führt Huxley davon, während Leary und Heany tun was sie können, um den Charakteren ihren Aufenthalt schon mal schmackhaft zu machen.

Abend in der Stadt

Danach bringt man die Charaktere in ihr Hotel, welches unterhalb des Windbruchs liegt, und lässt sie dort erst einmal alleine. Das gibt ihnen wie gewohnt die Möglichkeit, sich schon einmal kurzzuschließen, eventuelle W-Lan-Verbindungen zwischen ihren Laptops aufzuspannen oder dergleichen mehr.

Die einzige Möglichkeit, am Abend etwas zu unternehmen stellt dagegen die örtliche Kneipe dar, das „Kate’s“. Generell können die Charaktere hier ohne Probleme feststellen, dass es zwei Sorten von Menschen im Ort zu geben schein. Die bullige, zwischen 30 und 40 gelegene Gruppe handwerklich orientierter, einfacher Leute, die am Abend nur gemütlich ihr Bier zischen und diskutieren, ob die Lakers in der Vorsaison nun besser oder schlechter waren, sowie eine kleine Minderheit von jüngeren Leute Mitte 20. John Bear und Mila Johnson sind dort auch anzutreffen, Huxley hätte da sein sollen, ist es aber nicht.

Ganz gleich, ob die Charaktere nun mit den Jugendlichen oder den anderen Besuchern Kontakte knüpfen wollen, eine Probe auf wahlweise *Charisma + Socialize* oder *Manipulation + Socialize* wird nötig sein, je nach Meinung des Erzählers und Natur des Charakters vielleicht sogar noch erschwert.

Doch bevor die Charaktere wirklich an relevante Details kommen können, schlägt einmal mehr die Eigendynamik der Ereignisse in der Welt der Dunkelheit unerbittlich zu, denn es ertönen Sirenen, der örtliche Polizei-

Geländewagen rauscht erkennbar am Fenster der Kneipe vorbei und draußen ertönen Rufe, die von einer Leiche künden.

Der tote Huxley

Ein Indianer, es ist nicht zu erfahren welcher, da sie dicht halten, hat den toten Albert Huxley gefunden. Wenn die Charaktere zum Tatort eilen (und ich denke, gerade wenn sie nun bereits das dritte Mal so etwas erleben, werden sie das schon tun), so gibt es verschiedene Dinge, die sie entdecken können.

Problemlos entdecken sie Jerry Heany. Er zeigt sich kooperativ, lässt aber auch schnell durchblicken, dass er mit Patrick eng verwandt ist. Er macht das nicht mit Absicht, aber es sollte die Charaktere definitiv warnen, denn Objektivität und Kooperation ist von diesem Mann daher sicher nicht zu erwarten.

Auch direkt auffällig sind die Indianer, die in einer Gruppe abseits stehen und unablässig in ihrer Muttersprache diskutieren. Mittels einer *Wits + Composure*-Probe fallen den Charakteren aber zumindest Greenleaf und Feather Gibson auf. Ersterer, weil er alt und weise aussehend am Rande steht, ganz dem Klischee entsprechend, Letztgenannter, weil er offenbar in irgendeiner Form als Agitator tätig zu sein scheint. Bei fünf oder mehr Erfolgen fällt ihnen zudem auf, dass das Wort Oh-mah-ah unablässig fällt. Mehr zu eventuellen Nachforschungen diesbezüglich folgt im nächsten Kapitel.

Untersuchen sie dagegen die Leiche, so sind zwei Proben möglich. Mittels *Wits + Science* lässt sich mit einem Erfolg festhalten, dass der Mann offenbar durch einen Schlag gegen den Kopf gestorben ist. Werden drei Erfolge erzielt, so kann man das einengen auf einen Schlag mit einem stumpfen Gegenstand, der offenbar schräg gehalten vom Kinn aufwärts getroffen hat. Das ist bedeutsam, da es zeigt, dass der Angreifer in der Schulterhöhe kaum größer als Huxley gewesen sein kann; etwas, worauf wir beim Tode Andy Yeats später wieder zu sprechen kommen werden. Werden fünf Erfolge erzielt, so kann die stumpfe Waffe zudem als glatter Gegenstand identifiziert werden – eine Metallstange, ein Rohr oder etwas in der Art.

Alternativ kann auch der Tatort selbst mit *Wits + Investigation* abgesucht werden. Mit

einem Erfolg entdeckt man einen Fußabdruck direkt neben der Leiche. Dieser ist von der Größe in etwa der eines ausgewachsenen Mannes und weist das Profil eines Sicherheitsschuhs auf. Damit ist eine Zuordnung natürlich vollkommen unmöglich, aber kann weiter Zweifel an der Oh-mah-ah-Theorie erzeugen. Drei Erfolge führen, aufgrund von Blutverlust und anderen Spuren rund um die Leiche herum zu der Erkenntnis, dass Huxleys Fundort nicht der Tatort ist. Werden sogar fünf Erfolge erzielt, so fällt auf, dass das Portmonee des Toten fehlt. Das hat Patrick Heany an sich genommen und es kann, am Ende des Abenteuers, bei ihm gefunden werden. Nun ja, Bigfoot jedenfalls klaut kein Geld...

Beide Proben sind *extended actions*.

Mehr kann in dieser Nacht aber auch nicht erreicht werden, die Indianer sind zumindest bis zur Morgendämmerung nicht an irgendeiner Kommunikation interessiert.

Die Hinweise aus Kapitel 1 im Überblick:

- Es gab offenbar einen Konflikt zwischen den Bauherren und dem Naturschützer (Quelle: Ankunft)
- Es gibt Jugendliche im Ort, die nicht zum Rest passen, aber Kontakt mit Huxley hatten (Quelle: Kate's)
- Es gibt Indianer in der Bevölkerung und unter diesen zumindest zwei prominente Figuren (Quelle: Beobachtung am Tatort)
- Auf die Polizei sollte man nicht hoffen, Gefahr der Vetternwirtschaft (Quelle: Beobachtung am Tatort)
- Huxley wurde mit einer glatten Metallstange von einer etwa gleichgroßen Person erschlagen (Quelle: Untersuchung der Leiche)
- Es war jemand mit Sicherheitsspuren am Fundort, der nicht dem Tatort entspricht. Außerdem wurde dem Toten sein Portmonee entwendet (Quelle: Untersuchung des Fundortes)

Kapitel 2: Der zweite Tag Nachforschungsgelegenheit

Der zweite Tag des Abenteuers ist für die Charaktere die Gelegenheit, Nachforschungen anzustellen. Insofern werden hier nur grob all die Informationen zusammen gefasst, die sie dabei erwerben können. Die Ausgestaltung der Szenen sollte mit Hilfe der NSC-Beschreibungen ab Seite 7 nicht schwer fallen.

Generell herrscht Unruhe in der Stadt, verständlich, immerhin hat es einen Mord gegeben. Man begegnet den Charakteren auch nicht gerade mit großer Sympathie, denn „die Fremden“ passen gut ins Bild der argwöhnenden Bevölkerung. Nicht, dass man sie für die Täter hält, aber immerhin gab es, bevor die „Stadtmenschen“ kamen, keinen Mord im Ort. *Charisma* + *Socialize* und *Manipulation* + *Socialize* können aber kleine Wunder wirken.

Gespräche mit den Anwohnern

Suchen die Charaktere einen oder mehrere der zuvor beschriebenen NSCs auf, so sind folgende Erkenntnisse möglich:

Michael Leary: Der Bürgermeister zeigt sich beruhigend. Er sieht in dem Übergriff auf Huxley einen isolierten Übergriff, hält einen Landstreicher oder so für den wahrscheinlichsten Täter. Er zeigt sich bedauernd, aber eine *Wits* + *Empathy* zeigt, dass das nicht wirklich alles ist, was in ihm vorgeht.

Patrick Heany: Heany spricht durchweg vom Aufschwung im Ort. Die geplanten industriellen Erweiterungen werden Jahre brauchen, um gebaut zu werden und bieten daher derzeit Arbeit für die Konstrukteure, die danach fließend in den Betrieb eingegliedert werden können.

Andy Yeats: Auch Yeats zeigt sich entsetzt über den Tod Huxleys, ist dies aber auch wirklich. Er lobt nur anhaltend die gute Gemeinschaft der Bewohner von Sheridan und kann sich einfach nicht vorstellen, dass der Täter aus „seiner“ Gemeinde kommt.

Jerry Heany: Der Polizist zeigt sich weiterhin unkooperativ, sowie er merkt, dass die Charaktere Interesse an Ermittlungsergebnissen haben. Aber auch er macht recht unmissverständlich klar, dass nur jemand „von außerhalb“ als möglicher Täter in Frage kommt.

Die Indianer

Heute sind die Indianer auch bereit, mit Außenstehenden zu reden. Man findet sie wieder

im Windbruch, wo sie weiter ihrer Arbeit nachgehen. Suchen die Charaktere Feather Gibson auf, so wird er ihnen davon berichten, dass er die Oh-mah-ah, die Geister des Waldes, für die Tat verantwortlich macht. Offenbar sind sie doch durch die wilden Übergriffe der ansässigen Menschen aufgeschreckt worden und nun gekommen, um sich zu rächen. Gibson hat dabei kein Interesse daran, sich auf Argumente einzulassen, für ihn ist der Fall klar.

Für Greenleaf ist er das auch, aber von der anderen Seite her schauend. Er wird nicht mit den Charakteren reden – sie können mit ihm reden, er aber wird nicht antworten. Wenn sie aber gehen, dann erhebt er sich plötzlich von dem Baumstumpf, auf dem er die gesamte Zeit gesessen hat und ruft ihnen ein „Stadtmenschen!“ hinterher. Wenn er ihre Aufmerksamkeit hat, so ruft er weiter: „Das größte Monster in diesen Wäldern trägt keinen Pelz!“ Damit hat er gesagt, was zu sagen ist, und sinkt wieder auf seinem Stumpf nieder.

Okkulte Recherche

Irgendwann werden die Charaktere zwangsläufig auf den Begriff der Oh-mah-ahs stoßen. Sie können dem nachgehen, indem sie eine Probe auf *Intelligence* + *Occult* ablegen, die sie sich durch die Benutzung externen Hilfsmittel, von Google bis hin zur Fachliteratur, entsprechend um bis zu +4 Würfeln erleichtern können.

Was sie erfahren können ist ziemlich genau das, was in diesem Abenteuer unter „Die Legende der Oh-mah-ah“ auf Seite 10 beschrieben ist. Wieviel der Erzähler davon hergeben sollte hängt von der Anzahl ihrer Erfolge und seiner persönlichen Vorliebe ab.

Mal wieder ein Ausflug ins Stadtarchiv

Hat ein Charakter den Contact: City Hall, so kann er ganz regulär damit vorgehen, wie es im Grundregelwerk (World of Darkness, S. 114) beschrieben ist. Alternativ dazu kann er sich auch als *extended action* selbst mit einer Probe auf *Wits* + *Investigation* durch das Archiv graben, wobei jede Probe eine Stunde der Nachforschungen darstellt.

1 Erfolg: Michael Leary hat seine Wahl das letzte Mal vor allem mit dem Versprechen von wirtschaftlichem Aufschwung und sicheren Arbeitsplätzen gewonnen. Er braucht die Neubausiedlung also in jedem Fall.



Windbruch

3 Erfolge: Huxley hat durch seinen steten, aber auch stets friedvollen Protest gegen die Abholzung der Wälder viele Sympathien sammeln können, gerade unter den abergläubischen Indianern und der Jugend im Ort. Hätte er als Bürgermeister kandidiert, wäre Leary derzeit vermutlich chancenlos gewesen.

5 Erfolge: Offenbar ist Patrick Heany nahezu pleite. Wenn aus den weiteren Siedlungsbauvorhaben nichts wird, ist der Mann am Ende. Vollständig am Ende und dabei noch hoch verschuldet.

Wald & Windbruch

Beschäftigen die Charaktere sich derweil mit dem Windbruch selbst – etwa dem Statikproblem, das einen der Archetypen hergelockt haben kann – so können sie dies generell mittels einer Probe auf *Wits + Science* erledigen. Das Fazit ist klar: es besteht kein direktes Risiko. Der Hang hat allerdings durch das Entwurzeln der ganzen Bäume einen Teil seines Halts verloren und man sollte ihn abstützen; gerade im Herbst kommt es in der Region häufiger zu starken Regenfällen und dann sollte man zu große Abtragungen verhindern können.

Wer dagegen direkte Informationen sucht, der wird an Jack Hamburger verwiesen. Der Förster der Region ist eigentlich immer in den Wäldern

zu finden und ist sogar per Handy zu erreichen. Ganz gleich ob die Charaktere nun wegen dem Windbruch oder der Oh-mah-ahs mit ihm sprechen wollen, früher oder später führt sie ihr Weg zu ihm. Er wird sie etwas abseits der Wege treffen, im ‚alten Forsthaus‘, einer Blockhütte, die zwar seit Jahren langsam verfällt, aber doch Hamburgers Zuflucht vor den Menschen ist. Dort können sie mit ihm eine kleine Mahlzeit einnehmen, er hat Brote und Kaffee dabei und sich generell etwas unterhalten. Er liebt die Wälder, hat aber seinen Lebttag noch nichts gesehen, was einem Oh-mah-ah gleich käme, auch keine Fußspuren. Den Leuten im Ort misstraut er, aber nicht wegen irgendwelcher akuter Vorfälle, er mag sie einfach nicht.

Die Dorfjugend

Die Dorfjugend, also vor allem John und Mila, trifft man eigentlich nur Abends im „Kate’s“ mit Sicherheit an. Sie sind arbeits- und perspektivenlos, aber nicht dumm, was ein Gespräch mit ihnen wenigstens nicht langweilig werden lässt.

Auch haben sie einen Einblick in Huxleys Motivationen, den sonst niemand bieten kann. Denn Huxley vertrat wohl die Theorie, dass in den Wäldern noch Tiere leben könnten, die nie jemand zu Gesicht bekommen hat. Viele Wälder Wyomings liegen in Indianerreservaten, die anderen sind oft noch unberührt – niemand kann erahnen, was dort



alles leben könnte.

Ob er tatsächlich Oh-mah-ahs im Sinn hat, dieses Wissen hat Huxley mit ins Grab genommen (wenn auch dem geneigte Erzähler versichert sei, dass es nicht der Fall war), aber es dürfte Spieler auf jeden Fall hellhörig machen.

Zudem, die wichtigere Information, glaubte Huxley etwas gefunden zu haben, was die Vorhaben von Leary und Heany endgültig stoppen könnte. Was das war, wollte er aber nicht sagen, doch legt es natürlich den Verdacht weit näher, dass ihn jemand ruhig gestellt hat. Er war auf das Höhlensystem gestoßen, auf welches wir im letzten Akt noch einmal zu sprechen kommen werden...

Die Hinweise aus Kapitel 2 im Überblick:

- Von den Bauvorhabens-Leuten sollte man keine tollen Informationen erwarten (Quelle: Gespräche mit ihnen)
- Man scheint nicht wirklich im Mordfall Huxley ermitteln zu wollen (Quelle: indirekt durch Jerry Heany)
- Ein großer Teil der Indianer glaubt an einen Übergriff der „wilden Geister des Waldes“, nur Greenleaf nicht (Quelle: Feather Gibson und Greenleaf)
- Offenbar sitzen Heany und Leary nicht so fest im Sattel, wie sie sich das wünschen (Quelle: Stadtarchiv)
- Der Windbruch hat keine schweren Schäden am Ort hinterlassen (Quelle: vor Ort)
- Der Förster weiß nichts von Oh-mah-ahs (Quelle: Hamburger)
- Huxley glaubte, dass unbekannte Tiere im Wald leben (Quelle: Dorfjugend)
- Er hatte zudem irgendetwas gegen Leary und Heany in der Hand, oder glaubte das wenigstens (Quelle: Dorfjugend)

Kapitel 3: Nächtliche Attentate

Ein paar Worte vorweg

Die Hetzerei seitens Feather Gibson blieb nicht ohne Folgen. Einen jungen Indianer namens Silent Water hat die Angst gepackt, er will nicht von einem Oh-mah-ah getötet werden. Daher hat er einen recht irren Plan gefasst: da die Charaktere auf die eine oder andere Art vor Ort sind, um die Expansion des Ortes zu evaluieren, muss er sie eben vergraulen. Massiv vergraulen.

Zu diesem Zweck schleicht er sich nachts hinaus in den Windbruch und kappt die Seile einiger Haltepfosten aufgehäufter Baumstämme. Diese rauchen natürlich augenblicklich hinab in die tiefe, exakt auf das Hotel der Spieler zu.

Die Baumlawine

Zunächst einmal würfeln die Charaktere *Wits + Composure -2*, ob sie sogleich wach werden, wenn das Rumpeln draußen einsetzt. Wem dies nicht gelingt, der hat in Folge noch eine unmodifizierte Probe auf *Wits + Composure* sowie eine *+2* zur Verfügung, um doch noch wach zu werden.

Gelingt die erste Probe bereits, kann der Charakter das Hotel noch schnell und ohne Probleme verlassen. Gelingt erst die unmodifizierte Probe, so ist eine Probe auf *Dexterity + Athletics* notwendig, um unverletzt zu entkommen, gelingt gar erst die *+2*, so ist die Fluchtprobe entsprechend eine *Dexterity + Athletics -2*.

Gelingt entweder keine der Aufwachproben oder entkommt ein Charakter nicht rechtzeitig aus dem Hotel, bevor die Bäume dort einschlagen, so wird mit fünf Würfeln bestimmt, wieviele Punkte lethal damage er erhält.

Da läuft jemand!

Die Bäume zermalmen das halbe Hotel, doch damit ist die Nacht für die Charaktere noch nicht vorbei, denn mittels einer Probe auf *Wits + Composure* entdecken sie den Schemen Silent Waters noch im Hang.

Sie können nun versuchen ihn zu Fuß zu jagen (seine Werte sind die eines Gangbangers, *World of Darkness*, S. 205; die Verfolgungsjagdregeln finden sich dort auf S. 65), sie können sich an ihn anschleichen (*Dexterity + Stealth*, *+2* wegen der Dunkelheit, -

3 bei fehlendem *Survival-Skill*) oder auch einfach brachial mit einem Geländewagen den Windbruch hochjagen (*Dexterity + Drive, Handling 0*, Probe um *-3* durch das Gelände erschwert).

Silent Water wird aber, wenn er irgendwie kann, zumindest noch hinter die Baumgrenze fliehen.

Da ist etwas

Folgen die Charaktere nun also dem Indianer hinein in den Wald, so steht jedem eine *Wits + Composure*-Probe zu, die durch *Danger Sense* oder vergleichbare Vorteile einen Bonus von *+1* erhält. Gelingt diese, so wissen die Charaktere, dass sie plötzlich nicht mehr alleine im Wald sind.

Für einen Moment spüren sie eine fremde Gegenwart, sehen eine Gestalt von fast drei Metern Höhe in einiger Entfernung im Unterholz hocken. Dann ertönen auch schon wieder Rufe aus der Ortschaft: „...tot!“ und „...es hat Yeats erwischt!“ dringt es an ihr Ohr.

Stellen die Charaktere trotzdem zunächst noch Silent Water, auch er hat den Oh-mah-ah gesehen und steht völlig unter Schock, so nennt er ihnen bereitwillig seine Motivation, so wie eingangs dieses Kapitels beschrieben.

Der tote Yeats

Yeats hat es vor seiner Haustüre erwischt, mutmaßlich beim Blumengießen. Keiner hat etwas gesehen (traurig, aber wahr), da das Haus ebenfalls am Waldrand liegt aber auch gut denkbar.

Wie bei Huxley können die Charaktere wieder ihre Proben würfeln. *Wits + Science* offenbart, dass der Mann offenbar an einem massiven Trauma am Kopf gestorben ist. Drei Erfolge reichen um zu erkennen, dass es sich mutmaßlich um eine Pranke gehandelt hat, fünf Erfolge bestätigen, dass es kein Bär oder anderes, für diese Region übliches, Tier war.

Wits + Investigation belegt bei einem Erfolg, dass der Fundort offenbar Tatort war, drei Erfolge fördern einen riesigen Fußabdruck eines unbekanntes Tieres von mindestens menschlicher Größe zu Tage und für fünf Erfolge gibt es zudem noch die Erkenntnis, dass zwar viel zerwühlt wurde, aber mutmaßlich nicht durch einen Kampf, sondern alleine dadurch, dass der Angreifer Yeats herumgewirbelt hat.

Eine *Wits + Empathy* entdeckt zudem im Gesicht des herbei eilenden Patrick Heanys das pure

Entsetzen. Klar, welcher Mörder findet schon gerne Leichen, mit denen er nichts zu tun hat. Jerry Heany will dagegen davon gar nichts hören. Für ihn war, ist und bleibt es der selbe Täter. Somit ist eines klar: wenn es hier eine Aufklärung geben soll, dann muss sie durch die Spieler erfolgen.

Die Hinweise aus Kapitel 3 im Überblick:

- Silent Water wollte die Charaktere dazu bringen, schlecht über die Vorhaben zu schreiben, da er Angst vor Oh-mah-ahs hat (Quelle: Silent Water)
- Yeats wurde definitiv nicht von einem Menschen und erst recht nicht von dem gleichen Täter wie Huxley ermordet (Quelle: direkt am Tatort)
- Patrick Heany wirkt entsetzt über den Fund der Leiche (Quelle: Beobachtung)
- Jerry Heany hat definitiv kein Interesse an einer echten Aufklärung (Quelle: Beobachtung)



Kapitel 4: Die Fäden laufen zusammen

Zum Abschluß des Abenteuers

Wie schon in *Kalter See*, so ist es auch in diesem Abenteuer nahezu unmöglich vorherzusehen, wie es nun exakt enden wird. Es gibt wiederum zwei Handlungsfäden, die Oh-mah-ah sowie den Mörder Patrick Heany, sowie eine Finalkonstellation, zu der es in jedem Fall kommen wird, weshalb dies nun auch in dieser Reihenfolge präsentiert sein soll.

Die Situation in Sheridan

Nach dem zweiten Mord ist in Sheridan keine Ruhe mehr zu finden. Die Leute sind entsetzt, panisch, haben Angst vor den Oh-mah-ah, von denen die Indianer nun unablässig reden. Das heißt zwar einerseits, dass sie nicht mehr so konzentriert unfreundlich gegenüber den Charakteren sind, da es schlicht keine Priorität mehr hat, andererseits heißt es aber ebenso, dass die Zeit des Umhörens im Ort vorbei ist.

Die Höhlen der Oh-mah-ah

Es gibt zwei Wege, wie die Charaktere schließlich auf das Höhlensystem der Oh-mah-ah stoßen können, welches nahezu das komplette Neubaugebiet unterkellert. Einerseits hat Huxley eine kleine Akte darüber angelegt, die sich in seiner Wohnung im Futter seiner Couch finden lässt (*Wits+Investigation*). Dazu muss man natürlich erst einmal in dessen Wohnung einbrechen, legal werden sie dort nie ankommen. Eine derartige Szene kann zusätzlich mit Jerry Heany gewürzt werden, der in den Augen der Charaktere vielleicht schon zu häufig an dem Haus vorbeifährt. Alternativ können sich die Charaktere auch einfach im Wald umsehen, etwa dort, wo sie bei der Verfolgung von Silent Water den Oh-mah-ah gesehen haben. Wer sich in dem Umkreis einmal näher umschaute (*extended Wits+Investigation-3, 4* Erfolge notwendig), der stößt auf einen halb verschütteten Eingang zu einer Höhle.

Mit einer Probe auf *Wits+Science* kann man diese als natürlich identifizieren und zudem feststellen, dass viel des Strukturschadens innerhalb der Gänge mutmaßlich durch den Windbruch entstanden ist.

Die Höhlen zu erkunden sollte nicht in

einen Dungeon-Crawl ausarten. Vielmehr sollte der Erzähler an dieser Stelle viel auf Stimmung setzen, denn im Inneren der Erde ist es feucht, warm, stickig und muffig, immer wieder klappern kleine Steine von der Decke an den teils felsigen Wänden herunter und selten, aber doch immer mal wieder, ist auch ein seltsames Grollen aus einem weiter entfernten Bereich des einfach nur weitläufig zu nennenden Systems zu hören.

Das Ende der Höhlenerkundung kann zum Abschnitt „Die finale Konfrontation“ auf dieser Seite führen.

Auf Heanys Spur

Es gibt drei Wege, Heany zu entlarven. Dass er der Schuldige ist, kann eigentlich am einfachsten per Ausschlussverfahren ermittelt werden, denn von den drei Aktivposten hinter der Neubausiedlung ist Andy Yeats tot und hat sich auch nie verdächtig gemacht, Leary ist zu gesetzt und kein Mann der Tat; Patrick Heany dagegen ist stark, impulsiv und geeignet, einen Menschen zu töten. Wie gesagt, es muss nicht so sein, dass die Spieler dies bis zum Haftbefehl ausarbeiten, im Zweifelsfall führt auch das Verfolgen des vorigen Kapitels zum Finale.

Ein Weg ist die direkte Konfrontation. Fahren sie zu ihm, machen ihn offen fertig und schauen, wie er reagiert, so bleibt er zwar kontrolliert, aber ist erkennbar angespannt. Wem ein *Wits+Empathy* gelingt, der kann auch sehen, dass dieser Mann aller Wahrscheinlichkeit nach eine Dummheit begehen wird.

Der zweite Weg zu dieser Dummheit ist etwas intriganter: wenn die Charaktere Jerry überzeugen können, dicht am Mörder dran zu sein und sogar noch den Namen Patricks ins Spiel bringen, so wird dieser seinen Bruder informieren. Die Reaktion gleicht der nach der offenen Konfrontation: Patrick begeht seine weiter unten beschriebene Dummheit.

Weg Nr. 3 ist der für weniger aktive Spielgruppen und auch der Unbefriedigendste. Wenn sich einfach nichts tut, Heany sich wahlweise nur dezent bedroht oder gar sicher fühlt, auch dann wird er früher oder später auf die Idee der Dummheit kommen. Dann läge es nur an den Spielern, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein.

Heanys Dummheit

Patrick hat die beiden Beweisstücke seiner Mordtat, die Metallstange wie auch das geleerte

Portmonee, in einen Müllsack gesteckt und tief in einer Aschetonne auf seinem Baugrund deponiert. Da ist es nach realistischen Maßstäben nicht zu finden, wenn die Charaktere nicht wirklich das komplette Gelände untersuchen. Da sie aber kaum Zeit für eine extended *Wits+Investigation* mit einer Schwierigkeit irgendwo rund um 25 haben werden, muss man Heany aus der Reserve locken oder in Sicherheit wiegen.

Tritt das eine oder das andere ein, so schleicht er sich heraus, schnappt sich die Tüte und fährt mit seinem Geländewagen hinaus in den Wald. Er fährt beinahe so tief hinein wie es der Weg zulässt, schlägt sich dann sofort quer in die Büsche und plant, den Sack einfach tief ins Unterholz zu werfen.

Die finale Konfrontation

Es ist nun im Grunde egal, warum die Spieler im Wald sind. Entweder sie kommen gerade zufällig aus einem weiteren Schacht der Oh-mah-ah-Höhlen, den sie gefunden haben, oder sie sind Heany die ganze Zeit gefolgt. Jedenfalls steht er da, den Müllsack in der Hand und eigentlich ist er nicht gewillt, ins Gefängnis zu gehen.

Man kann ihn aber überwältigen, ohne gleich gegen ihn kämpfen zu müssen. Erklärt man ihm beispielsweise, Beweise gegen ihn bei der Dorfjugend hinterlegt zu haben oder behauptet auch einfach, hinter seinem Rücken eine Waffe zu haben, so kann man dem Mörder recht gut erst einmal den Wind aus den Segeln nehmen. Doch kaum dass sie das getan und mutmaßlich noch den Inhalt des Müllsacks gesichtet haben, ertönt plötzlich ein beängstigendes Grollen aus der Höhle: die Oh-mah-ah haben sie gefunden. Vier von ihnen gehen daher zum Angriff über. Charaktere die das alte Forsthaus kennen, wissen durch einen *Direction Sense* oder eine erfolgreiche Probe auf *Intelligence+Survival*, dass die Hütte ganz gut erreichbar ist. Dann taucht auch schon ein dunkler Schemen im Hauseingang auf und stürmt auf sie zu. Schauen die Spieler genau hin – ein sicheres Todesurteil, nebenbei – so sehen sie die klassische Bigfoot-Figur: humanoid, riesig groß, braun bepelzt mit beeindruckenden Krallen.

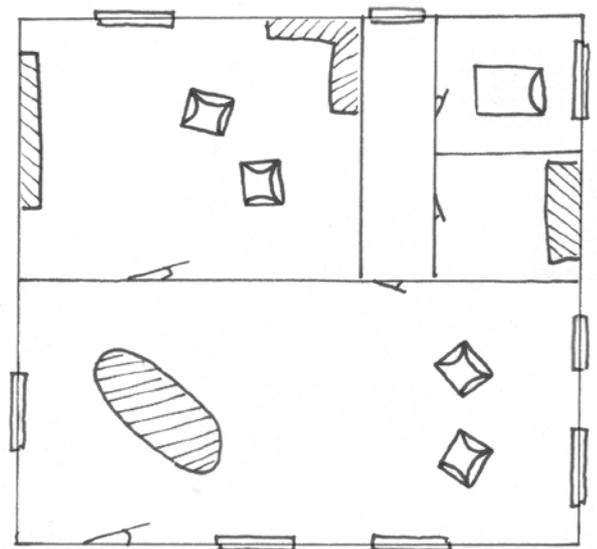
Dieses Wesen stürmt auf sie zu und einzig mit ein paar beherzten *Stamina+Athletics*-Proben können sie sich dem Angreifer erst einmal entziehen. Im alten Forsthaus gilt es erst einmal,

sich zu verbarrikadieren, wobei kluge Leute mutmaßlich die Speisekammer aufsuchen werden, da diese ohne Fenster am einfachsten zu halten ist. Hier gilt es einerseits, Heany nicht aus den Augen zu lassen, da dieser auch kein moralisches Problem hätte, nachher der einzige zu sein, der rechtzeitig im Haus war. Andererseits gilt es eben, irgendwie einen Weg aus der Situation zu finden.

Wenn die Charaktere irgendeine Telefonnummer aus dem Ort haben, dann können sie natürlich gut um Hilfe rufen. Jerry Heany wie auch Jack Hamburger sind dank Schusswaffen in der Lage, die Charaktere aus ihrer Misere zu befreien. Haben sie selber irgendein Verteidigungsgerät dabei, C/S-Gas etwa, so können sie es ebenfalls versuchen, doch gerade Tränengas im Umfeld der engen Speisekammer kann auch übel nach hinten losgehen; im wahrsten Sinne des Wortes.

Man kann auch Heany opfern. Die Oh-mah-ah geben sich mit einem Opfer pro Angriff zufrieden und würden dann abziehen, die Spieler sollten dagegen sogleich mal auf ihre Morality würfeln, als hätten sie einen kaltblütigen Mord begangen.

Die Szene sollte generell spannend sein, auch gefährlich, aber es liegt kein Sinn darin, hier die Spieler allesamt auszuradieren – doch sie sollen ruhig schwitzen und für kapitale Dummheiten bezahlen.



Epilog

Würden die Charaktere irgendwie aus der Situation im alten Forsthaus gerettet, so ist auch Patrick nicht mehr in der Lage, großartig Widerstand zu leisten. Er wird schweren Herzens von seinem Bruder inhaftiert und innerhalb von drei Tagen der zuständigen Gerichtbarkeit übergeben.

Würden die Oh-mah-ah per Schusswaffen verjagt oder anderweitig schwer verletzt, so werden sie Sheridan in Zukunft gänzlich in Frieden lassen, da sie den Menschen plötzlich weit mehr fürchten. War dem nicht so, so haben die Übergriffe mutmaßlich auch kein Ende, nachdem die Spieler abgereist sind.

Was ihre einzelnen Jobs betrifft, so hat sich rein statisch das Bild der Stadt natürlich durch die Entdeckung des Höhlensystems stark verändert. Wer das Gelände einmal untersucht wird feststellen, dass die Höhlen extrem weitläufig sind und zunächst komplett abgestützt werden müssen, bevor man da weiter bauen kann. Das macht den Ort als Investitionsgrundlage natürlich merklich uninteressanter, ihn als Artikel in einer Zeitung aber umso spannender.

Jene dagegen, die nicht aus wirtschaftlichen Gründen, sondern der Inspiration wegen dort waren, sind sicherlich ausreichend entlohnt worden – die Oh-mah-ah sollten genug Ansatz für diverse Kunstwerke in Schrift und Bild bieten.

Erfahrungspunkte

Vergeben werden folgende Punkte:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der dem Attentat von Silent Water ausgesetzt war und/oder am Ende zu denen gehörte, die von den Oh-mah-ah attackiert wurden.

Weisheit: 1 Punkt für jeden, der den Mord an Huxley durchschaut

Erfolg: 1 Punkt, wenn Huxleys Mörder gefasst ist, optional 1 Punkt, wenn die Oh-mah-ah verscheucht wurden.

Letzte Eindrücke

Das Röhren der Turbinen wird zunehmend leiser, als sich die Boing 747 mit euch vom Rollfeld nahe Sheridan in die Lüfte erhebt. Ein drittes Mal habt ihr euch zufällig getroffen, ein drittes Mal ist es in einer bizarren Katastrophe gemündet – wo soll das nur enden?

Langsam verschwinden die Positionslichter am Horizont, verschwinden aus dem Sichtfeld von Jack Hamburger, der die Maschine zufällig starten sah. Er hört ein Rascheln hinter sich, fährt herum und glaubt für einen Moment, dort eine riesige, pelzige, humanoide Gestalt zu sehen. Er blinzelt und fährt, das Gewehr hochreißend, herum, doch niemand ist mehr zu sehen. Als er wieder gen Himmel blickt, ist die 747 endgültig verschwunden.

Appendix I: Spieltest

Wie schon das letzte Abenteuer, so hat auch **Windbruch** in der Konzeptionsphase einige massive Veränderungen durchlaufen. Was dereinst als ein Abenteuer entstand, in dem die Spieler eine Gruppe von Holzfällern begleiten müssen, wurde zunächst an einen Ort gekoppelt und dann um die Neubausiedlungsthematik erweitert.

Mir war von Anfang an klar, dass durch einen **Windbruch** irgendetwas geweckt werden sollte; dass es hier kryptozoologisch um Bigfoot gehen würde, die Entscheidung traf ich erst irgendwann Anfang März, kurz vor dem Testspiel.

Das verlief sehr zu meiner Freude ausgesprochen gut. Das Abenteuer ist teilweise recht geradlinig und forciert im vierten Akt dann auch noch sein Finale, weshalb ich wirklich nicht sicher war, ob es funktionieren würde – hat es aber. Es war sogar im Gegenteil so, dass einer der Testspieler noch zu mir meinte, es wäre schön, wie viel Freiheit man hier in den Ermittlungen habe. Nun, da will ich mich nicht beschweren...

Einige Elemente aus dem Spieltest sind auch dieses Mal wieder direkt in das Abenteuer eingeflossen. Jack Hamburger etwa, der aus unerklärlichen Gründen in meinem ersten Entwurf einfach fehlte. Andere Szenen haben sich zumindest als schwieriger erwiesen, als ich das erwartet hatte.

Vor allem das nächtliche Attentat durch Silent Water ist da zu nennen, denn er hat zwar eine Motivation und eine stimmige noch dazu, man muss als Erzähler aber dennoch daran denken, dass die Spieler diese erst nach dem Anschlag erfahren können, wenn überhaupt.

Ich sehe das persönlich nicht als besonders schlimm an, denn die Spieler müssen ja nicht alles wissen, zumal die Antwort schon existiert. Wer aber denkt, dass etwas derartiges seiner Gruppe eher sauer aufstoßen wird, der kann diesen kompletten Handlungsabschnitt guten Gewissens entweder komplett rauswerfen oder auch umschreiben. Durch genug Veränderungen an dem Abenteuer selbst ist er ohnehin der Handlung etwas entrückt und dient allenfalls im Sinne des Gesamtbildes dazu, die Spieler im Wald einen Oh-mah-ah sehen zu lassen. Das kann man aber zweifelsohne auch anders regeln.

Ansonsten hat mir das Szenario aber in der Praxis gut gefallen und ich denke, auch dieses Mal muss ich kein schlechtes Gewissen haben, es in seiner jetzigen Form in die Öffentlichkeit zu stellen. Wie immer gilt: wer Anregungen hat, der kann sich sehr gerne per eMail an mich wenden.





Das weiblich

Kapitel 4

Wohlerzogen

*She will still believe
she knows some things
she can't see
she can't see*

118

Kapitel 4

Wohlerzogen

Schon als die junge Frau das Büro betrat, wusste Andy, was von ihr zu halten war. Die Arroganz im Blick, die unordentliche Kleidung ohne jedwede Verlockung und das bunte Haar in einen einzigen Knoten verwandelt. Dennoch war er ein Profi und so war seine Stimme ruhig und freundlich, als er sie begrüßte.

„Jeyne, grüße dich. Nimm doch Platz. Weißt du, warum der Direktor dich hergeschickt hat?“

„Ja, weil ich euer verkacktes Mittagsgebet nicht sagen wollte, darum.“ Irgendwie schaffte sie es, jedes Wort zu betonen, als wolle sie es Andy vor die Füße spucken. Und sie nahm nicht Platz.

„Jeyne, wir haben diese Texte nicht ohne Grund eingeführt. Wir alle hier wollen, dass aus dir einmal eine erfolgreiche, junge Frau wird. Das sieht der Direktor so, das sehen deine Lehrer so und deine Eltern...“

„Lass meine Alten da raus!“

„...sehen das sicher auch nicht anders. Eine junge Frau in unserer Zeit kann es sich nicht erlauben, herumzulaufen als sei der Punk noch nicht tot. Unsere heutige Welt erwartet, dass eine junge Frau fleißig ist, eifrig sich bemüht, zu gefallen und dabei nicht so mit ihren Reizen geizt.“

„Was läuft denn bei dir für'n Film ab?“ rotzte Jeyne heraus. Andy lächelte bemüht.

„Niemand mag Widerworte.“ war seine Antwort.

„Okay Alter, hab's kapiert, aber ich hab hier weder vor, mir hier deine Erzähle von der fügsamen Frau zu geben, noch hab ich Böcke, mich hier von dir anmachen zu lassen. Also nimm deine Rede und steck sie dir--“

„Ich verstehe.“ unterbrach Andy sie. Jeyne war die Verwunderung ins Gesicht geschrieben, als sie plötzlich von hinten gepackt wurde. Sie hatte Angelica offenkundig nicht bemerkt. Aber das taten sie nie. Ihr Körper erschlaffte, kaum das die Spritze in ihrem Hals versunken war.

Andys Lächeln war nun echt. Bald schon, so dachte er bei sich, bald würde sie ein braves Mädchen sein.

Wohlerzogen

*Selten, daß ein Weib zu denken wagt,
denn alte Weisheit spricht:
„Folgen soll das Weib, nicht lenken;
denkt sie, nun, dann folgt sie nicht.*

*Was sie noch sagt, glaubt‘ ich
nimmer;
wie ein Floh, so springt‘s, so sticht‘s!
„Selten denkt das Frauenzimmer,
denkt es aber, taugt es nichts!“*

– Friedrich Nietzsche, Mädchenlied

Einleitung

„Oh, diese furchtbaren Tussis, werden die eigentlich irgendwo gezüchtet?!“

Mit diesem verhängnisvollen Satz einer Bekannten fing alles an. Sie studiert eine Sprachwissenschaft, ebenso wie manch anderer, mit dem ich daraufhin sprach und der meinen und ihren Beobachtungen nur zusprechen konnte: Tussis. Es gibt sie definitiv. Aufgetakelte Modepüppchen, mangelnden IQ durch beachtlichen Brustumfang und verwunderliche Rockkürze ausgleichend gehen sie in den geisteswissenschaftlichen Instituten ein und aus, sind ein Teil der sozialen Welt.

Aber wo kommen sie her? Was bringt eine Tussi dazu, ihren gesunden Menschenverstand abzulegen und mit bössartiger Zielstrebigkeit die den Männern Gefügige zu mimen. Wieso ist sie bereit, sich fast ihre Füße in furchtbaren Schuhen zu brechen und sich den Tod in kaltem Wetter zu holen? Die Realität ist bittere Egomane, die Fiktion aber – denn um die geht es hier – kann jedoch anders aussehen.

Was nun also, wenn es eine Konditionierung ist, die gezielt geschieht? Was, wenn es ein Plan der Wirtschaftswelt ist, gefügige Personen zu schaffen, die zwar latent bössartig sind, aber auch persönlich wie kommerziell ausgebeutet werden können? Was, wenn dies organisiert geschieht, schon während der schulischen Ausbildung der Frauen?

Diesem Szenario, vielleicht etwas abstrus auf den ersten Blick, wollen wir uns im vierten Abenteuer der Reihe „Scouts of Darkness“ widmen. Und damit es keine Missverständnisse und Gründe zur Beschwerde gibt, hier erst einmal ein Definitonsversuch.

Was ist eine Tussi?

Das Wort Tussi leitet sich von Thusnelda ab. Die war einst als positives Frauenbild bekannt und ein Sinnbild der gefügigen Gemahlin, doch das änderte sich in den 70er Jahren. Heinrich von Kleists „Die Hermannsschlacht“ wurde gelesen

und gerade von den jungen, emanzipierten Frauen jener Zeit wurde die Thusnelda ganz anders aufgefasst. Das Wort wurde zu einem Sinnbild einer unemanzipierten, hörigen Frau. In den 90ern dann, in der sprachlichen Diktatur von Manta, Proll, Boah und Ey wurde das unhandlich lange Wort verkürzt – auf „Tussi“. Die Bedeutung wandelte sich weiter und wer das Wort heute nachschlägt, der findet eben Namen wie „Modepüppchen“ im Synonymlexikon. Definiert wird sie als eine junge Frau, die mit allen modischen Trends geht und sich gemeinhin so verhält, dass sie den Männern als verlockend und attraktiv erscheint. In den 2000ern folgte der letzte Wandel des Wortes bisher, der es aus den Mündern der Männer nahm und in jene der Frauen legte, die sich selbst eben nicht als Tussis sahen und sehen. „Alternative“ Frauen aus den Metal-, Punk-, Grunge- und Gothic-Szenen bezeichneten so jene, die eben nicht dazugehörten.

Tussis sind auch betont weiblich – im schlimmsten möglichen Klischee. Pferde und die Farbe Rosa, Hello Kitty und tanzbarer Pop sind gute Indikatoren.

Das aber alleine macht gemäß unserer Definition keine „Tussi“. High Heels und knappe Kleider machen noch keine Tussi aus. Es ist ein Verhalten, das egoistisch bis egomanisch, aggressiv und asozial gegenüber unnützen und ausnützend gegenüber nützlichen Personen ist. Eine Tussi ist kein angenehmer Umgang. Sie mag perfekt darin sein, dies auszuspielen, Leuten nett und als Freundin erstrebenswert zu erscheinen. Dann aber hat sie einen Grund dazu.

Eine Tussi ist ein Klischee. Wenige Menschen sind Klischees. Zugegeben, es gibt Menschen, die sind es, doch das gilt nur für die Minderheit. Wir wollen hier niemanden attackieren. Sollte jemand dieses Dokument lesen, in seinem rosa Raum, High Heels tragen und tanzbaren Pop hören – kein Grund zur Aufregung. Es geht um ein spielbares Klischee.

Wie den coolen Schwarzen. Oder den mysteriösen Indianer.

Oder aber den komischen, übergebildeten Nerd. Letzteres wären dann vermutlich wir.

Die Handlung in wenigen Sätzen

In Sunnyside, Washington, liegt die „School for Extraordinary Gifted Girls“. Die Charaktere reisen dort aus verschiedenen Gründen an, sind aber schnell verwirrt: Es gibt dort keine Streuung in der sozialen Verteilung, nahezu alle Frauen

im Gebäude sind gleichermaßen auf Modetrends und anbiederndes Verhalten getrimmt. Alle, außer den Erstsemestern.

Als diese allerdings auch beginnen, sich in diese Richtung zu wandeln, ist es wohl Zeit Fragen zu stellen. Die Charaktere stoßen auf ein schreckliches Geheimnis, denn der Schuldirektor Marc Montgomery und einige Mitarbeiter des Schulpersonals unterziehen die jungen Frauen verbotener, geirnter, geirnter Eingriffe, um sie zu gefügigen Gespielinnen und späteren Mitarbeiterinnen großer Konzerne zu machen.

Inspirationsquellen

Obwohl **Wohlerzogen** allenfalls traumatische Germanistik-Seminare als direkte Vorlage hat, gibt es doch diverse Filme und Bücher, deren Lektüre sich (nicht nur) als Vorbereitung lohnt.

Film und Fernsehen:

Dich kriegen wir auch noch! Als Steve Clark in eine neue Stadt zieht, stellt er fest, dass an der örtlichen Highschool aus rebellischen Jugendlichen potentiefreie, artige Schüler gemacht werden ... und er scheint ebenfalls bald auf der Abschlusssliste zu stehen. Der Film trifft zwar nicht die richtige Atmosphäre, trifft aber die Idee dieses Abenteuers. *Die Frauen von Stepford*. Im dem Ort Stepford sind alle Frauen perfekte Ehepartner, vielleicht etwas zu gut, um wahr zu sein. Als Joanna Eberhart ebenfalls nach dort zieht, wird sie mit genau diesem Bild konfrontiert und bekommt immer mehr den Eindruck, dass dies kein normaler Zustand sein kann. Ob man nun das Remake von 2004 oder die Vorlage von 1975 nimmt, ist dann allenfalls eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Die purpurnen Flüsse, ein französischer Thriller, ist eine der besten Quellen für dieses Abenteuer. Klar, dort in der Schule werden keine hirnlosen Dienerinnen, sondern so eine Art Neonazis gezüchtet, aber die Atmosphäre, die Inszenierung und auch die Art, wie etwa das titelgebende Mantra der Herren der purpurnen Flüsse verwandt wird, machen diesen Film zu einer guten Quelle. Es ist eine Verfilmung, wie unten unter „Literatur“ aufgeführt.

James Bond: Im Geheimdienst Ihrer Majestät. Zugegeben, wenn jemand von der WoD spricht, ist meine erste Assoziation nicht gerade der britische Martini-Schüttler. Doch dieser Film, der einzige mit George Lazenby als Doppelnull-Agent, bietet zwar einige Verwirrung durch abweichende Schnittfassungen und einen katastrophalen Actionschnitt, doch auch eine ganz besondere Version der für die Reihe an sich ja typischen, verführerischen Frauen.

Literatur:

Aldous Huxley: Brave New World. In Huxleys großartiger Utopie geht es auch darum, dass Menschen feste Plätze haben und ihr Glück darin finden können, Plätze, die man ihnen zuweist, entsprechend auszufüllen. Insofern geht es zwar eigentlich um ganz andere Dinge, eine geistige Verwandtschaft zu **Wohlerzogen** ist aber dennoch gegeben.

Jean-Christophe Grangé: Die purpurnen Flüsse. Für den Roman gilt erst einmal alles, was oben zum Film gesagt wurde. Was den Roman noch mal von seiner Kinoadaptation unterscheidet ist die Härte, die hier demonstriert wird. Der Roman ist konsequenter, sowohl in der Darstellung der Charaktere als auch in der Entwicklung der Handlung. Wer den Film mochte, aber irgendwo als nicht ausreichend empfand, der macht mit diesem Buch keinen Fehler.

Stimmung

Herrschaft, das Ausleben einer artifiziellen Überlegenheit, das ist es, was **Wohlerzogen** ausmacht.

Das ist es, was Tussis tun. Sie sehen sich als etwas Besseres an, nutzen ihre Zielobjekte entsprechend aus. Das ist es aber auch, was ihre Zielobjekte tun – sie bekommen das Gefühl vermittelt, überlegen zu sein, und glauben daher, wiederum die Tussis zu benutzen.

Das ist es, was schlechte Lehrer tun. Sie verstecken

sich hinter ihrem Rang, hinter Einträgen ins Klassenbuch und Abschriften der Schulordnung, anstelle sich menschlich und pädagogisch den Problemen zu stellen.

Das ist es aber auch, was beispielsweise mancher Staat bei der Konditionierung seiner Bürger gemacht hat oder auch noch tut. Dafür muss man dieses Mal nicht das Dritte Reich bemühen, ein Hauch von Überlegenheit liegt in jeder Brise des Patriotismus. Dabei ist es wie mit Zucker: In Maßen ist es gesund, in Massen kann es zum Tod führen.

Es ist häufig auch der Schlüssel zu Fällen von Missbrauch und Gewaltausbrüchen. Der Wunsch, überlegen zu sein, das Kanalisieren von Minderwertigkeitsgefühlen in einzelne Handlungsakte. Einen mentalen, geistigen oder seelischen Missbrauch, wie auch immer man es nennen will, kann man davon nicht ausnehmen.

Vorgeschichte

Marc Montgomery war der junge, neue Direktor des Mädcheninternats „School for Extraordinary Gifted Girls“, einer Schule für weiterführende, berufliche Ausbildungen in Sunnyside, Washington. Schnell machte er eine Entdeckung: Besonders die personell weniger ausgeprägten Frauen, die seine Schule verließen, fanden schnell einen Job. Offenbar hatten viele Firmenbosse noch immer Bedenken, starke Frauen in ihre Hierarchie einzugliedern, aber



dennoch Quoten zu erfüllen.

Die Frage war nun also, ob man dies nicht irgendwie beschleunigen könnte. Die Antwort gab ihm Andy Gorm, der mehrere Jahre als Gehirnochirurg gearbeitet hatte und nun als Vertrauenslehrer der Schule fungierte. Gemeinsam beschloss man, eine alte, russische Methode zu testen.

Das erste Produkt war kein Erfolg. Jackie Maloy war danach zwar keine Linksradikale mehr, wohl aber ein willenloses Wesen, das kaum mehr zur Interaktion fähig war. Weitere Versuche an anderen Frauen gerieten dann aber besser, und man beschloss, das Projekt in die Praxis umzusetzen.

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Die Charaktere treffen zu Beginn eines neuen Schuljahres in Sunnyside ein. Das bedeutet, es gibt einmal mehr noch „unbehandelte“ Neuankommlinge und die Umwandlungen sind gerade im Gang.

Schon an ihrem ersten Tag bemerken sie die Eigenarten der Schule, der seltsame Querschnitt durch die soziale Orientierung der Schülerinnen wie auch die erdrückende Stimmung des Gebäudes selber. Man legt ihnen in Hinweisen nahe, dass etwas nicht ganz richtig läuft in der Begabenschule.

Sie können weitere Nachforschungen anstellen und einerseits zu dem Ergebnis gelangen, dass vor Ort etwas vertuscht wird. Andererseits können sie Earl Maloy treffen, den Vater von Jackie, der noch immer durch die Wälder streift und die Schule beobachtet, fest davon überzeugt, dass dort etwas unheimliches vor sich geht.

Alle Ereignisse überschlagen sich in dem Moment, wo die Charaktere alle notwendigen Fakten haben. Earl beschließt zu handeln und eine weitere junge Frau gerät in Lebensgefahr. Ein guter Ausgang liegt alleine in den Händen der Charaktere ... und ihrer Spieler.

Motivationen für Spieler

Candy Holland:

„Kleine Fälle, über die sonst niemand schreibt“ sind Candy Ressor und damit ist sie in diesem Abenteuer direkt richtig aufgehoben. Angetrieben von Gerüchten über mögliche Gehirnwäschen und Indoktrinationsmethoden innerhalb der Schule locken sie auf den Plan, um mehr darüber herauszufinden.

Morris Disney:

Eigentlich ist er zwar Landschaftsmaler, doch

das alte, faszinierende Gebäude der Schule ist ein Element in der dort sonst so unberührten Natur, das eine hervorragende Grundlage für bemerkenswerte Bilder liefern soll. Nur darum reist Disney an.

Eva Martinez:

Als innerhalb der Agentur erste Schreiben über eventuelle, dubiose Vorgänge innerhalb dieser Schule eintrafen, war Eva sofort Feuer und Flamme. Ihr Streben nach Unabhängigkeit und ehrlich erarbeitetem Erfolg stehen so konträr zu den Lehrzielen der Akademie, dass sie sich unbedingt mit diesem Fall auseinandersetzen will.

Jamal Hope:

Jamal steht einmal mehr etwas zwischen den Fronten. Die Schulleitung fühlt sich jüngst etwas verunsichert und möchte natürlich nicht, dass die Machenschaften im Hintergrund ans Tageslicht geraten. Also stellen sie einen Sicherheitstechniker ein, der ihr dunkles Werk behüten soll, ohne selber darauf aufmerksam zu werden. Dieser Techniker ist Jamal.

Serene Oberland:

Serene hat einen besonderen Platz in dieser Charaktergruppe inne, denn anders als die meisten anderen Figuren ist sie in einer Lage, in der die Lehrmethoden der Schule zwar zweifelhaft, das Lernziel aber sogar erstrebenswert ist.

Sie recherchiert gerade für einen Roman, den sie an einer ähnlichen Schule ansiedeln will und dürfte sehr erschrocken sein, was für ein Drama sich hinter ihrer heilen Welt abspielt.

George Taylor:

Das täglich' Brot für George. Aufgrund einer Verordnung im Bundesstaat müssen alle Schulen auf ihre Tauglichkeit im Bezug auf diverse Sicherheitsmaßnahmen überprüft werden. George schlägt es daher an das hier vorgestellte Internat, wo man natürlich gleichermaßen an verborgenen bleibenden Geheimnissen wie einem positiven Gutachten interessiert ist.

Noel Delacroix:

Das Konzept der Schule ist recht eigen und die Ergebnisse rein statistisch sehr hoch angesehen. Doch kann man gefahrlos in das Projekt investieren, ohne nachher Unsummen oder gar einen guten Ruf zu verlieren?

Eine Drittpartei engagiert Noel, damit er sich einmal vor Ort umsieht und eine eigene Beurteilung erstellt, ob diese Art der Erziehung ein Konzept mit Zukunft ist.

Dramatis Personae

Das Schulpersonal

Marc Montgomery, Schuldirektor

Marc ist sehr jung für einen Schuldirektor. Er ist Anfang dreißig, sieht gut aus, adrett gekleidet, trägt kurze, braune Haare und hat auffällig blaue Augen. Er ist nach außen hin freundlich, entgegenkommend, offen und gebildet. Allerdings ist sein Herz kalt wie Stein.

Er hat keinerlei moralische Bedenken, jungen Frauen ins Gehirn schneiden zu lassen, um ihre Chancen auf eine direkte Übernahme in eine Firma zu erhöhen. Nicht aus Selbstlosigkeit oder gutem Willen, sondern weil die Statistik dazu bestimmt, wie hoch die Zuschüsse von Staat und Wirtschaft im nächsten Jahr ausfallen.

Andy Gorm, Vertrauenslehrer

Andy ist ein ausgebildeter Arzt Mitte 40. Er studierte Gehirnchirurgie, interessierte sich dabei privat aber auch schon immer für die Praktiken russischer Ärzte in den 70er und 80er Jahren. Er ist ebenfalls recht gutaussehend, kleidet sich allerdings locker und seinen Kopf zieren blonde Locken.

Ein Zweitstudium in Psychologie hat ihm seinen Platz als Vertrauenslehrer eingebracht, was für das Projekt besonders wichtig ist, da er auf diesem Wege die noch nicht umgewandelten Neuankömmlinge ruhig halten kann.

Angelica Wall, Stellvertretende Direktorin

Angelica war an ihrer alten Schule als die „Icelandy“ bekannt. Zucht und Ordnung sind nicht unbedingt Prioritäten für sie, Gehorsam schon. Daher war sie eine perfekte Kandidatin für Marcs Projekt und es hat ihn eine Stange Geld gekostet, die junge Frau abzuwerben.

Sie ist 26, hat schwarze Haare, stets hochgesteckt, auffällig ausgeprägte Wangenknochen, einen attraktiven Körperbau, kalte Augen und eine tiefe Stimme. Ihre Kleidung ist, wie die von Marc, immer sehr adrett.

Jerry Reno, Lehrer

Reno ist ausgebildeter Theaterwissenschaftler und zusammen mit James Cardigan einer von zwei Lehrern des recht kleinen Personals, der schon vor Montgomery da war und es noch heute ist. Ob das aber so bleiben wird, ist fraglich.

Denn der Mit-50er stellt viele Fragen und

wenn er auch in seinen Strickpullis, mit seinen langen, ergrauenden Haaren, seinem hageren Gesicht und seinem müden Blick kein Risiko zu sein scheint, so fällt er den „Eingeweihten“ doch immer wieder negativ auf.

Tanya (siehe „Die Schülerinnen“, weiter unten) schüchtert ihn derzeit ein, ohne ihm genau zu sagen, womit sie ihm droht. Er weiß nicht, was in der Schule passiert, aber er will gerne sein Rentenalter erreichen, also schweigt er lieber, als eine Dummheit zu begehen.

James Cardigan, Lehrer

Der andere Lehrer, der schon vor Montgomerys Schreckensprojekt an der Schule war, wird auf ganz andere Art und Weise ruhig gehalten. Der gutaussehende Mit-30er teilt sein Bett derzeit mit Tanya, was ihm sicherlich weit mehr wert ist als Gerechtigkeit oder das Wohl seiner Schülerinnen.

Sollte dieser Eindruck allerdings einmal umschlagen, so wäre er trotzdem recht hilflos. Denn Tanya hat, was James nicht weiß, Videos von ihren gemeinsamen Nächten und es würde den Sportlehrer mindestens seine Anstellung kosten, kämen diese einmal ans Licht.

Peter Hardy, Hausmeister

Hier gibt es nicht viel, was man wissen muss. Peter ist Ende 50, ergraut und halbwegs kahl, hager bis dürr, wirkt stetig müde und ist, richtig, eben ein Hausmeister. Er meint es eigentlich gut mit allen, kommt manchmal, gerade an langen Tagen, aber auch etwas schroff herüber.

Er ahnt natürlich auch, dass etwas falsch läuft im Internat, aber er wird sich hüten, jemandem davon zu erzählen. Nachher macht noch wer die Schule zu – dann wäre er arbeitslos.

Jackie Maloy und die anderen Putzfrauen

Jackie war, wie zuvor bereits erläutert, der erste Fehlschlag der Produktion der Schule. Sie war allerdings auch nicht der letzte Fehlschlag. Sie sowie sieben andere Frauen geistern seither wie Lobotomieopfer durch die Hallen der Schule, scheinen kaum noch etwas wahrzunehmen und reinigen die Flure geradezu manisch. Komplexere Tätigkeiten als Wischen, Kehren oder Fegen bekommen sie kaum hin, obschon ihre Persönlichkeit nicht gänzlich ausgelöscht ist.

Die Schülerinnen

Tanya Atkins

Sie ist das archetypische Miststück. Selten ist eine Umwandlung so umfassend gelungen wie bei ihr. Einst war sie linksorientiert und nahe der Radikalität, jetzt ist sie so etwas wie die niemals ernannte Anführerin der Tussis der Schule. Ihre Mischung aus blendendem Aussehen und bitterem Ergeiz haben sie jedoch auch für die Projektleitung interessant gemacht. Marc nutzt sie derzeit, um Jerry einzuschüchtern und James zu befriedigen, die Mädchen zu kontrollieren und eventuelle Problemfälle innerhalb der Neuankommlinge frühzeitig ausmachen zu können.

Bryce Summers

Ein Neuankommling des aktuellen Jahrgangs. Sie ist eine aufgeweckte junge Frau, hat wirres, braunes Haar und trägt die meiste Zeit abgetragene Kleidung, bevorzugt Pullover und Jeans. Sie hört gerne und laut Metal, kaut Kaugummi und trinkt Alkohol nur direkt aus Flaschen. Sie ist der Alptraum eines gesetzteren Arbeitgebers und damit ein Primärziel für die Umwandlung, denn sie ist zugleich clever genug um zu durchblicken, was dort getrieben wird.

Janet Southford

Die Zimmergenossin von Bryce. Sie sind sich ähnlich in Kleidung wie Musikgeschmack, nur dass Janet ihre bunten Haare mit mehr Liebe stylt – und auch nicht im Sinne der Schulleitung. Da sie aber weniger Vorlaut und aggressiv als Bryce ist, steht sie erst nach ihr auf der Liste. Sie ist dagegen ab dem Zeitpunkt von Bryces verschwinden – und vorher werden die Charaktere sie mutmaßlich auch nicht treffen – sehr in sich gekehrt und verschlossen, kein leichter Umgang. Zumal sie nicht ohne Grund beginnt, erst einmal jedem zu misstrauen.

Außerhalb der Schule

Earl Maloy

Earl war ein Ranger der Forstaufsicht in Washington und zugleich allein erziehender Vater einer einzelnen Tochter. Jackie war sein großer Schatz, weshalb er sie auch mit Freuden auf dieses exklusive Mädchenberufskolleg schickte. Es kostete ihn eine Menge Geld, brachte Jackie jedoch nur in die Latexhandschuhe tragenden Finger von Marc und seiner Gruppe.

Seit ihrem verschwinden wartet Earl in den Wäldern rund um die Schule auf ein Zeichen seiner Tochter. Er ist über die Jahre dem

Wahnsinn zunehmend näher gekommen und ist auch bereit, gewaltsam gegen die Schule vorzugehen, wenn doch nur ein Zeichen all seine Vermutungen bestätigen würde.

Zu Beginn des Szenarios ahnt er noch nichts davon, aber Janet wird dieses Zeichen sein.



Kapitel 1: Zur Schönheit erzogen Tief im Wald

Einmal mehr beginnt unsere Geschichte an Bord eines Flugzeugs. Sollte **Wohlerzogen** wie gedacht bereits der vierte Teil sein, den die Gruppe spielt, so dürfte anfängliche Verwunderung nun wohl bereits einer düsteren Vorahnung gewichen sein, wenn man in den Sitzreihen in vertraute Gesichter blickt.

Die Maschine setzt regulär zur geplanten Zeit auf und entlässt die Spieler in die kühle Abendluft, wo sie bereits erwartet werden. John, der Busfahrer, holt sie ab und fährt sie mit dem Schulbus hinaus nach Sunnyfield. Zwar verfügt das kleine Nest über ein eigenes Flugfeld, aber man muss dennoch eine gewisse Wegstrecke zurücklegen, bis man in dem Ort selber angekommen ist. Die Fahrt verläuft ruhig und bietet den Charakteren nichts außer Zeit für weitere Gespräche und einen Blick auf überaus finstre Baumsilhouetten am Wegesrand.

Die Ortschaft selbst wird umfahren, es schließt sich eine Serpentinestrecke einen Berg hinauf an und letztlich wird der Blick dann freigegeben auf das Ziel der Reise. Die Schule wurde in einem alten Kloster einquartiert, welches düster und einschüchternd über den Ankömmlingen aufragt.

John lässt sie aussteigen, lädt die Koffer aus und fährt dann davon, ohne noch abzuwarten, ob den Charakteren geöffnet wird oder dergleichen. Ein kalter Wind umweht sie, wenn sie die Pforte erreichen und den schweren Türklopfer – eine Klingel sehen sie nicht – gegen das Metall seiner Halterung schlagen.

Herrschaftsarchitektur

Der Fachbegriff für einen Baustil, der den Menschen ganz klein und das repräsentierte Instrumentarium ganz groß erscheinen lässt, lautet „Herrschaftsarchitektur“. Wersich einmal in den Bauprojekten des Dritten Reiches umsieht, findet unzählige Beispiele. Angefangen von der Kuppel, die Germania umschließen sollte bis hin zu den einzelnen Bauwerken an den Randgebieten des Reiches.

Einer der Charaktere kann das auch erkennen, wenn ihm ein Wurf auf Intelligence + Academics mit mindestens drei Erfolgen gelingt.

Es ist daher kein Zufall, dass die Außenansichten des Internats auf dem Cover ein modifizierter Eindruck der Ordensburg Vogelsang ist. Die liegt in der Eifel und sollte einst zur Heranbildung der nächsten Elite dienen, wurde dementsprechend auch so konzipiert, dass der Schüler sich stets klein fühlte ob der Opulenz der Baute.

Die Pforte zur Elite

Nach einer Weile öffnet Peter Hardy die Türe und winkt die Charaktere ein in einen Raum, der nur gigantisch erscheinen kann. Eine enorm hohe Decke, Marmorboden, Mahagoni-Wände mit Bernsteinveredelung und Säulen die aussehen, als seien sie aus Elfenbein gefertigt. Der Hausmeister bittet die Neuankömmlinge zu warten und verschwindet dann in einer Seitentüre. Gegenüber der Pforte ragt eine gewaltige Treppe auf und führt tiefer in das Gebäude hinein, wirkt in dunklem Stein, auf Glanz poliert, sehr eindrucksvoll. Aber auch irgendwie erdrückend.

Darüber ist ein Schild angebracht, vielmehr so in die Formen der Wandmuster eingepasst, dass der Blick fast automatisch darauf gelenkt wird. In feinen, schwarzen Lettern auf weißem Granit ist dort zu lesen:

*„Wenn wir ankommen, sind wir gewöhnlich.
Wenn wir gehen, wohlerzogen.“*

Die Charaktere können diese Sichtung noch eben bewerten, als Marc Montgomery die Treppe herabgeilt kommt und die Charaktere schon tiefend herzlich begrüßt. Er heißt sie willkommen, dankt für ihre Anwesenheit und schwärmt bereits ein wenig von der hohen Effizienz seinerer Schule.

Weiter lädt er die Charaktere zum gemeinsamen Abendbrot mit den Mädchen ein, entschuldigt sich dann mit Verweis auf dienstliche Aufgaben und weist ihnen ihre Räume zu.

Da sich die Zimmer des Gebäudes rund um einen Hauptgang arrangieren, sind diese dann auch ohne große Probleme zu finden. Doch auch auf diesem Weg passieren die Charaktere weitere Tafeln mit Konditionierungssprüchen (siehe Kasten), bevor sie ihre Zimmer erreichen.

Außerdem können sie einen ersten Blick auf die konditionierten Schülerinnen des Internats

erhaschen. Arrogant, eitel, Modepüppchen und kleine Cocktails in den Händen haltend wirken sie auf den ersten Blick bereits seltsam. Zu angepasst, zu gleichgeschaltet, zu willenlos.

Beispielhafte Wandsprüche

Schönheit ist Erfolg
Gefügigkeit ist Schönheit

Nur wer liebt, wird gelobt

Erfolg durch Schönheit
Schön durch Gefügigkeit
Gefügig durch Erziehung

Niemand mag Widerworte

Perfektion ist erreichbar
Kontrolle schafft Perfektion

Kenne deinen Herren
Kenne deinen Platz
Wahre dein Lächeln

Die Zimmer

Die Unterbringung der Charaktere ist spartanisch. Die kleinen Zimmer haben einen Innenraum von gerade mal zwei mal einem Meter und sind dafür fast vier Meter hoch. Die Wände sind weiß und nicht verputzt, sondern verkalkt und die Betten sind offenbar älter als manches Mädchen, das die Schule besucht. Das liegt jedoch daran, dass dies auch der ungenutzte Teil des Gebäudes ist. Die Mädchen sind in einem anderen Flügel untergebracht und schlafen daher klar getrennt von den Charakteren.

Dennoch wurden auch in diesem Bereich entsprechende Wandsprüche angebracht. Selbst in jedem Zimmer hängt eine Plakette dort, wo in christlichen Häusern das Kreuz über der Türe angebracht wäre. Dort heißt es:

„In einem schönen Körper
wohnt auch ein schöner Geist“.

Bryce meldet sich

Die Charaktere können nun also ihre Zimmer beziehen, als es plötzlich an der Tür eines Charakters klopft. Wenn er öffnet, so steht Bryce vor ihm, offenbar sehr nervös.

„Sie müssen uns helfen, Mister.“ murmelt sie, doch weist sie alle weiteren Fragen von sich.

„Nicht hier. Heute Nacht, treffen Sie mich auf dem Sportplatz, so gegen 22 Uhr.“

Damit wendet sie sich um und geht.

Die Neugierde des Charakters sollte damit geweckt sein, doch kann er vorerst nichts weiter unternehmen; Bryce ist eindeutig zu eingeschüchtert, um im Gebäude weitere Verdächtigungen zu äußern.

Die seltsame Putzfrau

Doch auch dem oder den anderen Charakteren wird nicht langweilig werden. Kaum, dass sie in ihrem Raum sind, wird ihre Tür geöffnet und Jackie Maloy tritt ein, mit einem Wischmopp bewaffnet. Sie ist, wie unter *Dramatis Personae* ja auch beschrieben, nicht in der Lage, wirklich zu kommunizieren und wird den betroffenen Charakter rund eine halbe Minute anstarren, bevor sie realisiert, dass hier nun wohl nicht putzen kann. Dann macht sie kehrt und wendet sich zum Gehen.

Das gemeinsame Abendessen

Wenn die Charaktere pünktlich die Mensa erreichen, sitzen alle anderen schon da. Eine ihrer Anzahl entsprechende Menge leerer Stühle steht am Tisch des Direktors bereit, wo sie gemeinsam mit dem gesamten, unter *Dramatis Personae* beschriebenen, Kollegium speisen können.

Montgomery weist ihnen ihre Plätze zu und macht sie kurz mit den anderen Lehrern namentlich bekannt, dann bittet er den Saal zur Ruhe. Augenblicklich kehrt Schweigen ein, mit einer Ausnahme. An einem Tisch am äußeren Rand des Raumes sitzen die neuen Schüler, augenscheinlich noch nicht angepasst und weiterhin murmelnd. Auch Bryce kann dort ausgemacht werden.

Der Rest des Raumes beginnt dagegen nun, unheimlich einstimmig, ein seltsames Mantra herunterzubeten:

Wir sind voll Schönheit.

Wir kennen unseren Platz.

Wir leisten Folge.

Wir folgen dem Weg, den man uns zeigt.

Wir sind das Blut im Herzen der Welt.

Wir sind die Iteration eines Traumes.

Wir erkennen unsere Herren.

Wir sind wohlerzogen.

Großartige Informationen lassen sich bei diesem ersten Zusammentreffen mit dem Kollegium nicht erwerben. Die Linientreuen schweigen und die anderen werden, wie zuvor beschrieben, mundtot gemacht.

Nach einer halben Stunde wird die Essgemeinschaft dann beendet und die Schüler werden gebeten, auf direktem Wege ihre Zimmer aufzusuchen. Den Charakteren wird dies ebenfalls anempfohlen.

Auf dem Sportplatz

Es ist anzunehmen, dass der betroffene Charakter der Bitte des Mädchens nachkommt, doch taucht Bryce nicht, wie versprochen, auf dem Sportfeld auf. Auf dem Weg dorthin hat Andy sie abgefangen und in die versteckten Kellerräume (dazu später mehr) gebracht.

Der Ausflug an die frische Luft ist dennoch nicht ganz vergebens, denn wenn dem Charakter ein Wurf auf *Wits + Composure* gelingen sollte, bemerkt er zumindest eine seltsame Gestalt, die offenbar in dem Wald, jenseits des Zaunes um den Sportplatz, umherstreunt.

Eine Verfolgung im Dunkeln, mit dem Zaun als Hindernis dazwischen, ist ausgeschlossen, aber es wird noch früh genug ein Treffen geben. Die Person ist natürlich Earl Maloy.

Gehirnwäsche zum Schlafengehen

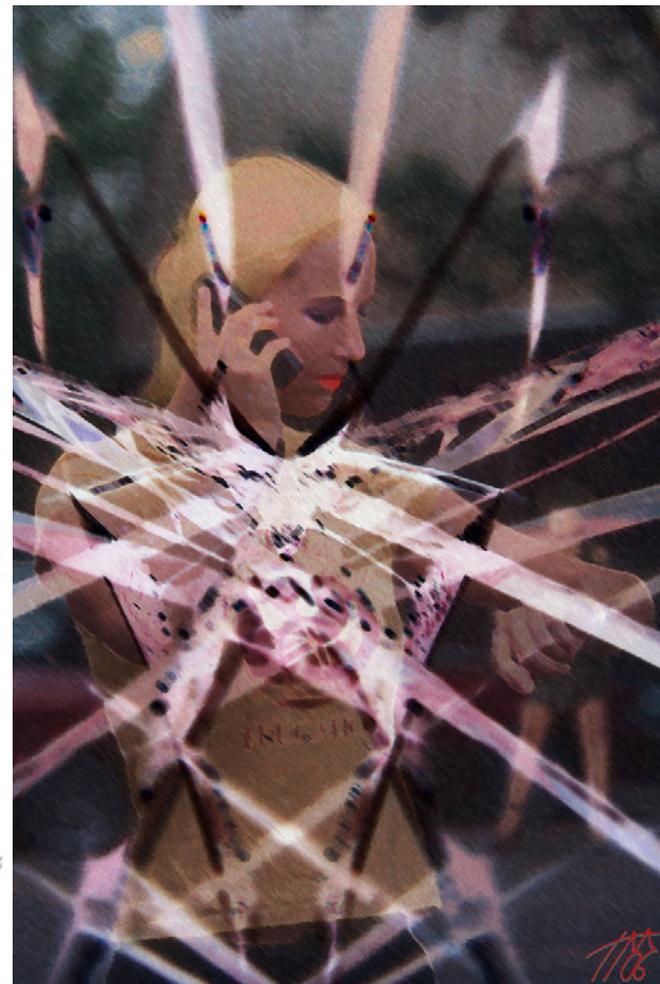
Kaum dass die Charaktere gerade ihr Bett erreicht haben, hören sie plötzlich seltsame Musik. Keine okkulten Klänge, eher vollkommen entnervende Fahrstuhlmusik. Diese tönt aus der hausinternen Sprechanlage und wird auch die Nacht über nicht verklingen.

Wer eine Probe auf *Wits + Composure* schafft oder einfach die Box abklemmt, kann aber noch etwas anderes hören. Ein scharrendes Geräusch ertönt genau ein Mal, als würde Stein auf Stein schaben. Dies wird vom Geheimgang zum Chirurgetrakt (mehr dazu in Kapitel 2) verursacht, aus dem Andy nach vollendeter Arbeit mit Bryce tritt, nachdem die Charaktere bereits zu Bett gegangen sind.

Ein geradezu optimales Lied für diese Szene stellt Paul Moriats „L’amour est bleu“ dar. Repetativ, schon zwanghaft fröhlich und bescheiden instrumentiert. Wer mit Musik am Spieltisch arbeitet, sollte an dieser Stelle nicht vor dem Einsatz dieses Liedes zurückschrecken.

Hinweise aus Kapitel 1 im Überblick:

- Die Schule weist sehr erschreckende Manipulationsmethoden auf (Quelle: Gesamteindruck)
- Die Schülerinnen sind komisch indoktriniert und die Lehrer nehmen das offenbar nicht sonderlich zu Kenntnis (Quelle: Gesamteindruck)
- Einige der noch nicht angepassten Mädchen beunruhigt das, doch die bisher einzige Zeugin verschwindet direkt wieder (Quelle: Bryce Besuch und Fehlen auf dem Sportplatz)
- Irgendetwas stimmt mit einigen der Putzfrauen in dem Gebäude nicht (Quelle: Erstes Treffen mit Jackie Maloy)
- Irgendjemand treibt sich Nachts in den Wäldern herum (Quelle: Sichtung von Earl Maloy)



Kapitel 2: Morgens beginnt die Schule Viele Nachforschungen stehen bevor

Es gibt eine Menge zu tun und eine Menge zu entdecken in den Mauern der Schule. Im Folgenden werden einzelne Ermittlungsstränge separat aufgeführt, da unvorhersehbar ist, in welcher Reihenfolge die Charaktere vorgehen werden.

Generell geht das Szenario davon aus, dass alle folgenden Ereignisse am zweiten Tag des Aufenthalts der Charaktere stattfinden werden. Wenn dem nicht so ist, ist dies natürlich auch kein Untergang, nur muss der Erzähler stetig im Hinterkopf behalten, dass mit dem Eintritt in den dritten Akt die Ereignisse eine gewisse Eigendynamik bekommen und vorher alle relevanten Informationen in den Händen der Spieler liegen sollten, sollen sie eine Chance haben.

Wo ist Bryce?

Die primäre Frage der Charaktere dürfte sicherlich die nach dem Verbleib der jungen Informantin vom Vortag sein. Es ist nicht schwer, ihr Zimmer auszumachen – und damit auf eine große Überraschung zu stoßen.

Bryce ist dort, allerdings ist sie nicht mehr sie selbst. Hellblaues, knappes Top, kurzer, rosa Rock und High Heels passen einfach nicht mehr zu der Alternativen, die der Charakter am Vortag gesehen hat.

Das ist auch Janet Southford nicht entgangen. Bryces Zimmernachbarin war mehr als nur entsetzt, als ihre Freundin des Nachts derart gestaltet wieder in das Zimmer trat und wird auch gegenüber den Charakteren keinen Hehl aus ihrem Verdacht machen.

Sie hat erste Gerüchte über „Gehirnwäschen“ aufgeschnappt und die Beweise sprechen generell nun auch für sie, doch weiß sie auch nicht weiter. Sie wird den Charakter inständig um Hilfe bitten, muss aber dann auch zum Unterricht.

Bryce kann sich nicht daran erinnern, überhaupt einmal mit den Charakteren geredet zu haben, geschweige denn, sich mit ihnen treffen zu wollen. Je nach dem, an welchen Charakter sie sich gewandt hat, wird ihr sogar reiner Ekel im Gesicht stehen, wenn jemand impliziert, dass sie sich mit *so einem* habe treffen wollen.

Nachfragen in der Schule

Die Gespräche mit dem örtlichen Personal sowie anderen Schülerinnen können sehr unterschiedlich ausfallen. Andy Gorm spricht von dem Wohl der Mädchen, der Bedeutsamkeit der Moral in unserer Zeit und der großen Karrierequote der Schule. Angelica Wall schwingt beherzte Reden von Zucht und Ordnung, Jerry Reno und James Cardigan erweisen sich als sehr zurückgezogen und verschwiegen. Reno wird sich in fachchinesisches Blabla flüchten, wenn ihm zu sehr zugesetzt wird, Cardigan dagegen den californischen Surfer mit lockerer Attitüde herauskehren.

Wenn ihnen tatsächlich ein geschulter Charakter mit einer fast schon legendären Probe im sozialen Bereich zu Nahe kommt (*Manipulation + Empathy* um Renos Vertrauen zu gewinnen, *Manipulation + Persuasion* um einen von beiden aus der Reserve zu locken oder auch einfach *Presence + Intimidation*, um ihnen Angst zu machen; jeweils mit mindestens vier Erfolgen), dann kann man ihnen eventuell eine Aussage wie „Vielleicht ist es doch nicht ganz richtig, was wir mit den Kindern machen...“ entlocken – mehr ist dort aber einfach nicht zu holen.

Schwieriger noch sind die Gespräche mit den Mädchen. Die Neuen sind natürlich nervös, vor allem, seitdem Bryce sich über Nacht so verändert hat. Erlangt man ihr Vertrauen (*Manipulation* oder auch *Presence + Empathy*, Schwierigkeit 3 für Männer), so teilen sie diese Sorgen zwar mit, aber auch sie wissen nicht wirklich mehr.

Die schon gewandelten Tussis wissen ohnehin nichts, gleichen eher angetrunkenen Teenagern und sind mit noch so guten Würfeln nicht zu irgendwelchen cleveren Aussagen zu bewegen.

Tanya zuletzt ist die härteste Nuss von allen. Auch aus ihr ist nichts herauszuholen, doch hat sie zudem keinerlei Bedenken, auch in die Offensive zu gehen, wenn sie eine Chance wittert. Wie diese Offensive aussieht, hängt natürlich von den Charakteren ab, aber Sexualität kann ja bekanntermaßen eine starke und probate Waffe in jedem Intrigenspiel sein.

Schulbesichtigung I: Der Dachstuhl

Blicken sich die Charaktere etwas im Gebäude selbst um, so können sie auf dem Dachboden eine gigantische Sammlung alter Unterlagen, Akten, Jahrbücher und Theaterrequisiten finden. Eigentlich nichts Besonderes, aber es ist natürlich

nicht ausgeschlossen, dass die Charaktere sich dort auch einmal etwas näher umsehen. Gerade wenn es ihnen um eine generelle Evaluation der Schule geht, ist dies ja eine nicht zu verachtende Chance.

Gelingt ihnen dabei eine Probe auf *Wits + Investigation*, so stoßen sie auf ein zehn Jahre altes Jahrbuch und darin auf ein Foto von jemandem, der verblüffende Ähnlichkeit mit der eigenartigen Putzfrau aus der vergangenen Nacht hat.

Selbstredend, denn die dort abgebildete Jackie Maloy ist die besagte Putzfrau. Wird ein Mitglied des Personals darauf angesprochen, so wird man ihnen etwas von einer Familientragödie erzählen, an der die junge Frau damals zerbrochen sei. Anstatt sie jedoch in die Einsamkeit zu schicken, habe man ihr einen Job gegeben, um sie als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft erhalten zu können.

Schulbesichtigung II: Die Bibliothek

Die Schulbibliothek bietet eigentlich keine großen Anhaltspunkte, doch wer sich dort wirklich, wirklich genau umschaute, kann vielleicht durch Zufall eine kleine Abteilung von Büchern erhaschen, die ungewöhnlich für eine Schule sind. Wem ein Wurf auf *Wits +*

Composure gelingt, der entdeckt tatsächlich ein paar Bände über die chirurgische Behandlung von Geisteskrankheiten.

Schulbesichtigung III: Die Kellerräume

Wer in den Keller hinab steigt, sollte sogleich einmal eine Probe auf *Wits + Composure* ablegen. Denn wie man bei gelungener Probe feststellt, ist die Treppe in den Keller signifikant länger als in jedes andere Stockwerk. Man geht normalerweise stets vierzehn Stufen bis auf ein mittleres Podest, dreht sich um 180 Grad und steht vierzehn weitere Stufen später eine Etage weiter oben.

In den Keller aber führen insgesamt keine 28, sondern 34 Stufen, also siebzehn pro Etappe. Ein Fachmann (*Science* mindestens auf vier, dazu eine gelungene Probe auf *Intelligence + Science*) bemerkt zudem, dass die Stufen überall im Haus eine optimale Form haben, nur die Tritte der zwei Abschnitte in den Keller für die Breite merklich zu hoch sind.

Dies rührt alles aus dem versteckten Labor her, welches in einem geheimen Zwischengeschoß zwischen Erdgeschoß und Kelleretage untergebracht ist und über einen geheimen Zugang im Schlaftrakt zu erreichen ist.



Die optimale Stufe

Ohne zu sehr ins Detail gehen zu wollen, es gibt eine Formel, anhand der man bestimmen kann, wie hoch und tief eine gute Stufe zu sein hat, damit ein durchschnittlich gewachsener Erwachsener sie bequem gehen kann. Wann immer man eine Treppe begeht und mit Halbschritten arbeiten muss, da man einfach nicht bequem Fuß und Fuß herabschreiten kann, wurde dieses optimale Maß nicht beachtet. So auch hier.

Der verschlossene Raum

Eine vollkommen falsche Fährte stellt ein größerer Kellerraum dar. Selbst wenn die Charaktere einen Generalschlüssel erhalten haben, so kommen sie damit nicht dort hinein. Sie müssen zunächst Peter Hardy ausfindig machen und ihn bitten, den Raum zu öffnen. Dieser wird dies noch etwas herauszögern (um seine Freizeit nicht direkt zu unterbrechen), dann aber aufmarschieren und die Kammer öffnen.

Darin ist es sauber und ordentlich. Eigentlich schon *zu* ordentlich und sauber. Kein Staub, nicht mal in den Ecken. Alle Kisten sorgfältig gestapelt und beschriftet. Ersatzteile, die dort gelagert werden, etwa Glühbirnen und Schrauben, sind alle noch sorgfältig verpackt und ebenfalls nicht mal an den Ecken ihrer Pappkartons angestoßen.

Es gibt keinen besonderen Grund dafür – aber das müssen die Spieler ja nicht gleich erfahren.

Nachforschungen im Ort

Es ist weiterhin natürlich theoretisch auch möglich, sich im Ort umzuhören. Zumindest, wenn die Charaktere bereit sind, den immensen Aufwand auf sich zu nehmen, dorthin zu kommen. Es sind knapp zehn Meilen zu Fuß, bis man dort ankommt und dementsprechend noch einmal die gleiche Strecke, um wieder die Schule zu erreichen. Natürlich könnten sie sich vor Ort dann einen Wagen mieten, aber auch das sind wieder neue Kosten, die einige vielleicht schlichtweg scheuen.

Jene, die das nicht tun, können sich aber natürlich umhören. Mittels *Manipulation* + *Socialize* ist es recht einfach, die Bewohner des Ortes auf seine Seite zu ziehen, denn beliebt ist das Internat sicherlich nicht. Einige Beispiele für die Aussagen vor Ort sind anbei gegeben:

„Ah, die Mädels vom Berg. Komische Bräute, irgendwie machen die mich nervös...“

„Meine Julie ist damals da hingegangen. War ein aufgewecktest Kind, aber danach war sie irgendwie nicht mehr die Gleiche. So anbiedernd...“

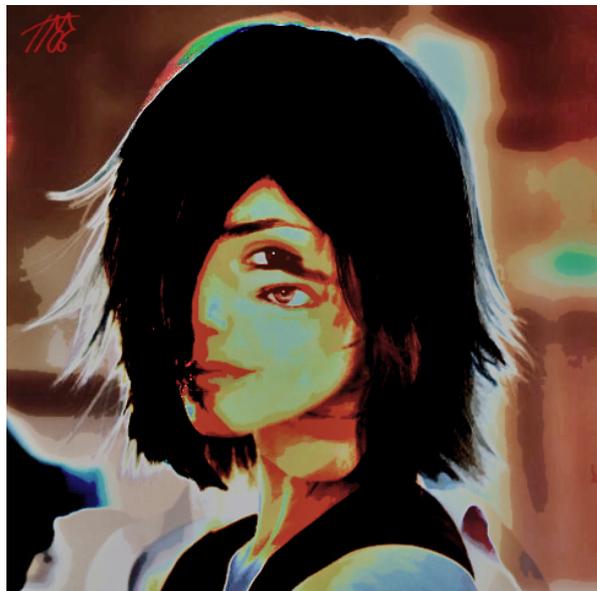
„Die vom Berg bleiben unter sich und das ist auch gut so. Sollen mir bloß fern bleiben...“

„Mein Bobby hat sich damals in eine der Frauen vom Internat verguckt. Junge war das ein Akt, ihm das auszureden. Ich glaube, die hat ihn damals nicht einmal wirklich bemerkt...“

Jene, die schon hier waren

Letztlich ist es natürlich auch noch denkbar, dass die Charaktere versuchen, einige ehemalige Schülerinnen der Schule telefonisch oder per eMail zu erreichen. Das mag ihnen sogar gelingen, doch ist auch dort das, was sie finden, nicht wirklich zufriedenstellend.

Natürlich haben alle Frauen ihre Zeit in der Schule genossen, halten die gepredigten Lehren für das Optimum und planen, ihre Kinder später auch dorthin zu senden.



Das Stadtarchiv und weitere Quellen

Wer den aus den Vorgängerabenteuern schon geprobten Weg über das Stadtarchiv geht (mittels *Contact: City Hall* etwa, oder mit entsprechendem *Status*) kann über die Schule auch nur Gutes finden – geht er dagegen aber Jackie Maloy nach, so sind die Informationen schon interessanter.

- Jackie Maloy ist ‚plötzlich‘ wahnsinnig (katatonisch) geworden, Gründe unbekannt
- War die Tochter des Forstaufsichtsrangers Earl Maloy
- Earl Maloy ist kurz nach ihrem Schicksalsschlag spurlos verschwunden
- Wer richtig lang sucht, findet zudem in einer archivierten Schülerzeitung einen kurzen Artikel von drei Schülern, die von einem seltsamen Mann schreiben, der sich beständig in den Wäldern herumtreibt

Die Hinweise aus Kapitel 2 im Überblick:

- Was auch immer vorgeht, nun ist es auch Bryce passiert (Quelle: Eigene Beobachtung)
- Offenbar hat jemand einen Großteil der Leute rund um die Schule fest unter Kontrolle (Quelle: Gespräche mit dem Personal)
- Die seltsame Putzfrau heißt Jackie Maloy (Quelle: Jahrbuch auf dem Dachstuhl)
- Ursache für ihren Irrsinn ist unbekannt, ihr Vater gilt als verschollen (Quelle: Stadtarchiv)
- Die Treppe zum Keller ist aus der Norm (Quelle: Eigene Beobachtung)
- Es gibt einen sehr seltsamen, sauberen Kellerraum (Quelle: Eigene Beobachtung; roter Hering)



Kapitel 3: Eine Lawine gerät ins Rollen Von der Tücke des dritten Aktes

Anders als in den vorigen Abenteuern münden in **Wohlerzogen** bereits im dritten Akt sämtliche Handlungsfäden. Ab dem Punkt, von dem an Janet beschließt, ihr Heil in der Flucht zu suchen, triggert sie eine Kette von Ereignissen, die das Abenteuer so oder so zu einem Ende führen.

Es ist etwas knifflig, Sorge dafür zu tragen, dass die Charaktere einigermaßen am rechten Fleck dafür stehen und das, was traditionell unser viertes Kapitel geworden wäre, liegt in einem recht großen Improvisationsrahmen.

Es wird versucht werden, mögliche Enden darzubieten und kurz zu erläutern. Aber es kann nicht ausgeschlossen werden, dass keines der gebotenen Enden exakt auf die gegebene Situation passt. In diesem Fall muss der Erzähler das Endergebnis wie aus Puzzlestücken mit Hilfe der angebotenen Varianten zusammensetzen.

Geräusche der Nacht

Auch diese Nacht ertönt wieder die Musik, sofern die Charaktere sich nicht an den Boxen zu schaffen gemacht haben, sowie das seltsame Kratzgeräusch, das wie zuvor mit einer Probe auf *Wits + Composure* gehört werden kann.

Doch dann kommt es anders. Ohne Probe zu hören sind schnelle Schritte – ein Lauf – auf den Fliesen im Flur, als jemand daran vorbeiläuft. Wem eine Probe auf *Wits + Empathy + 1* schafft, dem wird zudem klar, dass dort jemand offenbar in Panik flieht.

Schauen sie direkt nach, so können sie gerade noch einen Schemen die Treppe herunter laufen sehen. Weitere Angaben zu den Verfolgungsregeln (vgl. **WoD**, S. 65) seien hier eingespart, da die laufende Person – Janet – einen effektiv zu großen Vorsprung hat, um sie einzuholen.

Aber es ist durchaus möglich, ihr zu folgen. Sie läuft hinaus auf den Sportplatz, quer über diesen hinweg und setzt auf der gegenüberliegenden Seite mit einem rasanten Sprung über den Zaun hinweg. Auch dort kann man ihr folgen, muss allerdings eine Probe auf *Dex + Athletics* ablegen, um den Zaun zu überwinden.

Folgen die Charaktere dem Mädchen dagegen nicht, so kann es zumindest passieren, dass sie

sie über den Sportplatz laufen sehen – nämlich dann, wenn ihnen eine einfache Probe auf *Wits + Composure* gelingt.

Im dunklen Wald

Folgen die Charaktere Janet in den Wald, so werden sie schnell Probleme haben, ihr zu folgen. Sie ist eine geübte Sprinterin und die Dunkelheit macht den Charakteren deutlich zu schaffen. Wenn die Verfolgungsregeln (vgl. **WoD**, S. 65) hier verwendet werden, sollten die Würfe der Spieler durchaus um zwei Punkte erschwert werden.

Weiterhin können sie eine Probe auf *Wits + Composure* ablegen, um etwas anderes zu bemerken, denn noch jemand befindet sich mit ihnen im Wald. Gerade, wenn sie Janet wahlweise zu verlieren scheinen oder sie mit den nächsten Sätzen erreichen könnten, hören sie, wie jemand ein Gewehr durchlädt und mit grollender Stimme verkündet: „Bis hier und nicht weiter!“

Die Stimme gehört zu Earl Maloy, der gesehen hat, wie Janet die Schule verließ und ist sich noch immer nicht sicher, wo er die Charaktere einzuordnen hat. Also lässt er es nicht darauf ankommen und stoppt sie erst einmal. Er ist allerdings kein Berserker, nun, wenigstens noch nicht, und lässt mit sich reden.

Wahlweise mit einigen gut gewählten Worten (die bevorzugte Lösung, wie immer) oder aber mit einer entsprechend um drei erschwerten Probe auf *Manipulation + Subterfuge* kann man Earl dazu bringen, seine Waffe zu senken und sich weiter mit ihm austauschen.

Sein Wissensstand ist recht hoch, dann und wann ist es ihm sogar einmal gelungen, mit einem noch nicht umgewandelten Erstsemestermädchen zu sprechen und er ahnt, was in der Schule vorgeht. Wie es jedoch weitergeht von diesem Punkt hängt von einigen Eckpunkten ab.

Earl weiß *nicht*, dass seine Tochter innerhalb des Gebäudes als Putzfrau „gehalten“ wird. Konfrontiert man ihn zu schonungslos damit und findet danach keine beschwichtigenden Worte, so löst man seinen möglichen Amoklauf aus, den wir in Folge unter „Beim Frühstück“ beschreiben. Bringt man es ihm dagegen schonend bei, so kann man auf seine Hilfe pochen.

Im Gegenzug ist er sich ziemlich sicher, gemäß der zahllosen Beobachtungen, die er gemacht hat, dass es so etwas wie einen Aufzug im Flur

der Spieler gegeben muss. Das hat er anhand der Silhouetten vor den Fenstern während der dunkleren Jahreszeiten sowie der Bewegungen gemäß ein- und ausgeschalteter Lichtquellen vermutet. Es sollte den Spielern nun endgültig leicht fallen, zu ermitteln, woher die seltsamen Geräusche kommen mögen, die sie in den Nächten gehört haben.

Was den Spielern aber noch immer fehlt, das sind Beweise. Sicherlich, sektenartige Indoktrination in der Schule und seltsam verwandelte Schülerinnen sind bedenklich, aber noch kein Straftatbestand. Sinnvoll ist es auch, Janet unter Bewachung zu stellen, denn wenn ihr Verschwinden in der Schule bemerkt wird, bestünde die Gefahr, dass man beginne, den Wald nach ihr abzusuchen. Das wäre sicherlich der beste Platz für den impulsiv zur Überreaktion zu neigen scheinenden Earl.

Beim Frühstück

Der Ablauf des Morgens des folgenden Tages steht in direkter Abhängigkeit zu den Ereignissen der vergangenen Nacht. Sollten die Spieler Janet nicht gefolgt sein, so hat Earl sie gefunden, im Gespräch von der Lage seiner Tochter erfahren und marschiert nun, das Gewehr im Anschlag, vom Sportplatz her in die Schule ein.

Zu direkte Worte der Charaktere zu ihm in der Nacht können zum gleichen Ergebnis führen.

In diesem Falle ist sehr offen, was passiert. Earl marschiert ein und droht, jeden zu erschießen, der ihn nicht direkt zu seiner Tochter führt. Hier können die Spieler beschwichtigend eingreifen und zumindest verhindern, dass der nun komplett umnachtete Ex-Forstmann anfängt, um sich zu schießen, bis die Polizei eintrifft und ihn mitnimmt; die nämlich ruft ein Sekretariatsmitarbeiter gleich bei der ersten Sichtung des Schießwütigen.

Danach können die Charaktere zwar auch weiter ermitteln, doch das Familiendrama der Maloys wird somit ewig ungelöst bleiben und Jackie, wenn die Taten der Schulleitung doch noch auffliegen, in irgendeiner Nervenheilstation versauern.

Gehen wir also einmal davon aus, dass dieses Worst Case-Szenario nicht eintritt. In diesem Falle verläuft das Frühstück ganz normal, es kann aber beobachtet werden, dass alle

involvierten Lehrer seltsam unruhig sind. Auf Janets Fehlen angesprochen, bekommen die Charaktere inkonsistente Ausreden und Lügen präsentiert – offenbar weiß niemand, dass die Spieler *wissen*, dass sie nicht wahlweise auf der Krankenstation, auf ihrem Zimmer, in einem Klausurraum oder sonst wo ist.

Danach steht es den Charakteren frei, mit ihren Ermittlungen zu beginnen, wobei es eigentlich nur zwei Orte gibt, die für sie nun noch von direktem Interesse sind – Jackie Maloy und das geheime Labor.

Janet zurück zur Schule?

Nicht zu hoffen, aber wenigstens denkbar ist es, dass die Charaktere auf die Idee verfallen, Janet zurück zur Schule zu nehmen. Sei es, weil ihnen die Gesamtzusammenhänge doch nicht so klar sind, wie es an diesem Punkt der Fall sein müsste, oder aber, weil sie für weniger Aufregung sorgen wollen.

Egal warum, sollten sie dies tun, so ist Janet in extremer Gefahr. Die Schulleitung weiß, dass das Mädchen sich Nachts abgesetzt hat und wird sie daher so schnell wie möglich einer Operation unterziehen. Das macht sie zwar einerseits als Lockvogel zu einer geeigneten Wahl, ist aber natürlich mit großen Risiken verbunden.

Wir werden in Folge davon ausgehen, dass Janet sicher im Wald ist, wahlweise mit oder ohne Earls Hilfe. Anpassungen an eine andere Situation sollten allerdings nicht sonderlich schwer umzusetzen zu sein.

„Wir bringen Sie hier heraus!“

Es ist, spätestens nach dem Treffen mit Earl, ein sehr wahrscheinlicher Schritt, dass die Charaktere versuchen werden, die arme Jackie Maloy heraus in die Freiheit zu bringen. Der Trick ist es dabei aber sicherlich, keine unnötige Aufmerksamkeit zu erregen, wollen sie weiterhin den Vorteil genießen, von der Schulleitung für unwissend gehalten zu werden.

Sie zu finden ist nicht schwer, bereitwillig geben auch die Schülerinnen, die bereits umgewandelt wurden, Auskunft darüber, wo sie Jackie zuletzt gesehen haben. Sie aus der Schule zu bringen

ist dagegen knifflig und sollte je nach Plan mit entsprechenden Ablenkungsmanövern und Ausreden verbunden werden.

Gelingt es allerdings, sie aus dem Haus zu schaffen, wird ihr Fehlen sicherlich für den Rest des Tages nicht weiter auffallen. Es hat sie dann zwar niemand mehr gesehen, aber es *vermisst* sie ganz sicher auch niemand. Nur nach einem Tag bemerkt der Hausmeister schlichtweg das Fehlen einer seiner Putzfrauen.

Werden Jackie und Earl wieder zusammengeführt, entfällt der ehemalige Ranger der Forstaufsicht aus allen weiteren Planungen und mit weiteren Amokläufen ist nicht zu rechnen.

Wo ist das Labor?

Bleibt das Labor. Sollten die Charaktere ihre bisherigen Proben auf *Wits + Composure* in den Nächten zuvor geschafft haben, können sie mit einer weiteren Probe darauf gegen eine Schwierigkeit von drei versuchen, den Raum zu lokalisieren. Alternativ kann auch eine Probe auf *Wits + Science* abgelegt werden, wenn es nachvollziehbar erscheint, dass der Charakter sich in architektonischen Fragen auskennt. Demnach zählen eventuelle Spezialisierungen in diesem Sachgebiet auch mit ein. Die Schwierigkeit der Probe beträgt zwei.

Ist den Charakteren zudem die Varianz in den Stufen im Keller aufgefallen (vgl. S. 93), so sinkt die Schwierigkeit in der Probe um einen weiteren Punkt.

Gelingt diese Probe, so wird ihnen klar, dass mutmaßlich in dem ersten Raum rechterhand des Treppenhauses irgendetwas nicht stimmt – die treppenseitige Innenwand sitzt zu weit im Raumesinneren, als würde dort ein Raum unterschlagen.

Wer die Wand absucht, der findet auch ohne Probe einen kleinen Hebel hinter der botschafttragenden Holztafel in diesem Raum, der bei Betätigung unter dem bekannten Geräusch den Blick auf einen kleinen Aufzug freigibt.

Alternativ können Charaktere mit weniger Durchblick in der Nacht auch darauf lauern, dass jemand den Aufzug verwendet. Wenn sie gezielt darauf warten, das Geräusch zu erhaschen, so können sie es auch entsprechend

lokalisieren und auf den gleichen Raum stoßen, den wir weiter oben beschrieben haben.

Eine dritte Variante ist dagegen nur unter der Bedingung umsetzbar, dass sie Janet zurück in die Schule gebracht haben. Dann nämlich können sie diese unauffällig beschatten (*Dex + Stealth*) und Angelica Wall auf frischer Tat ertappen, wenn sie versucht, sich das Mädchen zu schnappen. Aus ihr kann man dann, wahlweise mit angedrohter oder ausgeführter Gewalt, die Lage des Zugangs zum Labor erfragen.

Natürlich können die Charaktere auch versuchen, sämtliche Flure, in denen Mädchen untergebracht sind, zu überwachen. Dort allerdings können sie niemals alles überwachen und laufen Gefahr, gerade das Wichtigste zu verpassen.

Die geheimen Räume

Somit sollte es den Charakteren auf dem einen oder anderen Wege gelingen, einen Weg in das geheime Labor des Internats zu finden. Auch hier gibt es wieder verschiedene Abläufe.

Sollten die Charaktere am Tage durch reine Kombinationsgabe den Zugang gefunden haben, so ist allenfalls Andy Gorm dort unten und räumt nach den Tätigkeiten der vorigen Nacht noch etwas in seiner „Werkstatt“ auf.

Steigen sie dagegen Nachts ein, nachdem sie dem Geräusch gefolgt sind, so sind neben Gorm auch Angelica Wall und natürlich ein neues Mädchen dort unten anzutreffen.

Beide Lehrer haben allerdings auch keinerlei Skrupel, die Charaktere im Zweifelsfall eher auszuschalten, als direkt mit ihrem Projekt aufzufliegen. Das ist keine Lösung und wenn das Labor einmal entdeckt wurde, wird über kurz oder lang alles auffliegen – aber die Charaktere sollten neben diesem akademischen Sieg sicherlich auch ein Interesse daran haben, lebend wieder zu entkommen.

Kommt es zur Auseinandersetzung mit den beiden, so greifen die Lehrer zu den Skalpellen, die sie dort liegen haben. Deren Schaden ist aufgrund der ungewöhnlichen Schärfe höher als der eines normalen Messers und liegt bei 2(L). Ansonsten entsprechen die Werte einem normalen Messer (*WoD*, S. 170).

Mögliche Lösungen

Sind die Charaktere am Tage dort unten, können sie das Problem recht leicht lösen. Ein Anruf bei der Polizei genügt, dann rückt auch schon



das FBI an und stellt all die Spuren sicher. Das Problem dabei ist die Zeit, die die Truppe braucht, um die Schule zu erreichen. Denn sind die rund sechzig Minuten Wartezeit am Tag kein Problem, sieht das Abends schon anders aus.

Denn wenn Gorm schon die Messer wetzt, ist diese Stunde zu lang, um das Mädchen retten zu können.

In dem Falle liegt es wirklich ganz und gar an den Spielern, was allerdings nicht bedeutet, dass es zu einem langen Kampf um Leben und Tod kommen muss. Wer sich leise in das Labor schleicht (*Dex + Stealth*, Schwierigkeit 2), kann sich unbemerkt von hinten an die Lehrer heranschleichen. Wahlweise mit mitgebrachtem Gerät, oder aber den medizinischen Utensilien vor Ort (Gasflaschen, Infusionsständer, Lampenhalter) kann man dann versuchen, die Leute direkt auszuschalten. Das erfolgt gemäß der ganz regulären Knockdown-Regeln (vgl. *WoD*, S. 168), wobei der Schaden der oben genannten Gegenstände nach Erzähler-Entscheid irgendwo zwischen 2(B) und 4(B) liegt.

Zuletzt lässt sich im Labor auch Äther finden. Das erfolgt nach den normalen Regeln für Gifte (vgl. *WoD*, S. 180), wobei das verwendete Narkotikum eine Toxicity von 4 hat und Bashing Damage verursacht.

Wunschende?

Wie dargelegt, hängt es sehr an den Aktionen und Reaktionen der Spieler, wie genau dieser letzte Akt sich entfaltet. Das stellt prinzipiell sehr hohe Anforderungen an den Erzähler und kann zu verzwickten Situationen führen, denn obschon möglichst viele Verzweigungen auf den vorigen Seiten abgedeckt wurden, gibt es doch tausend Möglichkeiten, sich aus diesem Korsett frei zu sprengen.

Insofern muss man sich sicherlich keine Sorgen machen, wenn man im Laufe der Planung kleinere Mauern errichtet, an denen die Spieler entlangschrabbeln können. Diese sollten keinesfalls so rigide sein, dass der Erzähler und eben nicht mehr die Handlungen der Spieler und NSCs die Dynamik des Finales regulieren, aber leichte Steuerungen sind natürlich immer möglich.

Gelingt es den Spielern beispielsweise einfach nicht, auf den Trichter mit dem geheimen Labor zu kommen, kann man ihnen diese Information auch über auffälligere Geräusche oder gar ein Geständnis eines NSCs (James Cardigan in einer Kurzschlußreaktion etwa) zukommen lassen.

Das ist unsauber. Das ist unschön. Es sei hier prinzipiell davon abgeraten.



Aber wenn man als Erzähler merkt, dass das Abenteuer aus den Fugen gerät, dann kann man so vielleicht zumindest verhindern, dass es einem gänzlich entgleitet.

Epilog

Somit endet das Abenteuer **Wohlerzogen** mutmaßlich recht dramatisch. Eventuell stürmen Sondereinsatzkommandos die Schule, ein verzweifelter Mann läuft vielleicht Amok und wenn die Spieler eingreifen, so können sie auch noch eine junge Schülerin in letzter Minute vor dem Skalpell eines wahnsinnigen Hirnchirurgen bewahren.

Daher ist es anzunehmen, dass die generell ja eher geistig als körperlich begabten Scouts danach entsprechend angeschlagen und vielleicht gar verletzt sind. Insofern läuft die polizeiliche Aufräumaktion sicherlich ohne ihre Anwesenheit ab, doch die Ergebnisse werden ohnehin in Windeseile Verbreitung finden.

Anders als bei den bisherigen Abenteuern sind die Ergebnisse recht konkret. Irre Menschen, die nach absurden, wissenschaftlich nicht haltbaren Theorien an jungen Frauen illegale Operationen durchführten. Es erfolgen Verhaftungen, es erfolgen Gerichtsverfahren ... und die Ergebnisse gehen schnell unter.

Die Firmen und Konzerne, die die „angepassten“ Frauen übernommen haben, wollen natürlich von nichts wissen und waschen ihre Hände (erfolgreich) ins Reine. Den Charakteren wird tiefer Dank ausgesprochen, sie werden auch geladen und müssen vor Gericht ihre Aussagen machen.

Nur eine mysteriöse Randnotiz mag erwähnt bleiben – selbst die Gerichtstermine der Beteiligten liegen so weit auseinander, dass es ihnen auch dort wieder nicht gelingen wird, sich außerhalb der regulären Abenteuer zu treffen (vgl. S. 11, für mehr zu diesem Phänomen).

Erfahrungspunkte

Vergeben werden folgende Punkte:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der sich wahlweise mit einem bereits Amok laufenden Earl Maloy auseinander setzt und/oder Schlimmeres im Kellerlabor verhindert

Weisheit: 1 Punkt für jeden, der durchblickt, was in dem Gebäude gespielt wird und das Kellerlabor ausfindig machen kann

Erfolg: 1 Punkt für alle, die die finsternen Machenschaften innerhalb der Schule dauerhaft beenden

Letzte Eindrücke

Ratternd entfernt sich der Wagen langsam von dem Gebäude, das nun ganz idyllisch in der aufgehenden Sonne des frühen Morgens darliegt. Die Luft ist kühl und frisch, hält etwas die Müdigkeit der durchwachten Stunden ab.

„School for Extraordinary Gifted Girls“ ist der Name eines Projekts, das gezeigt hat, wohin der übermäßige Wunsch nach Ordnung und Kontrolle führen kann. Das ist nun vorbei, die Schuldigen sind nicht mehr in der Lage, weiter ihren finsternen Machenschaften nachzugehen, doch ein bitterer Beigeschmack soll bleiben.

Über Jahre haben Firmen die Mädchen der Schule eingestellt und müssen doch auch gemerkt haben, dass dort etwas nicht stimmte. Doch nahmen sie dies hin, denn im Gegenzug erhielten sie gefügige und gut aussehende Arbeiterdrohnen zum kleinen Preis. Nun wird niemand etwas gewusst haben wollen.

Und solange die Menschen so denken, solange diese Praxis bei vielen nicht einmal mehr ein Schulterzucken auslösen wird, solange wird man auch niemals sicher wissen können, ob es nicht noch irgendwo in den Vereinigten Staaten eine weitere „School for Extraordinary Gifted Girls“ gibt, deren Existenz schweigend gebilligt oder gar genossen wird...

Wohlerzogen



Appendix I: Spieltest

Die offene Struktur des Abenteuers hat dazu geführt, dass es recht große Abweichungen zwischen dem gab, was ich ursprünglich als **Wohlerzogen** konzipiert hatte, was dann in Folge geleitet wurde und was abschließend aus diesen beiden Entwürfen in diesem Dokument erwachsen ist.

Das ist im Detail schwierig festzumachen und bringt einen als Spielleiter auch nur bedingt weiter, denn die großen Abweichungen nehmen den Beschreibungen viel von ihrem erklärenden Potential.

Der wichtigste Ratschlag ist es definitiv, sich gute Notizen zu allen wichtigen NSCs, die unter auf den Seiten 9 und 10 beschrieben werden, zu machen. Alle notwendigen Informationen sind dort zu finden, doch vor allem ein schnelles Auffinden von Informationen ist für den Leiter hier von Bedeutung.

Das hält den Abenteuerablauf flüssig und ermöglicht auch gerade im kniffligen dritten Kapitel ein hohes Maß an Spontanität. Insbesondere die Motivationen der handelnden Figuren sind hier interessant und sollten die primäre Referenz für alle Entscheidungen des Erzählers sein.

An zweiter Stelle sollte man sich einen guten Eindruck davon machen, wann welches Ereignis von sich aus stattfindet. Gerade wenn man sich das grob notiert und entsprechend mit Pfeilen kennzeichnet, kann man sich hierbei

Mühen sparen. Auf S. 96 wird beispielsweise beschrieben, welche Folgen es hat, wenn die Charaktere Janet nach ihrer Flucht zurück in die Schule schaffen. Hat man all diese Konsequenzen über einen Pfeil mit dem Rest verbunden, kann man alles, was auf diesen Pfeil folgt entsprechend austreichen, wenn die Spieler beschließen, Janet von dort fernzuhalten.

Das Konzept ist klar, aber die Nennung dennoch nicht ganz grundlos. Der Spieltest hat gezeigt, dass man selbst als Verfasser der Geschichte im dritten Akt etwas ins Schwimmen geraten kann.

Es ist abschließend vor allem wichtig, dass die Spieler nie den Eindruck gewinnen, dass das Abenteuer etwas konfus und unbeeinflusst von ihren Taten so dahinplätschern würde. Vieles hängt in Details von ihren Handlungen und Aussagen ab – diese Verantwortung sollte ihnen auch vermittelt werden.

Zuletzt nicht zu verachten ist die Klischeehaftigkeit der hier „erzogenen“ Frauen. Das ist durchaus mit Absicht derart umgesetzt und sollte den Spielern auch so vermittelt werden.

Wenn das gelingt, sollte die **Wohlerzogen**-Sitzung schon ein denkwürdiges Erlebnis werden. In jedem Fall gilt, wie bisher immer, das zumindest die Testrunde ihre helle Freude an dem Szenario hatte.





Kapitel 5

Maria voller Sehnsucht

Kapitel 5

Maria voller Schande

Die Balken des alten Kirchturms knarren, als Gretchen langsam das Treppenhaus emporsteigt. Der Wind heult um das Gemäuer und es riecht nach Regen. Gretchen findet das passend, dann weint sie wenigstens nicht alleine.

Sie kann ihrerseits die Stufen kaum sehen, so sehr rauben ihr die eigenen Tränen die Sicht. Aber sie kann sich orientieren, denn hell umscheint das Licht die Glocke des Turmes. Auch das findet Gretchen passend, so muss sie einfach auf das helle Licht zugehen.

Ihr Säugling weint in ihren Armen. Sie versucht, ihn wieder in den Schlaf zu wiegen, aber das gelingt ihr nicht so recht. Er scheint zu spüren, dass etwas Bedeutungsvolles bevorsteht.

Gretchen muss an Geoffrey denken, den Geistlichen des Ortes. Es wird ihm sicher missfallen, was passieren wird. Es wird ihn in seinem Glauben verletzen und er wird es Sünde nennen.

Doch das stört Gretchen nicht. Die Sünden schienen Geoffrey ja auch nicht zu stören, als er dafür Sorge trug, dass sie sein Kind unter ihrem Herzen tragen würde. Auch wenn er während der Zeugung mehrfach den Namen Gottes gerufen hatte, war das doch auch kein heiliger Akt gewesen.

Sie hat die Spitze des Turmes erreicht. Das Dorf liegt klein unter ihr, wirkt winzig. Auch das findet Gretchen passen – dieses Dorf hat es verdient, ihr und ihrem kleinen Liebling zu Füßen zu liegen.

Geoff hätte das auch tun sollen, hat er aber nicht. Verstoßen hat er sie, wollte plötzlich nichts mehr von ihr wissen, als ihr Bauch rund wurde. Ihre Beziehung endete nicht einfach nur, wenn es nach ihm ginge, dann hätten sie auch nie eine gehabt.

Gretchen hatte lange überlegt, was sie nun tun sollte. Doch wie sie es auch dreht und wendet, es gab nur diesen einen Ausweg. Prüfend wiegt sie das Bündel in ihren Armen. Sie fragt sich, ob es ein Problem sein wird, dass das Kind so leicht ist. Doch sie glaubt nicht.

Und dann springt sie mit ihrem Kind in die Tiefe.

Maria voller Schande

Ave Maria Gratia Plena
 Gegrüßet seist Du, Maria
 voll der Gnade,
 der Herr ist mit Dir.

FRUCTUS
 Du bist gebenedeit
 unter den Frauen,
 und gebenedeit ist die Frucht
 Deines Leibes, Jesus.

ORA PRO NOBIS PECCATORIBUS
 Heilige Maria, Mutter Gottes,
 bitte für uns Sünder jetzt und
 in der Stunde unseres Todes.

AMEN
 Amen.

Ave Maria

– Ave Maria

Einleitung

Wenige Dinge im Bereich christlicher Religionslehre haben mich jemals so fasziniert wie Engel. Engel sind für manche Boten Gottes, für manche Heilsbringer, für manche letzte Anker der Hoffnung. Für andere sind sie Wesen endloser Schönheit, für wiederum andere so schön, dass die Grenze zur Grausamkeit darin fast schon überschritten wird. Sie sind in manchem *mehr* als Menschen sein können, sind andererseits häufig als seelenlose Wesen dargestellt.

Engel sind faszinierend. Engel wurden vollkommen zu Tode geritten.

Marienerscheinungen sind da eigentlich nicht anders. Ob nun ein Sozialdrama aus den Siebzigern oder Mystery aus den Neunzigern, die heilige Mutter Gottes ist recht omnipräsent gewesen. Und da wir in Zeiten leben, in denen Leute Maria, Maria Magdalena, Jesus und diverse Päpste bereits in Toastbroatscheiben gesehen haben, in denen die Apostel irgendwelchen Eifelbauern in ihren Kartoffeln erschienen sind und Deutschlands größte Tageszeitung mit einer Bibel-Sonderausgabe den großen Reibach macht, sind Erscheinungen der Mutter Gottes vielleicht sogar etwas „unspektakulär“ geworden.

Dabei bietet das Thema dem WoD-Spielleiter auch heute noch viel Ansatzmaterial. Maria als Warnung vor Katastrophen. Maria als Erscheinung. Maria als eine Heilige, die vornehmlich den „nicht so Frommen“ bevorzugt erscheint. Maria als Aufhänger für ein Scouts-Abenteuer.

Dann war da aber noch etwas. Ebenfalls einem gewissen religiösen Eifer entsprungen sind die Passionsspiele, die man nicht nur in Deutschland, sondern u.a. auch in Amerika kennt. Das jährliche, theaterhafte Ausspielen der letzten Stunden Jesu Christi. Auch das wollte ich unbedingt einmal verarbeiten, denn mal ehrlich – objektiv betrachtet ist das doch auch etwas morbide, oder nicht?

Maria voller Schande ist jedenfalls die große Packung, was das betrifft. Das Abenteuer bietet Marienerscheinungen, scheinbar (?)

göttliche Offenbarungen und, nicht zuletzt, ein großes Passionsfest. Dabei sind allerdings, ganz Scouts-typisch, mal wieder die Menschen die wahren Übeltäter, aber dazu kommen wir gleich noch im Detail...

Achtung, Religion

Religion ist in bestimmten Punkten eine „komische“ Sache. Einer davon ist ihr Gebrauch in Unterhaltungsmedien, wozu ich im weiteren Sinne auch mal Rollenspielabenteuer aller Art zählen will. Religion ist auch „komisch“ insofern, als dass es für manche Leute eine sehr persönliche Angelegenheit ist. Und in persönlichen Angelegenheiten sind Leute schnell verletzt.

Es liegt uns, als gesamte DORP, darum sehr am Herzen, hier zu betonen, dass wir niemandem in Glaubensfragen auf den Schlipps treten wollen. Der Autor dieser Zeilen betrachtet sich selbst durchaus als gläubigen Christen (ohne sich dabei nun einer bestimmten Konfession zuzuordnen) und hat Verständnis für Leute, denen etwas am Thema liegt.

Jedoch bitten wir diese Leute unsererseits um Verständnis. Denn das, was wir innerhalb des Abenteuers wiedergeben entspricht nicht dem, was wir als Realität erachten.

Die Handlung in wenigen Sätzen

In Gethsemane, einem abgelegenen Ort am Rande von Kansas, bereitet sich gerade wieder alles auf die jährlichen Passionsspiele vor, als auch die Spielercharaktere dort eintreffen. Der Ort ist in Aufruhr und es gibt einige Unstimmigkeiten unter den Darstellern. Diese kochen jedoch nur vor sich hin, bis zur Generalprobe, in der die Maria-Darstellerin Eva plötzlich inne hält, verzückt gen Himmel starrt und etwas von einer Erscheinung murmelt, dann jedoch von dem aus der Verankerung gerissenen Kreuz erschlagen wird.

In den folgenden Nachforschungen stoßen die Charaktere auf ein enges Netz diverser, schrecklicher Dorf-Geheimnisse sowie auf weitere mutmaßliche Marienerscheinungen. Es ist dann letztlich an den Spielern, zu ermitteln, wie glaubhaft welche Erscheinung ist und wer letztlich für Evas Tod verantwortlich ist – denn das Kreuz wird kaum von der Mutter Gottes umgestoßen worden sein.

Inspirationsquellen

Wie schon mehrfach, so gibt es auch für **Maria voller Schande** nicht *die* Vorlage. Vielmehr ist es eine Mischung aus verschiedenen Quellen sowie Ideen, die auch auf „echten“, also dokumentierten Marienerscheinungen basieren. Auch dazu wird Literatur empfohlen.

Film und Fernsehen:

Im Bereich der Hollywood-Filme gibt es eigentlich wenig, was wirklich als Inspiration für das Szenario dienen kann. Man mag sich demnach Tim Burtons *Batman* angucken, weil er einen wirklich tollen, auffälligen Glockenturm hat oder aber den eher schlechten *Das Omen-Klon The Calling*, dessen „Wiederauferstehung des Jungen bei der Beerdigung“-Szene sicherlich ganz schnieke umgesetzt ist, aber das ist schon eher konstruiert.

Im deutschen Krimisektor findet sich derweil mancherlei geeingete Quelle – die Tatort-Folge *Passion* aus dem Jahr 2000 sei hier nur als ein einzelnes Beispiel genannt.

Zwar gab es bei Akte X gleich eine ganze Reihe Episoden, die sich mit Religion und Erscheinungen befasst haben, wirklich gut war aber keine davon. Diesem Abenteuer am nächsten kommen wohl noch *Offenbarung (Revelations, 3x11)* und *Alle Seelen (All Souls, 5x17)*, die allerdings auch nicht zu den absoluten Highlights gehört.

Anders sieht es schon bei der Schwesterserie *Millennium* aus. In der zweiten Staffel gibt es da zwei Episoden, von denen eine sogar absolute Pflicht sein sollte. Sehenswert, aber kein muss ist *Morgen und Morgen und Morgen (Midnight of the Century, 2x11)* ist dabei zwar sehr sehenswert, aber eher zum allgemeinen, gefühlvollen Umgang mit Religion. Die einzige Frank Black-lose Episode der ganzen Serie *Clares Weg (Anamnesis, 2x18)* dagegen handelt von jungen Außenseiterfrauen, denen angeblich (?) die Mutter Gottes erscheint und von all dem emotionalen wie sozialen Chaos, das dies nach sich zieht. Absolut sehenswert.

Literatur:

Wie schon beim dritten Scouts-Abenteuer **Windbruch** wollen wir auch hier lieber auf Sachliteratur als auf Fiktion verweisen. Wobei „Sachliteratur“ bekanntlich ein sehr dehnbarer Begriff ist. Daher kommt es auch, dass wir vor allem auf das „Lexikon der Prophezeiungen“ von Karl L. von Lichtenfels (München: Heyne 2002) verweisen wollen. Lichtenfels ist zweifelsfrei eine entsetzliche Sachquelle, da er eindeutig viel zu sehr an das glaubt, was er da schreibt.

Nimmt man als Leser aber den gebotenen Abstand ein und blickt nüchtern auf das Buch, so kriegt man immerhin fast 80 Seiten zum Thema Marien- und Jesuserscheinungen, wobei etwa drei Viertel des Rahmens jedoch von einer reinen Übersicht über anerkannte und nicht anerkannte Phänomene eingenommen werden. Das ist kein Nachteil – auch dieses Abenteuer wird dann und wann auf derartige Fälle verweisen. Wer also entsprechend Inspirationen zum Ausbau sucht und es ertragen kann, so ein Buch als Quelle zu nehmen, der ist mit Lichtenfels' „Lexikon der Prophezeiungen“ nicht schlecht bedient.

Zumal man es oft für kleines Geld in Grabbelkisten bekommt.

Stimmung

„Es gibt mehr zwischen Himmel und Erde als wir mit bloßem Auge erkennen können.“

Maria voller Schande fragt nach der Rechtfertigung von Glauben (in der WoD, nicht so sehr in unserer Welt). Ist es nachvollziehbar, zu glauben? Es gibt übernatürliche und unerklärliche Phänomene, aber sind sie das Werk Gottes? Oder das Wirken einer fremden, aber weitaus weniger heiligen Macht?

Und wie „heilig“ und „rein“ sind eigentlich jene Menschen, die sich zwar als die Gläubigsten von allen geben, gerade im Vergleich zu denen, deren Überzeugung eher in ihrem Inneren, in ihrem Herzen liegt.

Es geht in diesem Abenteuer um Mystik. Um einen Glauben und um Ereignis, die man *schön* nennen kann, wenn sie wirklich göttlich sind, oder *furchtbar*, wenn es alles nur Lüge ist. Es geht um Glauben im religiösen wie im zwischenmenschlichen Sinne, darum, dass wir uns manchmal von anderen auch einfach tragen lassen – und darum, was passiert, wenn dieser Griff nicht hält.

Wer die Stimmung dieses Abenteuers sucht, der sollte sich in einen einsamen Raum zurückziehen, ein schönes, altes und schwerwiegendes Kirchenlied in den CD-Spieler legen und sich einfach eine Weile von den Klängen tragen lassen.

Der Rest kommt dann von alleine.

Achtung II: Metaplot

Erinnert sich noch jemand an den einleitenden Text von Scouts of Darkness, unserem Basisdokument für diese Reihe? Dort verkündeten wir bereits, auf Seite 7 und unter der Überschrift „Ein bisschen Rahmenhandlung“, dass wir auf kurz oder lang einige Fragen aufwerfen würden und dass die Antworten darauf auch noch folgen würden.

Langsam ist es Zeit, auf dieses Versprechen noch einmal zurückzukommen.

Da aber die Meinungen über derartige Verbindungen eher geteilt sind, sind die entsprechenden Absätze gekennzeichnet. Man kann jedes der folgenden Abenteuer auch ohne Probleme spielen, wenn man unsere Bindeglieder außen vor lässt. Zwar gehen manche Abenteuer nur ganz am Rande darauf ein (etwa dieses), andere schon expliziter (etwa die nächste Veröffentlichung, Narkose), doch fürchtet nicht. Wir halten Abenteuerplot und Metaplot stets klar getrennt.

Wer möchte, kann sich auf unsere große Enthüllung einlassen, wer es nicht will, der schenkt den Versatzstücken einfach keinerlei Beachtung.

Nur, damit nachher niemand sagt, wir hätten ihn nicht über seine Möglichkeiten informiert...

Vorgeschichte

Seit Jahrzehnten schon findet in Gethsemane, einem kleinen Ort in Kansas, jedes Jahr das „Fest zu Ehren des Herren Jesu Christi“ statt. Dieses dreitägige Fest legt de facto vor Ort alles lahm, da jeder feiert und voller Freude mehr oder eher weniger christlich entsprechenden Riten nachgeht. Die große Eröffnung und eigentliches Highlight der Festivität ist dabei ein Passionsspiel, in dem die letzten Stunden im Leben Jesu Christi nachgestellt werden.

Doch wie jeder, der in einer dörfischen Umgebung groß geworden ist, sicherlich bestätigen kann, sind Nächstenliebe und Treue dort sehr weit gefasste Begriffe. So wird die religiöse Vorfreude auch bereits auf eine harte Probe gestellt, als der neue Intendant Alfred Larko nicht die obligatorische Mariendarstellerin Magda Rover, sondern die fromme und liebe Eva Maria Gabriela als Darstellerin der Maria Magdalena auswählt. Das geht nicht zuletzt dem Jesus-Darsteller Joseph Christopherus Querque gegen den Strich, da Magda seine geheime Geliebte ist und deren Laune ihn derzeit sehr auf die Probe stellt. Gemeinsam fasst man also einen grausamen Plan.

Man plant gemeinsam, Eva vor der Generalprobe auf Drogen zu setzen und dann, wenn sie benommen über die Bühne torkelt und einen Monolog nach der Kreuzigung hält, die Halterungen des traditionell riesigen Christuskreuzes zu manipulieren, dass die Konkurrentin einfach erschlagen wird.

Was die beiden nicht wissen, ist allerdings, dass schon einmal eine derartige Tragödie im Ort stattgefunden hat. Vor rund zwanzig Jahren, sie alle drei waren damals nicht älter als fünf, hat sich eine junge Frau namens Gretchen Horn mit ihrem Säugling vom Kirchturm gestürzt, nachdem eine Affaire zwischen ihr und dem Dorfpfarrer offenkundig geworden war. Ihr Geist wird durch die Boshaftigkeit des Plans von Magda und Joseph wieder erweckt und schickt sich erneut an, Rache zu suchen.

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Wenn die Charaktere in Gethsemane eintreffen, ahnen sie zwar vielleicht schon, dass es kein normaler Einsatz jedweder Art wird, aber können natürlich nicht wissen, was ihnen droht. Nach einer ersten möglichen Marienerscheinungen setzt das diabolische Paar seinen Plan in die Tat um und Eva stirbt, mutmaßlich vor den Augen der Spieler.

Die Ermittlungen der Charaktere führen schnell zu eindeutigen Hinweisen auf mutwillige

Manipulation, können sogar bis hin zu Joseph reichen. Doch liegt die wirkliche Tücke darin, dass die Kette der Marienerscheinungen nicht abreißt – und somit die Frage stellt, wer hier eigentlich welche Mahnung ausschickt. Eva spricht von der Jungfrau Maria vor ihrem Tod, doch natürlich kann dies auch an den Drogen gelegen haben. Der Dorfirre, Lucius, glaubt bei Evas Beerdigung die Jungfrau zu sehen, doch ist er natürlich „auch“ verrückt. Einige Zeichen scheinen Mahnungen und Warnungen an die Spieler sowie das Mordpäarchen zu sein – oder sind es etwa nur Manifestationen der toten Gretchen Horn?

Dazu eine Meinung zu erlangen (denn eine Antwort gibt es nicht wirklich) wird die schwierigste Aufgabe für die Charaktere sein.

Motivationen für Spieler

Candy Holland:

Für Candy sind beide Aufhänger des Abenteuers in Kombination erst interessant. Ein Ort, dessen Kirchturm legendär ist und doch langsam verwittert, während die örtlichen Passionsspiele zum medialen Ereignis anzuwachsen scheinen – das hat sie neugierig gemacht und so reist sie an, um dem auf den Grund zu gehen.

Morris Disney:

Morris' Motivation ist leicht zu erklären. Das an sich schon etwas makabere Bild, die Kreuzigung Jesu Christi jährlich nachzuspielen, weckte sein Interesse, doch die Andersartigkeit der gesamten Inszenierung mit dem freischwebenden Kreuz und der eigenwilligen Bühne (vgl. S. 114) lassen ihn auf Inspiration hoffen.

Eva Martinez:

Eva Martinez ist von der Passionsspiel-Leitung selbstangefordert worden; nichts im Speziellen, aber eben eine Versicherungsfachkraft. Denn mit der zunehmenden Berühmtheit der Spiele sieht sich der Ort auch logistisch ganz neuen Herausforderungen gegenüber; Herausforderungen, die Fachleute erfordern.

Jamal Hope:

Jamal wurde von den Organisatoren der Festspiele nach Gethsemane gebeten. Der wachsende Andrang durch die zunehmende Medienpräsenz der Passionsspiele locken mehr und mehr Leute an und es gilt, dort entsprechend für Ordnung zu sorgen. Es geht hier nicht um die Sicherheit der Aufführung, vielmehr um die sicherheitstechnische Organisation der Besucherströme.

Serene Oberland:

Es geht Serene etwas wie Candy Holland: Wenn in einem Ort gleichermaßen die Passionsspiele zu einem marketingfähigen Medienereignis anwachsen und Teile der Gemeinde, namentlich der legendäre, örtliche Kirchturm, vollkommen alleine gelassen werden, ist dort ja vielleicht eine Geschichte verborgen, mit der sich arbeiten lässt.

George Taylor:

George reist nach Gethsemane, um sich den Kirchturm anzuschauen. Father Carmichael ist es irgendwann doch zu heikel geworden, den Turm, den seit dem Unglück vor rund zwei Jahrzehnten niemand mehr gepflegt hat, unkontrolliert einfach stehen zu lassen. Zu diesem Zweck lässt er sich einen Fachmann kommen und hofft auf eine bezahlbare Wartung des Gebäudes, auch wenn er selber nicht daran glaubt.

Noel Delacroix:

Noel Delacroix ist im Auftrag der Medienvertreter in Gethsemane. Sind die Passionsspiele so gut wie ihr Ruf? Gibt es keine verborgenen Skandale, die eine Investition zum Millionengrab machen könnten? Ist der Ort überhaupt in der Lage, dem aufkeimenden Druck standzuhalten und reicht die örtliche Logistik für die erwarteten Menschenmassen? Noel ist vor Ort, um dies herauszufinden.

Dramatis Personae

Eva Maria Gabriela, die sterbende Maria

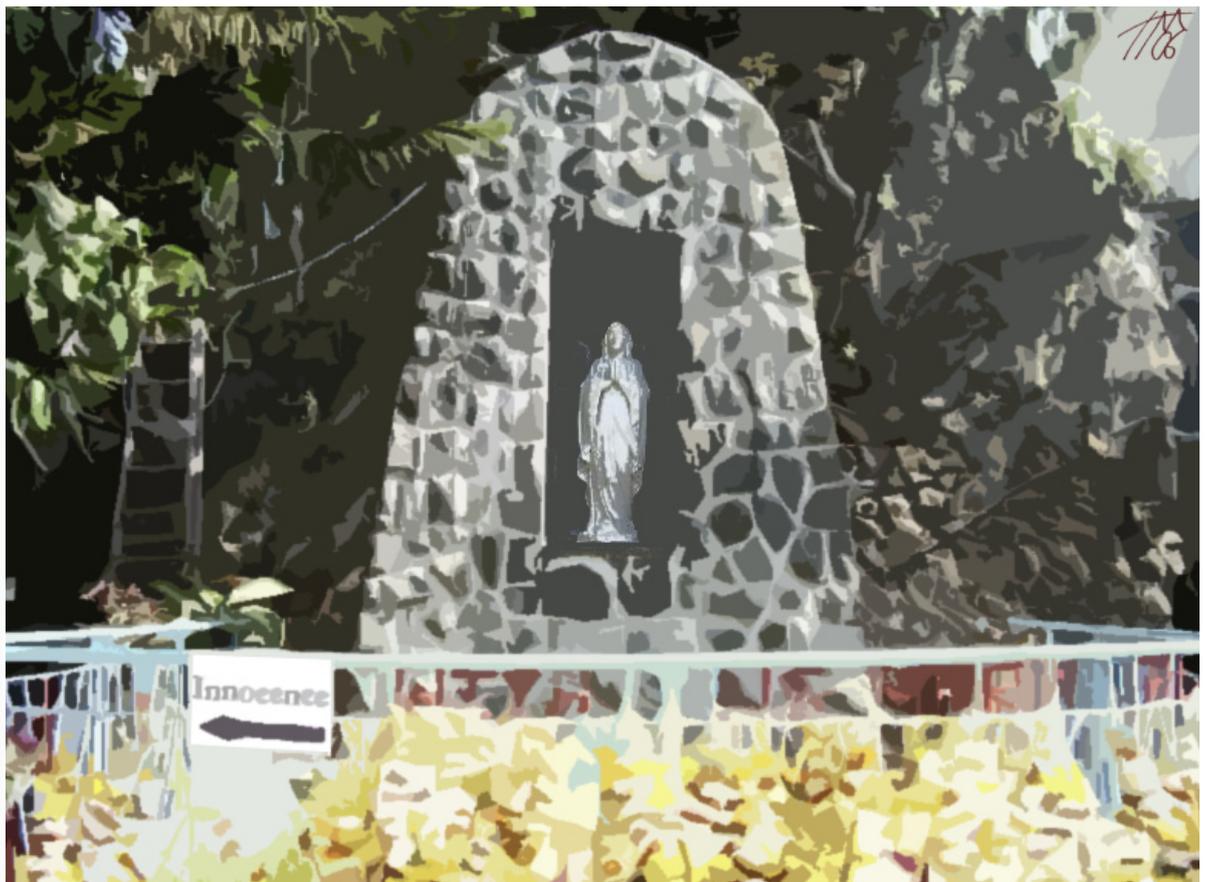
Eva ist eine junge Frau von gerade mal 22 Jahren. Sie ist bildschön und intelligent, vor Allem aber sehr gläubig. Sie kennt die Bibel in- und auswendig, hält sich stoisch an „das Wort“ und ist vielleicht einer der letzten Menschen in Gethsemane, die mit einer gewissen Ernsthaftigkeit an die Passionsspiele herangehen.

Sie hat Tränen der Freude geweint, als der neue Intendant, Larko, sie zur neuen Maria erwählt hat und ahnt nicht einmal, welche perfide Pläne Joseph und Magda derweil aushecken. Sie kann sich nicht einmal *vorstellen*, dass Menschen in ihrem Umfeld solche Ideen haben können.

Magda Rover, die mordende Maria

Magda ist so etwas wie der Gegenpool zu Eva. Zwar ist sie ebenfalls erst 24 Jahre alt und gleichermaßen bildschön, doch ist ihr Geist böseartig und verdorben. Sie ist bei den meisten Männern ihres Ortes schon über Nacht geblieben, hat böseartige Freude daran, Leute gegeneinander auszuspielen und handelt immer aus dem gleichen Motiv heraus – aus Egoismus.

Sie war seit ihrem siebzehnten Lebensjahr die Maria des Ortes, was sie sich von dem vorigen Intendanten Stuart Rommings auf ihre Art und Weise „erarbeitet“ hat. Sie ist nicht einmal untalentierte als Schauspielerin, doch wird sie auch in diesem Bereich von Eva klar überstrahlt.



Joseph Christopherus Querque, der herzlose Jesus

Wenn Egoismus Magdas treibende Kraft ist, so ist Joseph die perfekte Ergänzung. 25 Jahre alt, mit langer, schwarzer, wallender Mähne und angenehmen Gesichtszügen gesegnet, ist er nicht nur schön anzusehen, sondern ebenfalls durchtrieben und ausgesprochen von sich eingenommen.

Magda weiß ihn auszuspielen. Er weiß Magda auszuspielen. Es ist eine gute Ergänzung für beide, die man jedoch geheim hält. Einerseits würde eine feste Beziehung sowohl Joseph als auch der bisherigen Maria das Leben merklich erschweren, da sie „an Reiz“ einbüßen würden, andererseits würde es ihrem neuen Intendanten sicherlich nicht schmecken. Dieser sucht „reine“ Darsteller.

Joseph ist neben einem allgemeinen Egoismus auch noch mit einem gewissen Star-Wahn gesegnet, hält sich selber für unersetzlich und großartig. Ihm entgehen dabei sicherlich einzelne Facetten, etwa der globalen Unbedeutsamkeit der Passionsspiele von Gethsemane (zumindest bisher, vgl. Aufhänger für Noel Delacroix, S. 108), doch das ändert an seinem Auftreten nichts. Wer nicht zumindest seinen Nachnamen („Körkie“) korrekt ausspricht, hat schon verloren.

Alfred Larko, der gestrafte Intendant

Larko ist ein sehr künstlerischer, belesener und, vor allem, gläubiger Mensch. Er kennt die Bibel von Buchdeckel zu Buchdeckel und hat schon Passionsspiele rund um die Welt besucht, trotz seines recht jungen Alters von 38 Jahren. Kräftige schwarze Locken zieren sein ansonsten unscheinbares Gesicht, das er meist zudem mit seiner kleinen Brille versieht.

Larko ist zwar in Gethsemane geboren, war jedoch nie einer der „engen“ Teile der Dorfbevölkerung. Er war viel auf Reisen, hat studiert und vieles im Ort entgeht ihm auch einfach, während er hinter hohen Buchstapeln verborgen daheim sitzt. Er weiß um Magdas schlechten Ruf und ahnt, dass auch Joseph nicht ganz der ist, der er sein sollte, doch ist er zumindest beim „Jesus“ auch einfach ohne Alternative.

Geoffrey Carmichael, der sündige Pfarrer

Geoffrey ist kein Mörder, aber doch der Mann, der den Tod von Gretchen Horn verschuldet hat. Heute tut der 55 Jahre alte Mann täglich Buße, doch damals erkannte er nicht die Folgen seines Tuns. Er war 35, Gretchen 19 und von traumhafter Gestalt. Es kam, wie es wohl kommen musste und nahm die ungünstigste aller Wendungen – die junge Frau ward

schwanger. Sie schworen erst, Stillschweigen zu bewahren, doch Gretchen konnte so nicht leben. Sie stellte Geoffrey zur Rede, doch dieser erklärte ihr offen und ehrlich, niemals seinen Glauben für sie zu opfern, so viel ihm auch an ihr lag.

Gretchen zog die letzte Konsequenz und sprang (siehe „Gretchen, die erste Tote“).

Geoffrey war am Boden zerstört. Bei allem, was er getan hatte, *das* hatte er natürlich nicht gewollt. Doch Gretchen war tot und es war nicht zu ändern.

An jenem Tage fasste er einen Entschluss, der bis heute Gültigkeit hat – er beschloss, zu ihren Ehren Passionsspiele zu veranstalten, Jahr für Jahr. Der restliche Ort, wohl um die Zusammenhänge wissend und des Schweigens schuldig, zeigte sich bereit, daran mitzuwirken.

Es sind die gleichen Passionsspiele, die Magda und Joseph alsbald „entweihen“ werden.

Lucius Horn, der arme Irre

Lucius ist der „Dorffirre“, der „Verrückte“, der „Bekloppte“ des Ortes. Man toleriert ihn, lässt ihn soweit in Frieden, fürchtet sich manchmal gar etwas vor ihm. Eigentlich ist er „nur“ Autist, zumindest zu Beginn des Szenarios. Doch da niemand im Ort wirklich damit umzugehen weiß und professionelle Hilfe von „Außerhalb“ gar nicht in Frage kam, hatte er auch nie eine Chance.

Er mag Eva, mag sie sehr, da sie unkompliziert ist und mit ihm über kindliche Scherze lachen kann. Sie spielt dumme Spiele mit ihm, ohne dabei herablassend oder bemüht zu wirken, wie es die anderen tun. Eva ist seine einzige Freundin ... eine Freundin, die er bald verlieren wird.

Gretchen Horn, die erste Tote

Gretchen war einsames Einzelkind einer alleinerziehenden Zugezogenen in Gethsemane, doch warsieeigentlichimmereingutesMädchen. Zumindest, bis es zu jener verhängnisvollen Affaire mit dem Dorfpfarrer kam. Ob das nun von ihr oder von Geoffrey ausging, ist ebenso müßig wie unnötig, hier zu diskutieren. Fakt war nachher ihre Schwangerschaft und die Tatsache, dass der Vater eher bereit war ihr, als seiner Pfarrerstätigkeit, abzuschwören. Ihr Herz zerbrach daran und, den Rand des Wahnsinns klar überschritten habend, nahm sie das in ihren Augen vom Vater verstoßene Kind auf den Arm und sprang vom Kirchturm.

Ihr ruheloser Geist wurde tatsächlich von Geoffreys Bußetat, den Passionsspielen, besänftigt. Sie verzieh ihrem Geliebten und wusste, dass das Dorf jedes Jahr große Mühen

für ihr Seelenheil auf sich nahm – wenn auch unwissentlich.

Nun aber ist ihre Ruhe gestört. In dem Moment, in dem Joseph und Eva ihren finsternen Plan beschlossen und danach in die Tat umsetzten, in diesem Moment wurde „ihr“ Fest entweiht. Gretchens Geist ist zurück und sinnt auf Rache.

Weitere wichtige NSCs in dem Abenteuer

Bob Lorma – Bob ist der Polizist im Ort. Er wird der erste Offizielle am Tatort des Mordes sein, jedoch gibt er den Fall schnellstmöglich an Catherine Proctor ab

Simon Frost – Der Bürgermeister des Ortes und zudem nominell Veranstalter der Passionsspiele; solange keine Krise in Sicht ist, wird er als Tourguide der Charaktere fungieren

Catherine Proctor – Catherine ist so etwas wie die verlorene Tochter des Ortes. Sie ist die Tochter des Bürgermeisters Simon Frost, zog jedoch fort und arbeitet nun für das Philemon PD; sie wird als Mordermittlerin nach Evas Tod „heimkehren“

Charlie Rina – Charles ist der Bauleiter der eindrucksvollen Kulisse des Passionsspielsets. Freundlich, direkt und verletzend ehrlich.

Nick Stephenson – Der Arzt des Dorfes; jahrelanger Freund der Familie Querque und daher auch Josephs Hausarzt

Neue Numina

Ganz gleich, wer in diesem Abenteuer letztlich agiert, ob nun die Mutter Gottes oder doch eher Gretchen Horn, einige Dinge, die in Folge passieren werden, werden nur bedingt von den Numina aus dem Grundregelwerk (WoD, S. 210ff.) abgedeckt. Mögliche Mechanismen wären:

Die Geißeln von Golgatha

Diese Kraft scheint dem Numen Telekinesis (WoD, S. 212) zu gleichen, ist jedoch ebenfalls spezieller in der Anwendung. Der Geist gibt einen Punkt Essence aus und würfelt Power + Finesse, um seinen effektiven Kampfpool zu erhalten. Mit diesen Würfeln kann der Geist Kontrolle über einen Rosenkranz, eine ein Kreuz tragende Halskette oder andere religiöse Gegenstände dieser Art übernehmen. Er würfelt zunächst eine Anzahl Würfel gleich seiner Erfolge gegen die Defense seines Zieles. Gelingt die Probe, so schlingt sich das animierte Objekt um dessen Hals. War es schon da, etwa bei einer Halskette, entfällt diese Probe.

In jeder folgenden Runde würfelt der Geist

seinen effektiven Kampfpool abzüglich der Stamina seines Opfers; der angerichtete Schaden (bashing damage) entspricht der Zahl der Erfolge

Die Tränen der heiligen Mutter

Grob gleicht diese Kraft dem Numen Ghost Sign (WoD, S. 211), was die Anwendung betrifft. Für einen Punkt Essence und eine bestandene Probe auf Power + Finesse kann der Geist eine Erscheinung entstehen lassen. Die Art ist jedoch spezieller: Er ist in der Lage, Marienabbildungen (Statuen wie Bilder) weinen zu lassen. Die Substanz kann wahlweise echte Tränenflüssigkeit oder aber Blut sein.

Gesegnete Eucharistie

Diese Kraft gleicht vom Mechanismus und Verwendungszweck her dem Numen Die Tränen der heiligen Mutter (s.o.), jedoch mit dem Unterschied, dass der Geist das Blut nicht an Marienbildnissen erschafft, sondern im Umfeld einer heiligen Kommunion. Also etwa an einer gesegneten Hostie, im Weinkelch oder an/in etwas Vergleichbarem.

Visionen der Dreifaltigkeit

Dem Ziel wird eine göttliche Vision zuteil. Der Geist gibt einen Punkt Essence aus und würfelt Power + Finesse, um ein einzelnes Ziel mit einem göttlichen Einblick zu segnen. Anders als etwa bei dem im Grundbuch vorgestellten Numen Phantasm (WoD, S. 212) weiß das Ziel hier, dass es eine Erscheinung und keine Illusion ist. Zwar kann es im Nachhinein versuchen, das Gesehene mittels Wits + Composure zu rationalisieren, werden bei dieser Probe aber nicht mindestens so viele Erfolge erzielt, wie der Geist bei seinem Wurf hatte, kann das Opfer die Göttlichkeit gar nicht abschütteln. Was der Geist dem Opfer zeigt oder vermittelt, liegt ganz an ihm. Es kann dem Opfer zwar einen direkten Befehl mitteilen, dieses ist aber in keiner Weise auf magischem Wege verpflichtet, diesem Folge zu leisten. Gläubige Opfer, insbesondere jene mit der Virtue Faith (WoD, S. 101), können je nach Entscheidung des Spielleiters durch diese Vision bis zu drei Punkte Willenskraft wieder zurückgewinnen. Atheisten und Anhänger einer anderen Religion als der, der sie sich gegenüber sehen, können dementsprechend bis zu drei Punkte verlieren.

Kapitel 1: Gethsemane, wo Glauben noch etwas bedeutet

An Bord der Maschine Plot-oh-Plot

Der einzige Metaplot-Aspekt dieses Abenteuers findet auf der Anreise seine Anwendung und ist in wenigen Worten erklärt. Die Charaktere treffen sich, wie immer, in der Maschine und können dort ihre gewohnten Gespräche führen. Darüber spekulieren, warum sie sich wohl dieses Mal wieder treffen und welche Schrecken sie erwarten werden.

Ihre Begrüßung wird unterbrochen, als ein Mann an ihre Sitzreihe tritt und sie mit den Worten „Entschuldigen Sie, sind Sie sicher, dass dies ihre Sitzplätze sind?“ unterbricht. Ein Vergleich der Bordpässe bestätigt dies, aber führt auch zu dem Ergebnis, dass eine der Sitzplatznummern der Spieler auch auf der Karte des Fremden steht.

Eine eiligst herbei eilende Stewardess findet den Namen des Mannes – Earl Jenkins übrigens – in ihren eigenen Unterlagen und sieht, dass ihm dort eine andere Nummer zugewiesen ist. Sie führt ihn dann zu seinem Platz an einem anderen Ort in der Maschine.

Dieser Mann wird in einiger Zeit für die Spieler wichtig werden. Er ist gerade auf dem Weg zu seinem ersten „Scouts“-Fall, was er aber natürlich noch nicht ahnen kann. Seinen „Kollegen“, den er bald treffen wird, lernen die Spielercharaktere ihrerseits in **Narkose** kennen (sofern der Metaplot Verwendung findet), was sie sozusagen auf die Spur der eigentlichen Rahmenhandlung bringen wird.

Damit ist der Metaplot-Anteil des Abenteuers auch schon abgedeckt.

Im goldenen Herbst

Es herrscht ein traumhaftes Herbstwetter vor, als das Flugzeug spät Nachmittags auf einer Landebahn in Kansas aufsetzt und ihnen den Blick auf endlose Felder und einen menschenleeren Flughafen präsentiert. Nur ein einzelner Geländewagen steht etwas abseits der Landebahn und kaum, dass die Scouts ausgestiegen sind, zeigt auch der Fahrer sein Gesicht. Es ist Simon Frost, der persönlich gekommen ist, um den auf die eine oder andere Art wichtigen Besuch persönlich abzuholen... Er wird sie überschwänglich und fröhlich begrüßen, ihnen verkünden, was für ein Glück sie haben, gerade zur Zeit der Festspiele in Gethsemane zu sein und dann mit ihnen augenblicklich mit dem Wagen in den Ort weiterfahren, der rund dreißig Autominuten

vom Flugfeld entfernt liegt.

Er kann auch ersten Fragen bezüglich der Aufgaben der Spieler und der Geschichte des Ortes beantworten, allerdings sollte man als Erzähler nie vergessen, dass dies immer eine Werbeveranstaltung sein wird. Frost hat freilich Besseres vor als den Charakteren gleich die dunklen Geheimnisse des Ortes auf die Nase zu binden.

Godbless

Wenn das Fahrzeug vor der Pension „Godbless“, in der die Charaktere untergebracht sind, vorgefahren ist, können die Spieler augenblicklich einmal eine Probe auf *Wits* + *Composure* würfeln. Gelingt diese, so entdecken sie eine seltsame Gestalt, die etwas entfernt auf einem Zaun sitzt und sie eingängig beobachtet. Wird Frost darauf angesprochen, so kann er ihnen sagen, dass es sich bei dem Kerl um Lucius Horn handelt. „Armer Bursche ... nicht ganz richtig in der Rübe...“

Versuchen die Spieler, sich ihm zu nähern, ergreift er schleunigst die Flucht und läuft über die Felder davon. Frost zuckt dann nur mit den Schultern.

Wenn die Charaktere dagegen auf den Innenhof des hufeisenförmigen Gebäudes treten, so fällt ihr Blick zunächst sicherlich auf eine mannshohe Marienstatue. An diesem Zeitpunkt ist sie noch nicht von Bedeutung, aber sie sollte in jedem Fall schon einmal erwähnt werden.

Ich bin Jesus Christus, der Star

Im Restaurant des Hotels, in dem alle Formalitäten bereits von Frost erledigt wurden, speisen gerade auch zwei weitere, wichtige Charaktere des Abenteuers: Joseph Querque und Nick Stephenson.

Joseph hat sich mit Nick getroffen, um ihm von seinem schweren Lampenfieber zu berichten, ein Thema, das sie jedoch bereits beiseite gelegt haben, wenn die Spieler eintreffen.

Natürlich hat Joseph nicht wirklich Lampenfieber, sondern will vielmehr von Stephenson ein besonders starkes Narkotikum haben. Es ist ihm gelungen, seinem Arzt etwas abzuringen, was für die Ermordung Evas geeignet erscheint. Doch davon ist ihm während des Abends mit seinem „langjährigen Freund“ nichts anzumerken.

Befinden sich kommerziell „wichtige“ Charaktere unter den Spielern, etwa Noel Delacroix, so wird Frost darauf bestehen, dass



dieser Joseph kennen lernt. Der ist gegenüber normalen Spielercharakteren abweisend und unfreundlich, fallen jedoch magische Worte wie „Fernsehen“ oder „Karriere“, so ist er plötzlich der freundlichste Mensch der Welt. Nur wirklich sardonische Erzähler verlangen von einem Spieler einen Wurf auf *Wits* + *Empathy*, um dies zu durchschauen. Denn auch wenn er in Gethsemane so etwas wie ein König ist, für Außenstehende ist er direkt ein unsympathischer Aufschneider.

Nick Stephenson ist dagegen ein freundlicher Mann Mitte vierzig, der aufgeschlossen und entgegenkommend, wenn auch manchmal etwas misstrauisch ist.

Gastspieler?

Mehrfach wurden wir darauf hingewiesen, dass es bei den Abenteurern der **Scouts of Darkness** ungeheuer schwierig sei, Gastspieler unterzubringen. Sehen wir eigentlich nicht so und wollen daher, ab diesem Punkt, vermehrt auf solche Gelegenheiten hinweisen.

Hier wäre so eine Gelegenheit. Wenn es jemanden gibt, der dem heutigen Abenteuer beiwohnen möchte und dabei nicht gleich mit einem eigenen Scout ins Rennen gehen will (was zweifelsohne die naheliegendste Variante wäre), der kann an dieser Stelle die Rolle von Alex Smirfolk übernehmen. Alex ist

eine Bedienung im „Godbless“ und neugierig, aufgeweckt und für das Abenteuer eigentlich absolut ohne Relevanz. Ein perfekter Spielercharakter eben.

Allerdings sollte man als Erzähler aufpassen, wenn man einen heimischen Charakter zulässt, da dieser im Vorfeld wenigstens etwas über die Gerüchte über Magda und Joseph sowie über Lucius' Geisteszustand informiert werden sollte.

Archetypische Werte findet man in Appendix II, wobei wir das Geschlecht an dieser Stelle ganz bewusst offen lassen...

Die Tränen der Mutter Gottes I

Wenn die Spieler nach dem Abendmahl zu Bett gehen, haben sie eine erste Chance, ihre erste Marienerscheinung mitzuerleben. Wem eine zugegeben recht utopische Probe auf *Wits* + *Composure* mit mindestens fünf Erfolgen gelingt, der entdeckt im Gesicht der Marienstatue im Innenhof des Hotels *etwas*. Eine nähere Betrachtung zeigt auch schnell, *was* entdeckt wurde. Das Gesicht der Mutter Gottes fließen dicke, rote Tränen herunter, scheinbar aus Blut. Ein Verdacht, den auch erste entsprechende Proben bestätigen. *Wits* + *Science* bestätigt, ebenso wie *Wits* + *Medicine*, dass der allgemeine Zustand der Substanz (Grad der Viskosität (Flüssigkeit), Farbe soweit im Lampenschein zu erkennen, meinethalben gar Geschmack)

mit dem von Blut übereinstimmen. Wer es zur Nachtstunde entdeckt, kann auch noch recht bequem eine Probe entnehmen, das wird später schwieriger (vgl. Akt 2). Spannender sind aber natürlich mutmaßliche Proben auf *Intelligence* + *Occult*. Eine einfache Probe reicht aus, um zu bestätigen, dass dies soweit eine klassische Marienerscheinung ist bzw. um sicher zu belegen, dass der Charakter schon einmal von so etwas gehört hat.

Zum Erhalt weiterer Informationen mittels einer Probe auf *Intelligence* + *Occult* beachte man den folgenden Textkasten.

Okkulte Informationen über Marienerscheinungen

Es wird auf *Intelligence* + *Occult* gewürfelt, die Informationsmenge richtet sich nach der Zahl der Erfolge und der nachfolgenden Tabelle. Es wird davon ausgegangen, dass die Informationen kumulativ sind.

1 Erfolg: Es gibt Marienerscheinungen, manche davon werden sogar von der katholischen Kirche und dem Papst anerkannt.

2 Erfolge: Es gibt Marienerscheinungen bereits seit langer Zeit und manche gehen bis ins zehnte Jahrhundert zurück

3 Erfolge: Es gibt Marienerscheinungen mit apokalyptischem Inhalt. Häufig sind junge Durchschnittsmenschen die „Seher“, betont fromme Menschen werden kaum erwähnt

4 Erfolge: Oft sind Marienerscheinungen Mahnungen, Buße zu tun oder Warnungen davor, vom rechten Pfad abzukommen.

5 Erfolge: Eine Marienerscheinung verstößt niemals gegen die Heilslehre

Die Spieler können natürlich noch die örtliche Polizei rufen, das Blut weiter untersuchen oder einfach zu Bett gehen; weitere Nachforschungsmöglichkeiten werden wie zumeist in einem *Scouts*-Abenteuer in Akt 2 beschrieben.

Echt? Falsch? Maria? Gretchen?

Bewusst soll in **Maria voller Schande** vermieden werden, all den Marienerscheinungen eine direkte Zuordnung zuzuweisen. „Das war Gretchen, weil...“ „Das war Maria, weil...“ usw.

Statt dessen werden Textkästen wie dieser Möglichkeiten einer Zuordnung aufzeigen und inklusive ihrer Wahrscheinlichkeit darlegen. Dies soll eine maximale Flexibilität

und auch einfach etwas mehr Mystik in dieses Szenario bringen.

Die naheliegendste Variante an dieser Stelle ist sicherlich, dass es Gretchens erste Botschaft aus dem Grabe ist. Sie spürt, was kommen wird, weiß, dass Joseph die letzte Grenze überschritten und das Narkotikum bereits erworben hat. Sie will ihn, die Charaktere und das ganz Dorf ermahnen und ihnen aufzeigen, dass es noch nicht zu spät ist.

Alternativ dazu kann es natürlich auch die echte Maria sein, die eine Botschaft schickt. Neben der Variante, dass sie Joseph ermahnen und/oder Eva warnen will, wäre es auch möglich, dass es nicht einmal einen Zusammenhang zur aktuellen Geschichte gibt. Vielmehr kann es natürlich auch eine Warnung an die *Scouts* sein, ob all der Dinge, die waren, und all der Dinge, die kommen werden...

Eine dritte, gänzlich rationale Variante erfordert allerdings etwas Variation folgender Hinweise. Es wäre auch denkbar, dass es sich um einen irren „Scherz“ von Lucius handelt. Er könnte entsprechend Blut auf die Statuette getropft haben und schnell abgehauen sein, bevor die Charaktere den Innenhof betreten haben. Aber eines ist sicher – Lucius hat keinen Zugang zu menschlichem Blut. Wenn also entsprechend eine Analyse der genommenen Probe vorgenommen wird (vgl. Seite 19), dann sollte eher etwas wie „Schweineblut“ ermittelt werden. Da ist man als Erzähler dann selbst gefordert...

Hinweise aus Kapitel 1 im Überblick:

- Es gibt Passionsspiele im Ort (Allgemeine Prämisse)
- Es ist ein sehr religiös ausgerichteter Ort (die Namen, die Spiele, die Marienstatue)
- Der Darsteller des Jesus Christus ist ein arroganter Snob (Kennenlernen)
- Es gibt einen Dorfirren (bei Sichtung)
- Am Abend kommt es zu einer Marienerscheinung (ebenfalls bei Sichtung)

Kapitel 2: Die Generalprobe Die Tränen der Mutter Gottes II

Haben die Spieler die Tränen am Abend nicht entdeckt oder zumindest nicht lautstark auf sie hingewiesen, werden sie morgens überraschend von lautem Geschrei auf dem Hof der Pension geweckt. Dann nämlich hat der Ort sie auch entdeckt und scharft sich jetzt entsprechend um die Statue.

Die *Occult*-basierten Informationen (vgl. S. 113) sind natürlich auch an diesem Punkt noch zu erlangen, eine Probe der Substanz dagegen schwieriger zu nehmen und zu analysieren – alle derartigen Proben sollten mit einer Erschwernis von zwei Punkten bedacht werden.

Wer die Probe erfolgreich genommen hat und nun weiter analysiert, kann mit einem weiteren Wurf auf *Wits* + *Science* definitiv bestimmen, dass es sich um Menschenblut handelt. Eine DNA-Ermittlung ist natürlich auch möglich, ein Abgleich der Daten mit dem Register aber ohne Kontakt zu einem Polizeilabor nicht möglich. Sollten die Spieler über Kontakte oder anderweitige Überlegungen dazu in die Lage gebracht werden, so werden sie feststellen müssen, dass die DNA des „Blutspenders“ nicht registriert ist.

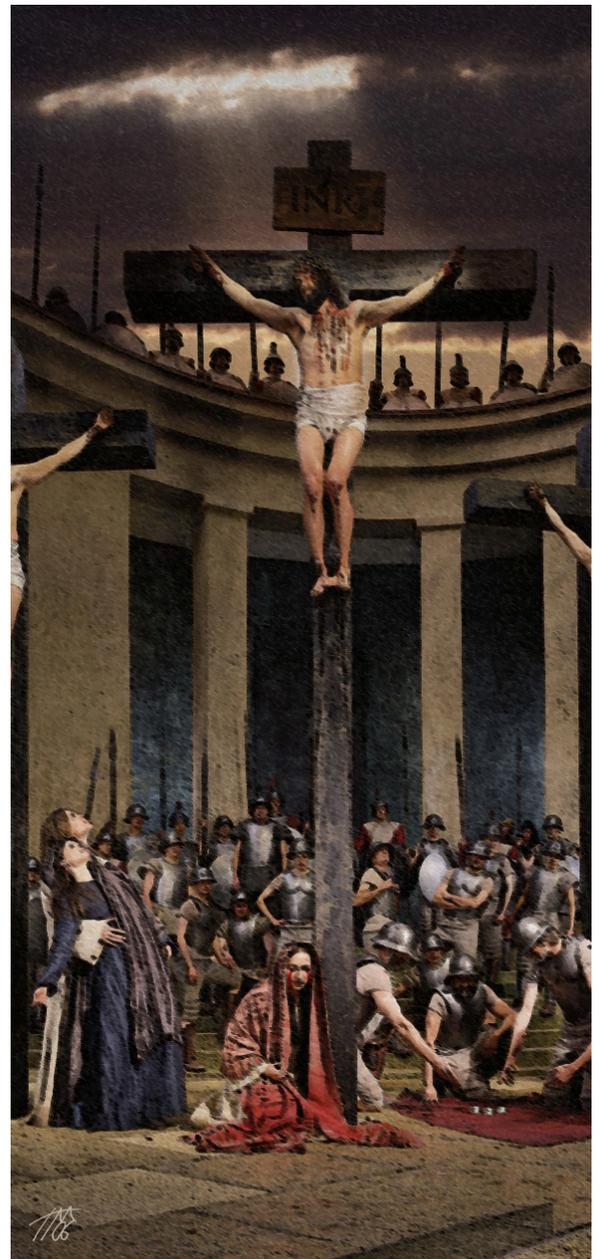
Im Ort herrscht natürlich große Aufregung. Eine „Schändung“ der Marienstatue so kurz vor dem Festspiel erregt die Gemüter der rationaleren Bewohner, andere sprechen sich sogar für ein mögliches Wunder aus. So oder so, die ganze Ortschaft scheint auf den Straßen zu sein und sich entsprechend „schlau“ machen zu wollen.

Letzte Handgriffe vor der letzten Probe

Gänzlich davon unbeeinflusst verlaufen dagegen die letzten Maßnahmen beim Bau der Bühne. Einzig der Intendant Alfred Larko ist sichtlich gestresst und hat daher eigentlich auch gar nicht die Muße, mit den Charakteren zu reden, wird es aber aus PR-Gründen letztlich doch tun.

Er ist bis zur Generalprobe auf der Festwiese zu finden, wo er trotz starkem Wind und dunkelgrauen Wolken harrt und Handwerker dirigiert, Darsteller anweist und vor allem der Errichtung des „legendären Kreuzes von Gethsemane“ zuschaut.

Diese ist eine ganz eigenwillige Konstruktion, wie im nachfolgenden Textkasten noch genauer erläutert wird. Als Erzähler kann man hier noch mal tief in die Klischeekiste greifen, um etwas Bühnenzauber zu entfalten. Man nehme arrogante Künstler, lange Mäntel, rote Schals und Baskenmützen, würze dies mit



ein paar ruppigen Handwerkern, schweren Konstruktionsarbeiten bei starkem Wind und fertig ist ein irres Treiben jenseits aller kirchlichen Ruhe und frommen Seligkeit.

Wenn die Spieler sich dagegen etwas im Allgemeinen umhören, so können sie eine Reihe ganz interessanter Gerüchte aufschnappen. Es ist ihnen erneut möglich, die Identität des Dorfirren zu erfahren, doch vor allem redet man nicht wenig über eine eventuelle Affaire zwischen Querque und Magda Rover. Eine Information, die für die Spieler später noch wichtig sein kann.

Das Bühnenbild

Die Bühne der Passionsspiele ist recht hoch, die Stehfläche ragt gut einen Meter fünfzig empor. Damit das Publikum einen guten Blick hat, sind die nicht mit der Bühne verbundenen Sitzreihen entsprechend

ebenfalls auf ein Gerüst gebockt und dann halbkreisförmig und aufsteigend um die Spielfläche arrangiert.

Die Bühne weist zudem eine ganz subtile, aber spürbare Neigung zum Publikum hin auf, was auf die gesamte Länge durchaus nochmals 25 cm Höhenunterschied ausmacht. Darüber aber ragt das wahre Highlight des Arrangements auf. Während die beiden hinteren Ecken von den zwei kleinen Kreuzen derer gesäumt wird, die gemeinsam mit Jesus Christus am Kreuz gestorben sind, steht recht mittig das Kreuz Jesu, imposante vier Meter hoch. Wobei „steht“ das falsche Wort ist. Die beiden kleineren Kreuze sind zugleich Basis für zwei Metallgerüste, die fast sechs Meter hoch geraten sind und über die wiederum als Aufhängung für das Jesuskreuz Stahlseile geleitet werden, so dass der Heiland nachher nahezu freischwebend angebracht ist. Ein imposanter Anblick, der jedoch Leuten mit genug Verständnis für Statik (*Wits + Science*) etwas gewagt erscheinen dürfte. Das kann halten, aber es ist gewagt.

Der Kirchturm

Für andere Charaktere ist sicherlich auch der alte, baufällige Kirchturm von Interesse, sind sie doch wegen nichts anderem dort. Eine für Charaktere mit einer Spezialisierung wie „Statik“ noch einmal um zwei Punkte

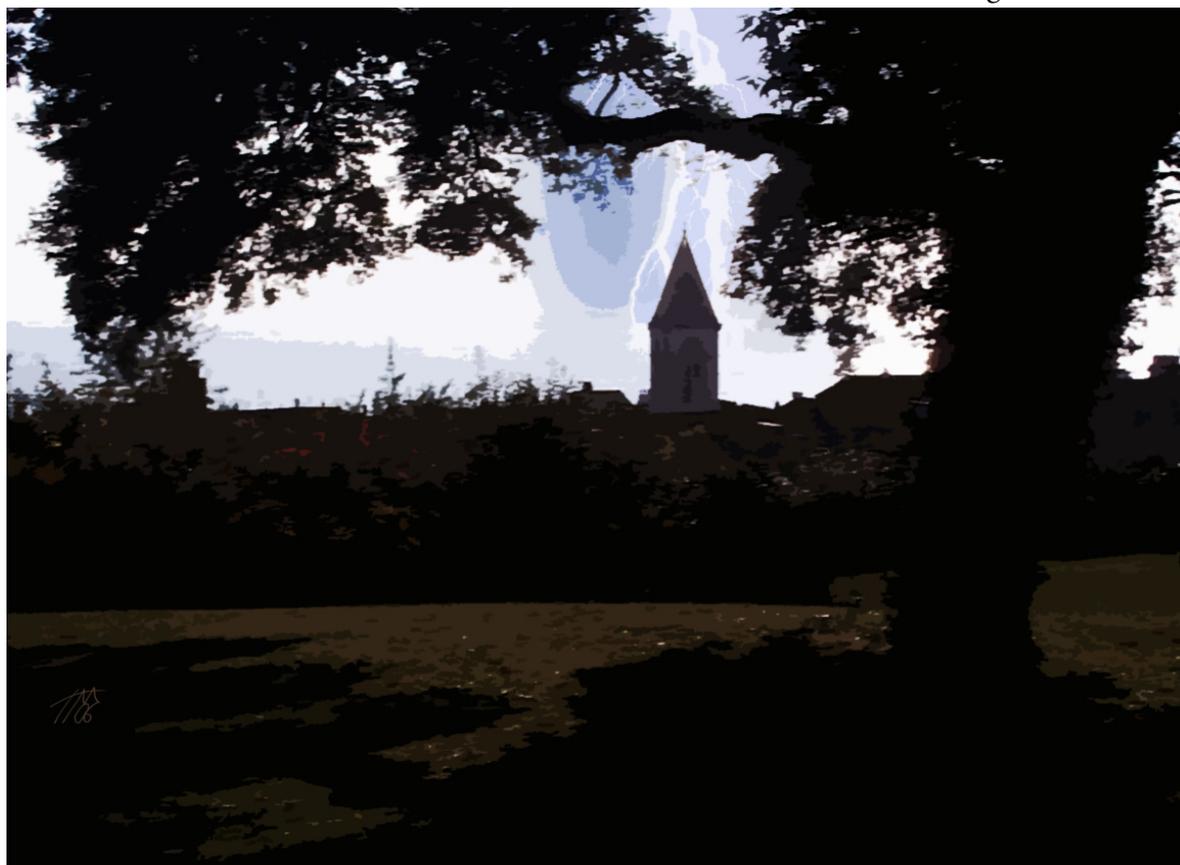
erleichterte Probe auf *Wits + Science* offenbart schnell, dass dieser Turm keine weiteren fünf Jahre überstehen wird.

Insbesondere die antike, schwere, gegossene Glocke in seiner Spitze ist mittlerweile doch sehr durchgefauten Balken angebracht und das, was die Witterung nicht abgetragen hat, hat der Holzwurm erledigt.

Father Carmichael wird den oder die betreffenden Charaktere freundlich dort hindurchführen und ihnen entsprechend voll Stolz erzählen, dass der Turm geradezu antik sei und jeder im Ort voller Stolz und Freude auf das leicht schiefe Bauwerk blickt. Die Glocke sei gar aus der Gründerzeit und habe seither nicht ein Mal gewartet werden müssen.

Gelingt den Spielern während der Führung eine Probe auf *Wits + Empathy*, so bemerken sie, dass der Pfarrer innerhalb der Turmmauern dennoch bedrückt wirkt. Er kann es gut überspielen, aber eben nicht perfekt. Darauf angesprochen, wird er aber natürlich nicht gleich mit den Sünden seiner Vergangenheit herausplatzen, sondern vielmehr mit Plattitüden der Sorte „Es bedrückt mich so sehr, was aus diesem einst stolzen Bauwerk geworden ist“ ausweichen.

Außerdem sollte der Erzähler verdeckt für jeden Charakter eine Probe auf *Wits + Composure* gegen drei ablegen. Gelingt diese, so kann man dem entsprechenden Spieler kurz mitteilen, dass er es überraschend kühl im Inneren des Turmes findet. Gar keine Frage – dies ist ein



Zeichen für die Anwesenheit des Geistes von Gretchen.

Weitere Recherche zum Turm

Sollten die Spieler in rege Archivarbeit eintauchen, während sie der Geschichte des Turmes nachspüren, so ist ein Wurf auf *Intelligence + Academics + 2 (ordentlich geführte Stadtchronik)* angebracht. Abhängig von den Erfolgen dieser erweiterten Probe (ein Wurf pro Stunde) können folgende Hinweise gefunden werden:

- 1 Erfolg: Die Wartung des Turmes war früher weit besser, es scheint, als habe man vor rund zwanzig Jahren damit aufgehört
- 2 Erfolge: Die Wartung endete grob im selben Zeitraum, in dem das Wort „Passionsspiele“ erstmalig genannt wird
- 3 Erfolge: Irgendwie scheinen einzelne Dokumente in der Stadtchronik zu fehlen, vornehmlich Zeitungen und Mitschriften des Stadtrats
- 4 Erfolge: ---
- 5 Erfolge: Es hat wohl vor rund zwanzig Jahren einen gewaltsamen Todesfall im Zusammenhang mit dem Kirchturm gegeben
- 6 Erfolge: Eine junge Mutter hat sich offenbar mit ihrem Kleinen zu Tode gestürzt
- 7 Erfolge: Offenbar hatte diese junge Frau eine Affaire mit dem örtlichen Pfarrer.

Konfrontation mit Father Carmichael I

Sollte es den Charakteren überraschend gelingen, Carmichaels Sünde noch vor dem Unfall ans Licht zu bringen, wird es ihnen doch nicht möglich sein, den Pfarrer damit zu konfrontieren, da er komplett in die Generalprobe eingespannt ist.

Das Ergebnis einer Konfrontation wird dann in Akt 3 ab S. 120 genauer beschrieben.

Ein todbringender Unfall; ein Wort vorweg

Der zweite Akt endet recht „geskripted“ mit der mittäglichen Generalprobe. Von dieser Einteilung dürften die Spieler jedoch gar nichts merken, vielmehr soll auf diesem Wege dem Erzähler nur die Navigation durch das Dokument erleichtert werden. Informationen, die nicht in Akt 2 stehen, sollten bestenfalls auch nicht vor dem Tod Eva Maria Gabrielas an die Ohren der Charaktere dringen.

Es ist anzunehmen, dass die Charaktere es sich nicht nehmen lassen werden, bei der Generalprobe live dabei zu sein. Solche Gelegenheiten bieten sich einem ja nur selten.

Sollte dies nicht der Fall sein, etwa, weil eine etwas ungünstige Zusammensetzung aus den Archetypen dazu führt, dass einzig der Kirchturm für sie interessant ist, so werden sie doch schnell von dem Unfall erfahren, da sich die Nachricht wie ein Lauffeuer durch das Dorf arbeiten wird. Alle anderen haben aber natürlich den Vorteil, besser zwischen dem realen Vorfall und den Ausschmückungen der Dörfler differenzieren zu können, da sie es selbst erlebt haben.

Tod am Fuße des Kreuzes

Dies ist entsprechend eine der Schlüsselszenen des Abenteuers und zuletzt der Schnittpunkt für die unterschiedlichen Handlungsfäden des Abenteuers (vgl. auch nachfolgenden Kasten). Generell läuft die Probe sehr gut. Joseph ist ein guter Schauspieler und verkörpert den Sohn Gottes sehr überzeugend; nur für den, der ihn schon persönlich getroffen hat, bröckelt diese Illusion etwas.

Noch an die Wand gespielt wird er aber von Eva, die der Maria eine ganz neue Tiefe, eine fast überiridische Eleganz und Würde zu verleihen scheint. Die Kreuzkonstruktion verliert ihre beeindruckende Wirkung auch nach mehrfachem Hinsehen nicht und dass die Probe von einem zunehmend heftiger werdenden Sturm nebst dunkler Wolkentürme begleitet wird, ist zwar eigentlich ungemütlich, steigert aber nur noch einmal die Intensität des Gespielten.

Das ganze Dorf ist vor Ort versammelt und schaut zu, kann manches Mal nur schwer regelrechten Jubel zurückhalten, weiß sich aber angemessen zu verhalten.

Es steht dem Erzähler frei, Lucius Horn an dieser Stelle noch einmal eine kleine Überinszenierung zukommen zu lassen und weiter aufzubauschen, es ist aber ratsam, ihn hier nicht zu stark ins Rampenlicht zu rücken, damit er nicht in späteren Szenen schon unter 24-stündiger Beobachtung steht.

Dann aber merkt man, dass etwas nicht stimmt. Eva verharrt mitten in einem längeren Monolog (wer diesen Ausarbeiten und seinen Spielern vortragen möchte, dem sei an dieser Stelle Luthers Übersetzung der Bibel anempfohlen; nicht aus Konfessionsgründen, sondern schlicht, weil sie sprachlich klang- und druckvoller ist, als die anderen Ausgaben in deutscher Sprache; an die englische King James-Ausgabe kommt aber keine andere Ausgabe heran) und starrt geradezu apathisch in das Publikum, schaut dann ruckartig gen Himmel und ruft, lautstark,

„Ja! Heilige Mutter, ich höre deinen Ruf!“
Sie stolpert noch ein, zwei Schritte zur Bühnenmitte hin, sinkt auf die Knie und reckt ihre Arme gen Himmel. Während das Dorf noch sichtlich verwirrt ist, hallt plötzlich ein Donnerschlag durch die Luft. Jedem Spieler, der eine Probe auf *Wits + Composure* gelingt (die eventuell verdeckt und im Vorfeld geworfen werden sollte, um den Erzählfluss hier zu erhalten), ist auch schlagartig klar, was das war. Nicht etwa die Wolken am Himmel sind Ursache gewesen, sondern eines der tragenden Stahlseile, an denen das Heilandskreuz hängt. Pfeifend schnellt es durch die Luft und schlägt mit einem zweiten Knall lautstark neben der komplett reglosen Eva auf. Die Spieler können reagieren, doch die Charaktere können die hohe Bühne nicht erklimmen, bevor nicht das schwere Kreuz auch schon mit einem unangenehmen, metallischen Quietschen zu Boden rauscht und mit einem ekelregenden Knacken auf der noch immer in Offenbarungshaltung verharrenden Eva aufschlägt.
Das Dorf ist geschockt und für einen lang erscheinenden Moment wirkt es so, als wären die Wolkenbänke am Himmel das einzige, was sich überhaupt noch regt.
Dann ströht alles auf die Bühne. Die Einflussmöglichkeiten der Spieler und die weiterführenden Spuren werden im dritten Akt näher erläutert.

Echt? Falsch? Maria? Joseph?

Auch an dieser Stelle gibt es durchaus wieder unterschiedliche Möglichkeiten, das gerade Geschehene zu erklären, wenn diese auch etwas anders ausfallen, als am Ende des ersten Aktes.

Lucius kann in dieser Hinsicht kaum belangt werden, er hatte weder Motiv noch Gelegenheit, irgendwie Einfluss zu nehmen. Auch sind zwei weitere Einflüsse durch Joseph unbestreitbar – er hat das Stahlseil manipuliert und er hat Eva Drogen verabreicht, was beides im folgenden Akt auch noch im Detail dargelegt wird.

Doch was war es genau, was Eva gesehen hat, bevor sie auf die Knie darnieder sank? Es kann natürlich einfach eine Drogenillusion gewesen sein. Aufgestachelt durch die sehr intensive Inszenierung und hochgepeitscht vom Stress der Generalprobe, die Drogen im Blut und das Glaubensbild im Kopf wäre das denkbar.

Oder aber es war ein „Irrtum“. Nicht Maria, sondern Gretchen ist ihr erschienen, wollte ihr ein Zeichen geben, so auf ihre Verstimmung hinweisen. Doch die leicht halluzinierende Eva verstand das falsch, glaubte die Mutter Gottes vor sich zu haben und sank vor Erfurcht nieder. Joseph nutze gleichermaßen seine Chance und löst das Kreuz und was folgt, ist der Tod.

Letztlich kann es aber natürlich auch die wahre Jungfrau Maria gewesen sein. Auch in diesem Falle wäre es eine Warnung, was ja durchaus zu ihrem *modus operandi* passen würde (vgl. S. 113), diesmal an Eva ob der immanenten Gefahr. Doch die auf Drogen schwebende Schauspielerin verkraftet den Anblick der heiligen Mutter Gottes nicht, sinkt darnieder, Joseph sieht seine Chance, löst das Kreuz und erneut folgt alleine der Tod.

Erneut ist eine Antwort auf die „Wer war es“-Frage gar nicht so bedeutsam. Aber der Erzähler sollte sich zumindest für sich eine Antwort überlegen und die anderen Möglichkeiten ebenfalls einmal durchdenken, denn immerhin kann er so dann noch das passende Öl ins Feuer der Diskussion innerhalb seiner Spielerschaft gießen.

Die Hinweise aus Kapitel 2 im Überblick:

- Das Blut an der Statue ist menschlichen Ursprungs, ist aber per DNA-Datenbank-Abgleich keiner bestimmten Person zuzuordnen (Quelle: Untersuchungen vor Ort und im Labor)
- Es gibt Gerüchte um eine Affaire zwischen Joseph Querque und Magda Rover (Gerüchte rund um die Bühne herum)
- Das Bühnenbild ist sehr waghalsig (eigene Beobachtung vor Ort)
- Der Kirchturm ist mehr als nur baufällig (eigene Beobachtung vor Ort)
- Es gibt da die ein oder andere Leiche im Keller der Ortsgeschichte (im Stadtarchiv nachzulesen; vgl. S. 116 für Details)
- Eva Maria Gabriela scheint die heilige Jungfrau Maria zu sehen und wird dann vom Christuskreuz erschlagen (eigene Beobachtung oder allgemeines Dorfthema)

Kapitel 3: Von Sünden und Tugenden

Der nächste Auslöser

Auch der dritte Akt dieser Geschichte läuft auf einen zeitlich festgelegten Höhepunkt hin. Es steht dem Erzähler zwar frei, diesen entsprechend zu variieren, wenn die Gruppe partout nicht voran gekommen ist, der folgende Text geht aber davon aus, dass die Charaktere alle notwendigen Schritte zur Vollendung des dritten Kapitels bis Mitternacht erledigt haben.

Dann nämlich wird Father Carmichael, wie weiter unten noch dargelegt, eine Totenmesse für Eva abhalten und die nächste (mögliche) Marienerscheinung wird stattfinden.



Spuren an der Bühne

Wer direkt nach dem Unglück mit dem Kreuz auf oder hinter die Bühne eilt, wird kaum mehr finden können als später noch. Wer sich umsieht, kann mittels einer Probe auf *Wits* + *Composure* feststellen, dass das Stahlseil offenbar gelöst wurde – nichts an der Halterung deutet auf ein Lösen durch „höhere Gewalt“ hin. Jemand scheint die Ankerung gelöst zu haben, Dies ist das erste und einfachste Indiz dafür, dass es sich hier um einen Mord handelt, entgeht aber zumindest dem lokalen Polizisten, wenn er nicht explizit darauf hingewiesen wird (vgl. „Die offiziellen Ermittlungen“ weiter unten). Sollten Spieler ganz gezielt danach fragen, sollte der Erzähler zudem einen großen Bonus auf die Probe geben oder gar ganz auf sie verzichten.

Ebenfalls unnötig ist ein Wurf auf *Wits* + *Medicine* um zu bestimmen, dass für Eva jede Hilfe zu spät kommt. Das schwere Kreuz hat wenig von der hübschen Frau übrig gelassen. Es ist hier allerdings möglich eine Blutprobe für eigene Untersuchungen zu nehmen; der betreffende Spieler sollte allerdings über eine Probe auf wahlweise *Dexterity* + *Stealth* oder *Dexterity* + *Larceny* ablegen, um nicht von den erregten Dörflern dabei gesichtet zu werden, wie er „an der Leiche“ irgendetwas macht.

Beliebige *Empathy*-Würfe können zudem zu dem Ergebnis führen, dass offenbar jeder der Anwesenden ernsthaft entsetzt ist über das, was passiert ist. Das gilt auch für den Mörder, denn Querque hat den Plan, das Kreuz zu stürzen, zwar selbst erdacht, es in Aktion zu sehen, zudem das Blutbad im Anschluss, ist dann doch noch mal etwas anderes.

Die offiziellen Ermittlungen

Die Spieler werden vermutlich im Endeffekt nur wenig mit den konkreten Ermittlungen im Mordfall Gabriela zu tun haben. Der örtliche Polizist, Bob Lorma, entstammt vielmehr der „Donut“-Fraktion der Polizei und ist sichtlich überfordert und verzweifelt. Er fordert Unterstützung an und die County Police wird Catherine Proctor dorthin entsenden, die zwar das Potential hat, zu einem Subplot der Geschichte ausgebaut zu werden (vgl. S. 110), auf die wir aber nicht weiter eingehen werden. Sie ist kooperativ, soviel sei gesagt. Auch sie ist nicht wirklich daran interessiert, dunkle Geheimnisse des Ortes unter Verschluss zu halten und zudem keine sehr erfahrene Ermittlerin; für die Charaktere könnte dies aber schon ihr fünftes *Scouts*-Abenteuer sein, was auch etwas wert sein sollte.

Zudem weiß Catherine zumindest um Gerüchte bezüglich Carmichaels Affaire. Sie wird dem eigentlich keine Bedeutung beimessen, warum auch, aber wenn sie explizit danach gefragt wird, kann sie es halt erzählen. Gleichermäßen kann der Erzähler sie dahingehend verwenden, wenn die Gruppe aus Desinteresse, Unfähigkeit oder Charaktermotivation sich gar nicht mit dem Kirchturm beschäftigt.

Kommentare zu dem Unfall

Erster Ansprechpartner für viele Spieler sollte Charles Rina sein. Der Aufseher der Bühnenbauarbeiten ist entgeistert über den Unfall und steht merklich unter Schock,

ist aber doch in der Lage, den Charakteren zumindest halbwegs souverän einige Fakten zu verraten. Er hat die Aufhängung vor der Probe noch einmal getestet, das war alles stabil. Er hat sich sogar ans Kreuz gehängt und auch die zusätzlichen rund 80 Kilo haben nicht einmal ein Ächzen aus der Aufhängung herausgelockt. Ansonsten ist auch ihm aufgefallen, dass das Stahlseil nicht abgerissen oder anderweitig beschädigt ist, sondern aus der Halterung einfach „entglitten“ zu sein scheint. Nur zwei Erklärungen hätte er dafür – entweder sie war nie fest (was unmöglich ist, er hat es ja noch überprüft), oder aber es hat sie jemand gelöst. In diesem Falle wäre es mindestens fahrlässige Tötung.

Der Intendant ist erkennbar der Panik nahe. Larko hat zwar eine Ersatzbesetzung, ist aber mit dieser aus den eingangs erwähnten, moralischen Gründen eher unglücklich und zudem um schlechte Publicity besorgt. Außerdem macht er sich deutliche Vorwürfe, ohne das genauer begründen zu können. Aber immerhin ist es ja „sein Stück“, wenn er sie nicht als Maria besetzt hätte, wäre sie jetzt noch am Leben und derlei Unsinn gibt er von sich.

Geoffrey Carmichael ist sichtlich berührt und betrübt, mehr als man es von einem Pfarrer ohnehin „erwarten würde“. Vielmehr erinnert ihn dieser unglückliche Tod einer lieblichen, jungen Frau zu sehr an seinen eigenen Verlust vor rund 20 Jahren, was er aber natürlich niemandem so sagen wird.

Von den Darstellern ist allgemeines Entsetzen zu spüren, das sicherlich einerseits daraus resultiert, dass allen klar ist, dass es auch sie hätte treffen können, andererseits aber auch wirklich aus dem direkten Schock heraus. Wer erfolgreich auf *Resolve + Wits* oder *Resolve + Empathy* würfelt, erkennt aber zumindest, dass da seitens Magda Rover viel Heuchelei mitschwingt. Echter Ekel, falsches Bedauern. Nachdem Joseph einmal seine Coolness wiedergefunden hat, wandelt sich sein Auftreten allerdings auch erkennbar und er versteckt seinen Schock hinter wilden und unsensiblen Anschuldigungen, was denn nur gewesen wäre, wenn es nun ihn statt Eva erwischte hätte. Sollten die Spieler ihn gleich zu sehr im Verdacht haben, kann der Erzähler diesen Umschwung im Verhalten aber auch ignorieren; ohnehin sollte es mehr als Schauspielerallüre dargestellt werden, nicht so sehr als Selbstschutz.

Es bleibt Lucius Horn. Der hält sich abseits

und versucht, sich in dem folgenden Gewühle dann auch ganz abzusetzen. Wer ihn allerdings unterwegs abfängt, kann hören, dass der arme Irre das „Mother Mary Full of Grace“ wie ein nimmerendendes Staccato herunter betet. Konstruktives ist aus seinem Mund nicht zu erfahren.

In sanguino veritas

Wer entsprechend eine Blutprobe analysiert (*Wits + Science*), findet darin Rückstände einer fremden Substanz, eindeutig eines starken Schmerz- oder Beruhigungsmittels. Stark genug, um auch in Amerika nur über einen Arzt oder ein Krankenhaus erhältlich zu sein. Hier können nun die Spieler bereits schalten, sich daran erinnern, dass Joseph und der Dorfarzt Nick Stephenson gute Freunde sind. Doch selbst wenn sie keinen derartigen Schluss daraus ziehen, den Jesus-Mimen und den Arzt bei ihrer Ankunft gemeinsam speisen gesehen zu haben, so sollte der Arzt doch ihr Anlaufpunkt sein.

Nach Außen hin gibt sich der Mediziner locker und gelassen, doch auch ohne Probe ist zu erkennen, dass er nervös wird, sowie auch nur die Schmerzmittel erwähnt werden. Doch ist die Kluft zwischen „nervös“ und „redselig“ in seinem Falle eher groß, so dass es schon markanter Drohungen bedarf, ihn zum Reden zu bringen. Drohungen in diesem Falle wahlweise körperlich, was aber zumindest nur zu sehr wenigen unserer Archetypen passen würde, oder aber auf einer sozialen Ebene. Denn zwar besitzt er sozusagen das medizinische Monopol in Gethsemane, doch auch sein Ruf ist nicht unerschütterlich.

Würde er also eingeschüchtert, bevorzugt durch gutes Rollenspiel oder aber durch entsprechende Proben im Zusammenhang mit *Intimidation* (vgl. **WoD**, S. 80f.), so platzt er letztlich mit der Wahrheit heraus: An dem Abend, an dem auch die Charaktere im Ort ankamen, suchte ihn Querque auf. Er war sehr aufgeregt und klagte über so starkes Lampenfieber, dass er es kaum wagen würde, am Folgetag auch nur die Generalprobe zu bestreiten. Stephenson hatte ein Einsehen und gab dem Schauspieler ohne weitere Untersuchungen ein stärkeres Schmerzmittel; genug Tabletten, um durch die gesamte Vorführzeit zu kommen.

Charaktere, denen eine Probe auf *Intelligence + Medicine* oder eine um zwei Punkte erschwerte Probe auf *Intelligence + Science* gelingt, ist klar, dass mit der entsprechenden Substanz durchaus ein derartiger Blackout der jungen Frau hervorgerufen werden konnte.

Timing ist alles

Die unter „In sanguino veritas“ beschriebenen Informationen sind sozusagen der große Schlüssel zum weltlichen Anteil der Gesamtauflösung dieses Szenarios. Man sollte daher versuchen, das Timing für die Herausgabe dieser Informationen möglichst gut zu wählen.

Konkrete Mauern sollte man als Erzähler zwar nicht errichten, aber im Optimalfall sollten die Spieler den entscheidenden Hinweis auf Josephs Schuld erst kurz vor der Abendmesse (vgl. Akt 4 ab S. 121) erhalten, damit die Dramaturgiekurve bestmöglich verlaufen kann.

Zurück zum Kirchturm

Inwiefern die Ermittlungen der Charaktere rund um den Kirchturm überhaupt stattfinden, ist schwer zu sagen. Alle relevanten Informationen dazu sind in Akt 2 ja bereits gegeben worden, zumindest was die Recherche im Archiv und am Objekt betrifft.

Wer sich jedoch auch weiterhin mit dem Bauobjekt befasst, kann mit einer einfachen *Wits* + *Composure*-Probe eine Erkenntnis erlangen: Es scheint fast so, als wäre es kälter geworden in dem Turm. Diese Einschätzung ist richtig. Denn je mehr sich die Lage unter den Passionsspielern zuspitzte, desto mehr wuchs auch der Zorn in Gretchens ruheloser Seele. Der Tod von Eva aber besiegelte alles – nun ist der Geist zornig. Ob sie allerdings für die nachfolgenden Ereignisse wirklich verantwortlich ist, wollen wir auch an dieser Stelle nicht beantworten...

Konfrontation mit Father Carmichael II

Vielleicht mit neuen Erkenntnissen, vielleicht angeregt durch seine starke Anteilnahme an Evas Tod ist es möglich, Carmichaels dunkle Vergangenheit ans Tageslicht zu bringen. Sein ganzes Verhalten ist – spätestens seit dem Tod der Schauspielerin – durch starkes Bedauern geprägt.

Er ist müde und kraftlos, kann dies zwar eigentlich verbergen, wird er aber mit seiner eigenen Sünde konfrontiert, so bricht sein letzter Schutzwall hinfort. Carmichael ist ein gebrochener Mann, dem alleine sein Glauben an Gott noch geblieben ist. Und auch in diesem Glauben findet er nur im Ansatz Trost, hält er es doch nicht mehr für möglich, dass man ihm seine Sünden noch vergebe.

Er kann den Spielern die damalige Geschichte exakt so schildern, wie sie auch in der Einleitung

dieses Abenteuers präsentiert wurde, wobei sein Blickwinkel natürlich persönlicher ist. Dies bringt die Charaktere zwar konkret auch nicht weiter, kann aber doch ein entscheidender Hinweis für das Finale des Szenarios sein.

Father Carmichael wird die Abendmesse zu Evas Ehren halten, auch wenn die Enthüllungen der Spieler ihn fast an den Rande eines Nervenzusammenbruchs bringen. Umso beherzter wird seine Predigt sein, denn tief in seinem Herzen betet er nicht nur für Eva, er betet auch für Gretchen.

Die Hinweise aus Kapitel 3 im Überblick:

- Evas Tod war kein Unfall, es liegt eine Manipulation vor (Spuren am Tatort)
- Die offiziellen Ermittlungen werden von Catherine Proctor und Bob Lorma geleitet (Fakt)
- Eigentlich alle im Ort sind von dem Todesfall schwer mitgenommen; es lässt sich aber nicht unterscheiden, ob nun wirklich von dem Fall an sich oder nur der Grausamkeit des Ergebnisses (Zeugenbefragungen)
- In Evas Blut finden sich starke Rückstände eines Beruhigungsmittels (Blutuntersuchung)
- Das Mittel ist verschreibungspflichtig (Bestimmung der Substanz)
- Nick Stephenson hat ein derartiges Mittel vor wenigen Tagen erst verschrieben (Verhör)
- Es gibt da die ein oder andere Leiche im Keller der Ortsgeschichte (im Stadtarchiv nachzulesen sowie im Gespräch mit Father Carmichael; vgl. S. 116 und den nebenstehenden Absatz für Details)

Kapitel 4: Der Schande letzter Akt Die Gedenkmesse

Nahezu das gesamte Dorf findet sich am Abend zur großen Gedenkmesse für Eva Maria ein, selbst Lucius ist anwesend (und wird hier noch wichtig werden). Nicht anwesend ist Joseph, der sich entschuldigen lässt; ihm gehe es nicht wohl, so lässt er übermitteln. Das ist sogar wahr, kann den Spielern aber ebenso sehr verdächtig erscheinen.

Sollten die Spieler Fluchtgefahr sehen und nicht zur Messe gehen, sondern lieber bei dem Schauspieler vorbeischaun, so muss der Erzähler die im Abschnitt „Rosenkranz“ (vgl. S. 122) geschilderten Umstände entsprechend abändern und vorziehen. Das stellt soweit kein Problem dar, schränkt nur die Deutungsmöglichkeiten über das, was dort geschehen ist, etwas ein.

Die Messe selbst ist schön gemacht. Aber Father Carmichael, gleich welche Sünden er einst begangen hat, versteht sich auf seine Berufung und kennt das Dorf ohnehin gut genug, exakt den richtigen Ton zu treffen. Seine Worte sind blumig, aber nicht kitschig und religiös, ohne in Phrasen und Dogmen zu versinken. Er spricht von Schuld und Sühne, von Preisen, die man zahlen muss für unbedachte Taten – wenn die Gruppe auf derartige Unterscheidungen wert legt, so kann der Erzähler Charaktere, deren *Morality* unter fünf liegt, an dieser Stelle auch auf ein unerklärliches Schuldgefühl hinweisen, das sich in ihnen ausbreitet. So verläuft der Abend besinnlich und voll gesunder Trauer; wenigstens, bis das nächste Zeichen erfolgt.

Die Atmosphäre und das Wetter

Einmal mehr bietet diese Szene eine wunderbare Gelegenheit, sich klassische Klischees zu greifen und das Wetter hier als Stilmittel zu führen. Zu Beginn, wenn die Andacht gerade erst am Anfang steht, ist es eine schöne, kühle Nacht. Der Himmel ist zwar bedeckt, doch die frische Luft, der ein leichter Duft nach Regen anhängt, sorgt gleichermaßen für wache Sinne wie sie ein Vorzeichen ist für das, was noch kommt.

Denn im Verlauf der Messe schlägt das Wetter merklich um. Eine steife Brise kommt auf und fegt durch die Reihen der Anwesenden. Jacken flattern im Wind, Stühle klappern und werden, wenn sie nicht besetzt sind, letztlich umgeworfen und fortgerollt. Der Wind schlägt den Charakteren ins Gesicht und zieht an ihrer Kleidung, genauso wie er Father Carmichaels Priestergewandt

durcheinander bringt.

Wenn Lucius dann letztlich, wie im folgenden Absatz beschrieben, seine Stimme anhebt und glaubt, eine Erscheinung zu haben (oder diese gar wirklich hat?), setzt auch endlich der Regen ein. Dicke, nasse Tropfen fallen stoisch vom Himmel und scheinen gar kein Ende mehr zu nehmen. Die Wiese, auf der die Messe abgehalten wird, verwandelt sich binnen Sekunden in ein furchtbares Schlammfeld, Kleidung weicht durch und in Kombination mit dem starken Wind wird aus der kühlen Nachtluft ein unangenehm kaltes Gesamtwerk.

Heilige Mutter, ich erhöre dich

Wenn die Andacht ungefähr zur Hälfte vorbei ist, springt plötzlich Lucius auf. Er blickt stur gen Himmel, dann direkt nach vorne auf den provisorischen Altar. Wenn er dann spricht, droht seine Stimme bei jedem Wort zu brechen, so schrill dringen die Worte aus seiner Kehle empor: „Heilige Mutter Gottes, ich erhöre dich! Dieses Leid! Dieses unfassbare Leid! Diese unsägliche Tat!“

Mit diesen Wort rennt er dann aber auch schon los. Blitzschnell hinein in die Dunkelheit der Nacht und durch den Schleier des Regens hindurch. Wenn die Spieler möchten, können sie versuchen ihm zu folgen, doch wird das durch die Dunkelheit und die Witterung extrem erschwert. Wer würfeln möchte, verwendet die Regeln für *Foot Chases* (vgl. *WoD*, S. 65), allerdings haben die Verfolger einen Malus von vier auf alle Proben. Lucius hat einen *Speed* von 11.

Echt? Falsch? Maria? Gretchen? Blanker Irrsinn?

Was genau ist mit Lucius passiert? Er saß dort und betete leise vor sich hin, da erschien ihm etwas, was in seinen Augen nur die Jungfrau Maria persönlich gewesen sein kann. Sie berichtete ihm, dass viele im Ort voller Sünde seien, vor allem aber Joseph und Magda. Sie könnten nicht mehr ermahnt werden, auf sie warte nun eine harte Strafe. Und er, Lucius, soll der Überbringer sein. Das lässt sich der arme Irre auch nicht zwei Mal sagen und stürmt in die Nacht davon...

Was in Folge passieren wird

Generell kann man sich den Ablauf der letzten Stunden dieses Abenteuers folgendermaßen vorstellen: Die Gruppe verliert Lucius aus den Augen und der verschwindet erst einmal im Nirgendwo der Nacht.

Eine Viertelstunde später ist Joseph tot; Näheres dazu in Folge unter dem Titel „Rosenkranz“. Daraufhin sucht Lucius tief in der Nacht Magda Rover auf. Sie ahnt nichts von seiner „Mission“ und öffnet ihm, nachdem sie erkannt hat, wer er ist, auch freiwillig die Türe. Er schlägt sie daraufhin kaltblütig nieder und nimmt sie mit, um den letzten Akt seiner Aufgabe zu erfüllen; die Stimmen in seinem Kopf haben ihm gesagt, Magda müssen „Gretchen folgen“ – und Lucius beschließt, bei dieser Sache nachzuhelfen. Dies wird dann in Folge unter den Überschriften „Wo ist Magda“ und „Finale im Kirchturm“ weitergehend beleuchtet.

Ganz dick

Wer zum Finale ganz dick auftragen möchte, wem nichts an Subtilität liegt, der kann zum Ende des Abenteuers hin alle Statuen im Ort zum Weinen blutiger Tränen bringen. Jegliche nichtmagischen Deutungsmöglichkeiten verschwinden dadurch aber natürlich augenblicklich aus der Handlung; hier sollte man das Für und Wider ganz nach der eigenen Gruppe beurteilen.

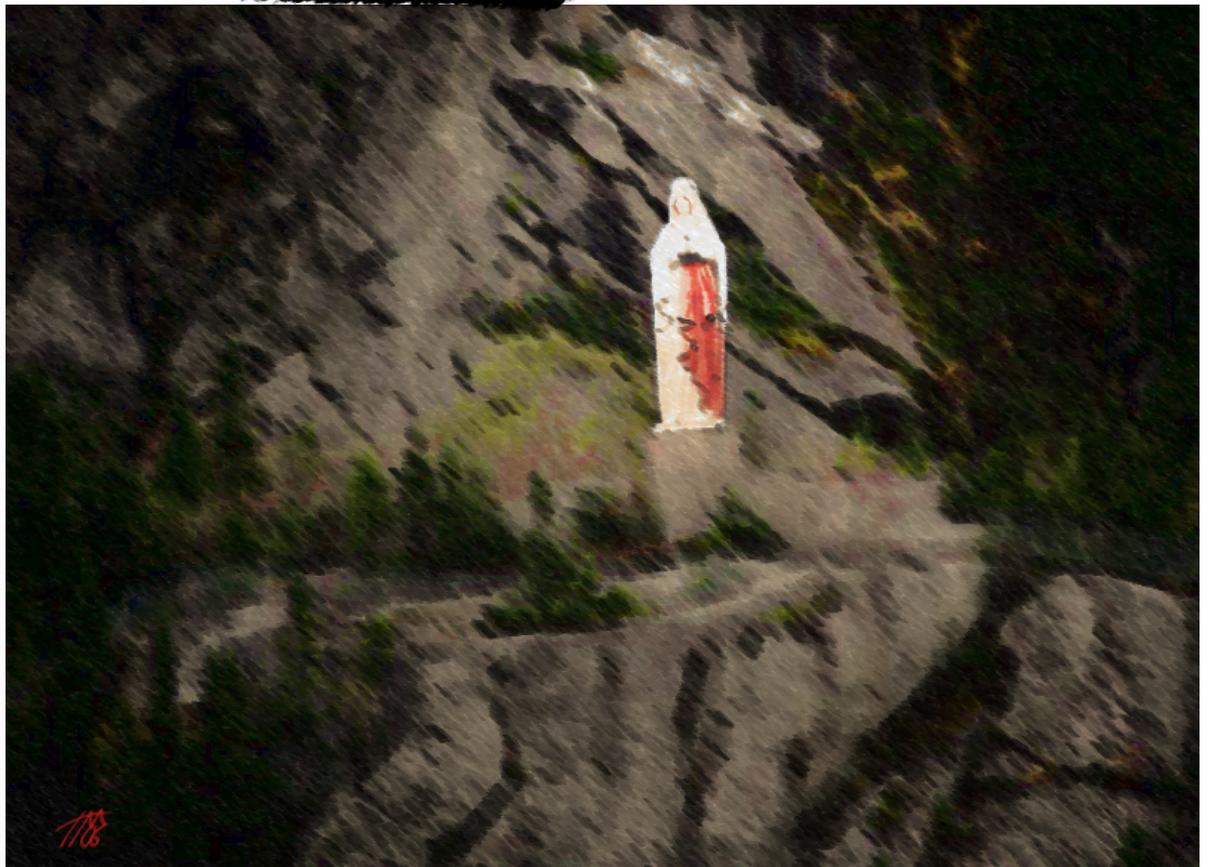
Rosenkranz

Wenn die Spieler – hoffentlich erst nach der Messe, vorher ist aber auch mit Abstrichen denkbar – an Josephs Haus ankommen, herrscht dort vollkommene Stille. Drinnen brennt zwar Licht, aber niemand öffnet die Türe, wenn gerufen wird.

Sind die Spieler schlaue genug, das Haus zu umlaufen oder brutal genug, sich einfach Eintritt zu verschaffen so können sie Joseph in seinem Wohnzimmer finden. Er liegt bäuchlings auf dem Boden, den Kopf ganz seltsam verdreht. Wem eine einfache Probe auf *Wits + Medicine* gelingt, der kann mit Sicherheit sagen, dass für den Jesusdarsteller jede Hilfe zu spät kommt. Wer wahlweise mit dieser Probe oder aber mit einem Wurf auf *Wits + Composure* drei Erfolge erzielt, findet auch die geradezu unglaubliche Mordwaffe: ein Rosenkranz.

Offenbar hat jemand (oder etwas) den Mimen damit hinterrücks erwürgt – die Male an seinem Hals belegen das und die Mordwaffe liegt sogar noch neben ihm.

Es bleibt zu vermuten – oder eher: zu hoffen – dass die Spieler nun genug über den Ort und die Verbindungen der Leute wissen sowie schnell schalten und wissen, dass ihr nächster Anlaufpunkt Magda sein muss, die mutmaßlich gleichermaßen gefährdet ist.



Medjugorje

Wem an dieser Stelle eine Probe auf Intelligence + Occult mit mindestens drei Erfolgen gelingt, der kann sich daran erinnern, tatsächlich bereits einmal von einem derartigen Zwischenfall gelesen oder wenigstens gehört zu haben. 1981 erscheint in Medjugorje in Bosnien-Herzegowina die Jungfrau Maria sechs Jugendlichen, die in Folge noch häufiger Botschaften von einer höheren Macht erhalten haben.

Bemerkenswert ist in diesem Sinne jedoch die Erzählung um die 1964 geborene und damals beteiligte „Seherin“ Vicka Ivankovic; einst erhielt diese Besuch von Pilgern und da deren Herzen nicht so rein waren wie sie selber von sich glaubten, wurde es plötzlich eiskalt in Vickas Wohnung und die Rosenkränze begannen, die Pilger zu würgen.

Der Fall gilt als ungeklärt und die Erscheinung wird von der katholischen Kirche nicht anerkannt.

Wo ist Magda

Erster Anlaufpunkt der Gruppe sollte Magdas Haus sein. Abhängig davon, welche Uhrzeit es ist, wenn die Gruppe diese Erkenntnis erlangt, stehen entweder schon erste Leute vor Magdas verwüsteter Wohnung (früh morgens) oder es herrscht noch vollkommene Stille (nachts). Was konstant ist, ist der verwüstete Zustand der Wohnung. Offenbar hat es einen Kampf gegeben der sich auch etwas hingezogen hat, doch ganz offensichtlich war Magda unterlegen und ist nun verschwunden.

Es gibt verschiedene Ansätze, wie die Spieler darauf kommen können, dass Magda wohl zum Kirchturm gebracht wurde. Im besten Falle haben sie Carmichaels dunkle Vergangenheit vollständig recherchiert und können nun die notwendigen Rückschlüsse ziehen, gehen vielleicht gar von einem Spuk im Turm aus, haben das Sinken der Temperatur bemerkt und *wissen* nun einfach, was passieren wird.

Das aber ist eher unwahrscheinlich. Insofern gibt es zwei Möglichkeiten, den Spielern den relevanten Hinweis unterzuschieben, die jedoch beide eher theatralisch sind und von denen wenigstens einer auch sehr unwahrscheinlich ist.

Unwahrscheinlich, aber klassisch wäre eine hinterlassene Bibelstelle, wahlweise ausgeschrieben oder aber nur mit der Kapitel-

Abkürzung. Die Bibel steckt voller wunderbarer Zitate zum Thema Rache und Vergeltung, da lässt sich sicher was machen. Der Haken ist Lucius, der ja unter keinem direkte Einfluss, allenfalls einer Beeinflussung steht und einfach kein Charakter ist, der so literal vorgeht.

Die Alternative ist da wesentlich schöner: Es ist ja immer noch ein *Glockenturm*. Ob nun der Verrückte absichtlich am Seil zieht oder aber im Gerangel mit Magda versehentlich gegen die Glocke schlägt ist dabei egal, die Wirkung geht in jedem Falle auf. Die Gruppe erhält ihren Hinweis und wer sich vorher schon einmal mit der Statik des Turmes befasst hat, kriegt ohnehin das kalte Grausen wenn er bedenkt, dass die Glocken doch noch einmal angeschlagen werden und so in Schwingung geraten.

Das Finale im Kirchturm

Wie genau die finale Konfrontation im Inneren des Turmes umgesetzt wird, soll hier nicht festgelegt werden; vielmehr wollen wir Möglichkeiten aufzeigen.

Zunächst einmal ist dort Lucius. Lucius mochte Eva Maria sehr gerne und ist darum psychisch noch instabiler als sonst schon; ihm ist möglicherweise die Jungfrau Maria erschienen, oder Gretchen, was ihn sehr aufgewühlt zurückgelassen hat. Und er ist der festen Überzeugung, dass es der Wunsch der Mutter Gottes ist, dass Magda in die Tiefe rauscht.

Lucius ist dramaturgisch ein regelrechter Joker, da er aufgrund seiner Geisteskrankheit ohnehin sehr unberechenbar handelt. Dennoch denkt er in seinen ganz eigenen Bahnen durchaus logisch und nachvollziehbar. Gerade wenn ein Charakter ihn mit der Bibel („Du sollst nicht töten“) sowie der Heilsbotschaft konfrontiert (gegen die eine Marienerscheinung niemals verstoßen kann; vgl. S. 113), *kann* man ihm die Tat ausreden. So weit, so gut.

Zweite Unwägbarkeit sind die möglichen übernatürlichen Präsenzen. Ob nun Gretchen, Maria oder gar beide, hier kann die Szene im Zweifel unglaublich an Dynamik gewinnen, alleine wenn man mit den neuen Numina aus diesem Abenteuer arbeitet. Zwischen Illusionen von göttlicher Erhabenheit und strangulierenden Gottessymbolen, vielleicht noch anderen Erscheinungen aus dem großen Dunstkreis der Stigmata und anderweitigen Jesus-Wundmale, ist es schwer, einen kühlen Kopf zu bewahren und Lucius zur Vernunft zu bringen.



Magda kann dort aber ebenso quer funken, wenn die Spieler sonst zu gelassen auftreten. Bestensfalls ist sie ein wehrloses Bündel in den Armen des Irren, schlimmstenfalls ist sie eine neurotische Zicke, die die Gefahr gar nicht erkennt und Lucius durch Beschimpfungen nur weiter in Rage bringt.

Und zuletzt ist da noch der Turm selber. Extrem baufällig und marode steht er dort, die hölzernen Bohlen von Witterung und Holzwurm zerfressen, die Fenster haben kein Glas mehr und die Glockenaufhängung wird eher von Optimismus denn Schrauben gehalten. Wenn der Wind hineingreift und die Glocken in Schwung bringt oder in einer Rangelei Lucius dagegen stürzt, kann das schon zu viel sein. Wer es wahrhaft episch will, der lässt das Szenario mit dem Einsturz des Turmes enden; wer ihn vorher noch einmal lebend verlassen hat, sei dann von den oben genannten Faktoren abhängig.

Echt? Falsch? Die ganze Wahrheit?

Auch am bitteren Ende bleiben viele Fragen ungeklärt. Wurde Joseph von Lucius erwürgt oder war es eine höhere Macht, die eingegriffen hat? Ist Lucius wirklich etwas erschienen oder war es nur sein allgemeiner Wahnsinn, angestachelt durch den Tod der von ihm so geschätzten Eva Maria? Wenn ihm etwas erschienen ist und/oder wenn er Joseph nicht eigenhändig erwürgt hat, wer war es dann?

War es Maria, oder war es Gretchen? Oder waren die letzten Erscheinungen gar das Wirken einer ruhelosen, frisch verstorbenen Eva Maria Gabriela?

Diese Fragen kann nur jeder für sich selber beantworten – und so soll das auch sein. Es lohnt sich als Erzähler durchaus, am Ende seine Spieler einmal zu fragen, was genau in ihren Augen wohl gerade geschehen ist. Es ist überaus spannend, diesen Ausführungen zu folgen und zu sehen, zu was für unterschiedlichen Schlüssen sie gekommen sind.

Über die Hinweise aus Kapitel 4:

Mit Beginn des vierten Aktes der Geschichte ist der investigative Teil des Szenarios abgeschlossen; alle relevanten Hinweise konnten bereits in einem der vorigen Kapitel gefunden werden.

Epilog

Welchen Ausgang man als Erzähler auch immer für **Maria voller Schande** wählt, nach dem Showdown im Kirchturm ist der Spuk vorbei. Das hat, geht man von der übernatürlichen Lesart aus, sogar einen ganz konkreten Grund, denn die demnach agierende Wesenheit bezieht ihre Kraft aus der Sünde des Ortes und, vor allem, aus den Sünden derer, die am Passionsspiel teilnehmen. Dieser Pool ist nicht unerschöpflich und am Ende der hier beschriebenen Szenen verbraucht. Vielleicht wird er eines Tages erneut aufgefüllt; dann aber sind die Spielercharaktere längst nicht mehr vor Ort.

Waren sie nach **Wohlerzogen** ja noch eher die Helden, so ist der Ausgang hier mutmaßlich weniger rühmlich. Mutmaßlich verlassen sie Gethsemane und lassen einzig ruinierte Passionsspiele, einen ruinierten Ruf, einen in sich zusammengebrochenen, denkmalhaften Kirchturm, einen toten „harmlosen Dorfirren“ und eine gerettete, unbeliebte Mariendarstellerin zurück. Kein Wunder, dass sie dafür keinerlei Dank erhalten, der über die obligatorischen Formalitäten hinausgeht. Dennoch – bereits zum fünften Mal, wenn denn alle Szenarien gespielt wurden, haben sie sich in die Welt des Unbekannten und Übernatürlichen begeben und zum fünften Mal kehrten sie heim.

Erfahrungspunkte

Vergeben werden folgende Punkte:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der am Ende im Kirchturm Lucius und eventuellen Spukerscheinungen gegenüber tritt

Weisheit: 1 Punkt für jeden, der das Rätsel um den Kirchturm und die Vergangenheit des Ortes durchblickt

Erfolg: 1 Punkt für alle, denen es gelingt, Magdas Leben zu retten und den Spuk so zu beenden

Letzte Eindrücke

Als ihr aus dem Fenster eures Flugzeuges blickt, stellt ihr fest, wie winzig der Ort Gethsemane unter euch wirkt. Und wie idyllisch. Ihr wisst es nun besser, habt erkannt, welche dunklen Geheimnisse in diesem so malerischen Ort lauerten.

Während des Fluges kreisen eure Gedanken und immer, wenn ihr durch die Wolkendecke blickt und einen kleinen Ort irgendwo in der Landschaft ausmachen könnt, stellt ihr euch die gleiche Frage: Sind dort ähnliche Geheimnisse tief vergraben?

Das Bild der zerschmetterten Eva Maria Gabriela wird euch noch lange verfolgen, selbst ohne all die Greuel, die rund um die Geschichte der Passionsspiele von Gethsemane noch geschehen sind. Ihr lasst den Ort nun hinter euch, doch jene die dort leben, die können das nicht.

Und während eure Maschine langsam am Horizont verschwindet und ihr euch noch fragt, ob denn nun irgendeine Erscheinung wahrhaftig gewesen ist, beginnt man in Gethsemane mit dem Abbau der großen Bühnenanlage. Denn dieses Traum ist vorbei.

Appendix I: Spieltest

Anders als das sehr unberechenbare **Wohlerzogen** ist das vorliegende Abenteuer auch in der Praxis ein ziemlich leicht zu leitendes Szenario gewesen. Die Handlung hangelt sich eigentlich von Marienerscheinung zu Marienerscheinung und man muss als Erzähler eigentlich „nur“ die Blöcke dazwischen so sehr mit Interaktion auffüllen, dass die Spieler wirklich etwas zum Szenario beitragen können.

Denn obschon einige Kernereignisse auch vollkommen ohne ihr Zutun stattfinden können, so ist es doch das Verhalten der Spieler, dass über den wirklichen Ausgang entscheidet. Wird Magda leben? Werden sie und Joseph wegen des Schmerzmittel-Attentats auf Eva Maria überführt? Diese Fragen hängen ganz stark davon ab, was die Spieler tun.

Zumal die Erkenntnisse für die Charaktere selbst einfach wichtig sind – selbst wenn sie in Gethsemane kaum etwas ausrichten konnten, das Schicksal scheint ja ein Interesse daran zu haben, sie auf übernatürliche Pfade zu lenken.

Was ebenfalls sehr schön funktioniert hat, ist die offene Erklärungsstruktur des Szenarios. War es die Jungfrau Maria, war es Gretchen, sind es gar alles weltliche Ereignisse? Viele Varianten sind denkbar und es machte den Spielern sichtlich Spaß, darüber zu spekulieren.

Spekulieren muss man als Erzähler allerdings auch, namentlich im letzten Akt. Dort ist – ein entsprechender Textkasten sagte es ja schon – wirklich gutes Timing gefragt, damit alle Fäden sauber zusammenlaufen. Aber auch das fällt nicht schwer. Wer sich immer an den Eckpunkten des Szenarios, den Erscheinungen der Mutter Gottes also, orientiert, der kommt auch ohne Schwierigkeiten ans Ziel; an genau *das* Ziel, das er sich vorgenommen hat.

Etwas knifflig kann es unter Umständen noch sein, einer Gruppe den Kirchturm schmackhaft zu machen – nämlich dann, wenn keiner ihrer Subplots den Turm betrifft sondern alle wegen der Passionsspiele vor Ort sind. Dort fällt eine Lösung hingegen nicht ganz so leicht.

Die beiden wohl einfachsten Wege sind eine Betonung durch gnadenlose Überinszenierung in den eigenen Schilderungen, was zwar



funktioniert, aber eher unelegant ist. Ansonsten bleibt nur, den Turm an eine der Marienerscheinungen zu knüpfen – Lucius' emotionaler Ausbruch während der Andacht zu Beginn von Akt 4 ist sicherlich eine inhaltlich perfekte Szene dafür, jedoch bereits sehr spät in der Handlung des Abenteuers. Wer also hier erstmalig den Turm einbauen möchte, geht einerseits ein gewisses Risiko ein die Spieler zu sehr zu lenken und sollte andererseits den Zeitplan des Abenteuers etwas umstellen und der Gruppe mehr Zeit zwischen Andacht und Finale einräumen; das ist auch nicht leicht zu machen...

Insgesamt hat **Maria voller Schande** also zwei, drei kleine Tücken, aber die hat wohl jedes fertig geschriebene Abenteuer im Kontakt mit normalen Spielrunden. Diese Tücken sind aber eher marginal und sollten recht leicht umgangen werden können.

Im Testspiel hat es jedenfalls sehr einfach funktioniert und ich bin zuversichtlich, dass es das in anderen Runden auch tun wird und hoffe einfach mal, dass andere an diesem Szenario ebensoviel Spaß haben werden wie wir ihn hatten.

Appendix II: Alex Smirfolk als Archetyp

Alex arbeitet als Bedienung in der Pension Godbless, in der auch die Charaktere untergebracht sind. Sein/Ihr Leben sind seit jeher von der großen Vision erfüllt gewesen, einmal aus diesem religiösen Nest entfliehen zu können. Alex ist niemals sehr religiös oder fromm gewesen, zumindest nicht in einem ausreichenden Maße, um in Gethsemane vollkommen akzeptiert zu sein. Daher war er/sie immer mehr ein Außenseiter und blickt mittlerweile sehr herablassend auf seine/ihre Mitmenschen.

Das macht ihn/sie zu einem sehr geeigneten Gastspiel-Charakter, da Alex auf diese Art und Weise im Ort auch nicht zu involviert ist, um mit den eigentlichen Vorgängen in Konflikt zu geraten.

Attributes:

Intelligence 2, Wits 3, Resolve 2

Strength 2, Dexterity 3, Stamina 1

Presence 3, Manipulation 3, Composure 2

Skills:

Academics 1, Computer 1, Crafts 1, Investigation 2, Medicine 2

Athletics 1, Drive 1, Larceny 1, Stealth 1

Empathy 3 (Customers), Expression 1, Persuasion 2 (Motivational Speeches), Socialize 2, Streetwise 2, Subterfuge 1 (Customers)

Merits:

Ambidextrous, Contacts 2 (Locals), Meditative Mind, Resources 1

Willpower: 4

Morality: 7

Virtue: Faith

Alex Smirfolk hat große Ziele in seinem/ihrer Leben. Eines Tages wird er/sie berühmt sein und er/sie glaubt fest daran, dass das Leben für ihn/sie im Endeffekt nur Glück bieten wird. Nach den Jahren in Gethsemane ist dieser Glaube nicht mehr als ein kleines Pflänzchen, doch auch das kann man pflegen...

Vice: Pride

Aus seiner/ihrer Tugend, den Glauben an seine/ihre Bestimmung, erwächst auch seine/ihre Sünde, der Stolz. Er/Sie sieht sich als etwas Besseres an als einen Großteil der Bevölkerung von Gethsemane und empfindet sich nicht als Teil dieses Ganzen. Er/Sie bemüht sich demnach auch, diese Überlegenheit in Szene zu setzen.

Health: 6

Initiative: 5

Defense: 3

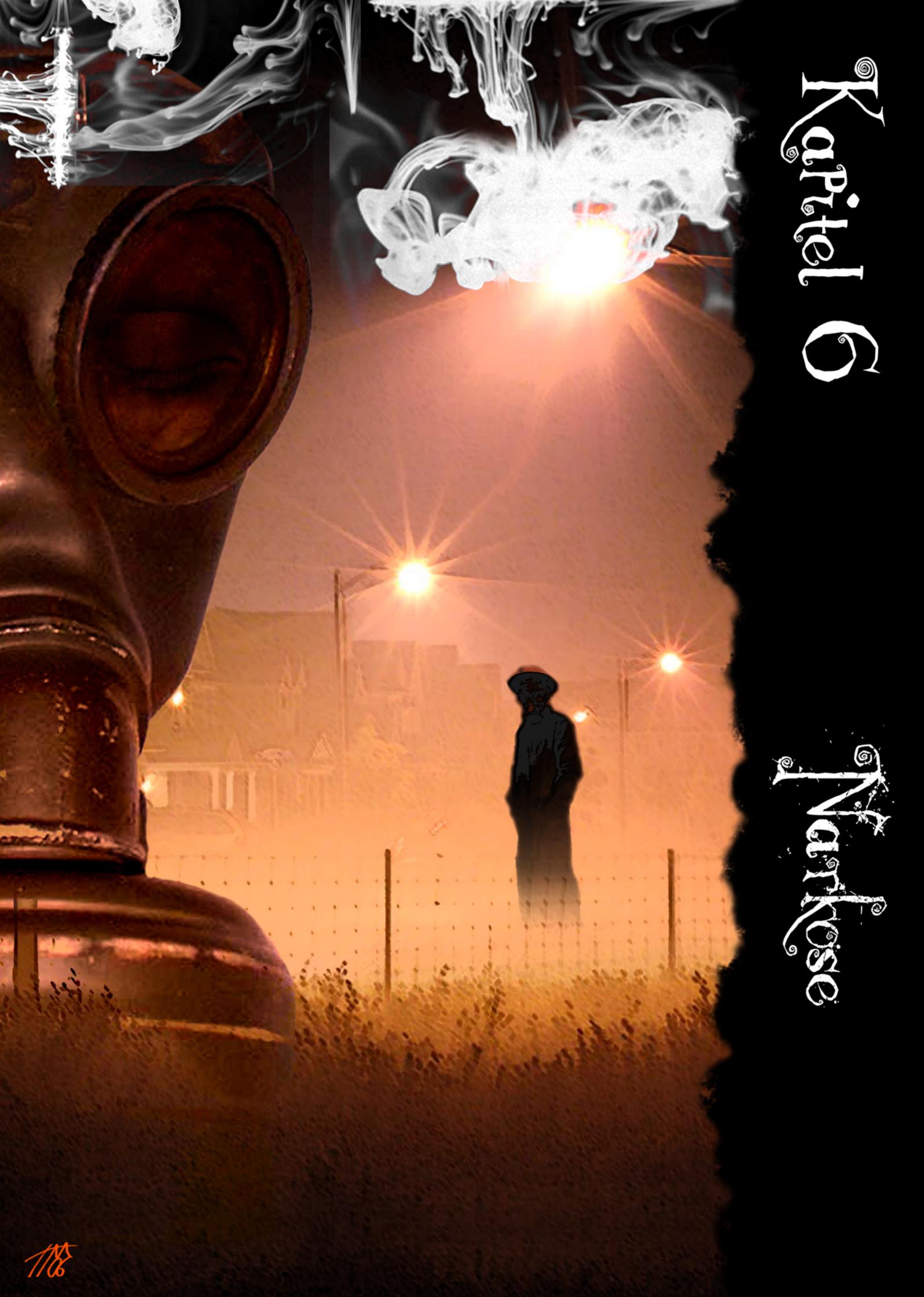
Speed: 10



Marina voller Schande

Kapitel 6

Narkose



Kapitel 6

Narkose

Der Tag war lang gewesen und Albert war froh, endlich wieder daheim zu sein. Er hatte nun schon 75 Sommer hinter sich gebracht und das waren, so ganz seiner Meinung nach, auch fast schon zu viele.

„Wenn du 50 bist und dir morgens nicht alles weh tut, dann bist du tot.“ hatte sein Vater immer zu ihm gesagt. Nun war diese magische Grenze bereits seit einem Vierteljahrhundert überschritten und sein alter Herr hatte nicht gelogen. Noch immer tat ihm alles weh. „Na immerhin bin ich also noch nicht tot...“ dachte Albert verbittert.

Er ließ sich in seinem Wohnzimmer niedersinken und legte die Füße hoch, hielt aber sofort inne. Irgendwas war anders als sonst...

Dieses Kribbeln. Irgendwie, als wären alle seine Glieder eingeschlafen, doch intensiver. Jede einzelne Faser seines Körpers kribbelte, dass es fast schmerzte.

Albert erhob sich mit der Absicht, einmal im Giftschränk zu gucken, was er noch an Beruhigungsmitteln im Haus hatte, als der Geruch an seine Nase drang. Es war ein unangenehmer Geruch, muffig und doch süß dabei, ein wenig wie Verwesungsgeruch. War das Gas? Was auch immer es war, es gab der Bezeichnung ‚Übelkeit erregend‘ eine ganz neue Dimension.

Er kam nicht mehr dazu, in die Küche zu gehen und zu schauen, ob der Ursprung des Geruchs von dort kam, denn mit einem Mal schienen alle seine Muskeln gleichzeitig den Dienst zu verweigern. Wie ein nasser Sack schlug der alte Mann der Länge nach auf seinen Fliesen auf.

War das der Tod? War dies das Ende? 75 lange Jahre in dieser Welt, nur um dann sabbernd auf seinen Wohnzimmerfliesen zu sterben? Albert mühte sich redlich, doch bekam er keinen Finger mehr gerührt.

Und dann sah er sie. Sein Gesicht lag, ohne dass er etwas daran tun konnte, dem Fenster zugewandt. Dort stand die Gestalt. Sie war hager, ob Mann oder Frau war beileibe nicht auszumachen. Sie stand dort und ... nun, es wirkte, als beobachte sie ihn, studiere sein Ringen mit der Lähmung.

„Bist du der Tod?“ wollte Albert fragen, doch er konnte sich nicht mehr rühren.

Narkose

In sleep we lie all naked and alone,

in sleep we are united at the heart

of night and darkness, and we

are strange and beautiful asleep;

for we are dying the darkness

and we know no death.

- Thomas Wolfe

Einleitung

Irgendwie sind die urbanen Legenden, die einem so im Alltag unterkommen, auch als Rollenspieler, doch immer die gleichen. Oh ja, Bloody Mary hier, der Mann mit der Hakenhand dort, "...und dann sah ich, dass auf dem Rücksitz des Wagens noch jemand saß..." auf der einen und "...als ich die Plakette erblickte, musste ich erkennen, dass mein Gastgeber vom Vortag vor einhundert Jahren verstorben war..." auf der anderen.

Diese Reihe hat ja auch schon ihren Teil gängiger Mythen abgegriffen, wenn auch immer die Bemühung vorgeherrscht hat, eine unbekanntere Version zu nehmen. Darum geht es in **Windbruch** eben auch nicht um good ol' Bigfoot himself, sondern um die *Oh-mah-ah*.

Narkose aber liegt eine gänzlich andere urbane Legende zugrunde. Egal welches meiner Semi-okkulten Nachschlagewerke ich zur Hand genommen habe, jedes einzelne kannte ihn, doch im Rahmen des Rollenspiels ist er mir bislang niemals untergekommen: der Mad Gasser of Mattoon. Wem das nichts sagt, keine Sorge, Textkästen im Abenteuer liefern wie gewohnt alle notwendigen Informationen mit sich. Wären wir hier bei *X-Faktor*, könnte ich aber sogar mit Fug und Recht vielsagend in die Kamera blicken und mit gedämpfter Stimme erklären, dass das Phänomen bis heute nicht wirklich geklärt ist. Aber so muss das bei guten urbanen Legenden ja auch sein.

Die Handlung in wenigen Sätzen

Im malerischen Larville in Virginia liegt die Zentrale des Chemiekonzerns Duncham Pharmaceuticals. Das auf Medikamente spezialisierte Unternehmen boomt regional seit gut zwanzig Jahren und will nun endlich einen Schritt auf das überregionale Parkett wagen. Doch etwas stimmt nicht.

Mehr und mehr Personen, die zum Kundenstamm der Firma gehören, klagen über diverse Beschwerden. Doch als die Scouts zu ermitteln beginnen, stoßen sie bald auf eine ganz andere Spur: Zeugen beobachteten eine mysteriöse Gestalt, die in der Nähe der Erkrankten kurz vor Ausbruch der

Beschwerden zu sehen war. Vergiftet jemand absichtlich arglose Bürger, um dem Konzern zu schaden? Oder steckt doch einmal mehr das Übernatürliche dahinter?

Inspirationsquellen

Wie eingangs erläutert, ist die Geschichte um den Mad Gasser of Mattoon irgendwie erschrecken unangetastet. Insofern fällt die Auswahl empfehlenswerter Quellen dieses Mal kürzer aus, als man das von den anderen Abenteuer her gewohnt sein kann.

Literatur:

Wie schon bei **Windbruch** und **Maria voller Schande**, so gibt es auch hier einige Sachliteratur, die sich ganz explizit mit dem Thema beschäftigt. Einen recht guten Überblick über die realen Vorgänge in der Ortschaft Mattoon (für die Kurzfassung vgl. auch S. 132 in diesem Abenteuer) bietet das Buch „Mysterious America“ von Loren Coleman (Revised Edition, Paraview Press: New York 2001). Deutlich kürzer, aber dafür etwas globaler betrachtet Jerome Clark das Phänomen in seinem Buch „Unexplained!“ (Visible Ink Press: Canton 1999). Letztlich gibt es da noch eine Erwähnung des Ortes Mattoon vom großen alten Mann der Okkultforschung, Charles Fort, doch dem ging es nicht um den Gasser, sondern um fliegende Objekte. Kann man also eher ignorieren.

Stimmung

In **Narkose** geht es vor allem um eines: die Verletzung der Privatsphäre. Den Abseits der Gasattacken, der Konzernschwindeleien und der geprellten Mitarbeiter geht es in diesem Abenteuer um eine Figur, die Leuten innerhalb der Heiligkeit ihrer eigenen vier Wände attackiert und sie danach offenbar auch noch bei einer sehr intimen und enthüllenden Tätigkeit, dem Schlaf, beobachtet. Er dringt in das letzte Refugium der Menschen, ihre Wohnung vor, und betätigt sich auf nichtsexuellem Wege voyeuristisch, während sie machtlos, weil schlafend, sind.

Dieses Gefühl von Machtlosigkeit sollte den Spielern auch entgegen schlagen, aus sich heraus wie auch aus den Mündern der NSCs. Denn spätestens nach ersten Übergriffen auf sie selbst sind auch die Scouts persönlich betroffen.

Ein linguistisches Problem

Der terminus technicus, der sich im englischsprachigen Raum für diese Art von Übeltäter eingebürgert hat, ist elegant und prägnant: Mad Gasser. Er stellt einen aber vor ein Problem, wenn man seine Texte auf Deutsch verfasst, denn es gibt einfach keine gute Entsprechung dafür. „to gas“ heißt u.a. „vergasen“, was für sich genommen schon ein Wort ist, von dessen Benutzung einem hierzulande abzuraten ist. Als entsprechendes Nomen ist man zudem bei einem „verrückten Vergaser“ angekommen, was eher so klingt, als wenn Automechaniker sich darum kümmern sollten.

Geht man personenzentrierter vor, so landet man bei dem „verrückten Gasmann“. Ist der Gasmann jemand, der morgens – ganz wie der Milchmann – seine Runden dreht und frische Propanflaschen auf den Türschwellen in den Vororten zurücklässt, oder ist er eher ein irrer Handwerker im Blaumann, der an Heizungen herumbastelt?

Wie man es auch dreht und wendet, richtig toll klingt nichts davon. Dementsprechend fiel hier eine Entscheidung zugunsten eines Anglizismus und das Abenteuer spricht durchgängig von „Mad Gassern“, was zwar sprachlich auch ins Mark schneidet, aber zumindest nicht zu albern wird. Wem das nicht gefällt, der ist herzlich eingeladen unsere obigen Versuche zu adaptieren oder eine ganz eigene Übersetzung zu schaffen. Wer meint, da den Stein der Weisen geborgen zu haben, der kann uns auch gerne mal eine eMail schreiben. Wer weiß, vielleicht übernehmen wir den Begriff ja...

Vorgeschichte

In der Kleinstadt Larville, irgendwo im Bezirk Botetourt (Sprich: Bott-E-Tott) in Virginia, hat das Chemieunternehmen „Dunham Pharmaceuticals“ seinen Sitz. Dort spezialisiert man sich seit jeher auf die Produktion von Medikamenten für den Alltagsgebrauch, also leichte Schmerzmittel, Antidepressiva und vergleichbare Produkte. Innerhalb der zwanzig Jahre seit Firmengründung hat sich „Dunham Pharmaceuticals“ zu einer lokalen Größe entwickelt und die Firmenleitung sieht ihre Zeit gekommen: „Dunham“ soll überregional werden.

Die Begeisterung dafür ist allerdings nicht überall im Konzern zu spüren. Loren Coleman, wissenschaftlich einer von vier führenden Köpfen innerhalb des Konzerns, mag das Familiäre innerhalb der Firma und fürchtet, dass mit den folgenden Schritten – Vergrößerung, Auslagerung, mutmaßlich gar der Gang an die Börse – die angenehme Arbeitsatmosphäre verloren gehen wird, die auch der vor zehn Jahren verstorbene Firmengründer Carl Dunham stets so geschätzt hat. So sehr sie aber auch all ihre Kollegen schätzt, so weiß sie auch, dass sie mit dem amtierenden Firmenleiter, Amnid Lacie, gar nicht erst reden muss. Amnid hatte schon immer entsprechend hochgesteckte Ambitionen und würde sich kaum von dem Gerede einer einzelnen Mitarbeiterin beeindruckt lassen.

Loren kam daher auf eine ganz andere Idee: Mit dem Wissen um die urbane Legende des „Mad Gassers“ (siehe auch **Die andere Vorgeschichte**) ersonn sie eine Scharade, die den Ruf der Firma nur so weit in Verruf bringen sollte, dass ein Schritt auf das überregionale Parkett nicht mehr möglich sein würde. Kein sehr weiser Plan, aber auch schlicht aus der Not heraus geboren.

Eines aber konnte sie nicht ahnen: Glauben gibt dem Übernatürlichen Kraft. Und je mehr Leute in Larville glauben, dass ein „Mad Gasser“ unter ihnen wandelt, desto mehr Kraft fließt einem fremdartigen, mysteriösen Wesen zu: dem echten Mad Gasser.

Noch bevor **Narkose** vorbei ist, wird auch er sich erheben und beginnen, seine eigenen Runden zu drehen...

Die andere Vorgeschichte: Mattoon, Illinois

Mattoon, Illinois, war eine unbescholtene und weitestgehend uninteressante Gemeinde in den Vereinigten Staaten, bis sich dort 1944 etwas ereignete, das die Wahrnehmung der ganzen Nation dorthin verschieben sollte. Am 31. August erwachte ein Einwohner des Ortes früh morgens auf, da ihm schlecht war. Er ging ins

Die Wahrheit und andere Lügen

Wie schon bei Maria voller Schande, so soll auch hier auf eine vollständige Erklärung aller Vorgänge verzichtet werden. Jedem Auftritt eines „Mad Gassers“ werden Beschreibungen beigefügt, ob es sich nun um Loren oder den „echten“ „Gasser“ handelt. Doch die endgültige Entscheidung dafür liegt noch immer beim Spielleiter und kann mit wenigen Ausnahmen überall auch problemlos modifiziert werden.

Ebenso wird das Abenteuer darauf verzichten, den „echten“ „Gasser“ großartig zu klassifizieren. Ist er ein Spirit? Ein Ghost? Ein Wesen aus einer anderen Welt? Es ist für Narkose egal und nicht umsonst haben H.P. Lovecraft und Fox Mulder gleichermaßen oft genug betont, dass es das Unbekannte ist, das Unklassifizierbare, das jenseits aller Referenzsysteme Liegende, was wir Menschen am meisten fürchten.

So soll es auch hier sein.

Bad, übergab sich, weckte danach seine Frau und fragte sie, ob sie das Gas angelassen habe. Sie verneinte, stellte dann aber fest, dass sie, als sie nachschauen wollte, nicht in der Lage war, sich vom Bett zu erheben. Sie war wie gelähmt.

Nur kurz darauf erwachte eine Hausfrau in einem anderen Teil der Stadt durch das Husten ihrer Tochter und stellte fest, dass sie kaum noch laufen konnte.

Den ersten, richtigen Hinweis lieferte die Familie Kearney am folgenden Tage. Am späten Abend bemerkte Mrs. Kearney einen kränklich-süßlichen Geruch und, als sie dem nachgehen wollte, ebenfalls eine Paralyse ihrer Beine. Sie schrie um Hilfe, die Nachbarn kamen herbei, fanden aber keine weiteren Hinweise. Als jedoch Mr. Kearney von der Arbeit heimkam, sollte er zu dem ersten Zeugen dessen werden, was die Presse später als den „Mad Gasser of Mattoon“ bezeichnen sollte. Mr. Kearney beschrieb die Gestalt, die er in seinem eigenen Vorgarten gesehen hatte, als „groß, in dunkle Kleidung gehüllt und eine eng ansitzende Mütze tragend“. Obschon er es versuchte, so gelang es Mr. Kearney jedoch nicht, die Person zu fangen.

In den kommenden Tagen begann eine im höchsten Maße sensationsorientierte Berichterstattung über die Vorgänge und die Anrufe möglicher Opfer bei der Polizei der Ortschaft nahm immer weiter zu.

Am 5. September wurde zudem der erste greifbare Beweis für den Gasser gefunden. Mrs. Beulah Cordes fand auf ihrer Türschwelle ein getränktes, weißes Tuch. Als sie daran roch, um zu ergründen, was es wohl sei, bemerkte sie, dass sie binnen Sekunden die Kontrolle über ihren Körper verlor, sich kurz darauf übergeben musste und dass bald ihr Gesicht anschwell, ihre Lippen brannten.

Die Reihe dieser Zwischenfälle nahm noch eine Weile zu und verebte dann ganz plötzlich. Zwar gibt es weitere Berichte aus einzelnen Ortschaften der Vereinigten Staaten, in denen seit 1944 ähnliche Vorkommnisse geschildert werden, doch nirgends so massiv wie in Mattoon. Der Übertäter dagegen wurde nie gefasst.

Offiziell werden die Vorgänge in dem bis dato so verschlafenen Nest heute als Massenhysterie abgetan. Der faktisch unzutreffende, erste Bericht der lokalen Zeitung über den Übergriff auf Mrs. Kearney habe, so sind sich die Psychologen einig, dazu geführt, dass quer durch den Ort die Leute in Panik geglaubt hätten, ebenfalls vom Gasser besucht zu werden. Diese *folie à deux*-verwandte Theorie ist natürlich ebenso unbewiesen wie die eines „Mad Gasser of Mattoon“, erklärt aber zudem nicht das seltsame Stück Stoff, das Mrs. Cordes vor ihrer Haustüre gefunden hat.

Vermutlich werden die Vorgänge in Illinois ewig ungeklärt bleiben. In der Wirklichkeit jedenfalls. In der *World of Darkness* werden unsere Scouts schon bald der Lösung wenigstens ein Stück näher kommen...

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Die Spielercharaktere erreichen die kleine Ortschaft Larville in Virginia, lernen wie gehabt zunächst mal eine Reihe der lokalen Charaktere kennen und können sich dort einleben, nur um Nachts die erste Sichtung eines möglichen Mad Gassers mitzuerleben. Am folgenden Tag können sie das Konzerngebäude in Augenschein nehmen sowie mit den Zeugen der bisherigen Zwischenfälle reden; auf beiden Wegen erhalten sie weitere Hinweise zu den Vorgängen vor Ort.

Da nach einem Zwischenfall im Konzern Hinweise darauf vorliegen, dass ein Mitarbeiter beteiligt sein könnte, werden die Charaktere vermutlich vermehrt in diese Richtung forschen.

Am dritten Tag entwickelt sich dann eine gewisse Eigendynamik heraus, da dort am Abend die finale, mediale Präsentation des Konzerns stattfinden soll und auch wenn die Spur für die Scouts immer deutlicher wird, so wird es es Rennen mit der Zeit werden, den Übeltäter zu stellen, bevor es zu einem unhaltbaren Skandal oder gar weiteren Toten kommt.

Motivationen für Spieler

Candy Holland:

Ein Pharmakonzern mit dubiosen Ergebnissen, der aus einer ländlichen Idylle hinaus auf das nationsweite Parkett möchte und dabei eventuell gar vertuschen könnte, dass dort unliebsame Zwischenfälle geschehen sind, ist ein gefundenes Fressen für Candy Holland.

Sie reist nach Virginia, um bei der Präsentation live dabei zu sein und eventuelle Missetaten persönlich aufschnappen zu können.

Morris Disney:

Botetourt ist eine weitestgehend ländliche Umgebung kurz vor dem Umbruch in eine neue Ära. Die Menschen sind nervös, wissen nicht was kommt, und die Natur, die Einfamilienhäuser und die Feldwege müssen langsam neuen, technokratischen Strukturen weichen. Morris hofft, wie eigentlich immer, auf interessante Motive.

Eva Martinez:

Duncham Pharmaceuticals wollen weitreichende Versicherungen abschließen, bevor sie ihre Produkte auf den nationalen Markt werfen. Das wäre auch kein Problem, hätte nicht auch Evas Arbeitgeber Wind von den Fällen von Übelkeit und Unwohlsein in der Ortschaft bekommen. Eva soll nun überprüfen, ob es einzelne Zufälle sind, die zur ungünstigen Zeit aufgetreten sind, oder ob man vielleicht besser von einem Deal mit Duncham zurücktritt.



Jamal Hope:

Der Vorstoß auf den großen Markt ändert auch das Maß an Sicherheit, dass man bei Duncham für angebracht hält. Jamal Hope ist der Experte, den man sich an Bord holt, um zu verhindern, dass Forschungsergebnisse gestohlen und Anschläge auf das Gelände verübt werden.

Serene Oberland:

Einmal mehr gleicht Serenes Motivation sehr der von Morris. Diese Ortschaft, ja, dieser Landstrich im Umbruch, da wittert sie kreatives Potential, markante Charaktere und interessante Geschichten für ihr eigenes Werk.

George Taylor:

George ist vor Ort, da man bei Duncham bereits Pläne für eine Erweiterung des Konzerngebäudes hatte, um der wachsenden Nachfrage für die firmeneigenen Produkte nachkommen zu können. Mit den Zwischenfällen im Ort kommt aber auch noch eine zweite Frage dazu, die der Statiker beantworten soll: Treten eventuell gefährliche Stoffe irgendwo aus den Fabrikationsanlagen aus?

Niemand in der Firmenleitung glaubt daran, aber es wäre sicherlich nicht schlecht, wenn eventuelle, zukünftige Anschuldigungen von einem Gutachten aufgefangen werden könnten.

Noel Delacroix:

Noel macht, was er immer macht: Er ist vor Ort, um für eine Reihe Investoren zu ergründen, wie lohnend ein Einkauf beim oder die finanzielle Unterstützung des Pharmaunternehmens ausfallen würde. Ist es ein Hype, eine Blase, die nach wenigen Monaten schon platzen wird, oder nehmen wirklich bald alle Amerikaner *Duncham ASS* gegen ihre Kopfschmerzen?

Noel soll eine Wertschätzung vornehmen.

Dramatis Personae

Cui bono?

Mike Shoemaker

Mike ist der Bürgermeister des Ortes. Der beliebte, vollbärtige Mit-Fünffziger hat auch schon einmal fester im Sattel gesessen und drohte bereits von dem nächstbesten Gegenkandidaten abgelöst zu werden, als der Landstrich durch die Ankündigung von Duncham Pharmaceuticals einen regelrechten Aufwind bekam. Die Aussicht, bald vielleicht sogar internationale Kundschaft anzuziehen hebt die Stimmung im Ort und damit auch wieder die Zustimmungsquote des amtierenden Bürgermeisters, insofern ist Mikes eigene Karriere vermutlich eng an den Deal gekoppelt.

Abseits dieser Ambitionen ist er ein netter und wohlmeinender Mensch.

Amnid Moore

Die Leitung des Konzerns liegt seit Gründung in den Händen von Amnid Moore. Charles Duncham, der der Firma seinen Namen lieh, setzte Amnid bereits zu Beginn in den Sessel des CEOs des Unternehmens, hielt sich selber weitestgehend raus und erfreute sich nur an seinen Tantiemen. Seit Dunchams natürlichem Tod vor einigen Jahren ist Amnid nun alleiniger Geschäftsführer und hat seither auch das Bestreben gezeigt, bis zum Weltmarkt vorzustoßen.

Amnid ist freundlich zu jedem, der für „seine“ Konzern von Nutzen ist. Wer ohne Wert ist, ist für ihn auch nicht von Interesse, wer gar gegen die Firma ist, den betrachtet Amnid als persönlichen Feind.

Amnid ist eine falsche Schlange; eines aber ist ihm ernsthaft wichtig: Die Medikamente sollen unschädlich sein. Er würde auch Placebos an krebserkrankte Menschen für tausende Dollar verkaufen, solange denen dadurch nichts passiert, aber wo leiblicher Schaden entsteht, gerät auch sein Ehrgeiz ins Stocken.

Mitarbeiter der Firma

Loren Coleman

Es ist die gewinnorientierte Einstellung, die Loren Coleman immer wieder mit Amnid Moore aneinander geraten lässt. Loren fürchtet, dass die Spannweite zwischen kommerziell erfolgreich und medizinisch wirksam noch weiter unter der verbreiteten Vermarktung und den dadurch sich verändernden Ansprüchen werden wird und versucht daher, mit allen Mitteln, diesen Vorstoß zu verhindern.

Nachdem die überaus attraktive Frau Anfang 30 allerdings auf diplomatischem Wege

gescheitert ist, macht sie nun offiziell gute Miene zum Bösen Spiel und gibt sich, wenn überhaupt auf das Thema angesprochen, als „die Bekehrte“. Daher ist ihre anfangs abgeneigte Haltung weitestgehend bereits wieder vergessen.

Dass sie derzeit in schwarze Gewänder gehüllt durch Larville irrt und giftige Gase in Räume leitet, ist ja gewissermaßen *das* Geheimnis des Szenarios.

Die Doktoren Wiek, Heinig und Litchfield

Die drei führenden Wissenschaftler des Unternehmens hören auf die Namen Wiek, Heinig und Litchfield. Wiek und Heinig sind dabei unspektakulär zu nennen und junge, dynamische, erfolgsorientierte Forscher, die außerhalb des Labors augenblick in adrette Sakkos schlüpfen, um noch dynamischer und erfolgreicher zu erscheinen.

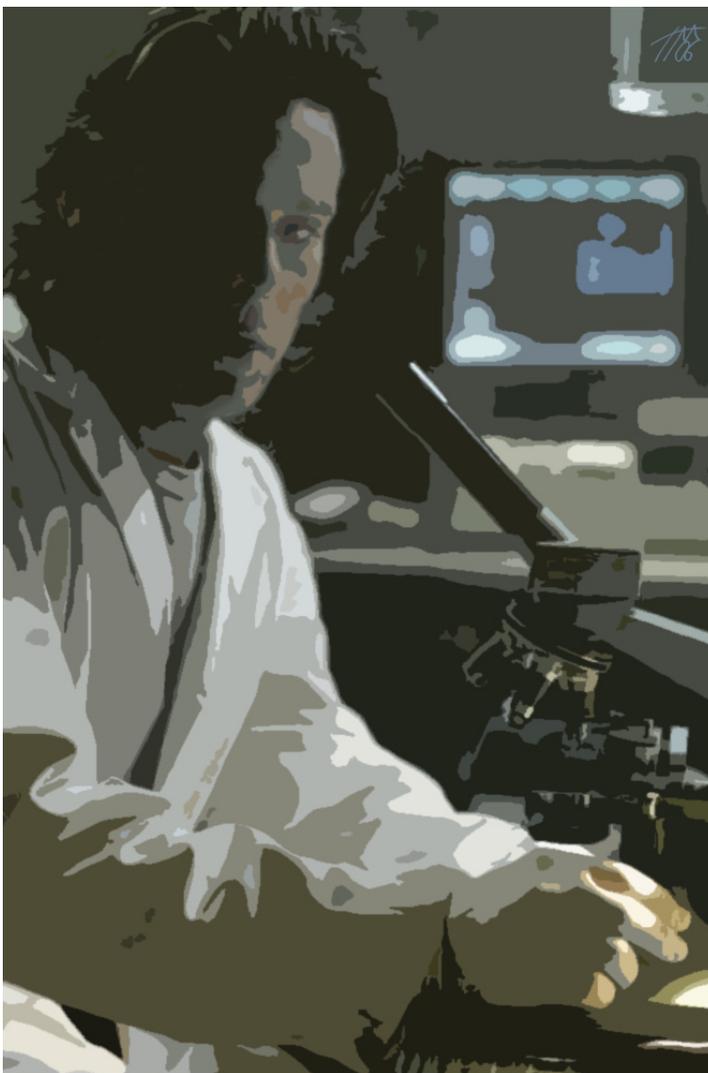
Dem gegenüber steht Dr. Litchfield, der bewusst als roter Hering in dieses Abenteuer gelangt ist. Durchblicken die Spieler zu schnell in Ansätzen, was gespielt wird, so kann er sie auf eine falsche Fährte locken. Litchfield wirkt sehr alt. Er ist Mitte 50, wirkt aber wie Anfang 70. Das liegt nicht zuletzt an seinem massiven Konsum von Alkohol und Tabakwaren, der bis heute anhält. Er ist ein Genie, vielleicht der fähigste Denker der Firma, aber er hustet und prustet, stinkt wie eine Kneipe und sein Atem kann vermutlich Kleintiere töten. Sein Gesicht wirkt deformiert und über seinen schwülstigen Lippen lauern zwei Augen tief in ihren Höhlen, die in Größe und Position nicht ganz abgesprochen zu sein scheinen. Und, ganz klar, er heißt Litchfield.

Wer als Erzähler noch mal einen NSC sucht, um sich richtig austoben zu können, der wird an dem zudem latent cholерischen Litchfield seine wahre Freude haben.

Weitere nennenswerte Einwohner

Albert Bender, Linda Field, Bob McFoster, Janette Lubinsky und Jack Keel

Die einzelnen Opfer der Übergriffe spielen für das Abenteuer eigentlich keine weitere Rolle und sind nur wegen ihrer Hinweise für die Spielercharaktere wirklich von Interesse. Albert Bender ist ein betagter Mann in seinem 75. Lebensjahr, Linda Field eine alleine lebende



Lehrerin an der örtlichen Schule Mitte 40. Bob McFoster ist ein Klempner Ende 20, Janette Lubinsky seine Lebensgefährtin und Hausfrau. Jack Keel ist ein örtlicher Musiker von lokaler Berühmtheit, Mitte 40, der mit rauchiger Stimme wehmütige Country-Lieder singt.

Otto Jacob

Otto ist der Arzt der Ortschaft. Er ist kein Genie und auch kein herausragender Mediziner, aber er kann alltägliche Krankheiten behandeln und weiß, wann er Fachleute zu rufen hat. Er kann sich auf die Vorgänge im Ort eigentlich keinen Reim machen, doch sollten die Charaktere einmal mit dem örtlichen Mediziner sprechen wollen, so wird sie der Weg zweifelsfrei in das Büro des sympathischen, alten Mannes führen. Interessant könnte zudem sein, dass Otto bislang nur gute Erfahrungen mit den Duncham-Präparaten gemacht hat, die er natürlich weitestgehend verwendet.

Sheriff Odahan

Der örtliche Sheriff ist ein typisches Landei, der zwar seinen betrunkenen Nachbarn aus der Kneipe schaffen kann, bevor dieser sich oder anderen Schaden zufügt, der aber mit einem

Phänomen wie dem „Mad Gasser“ gnadenlos überfordert ist. Leider ist der gutaussehende, junge Mann mit der wirren, schwarzen Haarpracht zu dieser Erkenntnis zu Beginn des Szenarios selbst noch nicht gelangt. „Leider“ ist dabei relativ zu sehen, gewährt diese Haltung den Scouts doch eine weitestgehende Freiheit, sich vor Ort einmal umzublicken.

Das Bundesamt für Heimatschutz

Die Agenten Rick Steele und Peter Gore

Abziehbilder. Mitte 20, Sonnenbrillen tragend, in maßgeschneiderte Anzüge gehüllt, die mindestens so akkurat sitzen wie ihre Frisuren. Stimmen, tief genug, um die Kinoansagen für Horrorfilme zu sprechen und das Gesicht so frei von Emotion, dass man sie für Roboter halten könne.

Sie sind kompetent, keine Frage. Doch was den Agenten vom Department for Homeland Security fehlt, sind Emotion und Einfühlungsvermögen. Ein Eifer. Es ist halt ihr Job.

Noch ein Scout

Charles Johaston

Charles, oder Charlie, wie er so gerne genannt wird, nimmt eine besondere Rolle in diesem Abenteuer ein. Seit Beginn der Reihe mit **Blutiges Fundament** ist er der erste NSC-Scout, der der Gruppe begegnet. Er wird eine Weile brauchen, um das zu durchblicken (vgl. Kapitel 1) und er steht noch weiter am Anfang als die Charaktere es vermutlich tun. Aber er ist ein Scout.

Sein Kollege ist Mark Ford, ein Sensationsreporter, der den Charakteren auch noch unterkommen wird. Aber nicht in **Narkose**.

Charles ist ein schusseliger Nerd Anfang 30, dessen von Sommersprossen gezeichnetes Gesicht von rötlichen Locken gesäumt wird und dessen blaue Augen eine Freundlichkeit ausstrahlen, die eindeutig die Grenze zur Naivität deutlich überschreitet. Charles ist niemand, der irgendwo Böses in der Welt vermutet, trotz seiner bisherigen Erfahrungen. Er selber wird, wenn mal was passiert, schon nicht betroffen sein und so folgt er eben seinem Tagewerk mit einem Optimismus und einer Freude, die schon neidisch machen kann.

Was man aber nicht unterschätzen sollte ist Charles' großartiger, medizinischer Sachverstand. Ein positives Gutachten aus seiner Feder würde Duncham vieler Sorgen berauben können, da Johaston vielleicht nicht ganz in dieser Welt lebt, sein Name aber viel Gewicht hat.

Das Gas

Regeltechnisch sollte das Gas des „Mad Gassers“ eigentlich nur eine sekundäre Rolle im Spiel einnehmen. Da aber verschiedene Szenen im Abenteuer vorkommen, an dem die Spielercharaktere direkt davon betroffen sein können und, unter Umständen, dagegen ankämpfen wollen, sei ihm nun dennoch ein Gewand gegeben.

Die Regeln orientieren sich an denen für Gifte im Grundregelwerk (WoD, S. 180f.), weichen in Details aber auch davon ab. Lorens Gas und die Kräfte des „echten“ Gassers werden dabei regeltechnisch gleich abgewickelt. Obschon das inhaltlich wenigstens fragwürdig ist, liegt eine sehr konkrete, spieltechnische Begründung vor: Anhand dessen, was sie würfeln, könnten die Spieler so Unterschiede bemerken, die ihren Charakteren komplett unbekannt sind. Um das zu vermeiden gleichen die Mechanismen sich hier.

Lorens Gas wird durch Inhalation zur Wirkung gebracht. Es wird danach eine vergleichende Probe gewürfelt, bei der der Charakter mit Stamina + Resolve gegen eine Toxicity von 9 würfelt. Alle eventuellen Erfolge, die der Erzähler übrig hat, werden dem Charakter als Bashing Damage angerechnet, der jedoch nicht in Lethal Damage überzählen kann. Dieser Wurf wird jede Runde wiederholt, die Wirkung hält noch rund eine Viertelstunde an, nachdem der Charakter aus dem Gefahrenbereich des Gases entkommen ist. Die Kräfte des Gassers funktionieren dabei genauso. Natürlich hat dieser keine reguläre Toxicity, würfelt aber auch mit sieben Würfeln. Anders als bei dem Gas kann der Gasser dabei allerdings gezielt Charaktere aus der Wirkung aussparen. Vermutlich wird dies aber nirgendwo im Abenteuer Verwendung finden. Wichtig dagegen ist, dass die Kräfte des echten „Mad Gassers“ nicht durch Gasmasken und Schutzanzüge gestoppt werden können.

Kapitel 1: Larville – Wir sind die Zukunft Kollegen in mehrfacher Hinsicht

Also die Maschine nach einem holprigen Flug in Botetourt aufsetzt, ist noch niemand an der Rollbahn, um die Charaktere abzuholen. Es ist ein schöner Herbstabend und die Sonne hat trotz Tiefstand noch eine erträgliche Temperatur, weshalb das noch keine Katastrophe darstellt, aber zumindest das Missfallen einzelner Charaktere, etwa Eva oder Noel von den Archetypen, wecken könnte.

Werden die Charaktere sich dort also noch die Beine in den Bauch stehen, schleicht sich von der Seite eine rothaarige, vergeistigte Gestalt an. „Sind Sie auch wegen der Firma hier?“ wird er freundlich und mit einem leichten Kopfnicken verkünden.

Es handelt sich, unschwer zu erkennen, um Charles Johaston (vgl. S. 136), der sich hier schon eine längere Zeit langweilt. Er wurde angefordert, um als außenstehender Sachverständiger die Unbedenklichkeit der Medikamente zu bescheinigen. Ob die Charaktere hier bereits, oder vielleicht sogar gar nicht, auf Charles' *Scouts*-Hintergrund stoßen, soll hier ungeklärt bleiben. Er erfüllt für dieses Abenteuer dahingehend keine wichtige Rolle und wem es als Erzähler nicht behagt, diese Richtung weiter zu verfolgen, kann den Part des Charakters auch ganz wegfallen lassen und Charles zu einem einfachen Sidekick degradieren.

Gastspieler?

Auf den ersten Blick mag es so erscheinen, als sei Charles die perfekte Wahl, um als Charakter an einen Gastspieler gereicht zu werden, immerhin ist er ja auch ein Scout. Das ist durchaus möglich, doch anders als bei Alex in Maria voller Schande verzichten wir dieses Mal darauf, ihm direkt Werte mitzugeben. Denn Charles' Schicksal ist eigentlich bereits besiegelt und wer das nicht mit in dem Gastkonzept verankern will, der sucht für eventuelle Gäste lieber andere Rollen heraus.

Der Sheriff ist eine denkbare Wahl. Er weiß nur wenig über die Vorgänge innerhalb der Firma – was gegen die Doktrinen spricht – ist aber andererseits mit einem guten Grund ausgestattet, Fragen zu stellen.

Wenn die Charaktere mit Charles auf das richtige Gespräch kommen und dem jungen Mann die Gelegenheit geben, den Namen seines regelmäßigen Reisegefährten zu entlocken, könnte es sein, dass sie Nachforschungen anstellen.

Eine direkte Kontaktaufnahme mit Mark Ford ist aus den bekannten Gründen (*Scouts of Darkness*, S. 11) nicht möglich. Wer sich dagegen einmal umhören möchte, kann das gerne mit einem entsprechenden Wurf tun. Ob er das nun über Kontakte, reines Wissen, Datenbanken oder Bibliotheken versucht, ist natürlich nur schwer vorherzusagen, weshalb hier sozusagen nur drei Erfolgsstufen angegeben sind, die der Erzähler je nach Situation in dieser Reihenfolge, gemäß der gewürfelten Erfolge, herausgeben kann.

- Mark Ford ist ein Sensationsreporter, der bisweilen nahe am Gonzo-Journalismus operiert. Er war schon bei vielen wichtigen Events dabei und hat, als freie Journalist, schon für nahezu alles geschrieben, was in Amerika viel gelesen wird.
- In letzter Zeit ist die Anzahl seiner generischen Artikel rückläufig gewesen. Ungeklärte Phänomene, alte Ruinen und mysteriöse Begebenheiten scheinen neuerdings seine Aufmerksamkeit anzuziehen.
- Einige Kollegen haben sich zunehmend kritisch gegenüber seinen Artikeln geäußert, da sie „spekulativer und von geradezu okkulten Fehlbildungen erfüllt“ seien und „Ford ganz offenbar zunehmend den Bezug zur Wirklichkeit verliert“.

Eine letzte Frage bleibt damit aber vorerst im Raume stehen: Wenn Charles Johaston und die Charaktere in Larville sind, warum nicht auch Ford?

Antworten darauf werden an anderer Stelle folgen...

Gonzo-Journalismus

Gonzo-Journalismus ist eine Schreibform, in der bewusst die objektive Schreibweise abgelegt wird. Hunter S. Thompson begründete diese ganz besondere Form der Berichterstattung Anfang der 70er Jahre. In einem rein formal mehr der Literatur als dem Journalismus zugehörigen Text betont der Reporter seine eigene Rolle in den Ereignissen und vermischt somit Sachlage, Autobiographisches und Fiktives zu einem Gesamtwerk, das er mit Sarkasmus, Schimpfwörtern, Polemik und Zitaten vermischt.

Gonzo-Journalismus wird nach dem deutschen Pressekodex nicht als Journalismusform anerkannt, erlebt derzeit aber eine Renaissance durch die immer schneller werdenden, immer öffentlicheren Neuen Medien, beispielsweise in Form von Blogs und Podcasts.

Das Taxi...

...trifft dann letztlich doch noch ein. Es ist offenbar ein Dienstwagen der Firma, ein schicker BMW, der die Charaktere dann gemeinsam in die Stadt fährt. Wie schon mehrfach zuvor werden die Scouts auch dieses Mal wieder recht direkt zu einer Herberge gebracht. Amy's ist jetzt nicht gerade ein Nobelhotel, aber von guter Qualität und, nicht zuletzt, ohne Alternative am Ort. In der kleinen Gaststätte, die zum Gebäude gehört, warten bereits einige hohe Gestalten auf die Charaktere: Sowohl Amnid Moore als auch Mike Shoemaker werden die (wirtschaftlich bedeutsamen) Charaktere

überschwänglich begrüßen und zu einem herzhaften Abendmal einladen. Sie werden auch die Faktenlage noch einmal rekapitulieren, wie für den Erzähler unter **Vorgeschichte** auf S. 132 bereits umrissen. Natürlich aus einem für die Firma besonders positiven Blickwinkel heraus, keine Frage.

Da es um eine gute Meinung geht, sind sie auch gerne bereit, „Freunde unserer Besucher“ mit zu verköstigen. Bislang außenstehende Charaktere wie Morris oder Serene können so, wenn die Spieler diese Initiative zeigen, einen netten Abend auf die Kosten anderer Leute erleben.

Sie speisen dann noch mit den Charakteren und lassen diese dann alleine, mit der Ankündigung, der Fahrer würde sie am kommenden Morgen gegen neun Uhr abholen kommen, wenn sie das wünschen würden.

Die Zimmer

Die Unterbringung der Charaktere erfolgt parterre, in geräumigen Einzelzimmern mit Blick auf die Stadt. Ein Schreibtisch, ein bequemes Bett, ein normaler Telefonanschluss (allerdings keine fortgeschritteneren Möglichkeiten, ins Internet zu gelangen), einen Schrank und eine Kommode wird jedem Charakter geboten.

Die Ausstattung ist angenehm rustikal und die mit dunklem Holz getäfelten Wände und die Landschaftsmalerei, die überall eingerahmt hängt, helfen schnell dabei, sich zuhause zu fühlen. Vor der Nachtruhe ist allerdings noch eine Sache zu erleben...

Der Besucher

Der Erzähler sollte an diesem Punkt nun einen Charakter erwähnen, ganz abhängig davon, bei



wem er die für das Spiel schöneren Reaktionen erwartet. Der Spieler legt dann, kurz bevor der Charakter ganz einschläft, eine Probe auf *Wits* + *Composure* ab, so entdeckt er einen Schemen vor seinem Fenster. Eine hagere Silhouette, die sofort, sowie sie entdeckt wurde, in das Dunkel der Nacht davonhuscht.

Vor dem Fenster gibt es keinerlei Spuren zu entdecken, so dass die Gestalt vorerst unerreichbar ist. Der Charakter ist jedoch, nichtsdestotrotz somit der erste Zeuge des „Mad Gassers“ geworden, also des Echten. Die Entscheidung, welchen Charakter dies trifft, wird am Ende des Szenarios noch einmal aufgegriffen werden.

Wer etwas verbauen möchte, der sollte dem Charakter beschreiben, dass etwas seinen Blick an die beschriebene Stelle zu lenken scheint, als zöge etwas seine Aufmerksamkeit zu dem Fenster hin. Das wird an dieser Stelle keinen weiteren Sinn ergeben, aber gegen Ende der Kampagne seinen Platz finden, wenn die Charaktere sich ihrer potentiellen Aura-Sicht bewusst werden (vgl. **Aura**).

Man könnte sogar, je nach eigenem Geschmack, auf dem Wurf auf *Wits* + *Composure* verzichten, davon ist aber bei den meisten Runden abzuraten, da es zu offensichtlich wirkt.

Die Hinweise aus Kapitel 1 im Überblick:

- Außer der Gruppe ist noch ein Sachverständiger da (Quelle: Charles)
- Dieser Sachverständige scheint auch ein Scout zu sein (Quelle: Charles)
- Der Gonzojournalist Mark Ford scheint auch ein Scout zu sein (Quelle: verschieden)
- Die Hintergründe zum Pharmakonzern (Quelle: Moore und Shoemaker)
- Eine ominöse Gestalt dreht Nachts ihre Runden (Quelle: Beobachtung im eigenen Zimmer)

Kapitel 2: Gespräche und Begehungen Zwei Spuren

Charaktere, deren Neugierde geweckt wurde oder die ohnehin zur Recherche dort sind, haben nun zwei Spuren, denen sie nachgehen können: Das Konzerngebäude sowie die bisherigen „Opfer“, die eben im Ort über Übelkeit klagten.

Beide Spuren sollen hier nacheinander beschrieben werden; wenn die Gruppe mit getrennten Wegen einverstanden ist, kann man das aber auch schön nebenher inszenieren. Man lässt die eine Gruppe die Beschreibungen der Auswirkungen von den bisherigen Opfern verzeichnen und die andere derweil in Lorens Falle im Zwischengeschoss (s.u.) tappen.

Die Ortsbegehung

Amnid wird den Charakteren vor Ort Loren Coleman zur Seite stellen. Sie kennt das Gelände gut und hat Einblick in alle Forschungsbereiche, ist also die perfekte Wahl dafür. Auch Amnid kann ja nicht ahnen, dass sie gleichzeitig seine Widersacherin ist. Charles wird diese Gruppe begleiten, aber später nicht die Wartungsetage betreten (siehe unten)

Sie führt dabei zunächst um das große, erstaunlich moderne Gebäude herum und zeigt den Charakteren danach die einzigen Labor- und Fertigungseinrichtungen. Auch die Fachleute können dabei nirgends Mängel feststellen, im Gegenteil sogar: Offenbar wird bei Duncham sehr gewissenhaft, nach modernen Sicherheitsvorkehrungen und mit

Hingabe gearbeitet. Selbst wenn man das Maß ignoriert, in dem bei derartigem Besuch in Firmen immer sorgfältiger gearbeitet wird als vor oder nach der Kontrolle, so ist dies hier doch beachtlich.

Die Wartungsetage

Loren hat allerdings vorgesorgt und eine Stelle präpariert, bevor die Charaktere eingetroffen sind, um sie direkt etwas einzuschüchtern. Sie ist in das Zwischengeschoss eingedrungen und hat in der Nähe des Lüftungsverteilers ein in ihr Mittel getränktes Stofftuch ausgelegt.

Im Treppenhaus zwischen zwei Laboratorien hat sie die Türe zur Wartungsetage offen gelassen und wird schon Sorge tragen, dass sie mit den Charakteren dort auch vorbei kommt. Gelingt den Spielern ein Wurf auf *Wits + Composure* bemerken sie es von selber, andernfalls wird Loren sie selbst ganz erstaunt darauf aufmerksam machen, dass das Geschoss offen steht.

Gestatten sie den Charakteren, hier etwas die erfahrenen Recken durchscheinen zu lassen, vielleicht gar, um der „Maid in Nöten“ zu imponieren. Loren ist durchaus eine Frau, der man imponieren wollte könnte. Sie spielt gerne mit und lässt die Charaktere vorgehen, mitten in die gasgefüllte Zone. Werden sie dort ohnmächtig, wird man sie schon finden, gelingt den Charakteren sogar ein Rückzug, wird Loren sich auf hier noch „retten lassen“ und im Zweifelsfall noch unbemerkt einen kräftigen Lungenzug zu nehmen.



Untersuchung der Etage

Ob nun ohnmächtig und geborgen worden, oder aber selbstständig gerettet, so finden sich die Charaktere doch an einer Spur wieder. In dem Gang lag Lorens Lappen. Schon bei der ersten Begehung kann dieser einem Charakter mit mindestens drei Erfolgen bei einem Wurf auf *Wits* + *Composure* aufgefallen sein. Untersuchen sie den Gang dagegen nachher gezielt, bevor Loren die Zeit hatte, eine Gasmasken zu organisieren und die Beweise verschwinden zu lassen, finden sie das Tuch gar ohne Probe.

Damit lassen sich nun verschiedene Untersuchungen anstellen. Eine Probe auf *Intelligence* + *Science* ermöglicht die Identifikation des Gasgemisches. Die Zutaten scheinen Schwefel, Arsen und Mineralöl zu sein.

Wer zwei Erfolge erzielt, weiß zudem, dass all diese Substanzen auch im Konzern verwendet werden.

Und wer drei Erfolge erzielt, der kann zudem sicher sagen, dass die Menge in dem Gang nicht aufgereicht hätte, um durch die Lüftungsanlage dem ganzen Gebäude Schaden zuzufügen.

Wer im Anschluss einen Wurf auf *Intelligence* + *Academics* schafft, weiß außerdem zu erzählen, dass ein derartiges Gemisch auch schon bei terroristischen Anschlägen Verwendung gefunden hat.

Wer der Spur der verwendeten Chemikalien nachgeht, der wird zudem schnell innerhalb des Gebäudes fündig – ein Lagerraum wurde aufgebrochen und offenbar fehlen ganze Eimer der notwendigen Substanzen; genug also, um dieses Gas in großen Mengen herzustellen. Da man ohne Ausweise aber niemals bis zu dem Lager gekommen wäre, grenzt das den Kreis der Verdächtigen bereits merklich ein.

Weitere Konsequenzen daraus werden im anschließenden **Kapitel 3** näher beschrieben.

Opfer, sind wir das nicht alle?

Wer dagegen den bisherigen Opfern nachgeht, der muss drei Adressen ansteuern. Vier Personen, zwei davon ein Paar (vgl. S. 135) haben bisher den einen oder anderen „Mad Gasser“ getroffen und kommen zu recht unterschiedlichen Stellungnahmen. Die wichtigen Fakten ihrer wesentlich weniger organisierten Aussagen sind nebenstehend aufgeführt.

Anzumerken ist, dass Linda, Bob und Janette alle von Loren Besuch bekommen haben. Albert dagegen ist das erste Opfer des „echten“ Gassers geworden.

Zeugenaussagen

Linda Field, erstes Opfer

- süßlicher Geruch
- sofortiges Erschlaffen der Muskeln
- Sichtung einer hageren Gestalt am Fenster, vermutlich eine Frau

Bob McFoster und Janette Lubinsky

- süßlicher Geruch
- sofortige Lähmung des Körpers
- Bob musste erbrechen
- Sichtung einer hageren Gestalt am Fenster

Albert Bender

- leichtes, elektrisches Kribbeln in den Muskeln
- süßlicher Geruch und sofortige Übelkeit
- dann erst Lähmung
- Sichtung einer androgynen Gestalt

Nicht alleine

Am Ende des letzten Gespräches, sei es nun Albert Bender (was schön wäre, aber nicht notwendig) oder jemand anders, bemerken die Charaktere mit gelungener Probe auf *Wits* + *Composure* erneut eine Gestalt am Fenster. Da Tag ist, kann man zudem mehr von ihr sehen und sieht, dass „androgyn“ definitiv besser passt als „weiblich“ – kein Wunder, denn dies hier ist, wie schon in der Nacht zuvor, der echte Gasser, nicht Loren, wie Linda sie gesehen hat.

Die Charaktere können versuchen, den Beobachter zu verfolgen. Er weiß, wenn er entdeckt wurde und wird augenblicklich davonlaufen. Wenn die Charaktere es darauf anlegen, ihn zu verfolgen, können sie das gemäß der Regeln im Grundregelwerk sicher tun (**WoD**, S. 65), das wird jedoch nicht leicht werden.

Der „Mad Gasser“ würfelt mit einem Pool von 10 Würfeln und hat einen *Speed* von 15. Bis die Charaktere das Haus verlassen haben hat er bereits 6 Erfolge Vorsprung – sollten die Charaktere erst noch ihren Wagen holen wollen, so ist er bereits außer Sicht.

Sollte ein Charakter doch zu ihm aufschließen, wird er ein leichtes, elektrisches Kribbeln verspüren und danach den Auswirkungen der Kräfte, wie auf S. 136 beschrieben, ausgesetzt sein.

Es ist also davon auszugehen, dass der Beobachter entkommt. Interessant es dabei eine eventuelle Gleichzeitigkeit mit den Ereignissen in der Wartungsetage des Konzerns – es ist bereits



ein Hinweis auf die zwei unterschiedlichen Individuen.

Trivia

Dies ist der Punkt, wo bei dem einen oder anderen Charakter der Groschen fallen könnte. Charaktere mit einem Hintergrund in Psychologie würfeln *Intelligence + Academics*.

1 Erfolg: Da war mal ein ähnlicher Fall in Mattoon, Illinois.

3 Erfolge: Das war ein Lehrbuchbeispiel zum Thema Massenhysterie

5 Erfolge: Genauere Details wie auf S. 132 beschrieben

Charaktere mit okkultem Vorwissen würfeln dagegen *Intelligence + Occult*.

1 Erfolg: Da war mal sowas in der Art...

3 Erfolge: Das war in Mattoon, Illinois. „Mad Gasser“ oder so...

5 Erfolge: Genauere Details wie auf S. 132 beschrieben

Erneuter Besuch zur Abendstund‘

Damit sind die Möglichkeiten der Spieler für den zweiten Tag ihres Aufenthaltes soweit eigentlich erschöpft. Sie könnten noch Otto Jacob oder den Sheriff aufsuchen, aber darüber hinaus gibt es nur noch wenige Hinweise. Die Ortsbegehung nebst Spurensuche wird vermutlich einen guten Teil des Tages verschlungen haben, ebenso die Gespräche mit

den Opfern, die ja auch quer durch Larville noch aufgesucht werden müssen.

Somit werden alle weiteren Handlungsschritte in **Kapitel 3** umrissen, doch auch an diesem Abend sollen die Charaktere noch Besuch bekommen. Diesmal aber ist es Loren, nicht ahnend, dass am Vorabend schon jemand das gleiche Spiel getrieben hat – und noch eine weitere, tödliche Fehleinschätzung machend.

Sie schleicht zunächst zu Charles Fenster – ihr Ziel ist es, die gleichen Charaktere heimzusuchen, die schon im Gebäude waren, um diese umso mehr einzuschüchtern. Sie öffnet also leise und unbemerkt Charles Fenster und wirft einen ihrer Lappen hinein. Gerade will sie zum zweiten Fenster schleichen, als der Rotschopf laut zu Husten und zu Keuchen beginnt. Sie huscht zum Fenster zurück, nur um zu sehen, wie sich Charles aus dem Bett rollt, über den Boden kriecht und dort liegen bleibt. Panik erfüllt Loren, die dort (mit Recht) einen Schock zu erkennen glaubt und sie sucht das Weite.

Die Charaktere können Charles theoretisch hören (*Wits + Composure*), sofern sie in ihren Zimmern sind und nicht Musik hören oder fernsehen. Somit haben sie die Wahl, zu entscheiden, ob der sympathische, junge Mann morgens tot in seinem Zimmer gefunden wird, oder ob er auf dem Weg ins Krankenhaus verstirbt. Sein Tod ist jedoch unabwendbar. Eine Autopsie wird so oder so zum Mittag des Folgetages angesetzt.

Der „Mad Gasser of Larville“ hat sein erstes Opfer gefordert. Ein Charakter mit einem Hintergrund in Psychologie oder Fallanalyse kann mit einem Wurf auf *Intelligence* + *Empathy* noch attestieren, dass dies gefährlich ist – geistig angeschlagene Menschen, die einmal ein Leben nehmen, genießen oft den Rausch und werden zu Serientätern.

Und wenn die Charaktere auf der Lauer liegen?

Die beschriebene Szene ist recht vorgeschrieben und führt zu Problemen, wenn die Charaktere auf der Lauer liegen sollten. Immerhin war in der Nacht zuvor ebenfalls ein Eindringling an ihren Fenstern und es ist vorstellbar, dass die Charaktere daher bereits Obacht geben.

Verschiedene Lösungsmöglichkeiten kommen in den Sinn, die jedoch nur teilweise zu empfehlen sind. Die Variante, dass Loren den Lappen in das Zimmer pfeffert, mehr oder weniger wie ein Handballer ein Tor erzielen würde, ist unelegant und definitiv zu meiden. Ebenso sind verschiedene Varianten von „Du bemerkst zu spät, dass...“ nicht zu empfehlen.

Auch abzurufen ist davon, Loren eben durch das Haus gehen zu lassen – es gibt keinen Grund abseits der Intention des Erzählers, den mutmaßlich versteckten Charakter zu umgehen.

Allerdings gibt es eine befriedigendere Lösung, die gewissermaßen direkt aus dem Konzept des Abenteuers erwächst. Der Schurke der Handlung bedient sich betäubender Gase. Es ist nun Geschmackssache, ob man Loren oder den echten „Mad Gasser“ den Charakter ausschalten lässt, aber eines von beiden lässt sich sicherlich machen. Gibt man dem Charakter gar noch die Chance, den echten Gasser zu sehen, dann kann er beispielsweise mit einer Probe auf Wits + Composure oder etwa Wits + Empathy vielleicht sogar des androgyne Erscheinung, vor allem die Abwesenheit eines Gas-Lappens bemerken, was mehr Verwirrung stiften kann.

Hier dürfte dann auch kein Spieler einer Mauer erwarten.

Die Hinweise aus Kapitel 2 im Überblick:

- Duncham ist eine ziemlich ordentlich arbeitende Firma (Quelle: Beobachtung)
- EserfolgteinAttentatinderWartungsetage (Quelle: Eigene Erfahrungen)
- Die Gasmenge war zu gering für die ganze Firma (Quelle: Beobachtung)
- Es wurden vermutlich Chemikalien aus der Firma verwandt (Quelle: Beobachtung)
- Dazu wurde ein Lagerraum aufgebrochen (Quelle: Beobachtung)
- Es gibt sehr abweichende Beschreibungen einer fremden Person (Quelle: Zeugen)
- Diverse Trivia zum „Mad Gasser of Mattoon“ (Quelle: Eigenes Wissen)
- Ein weiterer Übergriff auf die Gruppe endet für Charles tödlich (Quelle: Eigene Erfahrungen)

Narkose

Kapitel 3: Die Witterung aufgenommen

Drei Spuren

An diesem Punkt haben die Charaktere jetzt drei konkrete Fährten, denen sie nachgehen können. Einerseits ist da die Spur in der Firma, das aufgebrochene Lager und der Zwischenfall in der Wartungsetage. Dann natürlich der Übergriff auf Charles, zu dem es auch diverse weitere Informationen gibt.

Und, um die Sache noch etwas anzuheizen, kommt noch ein „prominentes“ Opfer dazu, Jack Keel. Der Übergriff auf den regional beliebten Country-Sänger und der Todesfall am Vortag reichen zudem aus, um einen weiteren Spieler auf das Feld zu locken und *Homeland Security* läuft ebenfalls auf. Es verdichten sich also alle düsteren Anzeichen langsam zu einem schrecklichen Gesamtwerk...

Wenn die Stadtgeschichte mal nicht wichtig ist

Normalerweise finden sich zu „Scouts“-Abenteuern häufig bedeutsame Hinweise in städtischen Archiven und allgemein in der Vergangenheit. Laskaris' Geheimnis in *Kalter See* beispielsweise. Auch der nächste Teil der Reihe, *Steilküste*, wird wieder derartige Einflüsse haben. *Narkose* allerdings nicht. Die Charaktere könnten sich aber natürlich dennoch darauf versteifen, in alten Büchern des Rätsels Lösung zu erwarten.

Sollte das der Fall sein, sollte man als Erzähler höchstens immer wieder versuchen, den Fokus auf die Vorgänge in Mattoon zu lenken, notfalls mit den echten Quellen, die auf S. 131 vorgeschlagen wurden. Ansonsten könnten sich die Charaktere zu sehr in einer Sackgasse verrennen, und wie angedeutet, tickt bereits die Uhr zum Showdown.

Nicht alle sind gleich

Bereits früh am Morgen gehen die Telefone aller, die direkt mit Duncham Pharmaceuticals zusammen arbeiten – es gibt ein neues Opfer. In der Nacht hat jemand offenbar den regional bekannten Musiker Jack Keel aufgesucht und gelähmt. Der Konzern verständigt pflichtschuldig alle damit verbundenen Charakteresofort, doch selbstweraugenblicklich alles stehen und liegen lässt, um den Musiker zu befragen, wird nicht erster sein. Keel hat zwischenzeitlich seinen Agenten verständigt und der wiederum witterte die Chance auf einen recht positiven Publicity Stunt. Er ließ

über zwei, drei Ecken die Information zur Presse durchsickern, die sofort aus ganz Virginia anrollt um ein paar exklusive Photos machen zu können.

Die Charaktere werden dennoch zu Keel durchgelassen und können, wenn sie den vor allem auf Selbstdarstellung spezialisierten Melancholie-Country-Musiker mit der rauchigen Stimme richtig auszuspielen wissen (*Manipulation + Empathy* für die Regelliebhaber), folgende Informationen ergattern:

Zunächst nahm Keel einen süßlichen Geruch wahr, dann erblickte er einen hageren Mann am Fenster. Er wollte aufstehen, fand sich aber paralytiert, während ein leichtes, elektrisches Kribbeln ihn durchlief, und eine grenzenlose Übelkeit flammte in ihm auf. Dieser Zustand hielt rund zwei Stunden an.

Wer sich vor dem Haus umsehen möchte, kann das zwar tun, aber die Reporter vor dem Haus haben bereits sämtlichen, möglichen Spuren wie auch Keels Blumenzucht den Garaus getrampelt. Einen Lappen gibt es nicht zu finden, denn Keel wurde von dem echten „Mad Gasser“ heimgesucht.

Heimatschutz

Noch während der Spielercharaktere (oder der Spielercharakter) dort vor Ort ist, fährt eine schwarze Limousine vor dem Haus vor. Zwei Klischees von einem Bundesagenten (vgl. S. 136) steigen aus, marschieren durch die Reportermege und weisen sich diesen kurz aus. Dann gehen sie zum Haus und werden dort vorstellig: Sie sind die Agenten Steele und Gore vom Bundesamt für Heimatschutz und sind von der lokalen Polizei wegen Verdachtes auf Terrorismus gerufen worden. Sie werden den Charakteren kurz und bündig klar machen, was sie von „privaten Schnüfflern“ halten (nämlich nichts) und was sie mit ihnen tun werden, wenn man ihnen querkommt (nämlich wegsperren). Damit sind die Fronten geklärt und die Gruppe wird Keel wohl wieder verlassen.

In dem folgenden Text wird nur noch an einer Stelle auf Steele und Gore verwiesen. Sollte es aber dem Erzähler interessant erscheinen, so können die beiden Agenten auch noch durchaus öfter auftauchen. Sie arbeiten am selben Fall wie die Spielercharaktere, geben interessante „Schurken“ ab (da sie ja eigentlich auf das richtige Ziel hinarbeiten und als Regierungsagenten recht unantastbar sind) und folgen den gleichen Spuren, insofern ist da vieles denkbar.

Nur sollte man Obacht geben, mit den

HomeSec-Agenten der Gruppe nicht so viele Steine, Felsen gar, in den Weg zu legen, dass sie ihre Ermittlungen abbrechen.

Das wäre zwar ein Ende für **Narkose**, aber zweifelsohne kein Befriedigendes.

Hysterie

Noch etwas sollte man als Erzähler von diesem Punkt an beachten: Jetzt kommt die Nachricht im großen Stil heraus. Jeder in Larville sollte bis zum Mittag wissen, dass in jeder regionalen Zeitung und auf jeder regionalen Radio- oder TV-Station von „dem maskierten Wahnsinnigen“ berichtet wird, der „unbescholtene Bürger ohne Gnade überfällt“. Je länger der Tag dauert, desto heikler wird die Gesamtsituation und desto waghalsiger wird auch das, was berichtet wird.

Bis zum Abend ist der „Mad Gasser“ bereits zu einem verrückten Mörder, Vergewaltiger und Räuber geworden, was zwar mit keiner Faktenlage mehr zu vereinbaren ist, aber die Quote hebt. Das bedeutet, die Telefone der Polizei sind überlastet, Leute verrammeln ihre Häuser als würde ein Wirbelsturm anrücken, einige verlassen den Ort, andere wiederum kaufen sich noch eben ein neues Gewehr.

In Larville bricht Panik aus, wie gemacht, um den Skeptikern von Mattoon und der Massenhysterie-These einen perfekten Nährboden zu geben.

Neuigkeiten aus der Pathologie

Gegen Mittag erreicht die Gruppe ein Telefonat aus der lokalen Pathologie. Man hat Charles untersucht und konnte die Todesursache recht einwandfrei identifizieren. Offenbar war der junge NSC-Scout Asthmatiker; ein Fakt, den er niemandem gerne verriert, wie es scheint, aber medizinisch nachgewiesen. Als er nun mit dem Cocktail in Berührung kam, in den der Lappen am Tatort getaucht war, hat dies wohl offenbar eine Attacke ausgelöst und Charles ist qualvoll erstickt.

Insofern ist es juristisch kein Mord, da der Vorsatz fehlt, was wahlweise der Pathologie auf Nachfrage oder ein Wurf auf *Intelligence* + *Academics* bekannt geben kann. Diese Spur endet damit aber auch sogleich wieder und mit Charles stirbt auch, wenn der Metaplot Verwendung findet, vorerst der einzige Hinweis auf das, was außerhalb der Gruppe wirklich mit den Scouts vor sich geht.

Ermittlungen innerhalb der Firma

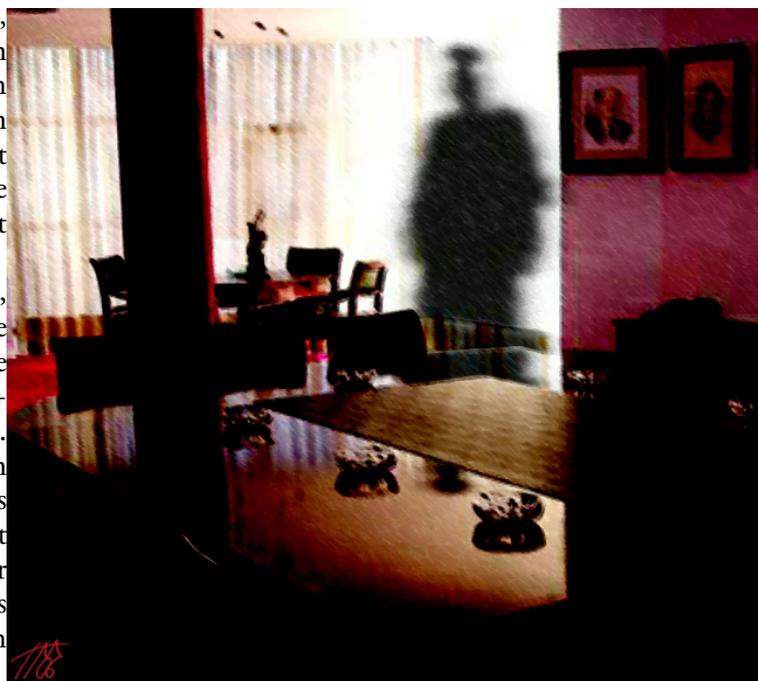
Zu den Lagerräumen mit den Chemikalien haben prinzipiell vier Mitarbeiter Zugriff: Dr. Heinig, Dr. Wiek, Dr. Lichtfield und Loren Coleman. Da die Türe aufgebrochen wurde, liegt aber ja der (falsche) Verdacht nahe, dass es einer der einfachen Angestellten dafür verantwortlich ist.

Im Laufe der Gespräche mit den Mitarbeitern oder anderer Nachforschungen im Konzern sollten die Spieler langsam, aber sicher zu einem Ergebnis kommen: Keiner der einfachen Angestellten hat ein Motiv und, hätte einer eines, so wäre es zudem einfacher gewesen, sich von einem Arzt dessen Zugangskarte zu „borgen“, denn da ist die Sicherheit eher lasch.

Das gewaltsame Aufbrechen ist nicht nur risikoreich, da man schließlich dabei ertappt werden kann, sondern auch eindeutig zu aufwendig. Es riecht nach Täuschungsmanöver.

Der Mittag sollte bis zu dieser Erkenntnis aber vorüber gezogen sein und wenn die Charaktere nun einen kritischen Blick auf die vier leitenden Mitarbeiter werfen, so stellen sie fest, dass sich Loren bis dahin abgesetzt hat. Wenn man einmal soweit ist, und wenn dann noch die richtigen Fragen gestellt werden, dämmert bei den leitenden Wissenschaftlern sowie dem Konzerneigner auch langsam die Erinnerung an die kleine Rebellion zur nationalen Ausweitung der Firma, die Loren eine kurze Zeit lang gefochten hat.

Da ist sie also endlich, die Spur...



Manchmal sind Spieler zu flott

Nicht jede Spielgruppe wird den Köder mit dem aufgebrochenen Lagerraum schlucken. Manche Gruppe wird sich direkt an den vier Forschern festbeißen wollen. Sollte das passieren, kann man zunächst versuchen, den eingangs erklärten Fallstrick des überverdächtigen Litchfield auslegen, sollte das noch nicht geschehen sein, oder aber versuchen, der Gruppe mit Steele und Gore noch einige Steine in den Weg zu legen. Sollte das alles nichts helfen, muss das Finale vermutlich umgestaltet werden. Vielleicht gibt es ja eine Generalprobe für die Presseschau am Abend und Loren schlägt dort zu?

Die Hinweise aus Kapitel 3 im Überblick:

- Jack Keel wurde (vom Echten) überfallen (Quelle: Jack Keel)
- Der amerikanische Heimatschutz mischt sich ein und vermutet Terroristen (Quelle: HomeSec)
- In der Stadt bricht medienbedingt eine Panik aus (Quelle: Beobachtung)
- Charles starb durch eine Wechselwirkung mit seinem Asthma (Quelle: Pathologie)
- Vermutlich war es einer der leitenden Wissenschaftler (Quelle: Mitarbeitergespräche)
- Loren Coleman taucht unter (Quelle: Beobachtung)
- Loren Coleman war eingangs tatsächlich gegen eine Erweiterung des Absatzmarktes über die regionalen Grenzen hinaus (Quelle: Mitarbeitergespräche)

Kapitel 4:

Der Schritt an die Öffentlichkeit

Wenn sich alle Fäden verbinden

Rekapitulieren wir. Die Spieler haben nun einen begründeten Verdacht gegen Loren Coleman und werden dieser Fährte sicherlich vorgehen. Wenn das Timing des Szenarios grob aufgeht, steht auch die Pressekonferenz bevor und um die Sachlage noch mal zu verschlimmern ist die Hysterie im Ort kurz vor der Eskalation. Schauen wir uns diese Handlungselemente einmal der Reihe nach an, denn wie schon in den bisherigen Abenteuern der Reihe, so ist es auch bei **Narkose** eine recht schwer zu beantwortende Frage, wie genau sich das Finale nun entfalten wird.

Die Situation in Larville

Der Punkt ist mittlerweile erreicht, wo nahezu jeder Bewohner des Ortes die Grenze der Panik mehr als nur erreicht hat. Der Hund des Nachbarn im Schatten des Apfelbaumes im Garten könnte genauso gut „Mad Gasser“ sein wie die eigene Ehefrau, die gerade mit dem Wäschekorb an der Milchglasscheibe zum Flur vorbeikommt. Und was macht ein guter Steuerzahler? Er ruft die Polizei.

Das führt nicht nur dazu, dass der Erzähler im Zweifelsfall seine Spieler mit panischen Leuten, fliehenden Verrückten und derlei Szenen bei der Stange halten kann, es heißt auch, dass der Sheriff und die beiden HomeSec-Agenten erst einmal vom Spielfeld sind.

Hier gilt aber natürlich wie immer eine gewisse dramaturgische Maxime. Droht das Finale zu sehr an Tempo zu verlieren, weil die Spieler zu eng auf Colemans Fährte sind, keine Ablenkung mehr verfügbar und die panischen Bewohner ihnen einfach egal sind, dann können Steele und Gore sofort einsatzbereit gemacht werden, um der Gruppe noch ein paar Steine in den Weg zu legen.

Und auch wenn es unwahrscheinlich ist: Sollte die Gruppe es bis dahin bereits geschafft haben, sich den direkten Groll der beiden zuzuziehen, dann sollten sie sogar noch mal mitmischen dürfen.

Wo in Larville ist Loren Coleman

Während die Spielercharaktere den dritten Akt zu Ende brachten, war Loren daheim und hat sich mit allem eingedeckt, was sie braucht, um ihren letzten, theatralischen Akt zu vollführen. Da es für sie mittlerweile ohnehin „alles oder nichts“ heißt, wird sie zudem argloser. Wenn einer der Charaktere ihr Haus aufsucht, etwa auch, weil die Gruppe hofft, die junge Frau

selbst dort vorzufinden, so finden sie dort diverse Lagerbestände mit den notwendigen Chemikalien, allesamt mit „Dunham“-Logo auf der Seite.

Loren ist derweil aber schon auf anderer Route und fährt zurück zum Konzern. Ihr Plan ist simpel: Mit einer horrenden Menge ihres Betäubungsgases positioniert sie sich im Lüftungsverteiler, den mindestens ein Charakter zuvor ja bereits aufgesucht hat. Dort will sie auf die laufende Konferenz warten und dort die gesamte, versammelte Pressemannschaft narkotisieren.

Der Ablauf der Konferenz

Diverselokale und überregionale Radiostationen treffen gegen Abend ein und bauen ihr massiges Equipment vor Ort auf. Gegen 19 Uhr (oder wann immer die Dramaturgie es gebietet) beginnt Amnid Moore seinen Vortrag über die zahlreichen Vorzüge der Firma. Loren gibt ihm Zeit. Er soll sich ruhig erst richtig in Fahrt reden, damit ihre Chemikalien den Vortrag auf dem absoluten Höhepunkt zerschmettern können. „Je höher sie steigen, desto tiefer fallen sie“, gewissermaßen.

Das gibt den Charakteren einige Möglichkeiten, noch einzuschreiten. Vielleicht kommen sie sogar von selber auf den Lüftungsverteiler, immerhin war mindestens einer von ihnen bereits einmal da (vgl. S. 140). Wer dagegen zumindest gründlich das Haus absucht, wird feststellen, dass die Türe zur Wartungsetage erneut offen steht – es liegt in der Natur solcher Türen, nur einseitig zu öffnen zu sein.

Es gibt aber natürlich auch die Variante, dass die Charaktere im Konferenzraum hocken und einfach abwarten. Der Elektroschock des echten „Mad Gassers“ bleibt naturgemäß (noch) aus, aber mit einer gelungenen Probe auf *Wits + Composure* können sie zumindest einen süßlichen Geruch wahrnehmen, kurz bevor es zu spät ist.

Dann sollte man ihnen als Erzähler allerdings auch ein paar Mali und Komaerscheinungen zum Finale mitgeben, immerhin waren sie dem Gas nun wirklich schon ausgesetzt, nur eben noch nicht lange genug.

Loren gefunden – aber was tun?

Okay, nun stellen die Charaktere also Loren Coleman, komplett im „Gasser“-Outfit mit schwarzem Trenchcoat, im Lüftungsverteiler – doch was jetzt. Der Ausgang dieser Konfrontation hängt sehr davon ab, wie die Spieler sie eröffnen. Man *kann* mit ihr reden, wenn man es nur ruhig und

vorsichtig versucht. Es ist nicht leicht, aber ein moralisches Unrechtsbewusstsein liegt bei der jungen Wissenschaftlerin definitiv vor und wer nur die richtigen Aspekte anspricht (ihre Kollegen, ihre eigene Zukunft, unausweichliche Veränderungen im Leben eines jeden Menschen etc.; *Wits* oder *Manipulation + Empathy* für Regelfreunde), kann sie dazu bewegen, die Kanister zuzulassen. Dann ist nur die Frage, ob sie sie der Polizei übergeben, oder das ganze „unter Bekannten“ regeln. Sie *hat* Charles auf dem Gewissen, was man auch nicht vergessen sollte. Wenn auch ungewollt.

Sind die Kanister natürlich schon auf, oder ist die Gruppe auch einfach nicht so freundlich eingestellt, sind auch andere Vorgehensweisen möglich. Man kann Loren sicherlich körperlich leicht überwältigen und sie ist beileibe nicht abgebrüht, um vor einer Waffe keine Angst zu haben. Zwingen kann man sie auf manigfaltigem Wege. Wenn das passiert, sollte man sich als Erzähler dann aber auch entsprechend bemühen, der Gruppe klar zu machen, dass sie es nicht mit einer Bestie zu tun hat, weder rachsüchtigem Geist noch *Oh-mah-ab*. Loren ist einfach eine Frau von grandiosem wissenschaftlichen Geist, die den Bezug zur Realität verloren hat.

Auftritt: der Echte

Der Clou des Finales liegt auch nur auf den ersten Blick in der Konfrontation mit Loren. Das wirkliche Finale findet in dem Moment statt, in dem die Gruppe glaubt, die Situation unter Kontrolle zu haben. Loren ist so oder so ruhig gestellt, das Abenteuer ist quasi bereits beendet, da geht ein schauriges Kribbeln durch ihre Körper. Die Spieler sollen ruhig reagieren. Doch was auch immer sie tun, der echte „Mad Gasser“ hat bereits zugeschlagen und binnen weniger Runden werden sie gelähmt zu Boden gehen (vgl. Regeln auf S. 136).

Er tritt dann aus dem Schatten hervor, kniet vor einem Charakter nieder (bevorzugt dem, der ihn auch bereits am ersten Abend sehen konnte) und starrt ihn an. Zehn, zwanzig, vielleicht gar dreißig Minuten.

Dann, plötzlich, erhebt er sich und tritt ins Dunkel davon, aus dem er gekommen ist – und die Lähmung vergeht.

Diese letzte Sequenz, Selbstläufer wie sie ist, hat mehrere Aufgaben. Zum einen löst sie erstmals für die Charaktere unbestreitbar, dass es mehr als einen „Gasser“ im Ort gab. Zum anderen vermittelt sie den Spielern ein Gefühl davon, ausgeliefert zu sein. Das ist im

Rollenspiel immer eine Gradwanderung, doch es zeigt ihnen, dass es Dinge in der **World of Darkness** gibt, die so fremd sind, dass man sie einfach nicht verstehen kann.

Diese Erfahrung wird ihnen vielleicht auch in den letzten Abenteuern der Reihe helfen, wo sie noch mehrfach direktere, übernatürliche Entscheidungen treffen werden müssen.

Zuletzt kann man diese Sequenz auch elegant verwenden, um einen Gruppensplit zum Finale hin zu verhindern. Dafür gibt es unzählige Gründe – man teilt sich auf, damit einer bei der Rede und einer in der Wartungsetage aufpassen kann oder so. Dann muss sich keiner der Spieler langweilen, denn während auf der einen Seite auf die menschliche Loren Coleman eingeredet werden kann, erlebt der andere das knallharte Übernatürliche in Reinform.

Epilog

Es gibt diverse Arten, wie das Abenteuer enden kann, was einen allgemeinen Ausklang nicht genau zu definieren macht. Wurde Colemans Anschlag bemerkt? Wurde er verhindert? Wurde der echte „Mad Gasser“ von der Masse bemerkt? Wie sauber lief die Pressekonferenz ab.

Was aus Loren wird, liegt in den Händen der Spieler – ein Hauch von Macht, der ihnen gegönnt sei. Was aus Duncham wird, liegt daran, wie gut die Konferenz ablief – das sich der Konzern keine Fehler hat zu Schulden kommen lassen, könnte allenfalls eine Katastrophe bei der Pressekonferenz die Erweiterung aufhalten.

Mit dem Ende von Lorens Taten endet auch die Präsenz des „Mad Gassers“. Wie schon damals in Mattoon verschwindet er einfach und vollständig von der Bildfläche.

Die Hinweise aus Kapitel 4 im Überblick:

- In Larville bricht Chaos aus (Quelle: Beobachtung)
- In Loren Colemans hat die nötigen Chemikalien für ein Attentat (Quelle: Lorens Wohnung)
- Loren lauert im Lüftungsverteiler (Quelle: Beobachtung)

Erfahrungspunkte

Vergeben werden folgende Punkte:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der einem Gasangriff ausgesetzt war, sowie einen weiteren, für den direkten Kontakt mit dem echten „Mad Gasser“

Weisheit: 1 Punkt für jeden, der das Geflecht aus Spuren das Abenteuer hindurch gut durchblickt hat

Erfolg: 1 Punkt, wenn Loren aufgehalten werden konnte, optional 1 Punkt, wenn dies ohne Bkutvergießen stattfand.

Letzte Eindrücke

Als das Flugzeug sich durch die dichte Wolkendecke drückt, sind eure Gedanken doch ganz wo anders. Wer war dieses seltsame Wesen, der dort in Larville seine Runden drehte? Teils war es Loren, aber nicht immer?

Wer ist der „Mad Gasser“? Was möchte er? Es wirkte fast, als würde er die Betäubten studieren – doch warum? Ist er ein fremdes Wesen? Ein Außerirdischer vielleicht gar? Ist er ein Sendbote Gottes oder die Verkörperung cthonischer Mächte? Ein Regierungsprojekt gar?

Als die Stewardess an eure Plätze tritt und euch den ersten Drink des Fluges serviert, wandern die Gedanken langsam weiter zurück und lassen euch mit einer unbehaglichen Stille zurück.

Die Stewardess bietet euch eine Zeitung an und gerne nehmt ihr sie, um euch weiter abzulenken. Doch die Schlagzeile jagt euch einen kalten Schauer den Rücken herunter:

„Sind wir alleine in der kalten Nacht?“ Ein Report von Mark Ford.

Mit röhrenden Turbinen schießt die 747 in die Dunkelheit davon.

Appendix I: Spieltest

Ich muss sagen, **Narkose** hat mich positiv überrascht. Die Prämisse fand ich gut, die Ideen und Charaktere auch, doch in der Praxis hat manches sogar noch runder funktioniert als erwartet. Etwa die Episoden rund um den dritten Scout in meiner Runde, NSC Charles Johaston. Meine Spieler waren angetan von dem Charakter, interessiert an der Entwicklung und doch nicht frustriert, weil es ja doch nur wenige Informationen über seine bloße Präsenz hinaus gibt.

Auch der eigentliche Plot kam gut an und das Finale war sogar eines, an das ich noch recht lange denken werde: Die Gruppe hatte sich aufgeteilt. Zeitnot zwang sie zur Improvisation und so fuhr einer zu Lorens Haus, der andere bereits zum Konzern. Während nun also derjenige von ihnen, der ohnehin an das Übernatürliche glaubte, Loren in der Wartungsetage gegenüberstand und tapfer auf sie einredete, traf der andere, ein Skeptiker aus dem Lehrbuch, in Lorens

Vorgarten auf den echten „Mad Gasser“. Und wäre das nicht genug, so hat der Spieler bei Loren die Frau zudem noch komplett gehen lassen. Das Attentat verhindert, aber sich dazu entschieden, sie laufen zu lassen – und seinem Kollegen nichts davon zu sagen.

Insofern kann ich hier aus der Spielpraxis heraus nur wenige Ratschläge geben, die ich nicht ohnehin schon in diesem recht optionsreichen Abenteuer irgendwo vermerkt habe, wohl aber eines aus eigener Erfahrung sagen: Dieses Abenteuer hat das Potential, die Charaktere zu polarisieren. Sie müssen an mehreren Stellen Entscheidungen, für sich selbst wie auch für andere treffen.

Und das ist eine gute Fingerübung, denn genau das wird es auch sein, worauf die **Scouts** hinauslaufen: Eine Entscheidung, die das eigene Schicksal, aber auch möglicherweise das vieler anderer Leute nachhaltig verändern wird.



Narkose

Kapitel 7

Steilküste



Kapitel 7

Steilküste

„Wir haben uns heute hier versammelt, um über das vor uns geführte Weib Recht zu sprechen. Ihre arme Seele ist dem Satan anheim gefallen und unser Dorf leidet unter der Verderbnis, die sie in ihrem Innersten mit sich führt.“

Die Stimme des Mannes schallte laut über die versammelte Menge hinweg und fand ihren Weg bis in die Ohren der jungen Frau, die abseits des Strandes bereits gefesselt auf einem Boot trieb. Nur ein rotes Kleid hatten sie ihr gelassen, es klebte, nass von Meer und Blut, an ihrem geschundenen Leib.

„Sie hat sich schuldig getan an nahezu jedweder Straftat, die man begehen kann. Sitte und Moral sind ihr fremd und nicht der Herrgott, sondern der Herr der Fliegen erfüllt ihr Herz. Wir begegneten ihr mit Güte und Freundschaft, doch erhielten wir dafür nichts außer Ärger und Zorn.“

Der Blick der Frau war eisig, jedwede Emotion war schon lange aus ihren Augen gewaschen. Sicher, sie hatte ihnen Ärger bereitet. Ärger darüber etwa, dass sie die ihr auferlegten Sklavenarbeiten einmal mehr nicht mit dem irren Eifer erledigt hatte, den man von ihr erwartete.

Zorn hatte sie ebenfalls zu spüren bekommen. Vor allem dann, wenn sie einmal mehr versuchte zu verhindern, dass einer der Männer des Dorfes zu ihr kam um das zu kriegen, was ihm das Eheweib verweigerte.

„Ungefragt kam sie in unsere Gemeinde, brachte Tod und Teufel mit sich und droht, uns alle zu verdammen.“

„Und verdammt sollt ihr sein!“ dachte sie bei sich. Ungefragt in ihre Gemeinde gekommen, so konnte man das auch nennen. Gefragt hatte sie wirklich niemand, als ihr Schiff von diesen elenden Piraten auf ein Riff gelockt wurde. Und erst recht niemand fragte sie, ob sie hier als Gefangene leben wollte. Bastarde!

„Damit verurteilen wir die Braut Satans zum grausamen Tode durch das Meer. Das Wasser wird ihre Sünden hinfortspülen!“

Steilküste

Die andern lebten von Leber und Niere,

tranken das kalte Blut und hatten

hier eine schöne Jugend verlebt.

Und schön und schnell kam auch ihr Tod.

Man warf sie allesamt ins Wasser.

- Gottfried Benn, Schöne Jugend

Einleitung

Mit **Steilküste** liegt der letzte reguläre Teil der **Scouts of Darkness** nun zum Download vor. **Aura** steht noch aus, aber **Aura** wird ein Sonderfall, der nicht zuletzt die Scouts an sich zum Thema macht. **Steilküste** ist in weiten Teilen dagegen ein One-Shot wie bisher.

In vielerlei Hinsicht ist das Abenteuer dabei noch einmal von der Quintessenz vieler **Scouts**-Teile erfüllt. Mysteriöse Frauen gab es in recht vielen Szenarien der Reihe und letztlich ist es auch hier das Thema. Die Mischung von menschlichen Verbrechen und mystischen Erscheinungen ist auch hier wieder gegeben. Und wie schon in anderen Teilen zuvor hat auch **Steilküste** einen ziemlich großen ‚roten Hering‘, also eine falsche Fährte für die Spieler.

Das Abenteuer ist, das vielleicht noch als Warnung, einmal mehr sehr offen in seinem Ablauf. Eine Reihe von Ereignissen, einige Indizienketten und ein grober Zeitplan, das sind die Hilfen, auf die man bauen muss. Einen direkten Ablauf, wie etwa in **Windbruch**, sucht man hier vergebens. Man sollte also als Erzähler sicher im Sattel sitzen was die Folge der Ereignisse betrifft, bevor man seine Scouts nach Celeste schickt. Dass das Abenteuer dennoch funktioniert, kann wie immer dem Spieltestbericht am Ende entnommen werden.

Letztlich bleibt noch zu ergänzen, dass **Steilküste** am Ende eine Eigenschaft hat, die es in dem Maße auch bei dieser Reihe noch nicht gab – die Spieler haben eine Wahl. Es gibt keinen „wahrscheinlichen“ Ausgang des Szenarios, allenfalls einen „wahrscheinlicheren“. Doch auch das zahlt sich aus, denn die moralische Entscheidung, die das Ende dominiert, hat das Zeug, das vorliegende Abenteuer zu einer persönlicheren Erfahrung zu machen.

Die Handlung in wenigen Sätzen

Das idyllische Nest Celeste feiert, im Zuge einer allgemeinen Erschließung der Region als Tourismus-Ziel, ein Fest zu Ehren einiger Küstenpiraten, die vor Ort einmal ihr Unwesen getrieben haben. Doch das ‚Feint Light Festival‘ wird von unschönen Ereignissen überschattet: Gleich drei Menschen haben binnen der letzten 14 Tage im Ort Selbstmord begangen.

Keine Frage, dass eine solche Serie Fragen aufwirft und genau diese Fragen rufen einmal mehr die Scouts auf den Plan. Doch während der erste Verdacht vermutlich dem Piratenfest gilt, bei dem beispielsweise die Küstenfeuer zum ersten Mal seit langer Zeit wieder entfacht werden, gibt es noch eine zweite mysteriöse Spur. Eine junge Frau geht in Celeste um. Nur in ein zerfetztes, rotes Kleid gehüllt zieht sie umher und ist von zahllosen Fragen umgeben. Wer ist sie? Wo kommt sie her? Und was hat sie mit den Vorgängen im Ort zu tun?

Die Scouts müssen schnell Wahrheit von Lüge und Legende von Spuk trennen, um zu verhindern, dass noch weit mehr Leute einen nicht ganz freiwilligen Selbstmord begehen werden...

Inspirationsquellen

Tatsächlich gibt es dieses Mal für das Abenteuer eine primäre Inspiration, mal wieder eine *Millennium*-Episode. Doch auch andere Quellen können sich als Vorbereitung auf **Steilküste** lohnen...

Film und Fernsehen:

Im Bereich der Hollywood-Filme gibt es eigentlich wenig, was wirklich als Inspiration für das Ein ganz zentrales Element des Abenteuers ist die mysteriöse Frau, die in Celeste umgeht und Einfluss auf die Leute nimmt. Die ist so in der Tat nicht von mir, sondern entstammt der Millennium-Episode *Die Stimme der Verführung* (*Siren*, 2x17). Zwar sind viele Elemente des vorliegenden Szenarios nicht in der Episode zu finden, die Frau selber aber wird man nirgends besser dargestellt finden.

Die Leidensgeschichte der jungen Frau (vgl. S. 154) ist dagegen markant durch das Leiden der von Nicole Kidman gespielten Grace in Lars von Triers *Dogville* inspiriert. Ein sehr spezieller Film, der aber dennoch absolut sehenswert ist.

Das andere zentrale Element, die titelgebende schroffe Küstenlandschaft, kann man visuell in zahlreichen Filmen finden. Zwar stellen die meisten davon England dar, aber es gibt ja eigentlich keine Landschaft, die man in den Staaten nicht findet. Und so kann ein Anblick von *The Calling* oder *The Dark*, obschon beides an sich eher maue Filme sind, genau die richtigen Bilder im Kopf liefern, die man für das vorliegende Szenario braucht.

Literatur:

Wer ein gutes Mythologie-Buch hat, der kann darin mal Sirenen nachschlagen, um sich noch einige Inspirationen zu holen. Ob man nun eine Sagensammlung nimmt oder ein eher abstraktes Fachlexikon ist dabei eigentlich egal, solange man daraus nur Ideen schöpfen kann. Ansonsten gibt es eigentlich keine Bücher, die man explizit als Vorbereitung von **Steilküste** empfehlen könnte.

Gleichermaßen kann es aber nicht schaden, ein paar Artikel zum Thema Piraten und vor allem Küstenpiraten zu lesen. Hier geht es nicht um Long John Silver und Jack Sparrow, sondern um „echte“ Piraten. Wem das generelle Konzept fremd ist, der findet auf S. 159 aber auch einen Textkasten mit den wichtigsten Infos.

Stimmung

Wer in unserer Zeit in der Eifel groß geworden ist, hat einen markanten Wechsel miterleben können. Eine noch in den 90ern belächelte Gegend mit viel Charme betreibt jüngst sehr viel Aufwand, um die Region für den Tourismus zu erschließen; koste es, was es wolle.

Dieses Streben und die damit verbundene Kommerzialisierung sind ein Element, das auch in dem vorliegenden Szenario an jedem Punkt spürbar sein sollte. Das Piratenfest ist eine wilde Gaudi, die Piraten sind nur Mittel zum Zweck, sei der nun Geldeinnahme oder Alkoholkonsum. Das ist nicht pauschal zu verurteilen, aber schlicht bestimmendes Element. Dass dabei alte Geschichten und Erinnerungen auf der Strecke bleiben ist in der Realität tragisch, in diesem Abenteuer dagegen relativ tödlich.

Ansonsten geht es vor allem um dieses unbeschreibliche Gefühl, das einem das Meer bietet. Nicht das grüne Karibikmeer voller Korallen, sondern die raue, unbändige See. Wer die Gelegenheit hat, der setze sich an einem stürmischen Tag einmal an eine Steilküste, beobachte den grauen, wolkenverhangenen Himmel und das Wasser, das wuchtvoll gegen die Felsen schlägt und atme die salzige Luft ein, die einen dort umweht.

Das Meer ist wunderschön, aber es ist eine Naturgewalt. Dieses Gefühl sollten die Spieler haben, obschon das Meer selbst in diesem Szenario ja nur als Kulisse, nicht als Teil der Handlung dient.

Steilküste

Der letzte „normale“ Teil der Scouts Steilküste ist der letzte Teil der unabhängig voneinander stehenden Abenteuer dieser Reihe. Der letzte Teil, Aura, greift die Charaktere viel persönlicher an und liefert Antworten auf einige explizite und implizite Fragen der bisherigen Abenteuer. Wem dieser Ansatz nicht behagt und wer lieber weiter Oneshots spielen will, muss nicht verzagen. Aura sollte er lieber außen vor lassen, aber eine ab Winter geplante, neue Reihe von WoD-Abenteuern bei uns auf der DORP wird auch jeweils direkte Hinweise zur Umsetzung als „Scouts“-Szenario mitliefern.

Vorgeschichte

Vor langer Zeit einmal, da ließen sich an der Küste von Delaware einige Küstenpiraten nieder. Sie raubten die Schiffe der Siedler und Seefahrer aus und sammelten damit einen großen Reichtum an, der es ihnen zunehmend ermöglichte, eine Art Piratensiedlung zu gründen.

Aus dieser Siedlung wurde ein Ort, der bis heute Bestand hat: Celeste. Im 21. Jahrhundert hat sich Celeste zu einer recht schönen, aber nicht wirklich finanzstarken Region entwickelt und lockt vereinzelte Touristen mit seiner wunderbaren Steilküste.

Diesen Trend will sich der Ort nun endgültig zu Nutzen machen und setzt seit etwa einem Jahr vermehrt auf eine Gesamtausnutzung des Tourismuszweiges. Höhepunkt dieser Kampagne ist ein Fest, das die alten Piraten ehrt und durch das Entfachen der alten Strandfeuer symbolisch die alten Zeiten wieder aufleben lässt.

Doch während diese Geste an sich gar nicht das vielleicht schon erwartete Übelheraufbeschwört, so hat doch auch Celeste sein dunkles Geheimnis. Die Piraten lockten ein englisches Schiff, die Aubrey, an die Küste und ließen sie dort kentern. Die Mannschaft fand dabei den Tod, aber eine fremde junge Frau überlebte wie von Geisterhand die Katastrophe.

Die Piraten nahmen sie mit in ihr Dorf, wo es langsam aber sicher zu einer schweren Eskalation kam: Die Dorfbewohner nutzten die eigentlich gütige, liebe und junge Frau aus, trieben vieles mit ihr, was an dieser Stelle nicht aufformuliert werden muss.

Doch etwas stimmte nicht. Das Dorf stieß zunehmend auf Probleme, Beute blieb aus,

die eigene Navigation stieß immer wieder auf bislang unbekannte Hürden und für die abergläubigen Leute war klar: Ihre Dorfsklavin musste der Quell allen Übels sein.

Man packte sie sich und fuhr heraus zu einer versteckten Höhle nahe der Siedlung, der sich bei Flut komplett mit Wasser füllte. Da niemand es wagte, dieser Unglücksbringerin selbst das Leben zu nehmen, kettete man sie in diese Höhle und ließ das Meer die schändliche Tätigkeit übernehmen.

Ein gemaltes Siegel am Grab der jungen Frau sollte ihren Geist besänftigen und funktionierte auch anstandslos. Das Piratenhandwerk in der Siedlung kam ebenfalls zum Erliegen, teils aus Angst vor „dem Fluch“, teils auch einfach, weil es in jüngster Zeit unrentabel geworden war.

Alles war gut und blieb es auch für eine lange, lange Zeit. Jüngst aber, im Zuge der Tourismusentwicklung, fuhr ein junger Mann namens Rick Chill, der die Charaktere (und deren Spieler) noch viele Nerven kosten wird, mit seinem Motorboot die Küste ab, auf der Suche nach schönen Plätzen, um dort zu feiern. Er fand die Sterbe-Höhle der jungen Frau mehr durch Zufall, verwischte versehentlich die Schutzrunne am Eingang und störte ihre Ruhe. Nun ist sie wieder da und, wie man sich nach der oben geschilderten Leidensgeschichte denken können mag, sie ist zornig.

Hexe?

Dieses Szenario wird die Frage, ob die junge Frau, die den Piraten in die Hände gefallen war, wirklich für den „Fluch“ des Dorfes verantwortlich war, offen lassen. Es ist nicht wichtig und soll daher einmal mehr der Interpretation von Erzähler und Spieler überlassen sein.

Wenn sie es war, antagonisiert sie das natürlich ein Stück mehr; war sie es nicht, macht es ihr Schicksal um so tragischer. Wie gesagt, es gibt keine kanonisierte Antwort, die Wahrheit liegt im Geiste des Betrachters.

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Wenn die Charaktere in Celeste ankommen und ihre ersten Ermittlungen anstellen, werden sie vermutlich zunächst viel Zeit in die Geschichte der Küstenpiraten investieren. Die ist zwar mit dem wahren Übeltäter des Szenarios verbunden, jedoch auch halb der eingangs schon erwähnte rote Hering. Sie werden allerlei über die

Vergangenheit des Dorfes herausfinden und es wird vermutlich noch ein, zwei weitere Tote geben.

Letztlich werden sie die Höhle und das Geheimnis des Dorfes vermutlich finden und vermutlich sogar die Schutzrunne, mit der man sie bannen kann. Dann aber müssen sie sich entscheiden, was sie tun wollen. Sperren sie sie zurück in die Höhle, damit ihr unmenschliches Schicksal nie ein Ende findet? Sperren sie sie an einem anderen Ort ein? Oder gibt es eine ganz andere Lösung, die weniger grausam ist?

Egal wie sie sich entscheiden, die Umsetzung ihrer Entscheidung wird auch so schwer genug werden.

Motivationen für Spieler

Candy Holland:

Wenn in einem Ort einerseits um öffentliche Aufmerksamkeit beworben wird, andererseits aber serienmäßig Leute den Tod finden, dann ist das ein klarer Fall für die Presse. Und wer wäre da eine bessere Wahl als Candy Holland, deren erklärtes Ziel ohnehin die Aufdeckung von Untaten ist.

Morris Disney:

Morris ist wie immer auf der Suche nach Inspirationen – und eine Steilküste ist ein wundervoller Ort dafür. Die markante Landschaft, die reiche Vergangenheit und sicherlich auch die jüngste Pressearbeit ergeben zusammen eine Mischung, der er nur schwer widerstehen könnte.

Aber er hat gar keinen Grund, Widerstand zu leisten, Celeste ist ein gefundenes Fressen für den Landschaftsmaler.

Eva Martinez:

Wenn Leute innerhalb eines touristischen Zentrums das Leben lassen, dann führt das meist zu um sich greifenden Reaktionen der Entrüstung. Die SaveTravel Inc., die in Zukunft angedacht hat, noch viel enger mit Celeste zusammen zu arbeiten, geht da lieber

kein Risiko ein und fordert eine Versicherungsfachfrau an. Eva Martinez ist diese Fachfrau.

Jamal Hope:

Touristen, Alkohol und junge Leute – Eine Kombination, die Risiko verheißt. Also lag natürlich nichts näher, als sich einen Fachmann für Sicherheitsfragen zu besorgen. Einmal mehr hat sich das Schicksal dafür ausgerechnet Jamal auserkoren, der entsprechend nach Celeste geladen wird, um sich mit der Situation vertraut machen zu können.

Serene Oberland:

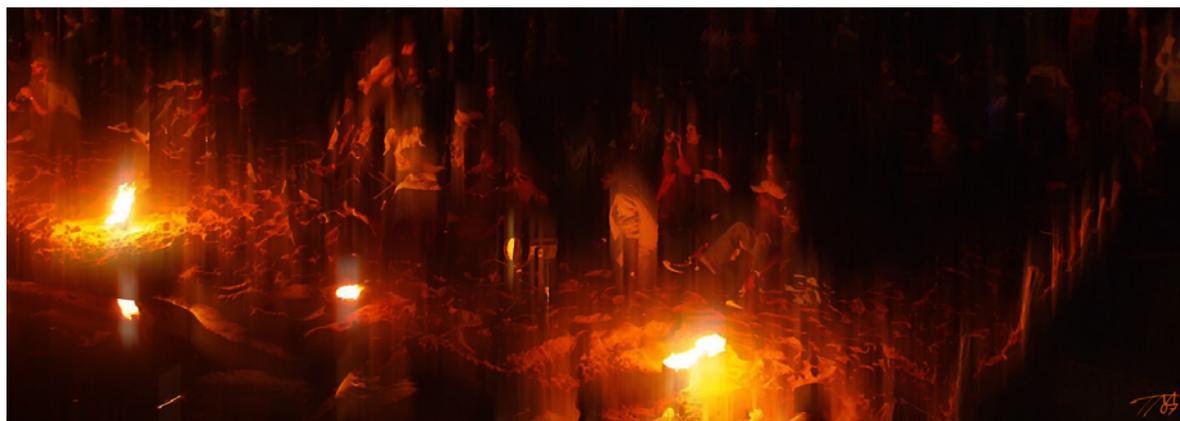
Piraten, die Steilküste, alte Sagen und ausgelassene, junge Leute, die feiern – ein tolles Ambiente für Serene und ihre Romane. Die Morde sind zwar ein unangenehmes Beiwerk, doch Serenes unverbesserlicher Optimismus und ihr Glaube an das Gute im Menschen helfen ihr, da grundsätzlich drüber hinweg zu blicken.

George Taylor:

Wie immer, wenn Leute unerklärlich aus dem Leben scheiden, werden abstruse Erklärungen bemüht, um das unguete Gefühl des Unbekannten abschütteln zu können. Diese Hoffnung ruht derzeit in Celeste auf den Schultern von George Taylor. Macht vielleicht das Wasser vor Ort depressiv? Gibt es komische Strahlen? Liegt irgendetwas krankmachendes in der Luft? George ist da, um diese Frage zu beantworten.

Noel Delacroix:

Die SaveTravel Inc. möchte gerne beträchtlich in diesen potentiellen, neuen Tourismus-Hit investieren, der sich in Celeste anbahnt. Doch kann man sich diese Investition im Rahmen der seltsamen Freitode wirklich leisten? Noel geht der Ruf voraus, mit solchen Fragestellungen bravourös fertig zu werden und so ist es einmal mehr er, der ausgeschickt wird, den wirtschaftlichen Wert der Region zu schätzen.



Dramatis Personae

Die Frau in Rot, eine Sirene

Nicht einmal ihr Name ist überliefert. Die Küstenpiraten von Celeste hielten sie über Wochen, vielleicht gar Monate als Sklavin in ihrem Ort, ihre Aufgaben reichten von harter, handwerklicher Arbeit bis hin zu Liebesdiensten.

Doch die Bevölkerung machte sie verantwortlich, als das Glück der Piraten aus ungeklärten Gründen nachließ und so fand sie ihren Tod in einer Höhle an der Steilküste.

Was von ihr bleibt, ist ein rachsüchtiger Geist, dessen Ziel die Vernichtung jener Stadt ist, die den Tod über ihren Körper gebracht hat. Celeste soll bluten.

Rick Chill, genannt Piraten-Rick

Rick ist die schlimmste Nervensäge, die es in Celeste gibt. Er ist ständig über alle Maßen gut gelaunt und geradezu ein Sturm des Eifers, kann aber leider niemanden damit anstecken. Katastrophale Wortspiele mit seinem Namen, sein hässlicher Partybus, seine Hawaiihemden und Bermudashorts, all das macht Rick zu einer extrem anstrengenden Person.

Rick hat ein gutes Herz und ist zu jedermann lieb und nett. Das macht ihn zugleich zu einer tragischen Figur, die sich immer selber ins soziale Abseits stellt, wenn die Spieler eine derart tiefe Betrachtung seines Charakters kaum wagen dürften.

Frank Pierce, Bürgermeister und Hotelmagnat

Frank ist das wirtschaftliche Zentrum Celestes. Der etwas zu aufgesetzt freundliche Geschäftsmann Mitte 50 ist seriös und ernsthaft an einem Aufschwung der Region interessiert. Das macht er sicher weniger aus Lokalpatriotismus und mehr aus wirtschaftlichen Interessen heraus, aber selbstsüchtige Intentionen schmälern gute Taten an sich nicht.

Frank ist kein Großmeister sozialer Interaktion, aber er auch nicht dumm; wenn er merkt, dass das ein Gegenüber unter Umständen anders sieht, so kann er durchaus ein eher unangenehmer Zeitgenosse sein. Aber es braucht schon eine Menge, um bei ihm das Fass zum Überlaufen zu bringen.

Tony Brass und Chuck Lehman, „die Behörden“

Tony ist der einzige Polizist der Region. Anfang 30, Lockenkopf, kompetent aber ohne große praktische Erfahrung mit härteren Fällen, die

es so eigentlich in Celeste nicht (mehr) gibt. Chuck dagegen ist der einzige Mediziner der Ortschaft, trinkt und raucht den ganzen Tag und ist doch irgendwo kompetent. Aber tiefgehende Obduktionen oder die Behandlung von etwas, das über eine übliche Grippe hinausgeht, darf man von ihm nicht erwarten.

Gaff Longman, ein Diener Gottes

Gaff ist der Pfarrer des Ortes und noch ein richtig knüppelharter Brocken. Erzkonservativ, scheinbar uralt und sehr streng. Die Charaktere werden ihm mutmaßlich begegnen, da das Pfarramt auch die Stadtchronik aufbewahrt und da der Charakter für Gastspieler in diesem Abenteuer, Rose Longman (vgl. S. 158 und S. 171), seine Nichte ist.

Emma Mallow, Jacob Fritzman und Alfons Mocker, drei Opfer

Die ersten drei Opfer der Sirene. Sie alle starben einen individuellen Tod, doch allen ist gemein dass sie sich im Endeffekt selbst mit Wasser das Leben genommen haben. Mehr Details zu ihnen finden sich im Szenariotext ab S. 161f.

Neue Numina

Die Sirene verfügt vor allem über zwei Kräfte, die sich leicht zusammenfassen lassen – sie kann Männer (und ggf. auch Frauen) verzaubern. Sie kann die im Grundbuch beschriebene Kraft Compulsion (WoD, S. 211) verwenden, und besitzt zudem die nachfolgende Kraft.

Die Stimme der Verführung

Dieses Numen ähnelt stark Phantasm (WoD, S. 212), weist aber einige Unterschiede auf. Anders als bei der besagten Kraft aus dem Grundbuch fallen für die Sirene keinerlei Abzüge an, wenn sie versucht, ein komplexes Bild zu erschaffen. Da sie zudem auf die inneren Wünsche und Träume des Zieles zugreifen kann, fällt es diesem weitaus schwerer, die Illusion zu durchschauen. Die im Grundbuch vorgeschlagenen Würfe auf Wits + Composure oder Wits + Occult stehen dem Charakter nur offen, wenn er einen sehr triftigen Grund hat, die Situation zu hinterfragen – etwa Zurufe von engen Freunden oder guten Bekannten, oder der Anblick von etwas, dass absolut nicht sein kann.

Kapitel 1: Celeste, wo Piraten ihre Heimat haben Am Flughafen

Auch dieses Mal kreuzt sich der Weg der Charaktere oder zumindest eines Charakters noch vor dem eigentlichen Abenteuer mit anderen Scouts. Während vermutlich einer der Spieler alleine im Flughafen auf seine Maschine wartet, kann er in der Masse Earl Jenkins (**Maria voller Schande**, S. 111) entdecken. Dieser begrüßt gerade überschwänglich einen anderen Kerl, den keiner der Spieler kennen kann. Der andere ist Xavier Rome, Jenkins' Co-Scout.

Sollten die beiden angesprochen werden, so zeigt sich, dass die beiden ein gemeinsames Ziel haben, aber eine andere Maschine nehmen müssen als der betroffene Charakter.

Sie haben gemeinsam nach dem Treffen in der Maschine damals irgendwelche Frosch-Menschen in Neuengland bezwungen, die versuchten, Touristen zu rauben und sind nun zusammen auf dem Weg nach Québec.

Sie haben keinerlei spielrelevante Neuigkeiten zu berichten; diese Sequenz dient einmal mehr dazu, vor allem das Wissen zu etablieren, dass es anderen Leuten als die Spielern ebenso ergeht. **Aura** hätte diese Charaktere ursprünglich auch noch einmal aufgreifen und verwenden sollen, was allerdings aufgrund der massiven Änderungen an dem Abenteuer in dieser Form nicht zu Stande gekommen ist. Diese beiden Scouts stehen dem Erzähler also zur eigenen Verwendung direkt zu Verfügung.

Alles beginnt mit Piraten-Rick

Nachdem die Charaktere sich, wie es mittlerweile ja usus ist, im Flugzeug getroffen und ihr gemeinsames Ziel bemerkt haben werden, setzt die Maschine dann auf der kleinen Rollbahn nahe Celeste auf. Doch noch lange vor Sirenen und den vorgeblichen Geistern der Küstenpiraten erwartet sie eine gar schreckliche Gestalt: Piraten-Rick.

So nennt sich Rick Chill jedenfalls selbst und der Name ist Programm. Neben vereinzelt, unmotivierten „Yo Arrr“-Lauten, die er von sich gibt, sieht der Bursche in seinem gelben Hawaii-Hemd mit den grünen Palmen sowie den blauen Bermudashorts zwar nicht wirklich wie ein Pirat aus, wohl aber wie ein typischer Entertainer zwecks Touristenfang.

Trauriger Höhepunkt sind seine niemals endenden, schlechten Wortspiele rund um seinen Namen, von denen eine Hand voll zur Unterstützung des Erzählers im Textkasten nebenstehend aufgeführt sind.

Er wird auch begeistert von seinen Party-Projekten erzählen, die er am Strand organisiert und die bei der örtlichen Jugend sehr beliebt sind. Alles läuft geradezu bombig für ihn und das Geschäft wirft sogar genug Geld ab, um davon gut leben zu können.

Rick ist, wie schon auf S. 161 erläutert, im Herzen ein guter Kerl. Er trägt auch die Koffer der Charaktere und fährt sie zielsicher in seinem „exotisch“ aufgemachten Bus nach Celeste rüber, aber er ist halt einfach anstrengend.

Wenn die Spieler zwar nach jedem zweiten Satz „Argh!“ rufen, aber sich andererseits



auch nicht genötigt fühlen, Rick zu hart an den Karren zu fahren, ist dies ein gutes Indiz, dass die Darstellung grob dem entspricht, was gedacht war.

Ricks Sprüche (eine traurige Auswahl)
 No Rick, No Fun
 Are you Ricky to rock?
 Ricky to chill out?
 All work and no Rick makes you a dull boy/
 girl.
 He laughs best who laughs with Rick.

Ein erster Blick hinter den Vorhang

Während die Charaktere zusammen mit Rick durch die hügelige Landschaft zur Küste fahren, kann ein Spieler (der auf dem Beifahrersitz) einmal eine Probe auf *Wits + Composure* ablegen. Gelingt diese, so sieht er auf einem Hügel eine Frau in einem zerrissenen roten Kleid stehen, die ganz offenkundig herunter auf die Straße starrt.

Gerade Spieler, die bereits durch die gesamte **Scouts**-Reihe gegangen sind, werden dem mutmaßlich mit viel Aktionismus begegnen. Den Wagen anhalten, herausspringen, zu der Frau eilen usw.

Es ist im Genre ja fast selbsterklärend, dass dies nicht von Erfolg gekrönt sein kann. Die Distanz zur Gestalt ist recht groß und diese hat daher genug Zeit, den Hügel auf der abgewandten Seite herabzusteigen. Und wenn der oder die Charaktere dann dort ankommen und ihr nachschauen können, ist sie spurlos verschwunden.

Das „Hotel Celeste“

Das örtliche Hotel ist schön. Es ist offenbar ein alter Bau, viel Holz und der komplette Verzicht auf Halogenbeleuchtung lassen das Haus direkt sehr einladend erscheinen. Es liegt in der Nähe des Strands am Fuße der Klippen, so dass den Charakteren auch direkt ein Blick auf das Fest möglich ist, wenn sie gegen Abend dort eintreffen.

Überall entlang der Küstenlinie sind Feuer entfacht worden, man sieht in ihrem Schein junge Leute sitzen oder tanzen und hört Musik (oder vielmehr, durch die Entfernung bedingt, vor allem dumpfe Basssignale) herüberschallen. Auf den ersten Blick macht das ‚Feint Lights Festival‘ zumindest einen sympathischen Eindruck auf die meisten Leute.

Rick verabschiedet sich überschwänglich und voller Enthusiasmus von den Charakteren, trägt

noch ihre Sachen ins Hotel und macht sie dort mit Frank Pierce bekannt und entschwindet in die Nacht. Aufmerksame Charaktere können noch bemerken, dass er einige kurze, offenbar freundliche Worte mit einer jungen Frau am Eingang des Hotels wechselt, doch dem kommt für dieses Abenteuer nur bedingt Bedeutung zu. Bei der Frau handelt es sich um Rose Longman, die keinerlei Rolle in der Handlung spielt, aber als potentielle Figur für Gastspieler eingebaut wurde.

Mehr zu Rose findet man demnach auf S. 171.

Das Fest aus zwei Blickwinkeln

Frank Pierce sieht in dem Fest „eine Möglichkeit zum Austausch all der Jugendlichen hier aus der Gegend, frei von Barrieren und Vorurteilen“. Das ist nicht ganz falsch, aber vor allem eine euphemistische Beschreibung eines großen, mehrwöchigen Gelages, das gerade in Celeste stattfindet. Abhängig von den anwesenden Charakteren wird er mehr oder weniger auf den kommerziellen Aspekt des Festes eingehen – Archetyp Noel wird er es natürlich auf die Nase binden, Archetyp Serene dagegen wird er kaum damit „belästigen“ wollen.

Vermutlich wird das Gespräch dann aber auch bald auf die Todesfälle kommen. Das sind bisher drei Leute, die alle recht deutlich Selbstmord gegangen haben. Frank hat für den morgigen Vormittag ein Treffen mit Sheriff Brass organisiert, der mit den Charakteren die es etwas angeht die notwendigen Details durchsprechen wird.

An diesem Abend rät er den Charakteren vor allem, doch einmal am Fest teilzunehmen und sich davon zu überzeugen, welche tolle Einrichtung der ganze Akt ist. Das zu tun steht den Spielern natürlich frei, wobei sich die Festivität tatsächlich vor allem als ausgedehntes Trink-, Sing- und Tanzfest entpuppt, was aber ja nichts Schlechtes sein muss. In der Tat mag man Pierce fast glauben, wenn man dutzende Jugendliche um ein Feuer geschart vorfinden, Bier trinkend und der Musik einzelner Gitarrenspieler hier und da lauschend, während in der Dunkelheit neben ihnen sanft das Meer gegen die Felsen schlägt.

Sollten die Charaktere sich vor Ort direkt auch nach den Toten umhören wollen, dann können sie vermutlich einen guten Teil der Informationen von S. 161 auch hier erwerben, werden sich aber sicherlich nicht beliebt machen. Gerade Emma Mallow war in dem Alter der meisten Feiernden hier und die wollen



feiern um zu vergessen, nicht zum Gedenken. Was sich dagegen an diesem Punkt auch seitens der Spieler gut erfragen lässt, ist das eigentliche Naturell der Piraten, die hier vor langer Zeit Schiffe ausgeraubt haben.

Küstenpiraten

Anders als die „klassischen“ Seeräuber jagen Küstenpiraten nicht auf offener See potentieller Beute nach, sondern bedienen sich eines viel gemeineren Tricks.

Sie entzünden entlang der Küstenlinie Feuer. Schiffe, die damals in ihrer Navigation weit eingeschränkter waren als heute, folgen diesen Feuern in der irrigen Annahme, es seien Leuchfeuer der nächsten Stadt, die sie sicher in den Hafen leiten sollen. Anstatt des Hafens ist das Ziel ihrer Reise aber meistens eine Felsformation vor der Küste, auf die der ahnungslose Kapitän dann zusteuert. Das Schiff läuft auf, schlägt Leck und hängt fest. Zu diesem Zeitpunkt dann

kommen die Piraten mit kleinen Booten hinaus auf See, entern das Schiff, rauben was zu rauben ist und überlassen den Rest der Mannschaft im Idealfall ihrem Schicksal, im weniger idealen Fall töten sie, wen sie an Deck vorfinden.

Insofern haben die gemütlichen Feuer entlang der Küstenlinie bei Celeste einen weitaus weniger romantischen Hintergrund, als man vermutlich den Touristen auf die Nase bindet.

Hinweise aus Kapitel 1 im Überblick:

- Es gibt ein Fest zu Ehren der Küstenpiraten (Allgemeine Prämisse)
- Es hat in den letzten zwei Wochen drei Selbstmorde gegeben (ebenfalls Prämisse)
- Ein Charakter hat eine Chance, einen ersten Blick auf die Sirene zu werfen (Beobachtung)

Steilküste

Kapitel 2: Leute sterben Schlechte Nachrichten

Die Charaktere werden sich wohl morgens in dem Speisesaal des Hotels einfinden, wo sie auch Sheriff Brass treffen sollen, doch daraus wird zunächst nichts werden. Ein Hotelpage wird zu ihnen kommen und ihnen von einem Zettel ablesend mitteilen, dass das Treffen auf den Nachmittag verlegt wurde.

Als Grund weiß der Page zu berichten, dass es offenbar einen weiteren Selbstmord gegeben hat: Der Hotelentertainer Rick Chill ist gestern Nacht ertrunken und der Sheriff sei noch am Unfallort.

Der Page ist eigentlich nicht geneigt, den Fremden zu verraten, wo es passiert ist, aber mit gutem Rollenspiel, geschickten Argumenten („Wir sind hier, um die Serie aufzuklären, darum wollten wir uns ja auch mit Sheriff Brass treffen...“) und/oder einem Wurf auf *Manipulation* + *Persuasion* können sie die genaue Position erfahren.

Nun haben sie im Grunde zwei Möglichkeiten, weiter vorzugehen: Entweder sie suchen Ricks Todesort auf, oder aber sie warten brav bis zum Nachmittag und hören sich vorher auf eigene Faust um. Beide Wege sollen kurz beschrieben werden.

Ratschläge zur Struktur

Der Ablauf dieses Abenteuers ist sehr auf den Ermittlungen der Charaktere aufbauend.

Anders als bei anderen Szenarien dieser Reihe gibt es nur eine sehr geringe Zahl von vorgegebenen Ereignissen, die den Ablauf der Handlung sicher regulieren. Im zweiten Kapitel werden vornehmlich Hintergründe der bisherigen Toten sowie zum Tode Rick Chills dargelegt, während das dritte Kapitel vor allem Spuren zur Sirene selbst vorstellt und nachzeichnet.

Der Text ist nach diesen beiden Ermittlungssträngen aufgeteilt, ab Spieltisch werden sie vermutlich aber ineinander übergehen. Die Aufteilung in zwei Kapitel erfolgte eher zu Gunsten einer besseren Übersicht und leichteren Referenzierbarkeit.

Als Erzähler sollte man daher einfach Folgendes vor Auge behalten: Die Kapitel 2 und 3 liefern die notwendigen Hinweise, das Kapitel 4 stellt grob Wege dar, wie das Abenteuer enden könnte. Die eigentliche Dynamik der

Ereignisse ist dabei leider nur schwer vorherzusagen, Ratschläge werden aber im Text gegeben.

Der Ort, an dem Rick Chill starb

Ricks Todesort wird von Polizisten und Schaulustigen gleichermaßen umschwärmt, was es jedermann ermöglicht, zumindest genug von dem Geschehen mitzubekommen. Der Todesort ist ein begehrtes Stück Strand, an dem gestern allerdings nicht gefeiert wurde. Offenbar, so kann man von den örtlichen Bewohnern erfahren (wahlweise per Probe auf *Charisma* + *Persuasion* o.ä.), ist Rick mitten in der Nacht zu einem Riff herausgeschwommen und von einer Welle gegen den Felsen geschmettert worden.

Sind Charaktere offiziell mit der Selbstmordwelle beauftragt, so ist es auch kein Thema, zu der Leiche zu gelangen. Sind sie es nicht, erfordert es zwar einen Kasten Bier für den zuständigen Gerichtsmediziner (bzw. ein vergleichbares Gut), aber auch dann ist es möglich, an den Körper zu kommen.

Doch selbst die beste Probe auf *Wits* + *Medicine* bestätigt nur, was die Gerüchte besagen – Rick ist offenbar mit ordentlich Wucht gegen einen Felsen geschmettert worden. Ob er durch die zweifelsohne vorhandenen, massiven Knochenbrüche, innere Blutungen oder durch Ertrinken aus dem Leben geschieden ist, muss allerdings eine genauere Autopsie herausfinden.

Es ist an dieser Stelle auch möglich, sich den Sheriff beiseite zu nehmen und das Gespräch mit ihm „vorzuverlegen“ – die Informationen sind dann aber die gleichen wie die unter „Das Treffen mit Sheriff Brass“ genannten.

Dorfgeschnatter

Wer sich im Dorf etwas umhört – wie immer wahlweise ausgespielt oder etwa per Wurf auf *Presence* + *Socialize* – kann zu eigentlich jedem der Toten etwas in Erfahrung bringen, wenn auch nur sehr grob. Anders als in der vorigen Nacht, in der alle eher Party und Zerstreung suchten, wirkt gerade das Gerücht und später die Nachricht von Rick Chills geradezu als Antrieb für das allgemeine Dorfgeschnatter.

Die Zusammenfassung aller Hinweise zu den Toten findet sich ab S. 161, man sollte hier als Erzähler einfach jeweils eine oberflächliche Zusammenfassung improvisieren. Die Details hält der Sheriff auch seit dem zweiten Fall noch eher unter Verschluss.

Das Treffen mit Sheriff Brass

Ob der Sheriff sich nun mit den Charakteren an Ricks Todesort oder im Hotel trifft, seine Informationen bleiben die gleichen. Rick ist der nunmehr vierte Selbstmord und ist für ihn ganz besonders rätselhaft, da „Piraten-Rick“ für das ganze Dorf geradezu der Inbegriff der Lebensfreude war. Die Spieler wissen zudem ja auch von Rick selbst, dass es beruflich derzeit sehr gut lief.

Warum er also Selbstmord begehen sollte, ist für ihn völlig unklar.

Was die anderen Morde betrifft, so kann er nicht viel Sinnvolles sagen, hat aber natürlich die Namen und Adressen aller verstorbenen. Damit lässt sich wenigstens die Fährte aufnehmen.

Was Brass sonst zu sagen hat, ist kaum der Rede wert. Er predigt die Idylle des Ortes, beteuert, dass dies normalerweise alles so nicht vorkommt und macht ganz offenbar Werbung für seine Heimat.



Eventuell übergibt Brass den Charakteren auch Rick Chills Digitalkamera. Mehr dazu unter „Ricks letzte Fotos“ ab S. 164.

Aber es gibt nun sicher Namen und Adressen – sicher, die können die Spieler auch aus dem Dorfgeschnatter gefischt haben – und damit sind weitere Nachforschungen denkbar.

Die erste Tote: Emma Mallow

Emma Mallow war 22 Jahre jung und lebte noch daheim bei ihren Eltern. Diese schreiben sie als aufgeweckt, offen und fröhlich, was sie deutlich bedrückt. Sie erlauben den Charakteren bei guter Begründung auch einen Blick auf Emmas persönliche Besitztümer, die diese Einschätzung widerspiegeln.

Kleidung in fröhlichen Farben, lebensfrohe Musik, viele Bücher, Auszeichnungen, kleine Pokale. Dennoch ist sie „ins Wasser gegangen“ – sie ist einfach am Strand unbemerkt ins Meer hinausgegangen und ertrunken.

Sollteniemandvonselberentsprechend eine Anmerkung machen, kann ein Wurf auf *Intelligence + Medicine* noch einmal untermauern, was für eine heftige Willensleistung ein solcher Selbstmord ist.

Emma hat allerdings auch eine beste Freundin, Allyson Brasco. Wenn die Charaktere durch Charme und Einfühlungsvermögen mit ihr ins Gespräch kommen, weiß Allyson Interessantes zu berichten. Am Tage von Emmas Tod haben sie am Strand eine schräge junge Frau getroffen, die offenbar nicht aus dem Ort ist. Sie schien „Mexikanerin oder so“ zu sein, trug nur ein sehr luftiges Kleid und ist irgendwann mit Emma abgezogen.

Der zweite Tote: Jacob Fritzman

Jacob Fritzman war ein 35 Jahre alter Diner-Besitzer im Ort. Seine Ehefrau Sandra beschreibt ihn als nett, einfühlsam und beliebt. Sie lebten zusammen in einem sehr warm eingerichteten, sonnigen Haus an der Klippe, wo er auch den Tod gefunden hat. Eines Abends ist er noch mal an die Luft gegangen und dann einfach über den Klippenrand hinausgeschritten. Offenbar ist er an den Felsen zerschellt, bevor er dann im Wasser untergegangen ist.

Wenn die Charaktere besser nachfragen, erfahren sie zudem, dass Jacob an jenem Abend noch mit seinem Kumpel Jack Moldreg beim Strandfestival gewesen ist. Jack ist ein ziemliches Raubein, doch wer bei einigen Kurzen sein Vertrauen gewinnen kann und schwört, Sandra nie etwas davon zu sagen, der kann ihm entlocken, dass Jacob an jenem Abend noch „was mit 'ner Braut hatte“. „Hat sich abschleppen lassen.“

Wenn explizit gefragt wird, kann er auch das Aussehen bestätigen: Eine Frau, Hispanio, in einem roten, sehr luftigen Kleid.

Der dritte Tote: Alfons Mocker

Alfons war ein ganz wilder. Der 28 Jahre alte Single war der Sänger der Band „Grain of Salt“, die musikalisch in die Richtung eines Jack Johnson gehen. Er „hinterlässt“ den Gitarristen Bob, den Bassisten Elvis und die Schlagzeugin Cat.

Die Band hat vor rund drei Wochen einen Plattenvertrag erhalten, sogar eine richtig große Nummer bei einem Major Label. Ein Vorschuss dazu hat sie sogar recht wohlhabend gemacht. Dennoch ist „Alf“ in eine Höhle geschwommen, die sich dann bei Flut komplett mit Wasser gefüllt und somit sein Leben beendet hat. Elvis weiß, dass er am Vortag noch auf einer Strandparty war und dort von einer schönen Frau in einem roten Kleid abgeschleppt worden ist. Sollten die Charaktere die Opfer in chronologischer Reihenfolge durchleuchten, wird sie dies wohl kaum noch verwundern.

Ermittlungen in Rick Chills Umfeld

Ricks „Umfeld“ ist die gesamte Stadt. Jeder kennt Piraten-Rick und mag ihn entweder oder toleriert ihn zumindest. Richtig enge Freunde oder eine Lebensgefährtin hat er dagegen nicht. Allerdings hat Rick eine Mutter. Mimi Blokeson ist eine grantige Frau anfang 60 und, wenn man es positiv beschreiben würde, als „resolute Dame“ zu bezeichnen.

Sie kann auch nicht mehr über ihren Sohn sagen als das, was in diesem Abenteuer bisher so zu lesen war, allerdings hat sie eine weitere Spur parat. Sollte der Sheriff nicht eng mit den Spielern zusammenarbeiten, so gibt er Ricks Kleidung im Laufe des Tages bei Miss Blokeson ab.

Unter diesen Sachen befindet sich auch eine Digitalkamera. Mehr dazu allerdings in Kapitel 3 unter „Ricks Chills letzte Fotos“ auf S. 164.

Potentielle Ziele

GanzoffenbarhatesdasÜbernatürliche hier im Ort auf glückliche Menschen abgesehen – so jedenfalls könnten die Charaktere schlussfolgern. Das Problem ist, dass eigentlich niemand in Celeste wirklich Probleme zu haben scheint und dadurch alle zu potentiellen Zielen werden.

Sollten die Charaktere respektive die Spieler aber der fixen Idee verfallen, auf diese Art das nächste Ziel ausfindig zu machen, so kann man als Erzähler selber entscheiden, ob sie das irgendwie schaffen. Das nächste Opfer nach Plan ist der örtliche Sheriff (vgl. S. 18), dem es gerade recht sonnig geht, ohne dass wir hier festhalten werden, warum.

Aber wenn man als Erzähler eine derartige Hilfestellung bzw. Spur einbauen möchte, so ist das zweifelsohne möglich. Man gebe ihm eine ihm Frau, die gerade ein Kind zur Welt gebracht hat, betone seine Beförderung, etwas in der Art.

Will man es nicht, so ist Brass einfach merklich verschwiegener.

Hier ist beides denkbar.

Verbindungen zwischen den Opfern

Man kannte sich, soviel ist in Erfahrung zu bringen, aber es kam keine Bindungen zwischen den Leuten. Sollten die Spieler gar in der Geschichte des Ortes suchen (worauf eigentlich ab S. 164 eingegangen wird), so wird sich auch zeigen, dass nicht alle Toten Nachkommen der alten Piraten sind. Die Familien Mallow, Fritzman und Chill haben eine entsprechende Genealogie, die Familie Mocker aber explizit nicht, die sind zugezogen.

Einzig ein allgemeines Lebensglück scheint allen gemein gewesen zu sein. Und es erfordert vermutlich keine Probe um darauf zu kommen, dass das die Selbstmord-Theorie nur um so unwahrscheinlicher macht.

Bei Doktor Lehman

Zunächst einmal kann Lehman alles bestätigen, was über die Todesursachen auch von den Angehörigen zu erfahren ist. Kommen die Charaktere zudem eher Abends zu ihm, so weiß er ebenfalls, dass Rick Chill ertrunken ist. Nach dem Aufprall auf die Felsen war er wohl nicht mehr in der Lage, sich noch über Wasser zu halten und ist unter Höllenqualen kläglich ertrunken.

Er hat unterschiedliche Alkoholpegel festgestellt, aber keiner der Toten war wirklich kritisch betrunken. Es sind zudem ebensowenig bewusstseinsweiternde Substanzen in ihrem Blut zu finden gewesen wie man Anzeichen von Gewalteinwirkung auf ihrer Haut gefunden hat.

Lehman sind die Tode ein Rätsel, er hat keine Erklärung dafür.

Er händigt irgendwie befugten Charakteren auch gerne die Gutachten aus, die sehr gut und umfassend sind, wie ein Wurf auf *Intelligence + Medicine* bestätigen kann. Lehmans Auftreten mag abschreckend wirken, aber er versteht sich auf sein Fach, soviel ist klar.

Der weitere Abend

Es ist davon auszugehen, dass die Spuren in diesem Kapitel die Charaktere einen ganzen Tag beschäftigen werden. Drei Angehörige nebst zwei Bekannten gilt es zu befragen, dazu den Sheriff, den Arzt und eventuell weitere Leute.

Sollten die Spieler mit der Geschichtsforschung an diesem Punkt bereits beginnen, so können ihnen die notwendigen Informationen aus Kapitel 3 (ab S. 164) durchaus bereits zugänglich gemacht werden. Die Aufteilung erfolgte vor allem aus Gründen der Übersicht.

Wie dem auch sei, an einem Punkt dürfte der Abend erreicht sein und die Spieler haben eine ganze Latte von Optionen offen, wie sie vorgehen können.

Zunächst mal können sie sich daheim verschanzen und die große, weite Welt da draußen sich selbst überlassen. Unelegant und wenig spannend, aber immerhin nicht schwer für den Erzähler umzusetzen.

Oder aber, sie begeben sich auf die Suche nach der seltsamen Frau in Rot. Dazu können sie wahlweise die Strandpartys abklappern, oder aber versuchen, die Strände an sich abzusuchen. Vielleicht besuchen sie auch einen der Todesorte noch einmal, oder die Stelle, wo sie auf der Anreise die Frau gesehen haben.

Es gibt recht viele Möglichkeiten und es sollte hier dem Erzähler sowie der aktuellen Dramaturgie überlassen werden, ob die Schritte einen Erfolg bringen oder nicht. Diverse Anmerkungen zu einem eventuellen Zusammentreffen mit der Frau bietet das vierte Kapitel dieses Szenarios, ab S. 167.

Die Hinweise aus Kapitel 2 im Überblick:

- Rick Chill ist tot (vom Pagen im Hotel)
- Rick Chill schwamm hinaus auf's Meer und zerschellte an einem Riff (am Fundort oder durch Polizei und Arzt)
- Ggf.: Rick Chill hat Fotos hinterlassen; siehe S. 16 (wahlweise via Sheriff Brass oder Ricks Mutter Mimi Blokeson)
- Allen Opfern ging es eigentlich gerade ziemlich gut, was Selbstmord unwahrscheinlich macht (Recherche bei den Angehörigen)
- Alle Opfer haben vor ihrem Tod eine Frau in rotem Kleid kennen gelernt (Recherche bei den Angehörigen)

Kapitel 3: Spuren aus der Vergangenheit

Zu Besuch beim Pfarrer

Wer versucht, eher über die Geschichtsschiene hinter das Geheimnis des Ortes zu kommen, der muss sich früher oder später mit Gaff Longman auseinandersetzen. Wenn Rose Longman als Gastspielcharakter im Einsatz ist (vgl. S. 158 und 171), dass dürfte das einfacher sein, für alle Außenstehenden stellt Gaff jedoch eine ziemliche Hürde dar.

Der Mann ist erzkonservativ, streng, reaktionär und streng gläubig, bis zum Fanatismus hin. Er glaubt an das Gute im Menschen, doch glaubt er auch, dass nur Tugendhaftigkeit, Glaube und Ehrfurcht vor Gott dem bußfertigen Menschen einen Weg in eine rosige Zukunft ebnen können.

Es fällt schwer, mit ihm klar zu kommen. Einfache Würfe auf *Manipulation* + *Socialize* reichen da kaum aus. Allerdings mit drei oder mehr Erfolgen, oder einer gelungenen Probe auf *Manipulation* + *Occult* zum Vorspiegeln falscher Gläubigkeit oder etwas in der Art ist auch einem Gaff Longman beizukommen.

Wenn also derart der Weg geebnet ist, gewährt er ihnen Zugang zur Chronik der Stadt, wo sie entsprechende Recherchen anstellen können.

Die Chronik der Stadt

Zur Untersuchung fallen Würfe auf Intelligence + Academics an, die jeweils 45 Minuten Recherche symbolisieren. Abhängig davon, wieviel Erfolge der oder die Charaktere sammeln können, lassen sich folgende Informationen erwerben:

1. Es gab vor Ort wirklich Küstenpiraten
2. Das mit den Küstenpiraten nahm aus irgendwelchen Gründen ein sehr jähes Ende
3. Alles wurde wohl komisch, als man ein Schiff namens „Aubrey“ zum Kentern gebracht hat
4. Man hat aus irgendeinem Grund die Leichen der „Aubrey“ verschwinden lassen
5. Der Kompass der „Aubrey“ wird in den Unterlagen explizit als „kaputt“ aufgeführt
6. Eine Frau von dem Schiff überlebte und wurde in dem Ort aufgenommen
7. Da man sie für eine Hexe hielt, wurde sie in einer sich bei Flut füllenden Höhle zum Sterben angekettet

Ricks letzte Fotos

Eine weitere Spur, die den Charakteren ebenfalls weiterhelfen kann, befindet sich auf dem SD-Chip aus Ricks Kamera. Piraten-Rick machte auch gerne Fotos und neben diversen definitiv nicht relevanten Fotos (Familienangehörige, Shots von schönen Frauen am Strand, etc.) finden sich darauf auch Bilder von potentiellen Locations, die er gerne mal für irgendwelche Events verwenden würde.

Dazu gehört auch, wie auf S. 154 schon angedeutet, die Höhle, in der die Sirene eingesperrt war. Rick hat ein Foto von der Rune am Eingang gemacht, die einem okkult nicht ganz ungebildeten oder gehörig paranoiden Scout sicherlich auffallen wird.

Mehr dazu ab der folgenden Überschrift.

Vorher stellt sich aber natürlich noch die Frage, wie die Kamera bzw. der SD-Chip zu den Spielern gelangt. Da gibt es mehrere denkbare Varianten. Rick ist nicht mit Sack und Pack ins Meer gesprungen, er hat sich bis auf seine Shorts entkleidet gehabt. Demnach hat die Polizei, als sie am Tatort eintraf, diverse Gegenstände sichergestellt, darunter auch Ricks (recht gute) Digitalkamera. Sind die Spieler nun offiziell von der Tourismus-Lobby mit der Aufklärung der Selbstmorde beauftragt worden, so ist es nicht ausgeschlossen, dass sie die Kamera von Brass erhalten.

Wahrscheinlicher ist es aber, dass die Charaktere es sich auf anderem Wege organisieren müssen. Rick Chills Nachlass wird von der Familie verwaltet, was uns zu Mimi Blokeson, geborene Chill, bringt. Ricks Mutter.

Miss Blokeson ist keine einfache Person, aber sie hat ihren Sohn sehr geliebt. Gelingt es den Charakteren also, ihr glaubwürdig zu verkaufen, dass sie den mysteriösen Tod von Rick aufklären wollen (per gutem Rollenspiel oder Probe auf *Manipulation* + *Persuasion* oder *Charisma* + *Persuasion*), können sie die Frau dazu bringen, zu reden. Sie erzählt ungeordnet davon, wie toll Rick war, wie wenig sie das Vorgefallene versteht und dass er doch so kreativ war. Bei letzterem schlägt sie auch den Bogen zu seinen Fotos und, sollten die Charaktere bis dahin noch nichts davon gehört haben, bietet so einen weiteren Zugang zu diesen Informationen. Ricks letzte Fotos sind dabei sehr aufschlussreich, wie im nachfolgenden Kasten nachzulesen ist.

Von Miss Blokeson können sie dagegen keine weitere Hilfe erwarten. Die Frau ist am Boden zerstört und weiß auch schlicht nicht, was gerade eigentlich vor sich geht. Wie vermutlich, zu diesem Zeitpunkt, noch recht viele im Ort.

Rick Chills SD-Chip

In Ricks Kamera findet sich ein Speicherchip, auf dem insgesamt 34 Fotos zu finden sind:

- acht Fotos von Strandabschnitten, partygeeignet
- vier Fotos der Küste, die geradezu nach Postkartenverwertung schreien
- zehn Fotos von feierndem Volk am Strand
- zwei Fotos von Mimi Blokeson
- sieben Fotos von jungen Frauen in Sommerkleidern am Strand
- ein Foto vom Höhleneingang in der Totalen
- zwei Fotos von der Rune, vor und nach dem Verwischen

Was der Okkult-Fachmann über die Rune weiß

Intelligence + Occult sind hier der Weg zum Erfolg:

- 1 Erfolg: Eine Schutzruna, oder so
- 3 Erfolge: Ein aus dem Christentum erwachsener Zweig Gläubiger in Amerika malt so etwas in der Art auf die Gräber von Verstorbenen
- 5 Erfolge: Ursprünglich sollte das Zeichen wohl gewaltsam oder anderweitig unnatürlich Verstorbene besänftigen ... oder einsperren. Je nach Quelle.

Alternativ ist auch ein Wurf auf *Intelligence + Academics* denkbar, allerdings dann mit jeweils um zwei erhöhter Erfolgszahl.

Die Fotonummerierung ist übrigens recht eindeutig, was die Reihenfolge betrifft, ebenso wie das genaue Fotodatum in den .jpg-Dateien gespeichert ist. Daraus lässt sich ableiten, dass die verwischte Rune nach der intakten Rune aufgenommen wurde, und zwar kurz bevor die Selbstmorde begannen. Wer ein *Intelligence + Computer*-Wurf schafft, kann zudem festhalten, dass die Fotos recht früh am Morgen aufgenommen worden sind und zwar jeweils grob 15 Minuten auseinander.

Wie die Rune funktioniert

Wie aber genau funktioniert diese Rune nun? Sie einfach erneut auf die Höhlenwand pinseln reicht nicht, vielmehr muss man sie wirklich verwenden, um die Sirene in irgendeiner Form einzusperren. Verschiedene Varianten dazu finden sich

in Kapitel 4 ab S. 19.

Allerdings hat diese Rune durchaus recht große macht. Alleine mit einem Lackstift auf einen Stein gemalt, hat sie bereits einen begrenzten Einfluss auf die Sirene. Konkrete Regeln zu der Rune sollen an dieser Stelle jedoch keine gegeben werden, denn es wäre sehr schade, wenn das Finale zu einer reinen Würfelorgie verkommt. Ein kreativer Einsatz der Runen ist dabei weit interessanter. Dazu aber, wie gesagt, mehr ab S. 19.

Draußen in der Höhle

Es erscheint naheliegend, danach einmal einen Blick auf die Höhle zu werfen. Die zu finden ist gar nicht so einfach, aber mit einer einfachen Nachfrage bei den Einheimischen ist es in Erfahrung zu bringen. Da man sie nur per Boot erreichen kann, sei es jetzt mal jedem Erzähler überlassen, wie kompliziert er es für die Spieler macht, den Punkt wirklich zu erreichen. Starke Brandung und zahllose *Dexterity + Drive*-Proben mit Abzügen für eventuelle Unkenntnis vom Bootefahren oder eine romantische Fahrt hinaus aufs Meer – das Szenario verkraftet beides an dieser Stelle.

Ist die Höhle einmal gefunden, ist auch die Rune schnell entdeckt. Zwar muss man durch den Eingang etwas in das Innere des Felsen fahren, aber in der Tat ist bald auf der rechten Seite das Zeichen zu erkennen – verwischt, ganz offensichtlich.

Wenn die Spieler die Höhle noch weiter untersuchen, können sie mit einem einfachen Wurf auf *Wits + Composure* zudem noch die Ketten finden, mit denen die junge Frau damals in dieser Höhle angekettet worden ist. Von ihren Gebeinen ist nicht viel geblieben – wer wirklich danach taucht, kann sie jedoch finden – und sie sind auch für das Abenteuer unerheblich. Aber Charaktere, die bereits im Stadtarchiv fündig geworden sind, dürften damit den endgültigen Beweis dafür haben, was genau sie gerade gefunden haben.

Eine letzte dramaturgische Anmerkung noch – die Höhle füllt sich bei Flut mit Wasser. Komplet. Der Eingang ist tiefer als die Höhlendecke, so dass ein Erzähler, der diese Szene etwas würzen möchte, oder Spieler bestrafen möchte, die unvorbereitet hergekommen sind, sie noch vor das Problem stellen kann, dass der Wasserstand irgendwann schon zu hoch ist, um das Boot noch aus dem Ausgang zu bekommen.

Steilküste



Und der Strand war sicherlich andertalb Kilometer von hier entfernt...

Der Sheriff stirbt

Wenn die Charaktere soweit alle Hinweise in diesem Abschnitt gefunden haben oder aber die Handlung vorher zu stagnieren droht, ergreift sich die Sirene ihr nächstes Opfer. Auch das ist den Charakteren wohl bekannt und unter Umständen soweit eine große Hilfe gewesen.

Sie erscheint Tony Brass in den Hügeln und lockt ihn immer weiter von der Hauptstraße weg an die Steilküste. Brass rauscht ihr mit seinem Wagen hinterher, doch immer wenn er über den nächsten Hügel schießt, steht sie scheinbar schon auf dem nächsten.

Das treiben sie so lange, bis hinter dem nächsten Hügel kein Land mehr folgt. Brass saust über den Rand hinweg, bevor er reagieren kann und sein Wagen schlägt mit Wucht im Meer ein. Durch den Aufprall benommen, im Sicherheitsgurt gefangen und bald darauf vom Druck im Auto eingeschlossen findet er dort sein nasses Grab.

Die Spieler können auf verschiedenem Wege darauf stoßen. Entweder wurde Brass einfach von einem aus dem Dorf gefunden und sie hören davon, wenn sie das nächste Mal dort sind. Oder aber, sie selber entdecken seinen Wagen noch, als er untergeht. Oder, besonders deftig, Brass' Wagen rauscht über ihren Köpfen über den Klippenrand, als sie gerade die Höhle wieder verlassen und schlägt neben ihnen im Wasser ein.

In jedem Fall, selbst wenn sie so den Sheriff etwa retten können, sollte man als Erzähler zusehen, dass Brass für das Finale ausgeschaltet ist. Er könnte eine zu große Hilfe für die Charaktere sein. Andererseits ist er ein toller Nebenstrang für die finale Konfrontation, wenn ein halb besinnungsloser Sheriff versucht, aus dem Krankenhaus auszubrechen, um zum Unfallort zurück zu kehren, um „sie zu suchen“.

Die Hinweise aus Kapitel 3 im Überblick:

- Beim örtlichen Pfarrer gibt es eine Stadtchronik (im Dorf)
- Das Dorf hat offenbar zu seiner Piratenzeit eine junge Frau sehr speziell auf dem Gewissen (aus dem Stadtarchiv)
- Rick Chill hat Fotos hinterlassen (Sheriff Brass oder Ricks Mutter)
- Rick hat eine Höhle mit seltsamer Rune gefunden (Ricks Fotos)
- Die Rune ist ein Zeichen zum Binden gewaltsam Verstorbener (Okkult-Wissen)
- Die Höhle ist die, in der die junge Frau aus der Stadtchronik eingekettet worden ist (Ortsbegehung)
- Sheriff Brass wird ein Opfer der Sirene (Ereignis)

Kapitel 4: In Kontakt mit der Sirene

Die ersten vier Abschnitte in diesem Kapitel stellen generelle Anmerkungen zu möglichen Treffen mit der Sirene dar. Diese können jederzeit im Abenteuer stattfinden, sind nur nach hier ausgegliedert, da sie mit der eigentlichen Ermittlung nichts zu tun haben. Die restlichen Abschnitte liefern dann Lösungsansätze, wie man das Abenteuer zu einem Ende bringen kann.

Ein Treffen mit der Sirene in den Hügeln

Ein guter Ort, um auf die Frau zu treffen, sind sicherlich die Hügel rund um den Ort. Der Abschnitt „Ein erster Blick hinter den Vorhang“ auf S. 158 bietet bereits einige Anregungen, wie so etwas passieren kann.

Sie steht auf einem Hügel, gut sichtbar von einer Straße aus, taucht dann aber immer weiter draußen auf weiteren Hügeln auf. Sie lockt Leute so von der Straße, hinein in die relative Wildnis, mit dem Ziel, ihnen einen Tod im Wasser zu bringen. Dann erzeugt sie, wenn genug Abstand gewonnen ist, mithilfe ihres Numens „Die Stimme der Verführung“ (vgl. S. 156) ein Abbild, um das Opfer weiter zu verwirren. Eine verstorbene Geliebte vielleicht? Jemand attraktives aus dem Ort? Reizvoll kann auch das gehauchte Versprechen sein, dem Charakter sagen zu können, warum er dauernd auf derartige Zusammentreffen gelotst zu werden scheint.

Das weiß die Sirene natürlich nicht ... aber es kann spätestens im Finale zu einer spannenden Dynamik führen, wenn ein Teil der Spieler der Verführerin der Garaus machen will, ein anderer aber noch eine wichtige „Wahrheit“ von ihr wissen will...

Wird ihr Spiel durchschaut, so kann sie mehr oder weniger einfach verschwinden, wenn kein Bannzeichen auf sie gerichtet oder um sie herum gelegt ist – mehr dazu unter „Die Sirene einfangen“ weiter unten.

Ein Treffen mit der Sirene am Strand

Der zweite gute Ort, um die Sirene anzutreffen, ist ihr „Jagdrevier“. Entlang der Strandpartys gibt es unzählige Möglichkeiten, es zu einer Konfrontation kommen zu lassen. Vielleicht sehen die Charaktere sie schon an ihrem ersten Abend bei den Jugendlichen, vielleicht angelt sie sich kurz vor dem Finale ein Opfer nahe dem Hotel ... und vielleicht ruft sie auch gerade

den zu sich, der das Boot hinaus zu „ihrer“ Höhle steuern soll.

Ihr Vorgehen ist mit dem oben beschriebenen Handeln in den Hügeln vergleichbar, wenn sie auch am Strand unter Umständen schneller „zur Sache“ kommt. Doch jede Illusion, die sie mittels der „Stimme der Verführung“ (vgl. S. 156) erschaffen kann, ist ihr nur Recht, um ein Opfer auf den Meeresgrund zu locken. Die Brandung, die schroffen Felsen und ggf. die Nacht sind ihr dabei natürlich getreue Helfer.

Sie mit nach Hause nehmen

Wer ihr etwas mehr Anteil an der Handlung geben möchte, hat noch eine andere Möglichkeit, den Spielern das Leben schwer zu machen. Eine ganz andere Dynamik bekommt die Situation, wenn die Sirene sich von den Spielern tatsächlich fangen lässt. Sie spürt, wenn jemand „ihre“ Höhle betritt, wird es danach wohl vermeiden, den Charakteren zu nahe zu kommen, vorher ist es aber gut denkbar.

Hier greift dann vor allem auch der Gedanke, bevorzugt einem einzelnen Charakter ein reizvolles Versprechen zu machen, um ihn gegen die Gruppe auszuspielen. Vielleicht, um sie einfach zu schwächen, vielleicht auch, um ihn zu isolieren und zu einem Opfer zu machen.

Gruppen, die gerne Zwischenmenschliches ausspielen und es lieben, Emotionen zu inszenieren, können mit dieser Variante sicherlich viel Spaß haben. Allerdings ist hier mehr das gemeinsame Spiel gefragt, denn damit dies eine schöne Szene wird, bedarf es dann doch mehr als gelungener Würfe auf das richtige Numen.

Die Sirene einfangen

Der effektiv einzige Weg, der Sirene direkt beizukommen, ist das Bannzeichen, das am Höhleingang zu ihrem nassen Grab zu finden war. Die Sirene kann im Grunde kommen und gehen wie sie mag – ist ein solches Zeichen auch nur auf sie gerichtet, kann sie das bereits einschränken.

Wer ein solches Zeichen führt, kann sie mit einem Wurf auf *Resolve* + *Composure* in ihrer körperlichen Form vor Ort halten, wobei sie mit sieben Würfeln (ihre *Power* + *Resistance*) gegenwürfelt. Erzielt der Bannzeichenträger mindestens einen Erfolg mehr als die Sirene, so ist sie vorerst vor Ort gebunden.

Das sie aber kein klassischer Geist ist, wird es danach problematisch. Es ist möglich, sie vor Ort zu halten – zusätzliche Zeichenträger

addieren ihre Erfolge, können ihr also das Unleben schnell schwer machen.

Auf diese Art und Weise ist es möglich, sie zu binden. Sie mag mit ihrer „Stimme der Verführung“ versuchen, den oder die Bindenden aus der Fassung zu bringen, aber es geht.

Die Zeichen gewinnen bei einer herausragenden Probe auf selber an Macht – wenn also der Wurf auf *Resolve* + *Composure* mindestens fünf Erfolge Überschuss erzeugt, kann das Bannzeichen auch abgelegt werden und behält seine Kraft.

Zurück in deine Höhle und andere Ideen

Naheliegender ist vermutlich die Variante, die Sirene einfach wieder einzusperren. Hier ist die Phantasie der Spieler gefragt, ob sie nun die alte Höhle wieder verwenden wollen oder vielleicht eine bessere Idee haben.

Man kann die Sirene nicht töten – im Zweifelsfall merken sie einfach, dass die Frau nicht stirbt – aber man kann sie wegsperren. Das ist keine schöne Lösung, aber sicherlich ein Weg, ihren finsternen Einfluss auf die Stadt zu unterbinden.

Es liegt dabei im Ermessen des Erzählers, ob man vielleicht auch eine private Heilanstalt astronomisch bezahlen kann, damit sie dort einziehen darf und ihre Zimmertüre auf ewig mit „Zeichen des Glaubens ihres Volkes“ geschmückt wird. Klingt den einen vielleicht zu sehr nach Batmans Arkham Asylum, ist andererseits aber ja durchaus ein Ende, dass auch bei *Akte X* manche Monstrosität genommen hat.

Sie gewähren lassen

Alternativ dazu könnten Spieler durchaus auch auf die Idee kommen, dass Rache, egal wie obskur, durchaus Gerechtfertigt sein kann. Der Frau *ist* zu ihren Lebzeiten großes Leid

wiederfahren. Das ist kein Grund, Jahrhunderte danach Unschuldige für diese Erblast zu töten, aber es gibt sicherlich solche Runden.

Wenn sie das machen, wird auf lange Sicht niemand in Celeste überleben. Viele werden fliehen und letztlich wird die Stadt mutmaßlich unter Quarantäne gestellt, aber wer auch immer länger innerhalb der Stadtgrenzen bleibt, dem wird die Frau im roten Kleid erscheinen.

Wer diese grausame Lösung mitträgt, sollte das aber auch mit einem gesalzenen *Morality*-Wurf quittiert bekommen.

Das Leiden aufdecken

Der eleganteste und zugleich klassischste Weg, der Lage Herr zu werden, liegt in der Wahrheit. Der Frau ist schreckliches Leid widerfahren und ihre Rachewunsch ist auch ihr Anker in diese Welt (vgl. *WoD*, S. 209). Der Quell ihrer Rachegelüste ist wiederum das Unrecht, und dort kann angesetzt werden.

Natürlich kann man sie nicht mehr retten, aber man kann sie – vielleicht gar nur symbolisch – beerdigen, man kann weitläufig ihr schreckliches Schicksal publik machen und so Mitleid und Beigefühl erzeugen, vielleicht sogar amerikaweit. Hier können auch beispielsweise die Kreativen unter den Charakteren, Maler, Autoren und Musiker etwa, aktiv werden.

Wenn die Spieler eine gute Idee in diese Richtung haben, sollte man sie definitiv unterstützen. Jedoch gibt es genug Hindernisse – so wird man sich vor Ort nur ungern den schönen Touristentraum durch „alte Schauergeschichten aus der Mottenkiste“ kaputt machen lassen. Wird dieser Weg gewählt, so dürfte es nicht die Sirene sein, die die finale Opposition darstellt, sondern die Bevölkerung des Ortes selber.



Metaplot: Der Sirene begegnen

Wer das Szenario auch im Hinblick auf den Metaplot spielt, kann noch ein besonderes Ereignis gegen Ende einbauen. Es sollte eine der letzten Situationen sein, in der die Spieler die Sirene sehen.

Plötzlich bemerkt einer der Charaktere etwas Merkwürdiges: Für einige Sekunden scheint die Sirene was zu schimmern, zu leuchten, scheint von einer goldenen Aura umgeben. Aber nur ganz kurz, dann ist der Spuk vorbei – und auch nur er hat es bemerkt.

Was es damit auf sich hat, soll im abschließenden Teil der Reihe, *Aura*, dann gelüftet werden.

Über die Hinweise aus Kapitel 4:

- Die Sirene wird versuchen, Opfer mit ihren Numina ins Meer zu locken, gleich wo man sie trifft
- Die Sirene wird ggf. versuchen, die Gruppe zu entzweien
- Mittels der Bannzeichen kann man sie an Ort und Stelle halten und fixieren
- Man kann sie wieder einsperren
- Man kann sie gewähren lassen
- Man kann ihren Anker lösen, indem man den Quell ihrer Wut und ihrem Wunsch nach Rache entkräftet

Epilog

Auf welchem Weg auch immer das Ende des Abenteuers bestritten wird, es sollte dramatisch sein. Eine öffentliche, symbolische Beerdigung, während Leute aus dem Dorf versuchen, die Charaktere aufzuhalten, eine wilde Jagd entlang der Strandpromenade zur Feierstunde, wo man versucht, sie mit Bannzeichen zu umkreisen oder etwas ganz anderes – **Steilküste** kann auf die unterschiedlichsten Weisen enden. Es bleibt zu hoffen, dass die Anregungen hier helfen, dem ganzen bereits im Vorfeld etwas Form zu verleihen.

Erfahrungspunkte

Vergeben werden folgende Punkte:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der eine direkte Konfrontation mit der Sirene erlebt

Weisheit: 1 Punkt für jeden, der durchschaut, was sich hier vor Jahrhunderten abgespielt hat

Erfolg: 1 Punkt für alle, denen es gelingt, die Frau im roten Kleid an der Auslöschung Celestes zu hindern. Optional ein zweiter Punkt, wenn die Sirene wirklich erfolgreich zur Ruhe gebettet werden kann.

Letzte Eindrücke

Es ist noch früh am Tage und einzig der Morgennebel wagt sich bisher in die Straßen von Celeste. Der Spuk hat ein Ende gefunden und es ist euer Verdienst. Ein dunkler Schatten lauerte in der Vergangenheit der Ortschaft und hinter der bunten Fassade eines fröhlichen Strandfestes habt ihr ein trauriges Schicksal gefunden.

Langsam entfernt sich die Stadt von euch, verschwindet im Rückspiegel, während ihr wieder auf dem Weg zurück zum Flughafen seid. Frieden wird wieder einkehren in diesem Ort, doch hängt die Frage unangenehm nach, wieviele andere, gleiche Schicksale wohl ewig ungesühnt bleiben werden...

Die grünen Hügel rauschen an euch vorbei, soweit sie aus dem Nebel herausragen ... doch halt, war das gerade ein roter Schemen in den Schwaden? Ach, sicherlich nicht...

Steilküste

Appendix I: Spieltest

Ich gebe offen zu, dass mir die besondere Schwierigkeit von **Steilküste** selber nicht klar war, bis ich es selber testgespielt habe. Doch die Handlung ist hier wirklich viel offener als in den bisherigen Abenteuern und ich merkte selber, dass es den Spielern hier möglich ist, sehr wild in alle mögliche Richtungen Ermittlungen anzustellen.

Ich hoffe, dass die Kapitel-Aufteilung in diesem Szenario, obschon in der Anzahl nicht anders als die meisten **Scouts**-Szenarien, dem Erzähler helfend unter die Arme greifen kann. Im Grunde gibt es zwei Ermittlungswege, einen in der Gegenwart und einen im Stadtarchiv, doch spätestens bei der Entdeckung der Höhle durch Rick Chill kreuzen sich diese beiden Fährten ohnehin.

Wie bei allen **Scouts**-Titeln habe ich mich auch dieses Mal wieder bemüht, den eigentlichen Übeltäter unter den Sterblichen anzusiedeln – hier, die alten Seepiraten – doch ist es dennoch entpersonalisierter ausgefallen. Es gibt keinen Laskaris, der noch zu Lebzeiten einen Geist durch seine Schandtaten „geschaffen“ hat wie etwa in **Kalter See**. Es gibt auch keine neuen Sünder, anders als in **Maria voller Schande**, wo der Geist zwar auch schon älter, seine Erweckung aber doch wieder gegenwärtig ist.

In **Steilküste** geht es um ein altes Verbrechen und sicherlich auch implizit um die Frage nach dem Sinn und Unsinn von Erbschuld, aber wollen wir mal nicht zu philosophisch werden.

Sage ich lieber mal noch etwas Konkretes zu dem Ablauf bei uns, vor allem zum Finale. Die Spieler haben die Höhle gefunden, das mit den Bannzeichen verstanden und ihrerseits beschlossen, die „Zurück in deine Höhle“-Lösung in Abwandlung zu probieren.

Das Finale selbst fand am Strand statt, so grob in Rufweite aber abseits der Feierlichkeiten. Die Sirene wurde dort mühevoll gejagt und eingekreist, langsam aber sicher mit den

Zeichen in die Knie gezwungen. Das war sehr dramatisch, zumal einer der beiden Spieler kurz zuvor noch selber ein nasses Grab gefunden hätte, als er ihrem Ruf hinaus ins Meer gefolgt ist.

Einmal eingefangen hat einer der Spieler dann eine Nervenheilanstalt verständigt, eine unverschämt hohe Summe für eine Privatpflege hingelegt und die Frau dorthin bringen lassen. Mit der Zusicherung, dass sie immer die Zeichen bei ihr lassen werden.

Ein solches Ende war schon in der Planung in meinen Sinn gekommen, kam hier aber wie selbstverständlich von dem besagten Spieler. Wie schon im Fließtext geschrieben ist es aber auch ein Klassiker, nach dessen Schema auch bereits dutzende *Akte X*-Episoden geendet sind. Und es bietet durchaus Fortsetzungs-Potential, denn wird das funktionieren? Werden die Zeichen immer um sie herum sein? Bei den *X*-Akten ist der Pusher ja auch in *Kitsunegari* noch mal wiedergekehrt...

Steilküste ist etwas unüberschaubar, wenn man es das erste Mal liest, glaube ich. Es empfiehlt sich, das Szenario sehr losgelöst und frei anzugehen. Man sollte als Erzähler gleich die Illusion vermeiden, die Spieler hier wirklich leiten oder lenken zu können. Es ist eher wie einer dieser Schaukästen, wo man oben eine Murmel hineinwerfen kann und wo sich diese dann, jedes Mal anders, durch diverse Gänge und an diversen Metallstiften vorbei ihren Weg bahnt. Man sollte als Erzähler wissen, wo all diese Stifte und Bahnen – also die Ereignisse, die Opferkette und die NSCs – sitzen und dann einfach die Spieler die Murmel sein lassen.

Wie immer freuen wir uns alle sehr über Feedback – ist **Steilküste** schon zu sehr ein Baukasten? Oder ist diese Freiheit für beide Parteien genau richtig? Schreibt uns ruhig, wir freuen uns über derartige Einschätzungen auch für die Zukunft...

Appendix II: Rose Longman als Archetyp

Rose hat Celeste schon vor Jahren den Rücken gekehrt und ein Jura-Studium in Harvard absolviert. Sie ist intelligent, gewitzt und strebsam – drei Charakterzüge, die einen eher aus einer derart abgelegenen Gegend heraustreiben.

Doch das Studium ist vorbei und während sie noch nicht so recht weiß, wo sie jetzt eine Stelle finden wird, die ihr gefällt, ist sie heimgekehrt. Sie hat nicht vor, einen langen Aufenthalt daraus zu machen, aber das Strandfest kann man sich ja ruhig mal anschauen...

Aufgewachsen ist sie ab ihrem achten Lebensjahr bei ihrem Onkel Gaff, da ihre Eltern einen Autounfall auf einer Küstenstraße hatten, ins Meer stürzten und ertranken. Ein gewisses Trauma gegenüber dem Meer hat sie bis heute nicht überwunden. Sie wirkt stets aufgeschlossen und freundlich, was sie deutlich von ihrem Onkel Gaff unterscheidet, doch sollte man sie auch nicht unterschätzen – sie ist Juristin, und gut darin.



Attributes:

Intelligence 3, Wits 3, Resolve 2
Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2
Presence 2, Manipulation 3, Composure 2

Skills:

Academics 4 (Law), Computer 1, Investigation 3, Medicine 1, Politics 1, Science 1
Athletics 1, Drive 1, Larceny 1, Stealth 1
Empathy 2 (Witnesses), Expression 2 (Laudatio), Persuasion 2, Socialize 1
Merits: Direction Sense, Eidetic Memory, Language (Latin), Contacts 2 (Locals), Status 1

Willpower: 4

Morality: 7

Virtue: Justice

Rose lebt für die Gerechtigkeit. Weder die abstrakte und oft im Gerichtssaal bemühte rhetorische Gerechtigkeit, noch die „Auge um Auge“-Gerechtigkeit der heiligen Schrift, der ihr Onkel sicherlich nachhängt. Nein, Rose möchte Menschen, die Schlimmes tun, angemessen bestraft sehen und hat dieser Aufgabe ihr Leben gewidmet.

Vice: Greed

Neben ihrem Gerechtigkeitssinn war es noch ein anderer Charakterzug, der Rose in das Jura-Studium getrieben hat: Gier. Anwälte haben im Grunde alles, was sie wollen. Sie sind reich, sie haben ein hohes soziales Ansehen und Einfluss zumeist auch. All das will Rose auch ... und manchmal, wenn es mit ihr durchgeht, hat sie auch kein Problem damit, alles und jeden aus diesem Grund zu ihrem Werkzeug zu machen.

Derangement: Phobia (the sea)

Health: 7

Initiative: 4

Defense: 2

Speed: 9

Steilküste

Kapitel 8

furia



48

Kapitel 8

Aura

Es war einmal mehr der Pausengong und nicht der Lehrer, der den Unterricht beendete. Wie immer strömten Scharen junger Menschen aus dem Saal und eilten, so schnell es nur ging, fort vom tristen Alltag lernender Menschen.

So auch Cathy. Cathy war nicht gerade die beliebteste Frau in ihrem Jahrgang und heute verließ sie, wie so oft, alleine den Raum. Sie klemmte sich ihre kleine Ledertasche unter den Arm, legte ihr schlimmstes „Lass mich in Frieden ohne ich brech dir was“-Gesicht auf und orientierte sich Richtung Schlafräume.

„Cathy?“ Faszt hätte sie es überhört, hätte unterbewusst gedacht, dass die Stimme schon nicht sie meinen könnte. Aber doch, konnte sie, und als die junge Frau sich umdrehte sah sie Marie-Ann näher kommen. Marie-Ann war ein nettes Mädchen, etwas verschlossen vielleicht und in letzter Zeit etwas seltsam, aber doch noch immer außerhalb der Liga von Leuten, die mit Cathy sprachen.

„Ja?“ fragte sie mit der Vorsicht eines Menschen, der gelernt hatte, hinter jeder netten Geste im Zweifel einen Fallstrick zu vermuten.

„Kann ich kurz mit dir reden?“ hörte sie die andere Fragen und stimmte eifrig zu. Auch, dass Marie-Ann sie in einen dunkleren Nebengang des Gebäudes zog störte sie nicht, im Gegenteil, es erzeugte einen Hauch von Spannung.

„Was kann ich denn für dich tun?“ fragte sie ehrlich neugierig.

„Du wirst für mich zum Flughafen gehen.“ betonte Marie-Ann langsam.

„Zum Flughafen.“ hörte sich Cathy selbst zustimmen.

„Dort wirst du einen Mann suchen. Einen Air Marshall. Du wirst wissen, wie du ihn erkennst. Schlage ihn nieder und nimm seine Waffe an dich.“

„Das werde ich.“ intonierte Cathy feierlich, ohne anders zu können.

„Du musst nämlich für mich einige Monster erschießen.“ schloss Marie-Ann.

Die Wahrheit

*GROSS IST DIE WAHRHEIT.
GRÖßER ABER IST, VOM PRAK-
TISCHEN GESICHTSPUNKT, DAS
VERSCHWEIGEN VON WAHRHEIT.*

*– Aldous Huxley, im Vorwort zu
"Brave New World"*

Eine phantastische Entdeckung

In den 70er Jahren macht in Deutschland der Psychologe Reinhold Heibert eine faszinierende Entdeckung. Die junge Frau Franka Marianson hat gerade ihre Mutter durch ein ungeklärtes Gewaltdelikt verloren und sucht Heibert auf, da sie glaubt, der Geist der Verstorbenen suche sie heim. Doch als Heibert versucht, Franka Wissenslücken nachzuweisen, die der Geist ihrer so nicht haben dürfte, kann Franka sämtliche Fragen beantworten.

Zunächst glaubt der Psychologe, die Frau würde improvisieren, doch als ein späteres Polizeigutachten Tataussagen des „Geistes“ bestätigt, wird er hellhörig. Er stellt noch einige letzte Untersuchungen mit Marianson an, die ihn aber nur bedingt weiterbringen können, dann bricht die junge Frau mangels „Heilungsergebnis“ die Behandlung ab.

Heibert stellt dennoch weitere Untersuchungen an und ist, wie so viele vor ihm, von der Idee von einem kontrollierten Zugriff auf die Welt des Übernatürlichen sehr fasziniert. Was er nicht ahnen kann, ist, dass er diesem näher kommt als je einer zuvor.

Den nächsten großen Schritt macht er, als er auf Phillipe Imare stößt.

Das Aura-Theorem

Imare ist leidlich anerkannter Grenzwissenschaftler in Spanien und veröffentlicht 1978 dort einen Essay, den er „das Aura-Theorem“ nennt. Seine These: Bestimmte Menschen können unter bestimmten Umständen sogenannte Auren wahrnehmen – visuelle Manifestationen übernatürlicher Gewalten. Eine solche These fasziniert Heibert natürlich sehr und sofort nimmt er Kontakt mit dem Spanier auf.

Der wiederum ist auch sehr an den Thesen des Deutschen interessiert. Der Fall der Franka Marianson ist Wasser auf seinen Mühlen und er nimmt seinerseits Kontakt zu der jungen Frau auf. Er schreibt ihr, verschweigt den Kontakt zu Heibert, und kann so in der Tat einen Bericht von ihr erlangen, indem sie die Sichtung einiger farbiger Schemen bestätigt, stets kurz bevor ihr ihre Mutter erschienen ist.

Beide sind begeistert und machen sich auf die Suche nach einem Schirmherren.

In die Wirtschaft

Auftritt: Maxwell Corp.

Die Maxwell Corp. ist ein medizinisches Forschungs-

unternehmen in den Vereinigten Staaten und nach einigen Fehlversuchen dann die erste Firma, die den beiden Grenzwissenschaftlern Gehör schenkt. Vor allem der Forschungsleiter Rudolph Dexler zeigt sich von dem Ansatz von Heibert und Imare sehr angetan und würde gerne mehr wissen, stellt also Forschungsgelder zur Verfügung.

Die beiden Wissenschaftler beginnen also die Imare-Forschungsreihe mit Fördergeldern der Maxwell Corp. und können so Anfang der 80er auch tatsächlich nach und nach die sogenannten Heibert-Faktoren festhalten:

Sämtliche Probanden, denen ein Blick auf die „Aura-Ebene“ gelungen ist, erfüllen vier Faktoren. Sie sind generell Weltoffen, haben tendenziell schon einiges erlebt, bringen viel Phantasie mit und manifestieren ihre Gabe im Kontakt mit Übersinnlichem. In diesem Rahmen ist der Effekt zudem reproduzierbar – Dexlers Interesse ist endgültig geweckt, denn er wittert Geld.

Das Desaster

Als Dexler den beiden 1988 den Vorschlag macht, eine gezielte Forschungsreihe zu starten, um in bisher unberührten Probanden das Aura-Potential zu wecken, sind Heibert und Imare zuerst beide Feuer und Flamme. Die Euphorie des Deutschen sinkt jedoch, als er den Plan des Spaniers hört. Imare sieht die meisten der Heibert-Faktoren, nämlich die Weltoffenheit und die Phantasie, am stärksten in einer Gruppe ausgeprägt: Bei Kindern. Er schlägt vor, den allgemeinen Erfahrungsschatz zu vernachlässigen und die übernatürliche Komponente bewusst zu provozieren.

Heibert ist entrüstet und weigert sich, an Kindern zu experimentieren, doch Dexler und Imare sind bereits zu weit gegangen, um anzuhalten. Heibert wird eines Morgens in seinem Hausflur erschossen aufgefunden; der Fall wird als Raubmord zu den Akten gelegt. Sich seines Kollegen entliegt habend, macht sich Imare sofort ans Werk. 25 Kinder werden ganz gezielt auf das Übernatürliche angesetzt und generell bestätigt sich die Theorie auch: Nach und nach festigt sich bei 20 der Kinder eine scharfe Wahrnehmung für alles Außersinnliche. Die fünf ohne Erscheinungen werden von Dexler als Fehlschläge deklariert und heim geschickt, sollen sich aber als die einzig Glücklichen erweisen.

Denn die Annahme, dass die Lebenserfahrungen nur sekundär ein Faktor sein könne, erweist sich als Irrtum. Eines nach

dem anderen werden die Kinder 1992 von den Erlebnissen, Visionen und Anblicken wahnsinnig, beginnen sich selbst das Leben zu nehmen oder enden als sabbernde Wracks in der Gummizelle.

Die hoch zynisch auch noch „nach dem verstorbenen Kollegen benannte“ Heibert-Testreihe wird zu einem Desaster, dass die Maxwell Corp. beinahe komplett ruiniert. Selbst die verbleibenden fünf Kinder sollen ihren Preis dafür noch entrichten müssen, wie sich viele Jahre später zeigen sollte (vgl. S. 179).

In den Untergrund

Die Maxwell Corp. schließt den kompletten Forschungszweig, doch weder Dexler noch Imare haben genug. Beide gehen in den Untergrund, pflegen aber weiterhin alte Kontakte aus der Firmenzeit und sammeln jenseits aller gesetzlichen Grenzen neue Unterstützer. In allen Kreisen lassen sich Leute finden, die ein Interesse an „Aurasichtigen“ haben und langsam sammeln sich Mittel an, um das Projekt im Geheimen fortzusetzen.

Ende der Neunziger ist es soweit und eine neue Projektreihe, das „Projekt Spätkonditionierung“, wird eingeleitet. Das Konzept dabei ist simpel: Diesmal werden gezielt weltoffene, strapazierbare Menschen aus kreativen Berufen ausgewählt und mittels vieler, vieler eingefordeter Gefallen wieder und wieder auf das Übernatürliche angesetzt. Das Konzept geht dieses Mal voll auf und die, die nicht zu den wenigen erwachsenen Irren gehören, entwickeln sehr schnell und zielgerichtet die Fähigkeit, Auren wahrzunehmen.

Mitte der jetzigen Epoche ist es dann soweit und ein erster, amerikaweiter Testlauf beginnt – die Geburtsstunde unserer Scouts.

Die Spieler sind nicht die ersten Mitglieder dieser Generation und nur das nachfolgende Abenteuer wird entscheiden, ob sie auch die letzten Mitglieder sein werden.

Die Auflösung

Das ist sie, die kurze und eigentlich recht unspektakuläre Wahrheit hinter den Scouts-Fällen. Imare und Dexler arbeiten nach wie vor an ihrem großen Projekt und ziehen an den nötigen Strängen, um einen Weg zu finden, gezielt „Scouts“ zu produzieren. Dass die Spielercharaktere dabei in ihr Netz geraten sind, ist alleine Zufall gewesen.

In „Aura“, dem letzten Szenario der Reihe, werden sie nun direkt die Gelegenheit haben, das Mysterium aufzudecken. Sie werden konkret mit Auswirkungen des „Projekts Spätkonditionierung“ konfrontiert und stoßen,

Aura

zunächst mehr aus Zufall, auf eine Spur, die sie direkt bis hin zu Rudolph Dexler führen wird. Dort werden sie dann die wichtigste Entscheidung ihres Lebens treffen können und damit nicht nur über ihre Zukunft, sondern auch einen eventuellen Fortbestand des Aura-Projektes entscheiden können.

Im Grunde ist es also auch mit dem umspannenden Verschwörung nicht anders, als mit jedem Scouts-Fall für sich: Zwar ist das Übernatürliche eines der bestimmenden Elemente der Handlung, der Ursprung und die Fädenzieher aber sind einfach nur moralisch fragwürdige Menschen. Nicht kosmische Kräfte oder das Schicksal setzen die Scouts regelmäßig auf die gleichen Phänomene an, sondern Imare, Dexler und ihr Netzwerk aus alten Maxwell-Tagen.

In Regeln gesprochen

Als wir mit den „Scouts“ vor Jahren anfangen, kam das Aura-System noch exklusiv in **Vampire: the Requiem** vor und an dieser Stelle hätten dann Adaptionsregeln gestanden. Das ist mittlerweile nicht mehr notwendig, denn Mortals haben im Quellenband **Second Sight** ihren eigenen Aura-Mechanismus erhalten (**Second Sight**, S. 116f.).

Wer das Buch nicht hat, der findet alternativ dazu aber Aura-Tabellen und -Mechanismen in **Vampire: the Requiem** (S. 120), **Mage: the Awakening** (S. 206) und **Promethean: the Created** (S. 146f.)

Nur eine Version der Geschichte

Eine Klarstellung möchte ich vorweg noch gemacht haben: Dies hier ist unser Ende für die Scouts of Darkness, aber es ist nicht das Ende für die Scouts of Darkness, allenfalls ein Ende.

Wenn jemand eine ganz andere Idee für die Hintergründe hat, schreibt uns doch mal 'ne Mail, ich fänd das sehr spannend zu lesen!



MS
1/6

Victims, aren't we all?
– Eric Draven, *The Crow*

Einleitung

Es ist soweit: Das Finale steht bevor. **Aura** unterscheidet sich in einigen Punkten von den bisherigen **Scouts**-Teilen, vor allem insofern, als das dieses Mal der Metaplot nicht mehr optional, sondern Thema ist. Wer keine Auflösung für das übergreifende Phänomen der Scouts möchte, der sollte **Aura** besser links liegen lassen. Dies hier ist die Antwort auf die Frage, worum es eigentlich geht.

Auch ist das Abenteuer rein von der Struktur her anders. Die Charaktere werden nicht als unbefangene Ermittler auf einen neuen, mysteriösen Sachverhalt gestoßen, sondern stehen dieses Mal vielmehr selbst im Rampenlicht. Sie werden durch eine Flugzeug-Entführung wachgerüttelt und können so auf eine Spur kommen, die sie direkt bis in die Höhle des Löwen führen wird.

Zuletzt ist **Aura** auch etwas besonderes, weil die Struktur wesentlich offener ist. Prinzipiell folgen auf den einleitenden Knall (die Entführung) zwei getrennt voneinander zu bewertende Spuren, die die Akte zwei und drei bilden, nur um dann auf dem einen oder anderen Weg zur finalen Konfrontation mit den Drahtziehern der Vorgänge zu führen.

Insofern folgt das Szenario recht exakt dem Modell vieler klassischer Erzählungen – es wird mit einem *Konflikt* eröffnet, woraufhin *Lösungsansätze* durchprobiert werden wollen, um letztlich zur *Auflösung* zu führen.

Die Handlung in wenigen Sätzen

Die Charaktere treffen sich, wie gehabt, auf einem gemeinsamen Flug, jedoch mit einer Besonderheit: Sie haben nicht das gleiche Ziel. Der Grund dafür ist simpel: Diesmal zieht nicht Dexler im Hintergrund die Fäden, sondern jemand ganz anderes: Mark Ford. Der Gonzo-Journalist lockt die übrigen Scouts unter diversen Vorwänden nach L.A., um dort mit ihm der ganzen Sache ein Ende machen zu können. Der Plan aber wird zur Falle, ohne das Ford es beabsichtigt hat, denn es gibt eine neue Opposition.

Eine junge Frau ist als Attentäterin an Bord der Maschine und plant, die Scouts zu ermorden. Somit müssen die Charaktere zunächst lebendig aus dem Flugzeug kommen, nur um dann in L.A. zwei Spuren verfolgen zu können – Fords Indizien und die Herkunft der Attentäterin. Beide Wege aber führen nach Rom, bzw. zu Rudolph Dexler. Dort können die Spieler dann selber entscheiden, auf welchem Weg die

Scouts in die Zukunft gehen werden.

Inspirationsquellen

Verschiedene Elemente der Handlung haben verschiedene Inspirationen.

Der erste Akte rund um die Flugzeugsituation zehrt an an jeder denkbaren Quelle, die in einem Flugzeug spielt. Da gibt es zahlreiche Filme von unterschiedlicher Qualität. **Flightplan** ist vermutlich recht okay, wenn man die Auflösung nicht schon aus dem Trailer her kannte, doch sogar **Airplane** und natürlich zahllose Katastrophenfilme können einem Ideen geben.

Die beiden besten Quellen kommen aber mal wieder aus dem Serienbereich. Die *Akte-X*-Folge **Tempus Fugit** (Tempus Fugit; 4x17) hat eine der besten Darstellungen eines Flugzeugabsturzes, die ich kenne. **Lost** ist aber da natürlich auch zu nennen. Den Joker stellt aber die *Supernatural*-Folge **Phantom Traveller** (1x04) dar, die in einem Exorzismus an Bord eines fliegenden Flugzeugs mündet. Besser wird's nicht mehr.

Der Teil der Ermittlungen in L.A. kann dagegen aus anderen Richtungen unterfüttert werden. Da sind etwa **Scream** und **Scream 2** gar nicht schlecht, was die Darstellung des schulischen Umfelds betrifft, aber auf wieder *Supernatural*. Der Charakter Meg aus der ersten Staffel dort ist eine ziemlich direkte Vorlage der Antagonistin der mittleren beiden Akte dieses Szenarios.

Und das Finale dann ist eigentlich waschechtes Politthriller-Material. Die Konsequenz, nach der Auflösung der Rahmenhandlung eine moralische Handlung treffen zu müssen, gibt es dort in zahllosen Beispielen, aber einige stechen durchaus hervor. Beispielsweise die **Bourne**-Filme mit Matt Damon. In allen drei Filmen gibt es gegen Ende eine Stelle, wo Jason Bourne mit einer Waffe an der Schläfe des Drahtziehers dasteht und sich entscheiden muss, ob er ihn tötet oder nicht. Ganz grandios ist das in **Die Bourne-Verschwörung**, wo sogar die Bildsprache mitzieht und er sich zwischen einem Tunnel in die Dunkelheit und einem ins Licht entscheiden muss. Irgendwie schon grandios.

Der Hammer für mich seit jeher ist aber **Die drei Tage des Condors**. Die letzte Szene, in der Robert Redford endlich kapiert, was eigentlich gespielt wurde und sich voller Abscheu der Unmenschlichkeit der Beweggründe klar wird, hat mich als

Jugendlicher immens geprägt und hallt bis heute in meinen Abenteuern nach. Wenn die Pointe oder wenigstens das Finale dieses Szenarios die Spieler auch nur halb so fesseln kann wie das Ende des Films damals mich, dann wäre ich sehr, sehr glücklich.

Literatur:

Es gibt wenig im geschriebenen Wort, was ich diesmal empfehlen könnte. Die genannten Politthriller kann man zum Teil auch lesen, allerdings weichen die Handlungen dort teils doch erheblich von den Filmen ab. Literatur zu Flugzeugentführungen schadet sicherlich auch nicht, ist aber ebensowenig notwendig. **Aura** ist in seiner Natur her eher cineastisch, schätze ich.

Stimmung

Zwei generelle Merkmale zeichnen die Stimmung des Abenteuers aus. Zunächst einmal sicherlich das Sinnbild von „Diesmal betrifft das Grauen euch!“ Acht Szenarien lang haben die Scouts nun anderen Menschen mit übernatürlichen Problemen beigestanden, doch nun sind sie selber betroffen.

Daraus resultiert auch Stimmung Nr. 2: „Vom Jäger zum Gejagten, zum Jäger.“ Etwas krude, zugegeben, aber es fasst es doch gut zusammen. Die Scouts kommen als Jäger des übernatürlichen nach L.A., sehen sich in der Mitte des Szenarios allerdings von offenbar so ziemlich jedem gejagt, nur um im Finale das Blatt erneut zu wenden und erstmalig selbst die Kontrolle über ihr Schicksal zu übernehmen. Das Abenteuer sollte sich wie ein ewiger Wettlauf um die Frage anfühlen, wer jetzt eigentlich wem einen Schritt voraus ist.

Vorgeschichte

Der Gonzo-Journalist Mark Ford (vgl. **Narkose**) hat seit dem Tod von Charles Johaston seine eigenen Informationen eingeholt und wenn es ihm auch nicht gelungen ist, die Charaktere selbst noch einmal zu erreichen, so hat er doch einen Weg gefunden, sie zu kontaktieren. Er hat gefälschte Aufträge für sie rund um den Großraum L.A. ausgelegt, um zumindest einen Teil der ihm bekannten Scouts aus der Reserve zu locken. Der Plan geht auf, wenigstens zum Teil.

Parallel dazu machen sich jedoch zwei weitere Fraktionen auf Wege, die in diesem Szenario münden. Rudolph Dexler wird auf Fords Vorgehen aufmerksam und beschließt, einzugreifen. Da ihm aber schnell klar wird, dass der Journalist für alles bekannt ist, aber nicht für seine Überzeugbarkeit, beschließt er, dass

Aura

der Mann unter die Erde gehört. Zusammen mit einem gedungenen Mörder, Chuck Wells, macht er sich auf nach L.A., um den Journalisten zu töten.

Der ist aber nicht dumm und seit seinen Lockrufen für die anderen Scouts untergetaucht. Insofern „scouten“ auch Dexler und Wells durch die Stadt und suchen die Informationsquelle, bevor diese an die anderen „Probanten“ gelangt.

Bisher von allen unterschätzt ist aber eine dritte Gruppierung, die bisher so noch nirgends in Erscheinung getreten ist. Marie Ann Campbell ist eigentlich Studentin für Literatur und Philosophie in Los Angeles, hat aber ein Problem. Sie ist eines der fünf Kinder, die aus der Heibert-Testreihe ohne vermeintliche Veränderung hervorgegangen ist.

Doch das war eine voreilige Einschätzung – seit etwa einem Jahr nun sie Marie Auren, und das nicht zu knapp. Jedoch damit nicht genug: Bei der jungen Frau hat sich ein ganzer Satz Numina manifestiert (vgl. S. 181) und, zeitgleich damit, auch eine stattliche Zahl ernstzunehmender Neurosen.

Nach und nach ist sie dem (nicht unbegründeten) Gedanken verfallen, dass die Experimente, an denen sie damals teilgenommen hat, Schuld sind an ihren Visionen. Jedoch kommt sie zu einem fatal falschen Schluss. Sie recherchiert, sie stößt auf das Phänomen der Scouts wie manch einer zuvor, zeigt aber eine weitere, ganz besondere Eigenschaft: Sie kann Scouts an ihrer Aura erkennen.

Wie so mancher Irrer vor ihr, beschließt sie, dass der einzige Weg, mit ihrem Problem umzugehen, der Weg der Rache sei, nur liegt ihr Fehler darin, diese Rache zu den Scouts zu tragen. Ein weiteres Numen der Frau ermöglicht es ihr, den Geist anderer Leute zu beeinflussen und so sorgt ist sie auch der Grund für das Attentat auf die Charaktere im Flugzeug.

Ihr Ziel ist es das Abenteuer über, die Scouts zu töten, schnell und einfach, da sie in ihnen Boten der alten Versuchsreihe sieht. Sie ahnt leider nicht, dass sie tatsächlich all die Antworten besäße, nach denen die Charaktere vielleicht schon seit langer Zeit suchen.

Wie sich die Handlung generell entwickelt

Wie nun schon mehrfach geschrieben, entfaltet sich das Szenario in drei Abschnitten und vier Akten. Der erste Akt, der auch zugleich den ersten Abschnitt darstellt, spielt komplett an Bord einer Linienmaschine, in der eine junge Studentin aus L.A. namens Cathy Bale versucht, mittels einer Kleinkaliberpistole das Leben der Spielercharaktere markant zu verkürzen.

Der zweite Abschnitt ist in zwei Akte unterteilt, die jedoch parallel zueinander ablaufen. Der zweite in diesem Text beschreibt die Jagd von Chuck Wells auf Mark Ford quer durch L.A., während der Journalist versucht, die Aufmerksamkeit der Charaktere auf sich zu lenken, um mit ihnen Kontakt aufzunehmen.

Der dritte Akt dagegen beschreibt Marie Ann Campbells Vorgehen bei dem Versuch, ihrerseits wieder den Spielercharakteren den Garaus zu machen. Da ihr Vorgehen grob zeitgleich mit dem von Wells ist, führt das letztlich dazu, dass die Charaktere sich entscheiden müssen, welchen Weg sie gehen wollen.

Beide Wege führen dabei aber zum vierten Akt, der den dritten Handlungsabschnitt bildet. Sei es nun über Ford oder sei es über Campbell, mutmaßlich wissen die Charaktere nun von Dexler. Sie können den Mann stellen und mit dem konfrontieren, was passiert ist, vor allem aber müssen sie eine Entscheidung treffen. Denn Dexler hat durchaus auch Argumente für sein Vorgehen und hier liegt es nun ganz an den „Scouts“, ihre Zukunft zu gestalten.

Motivationen für Spieler

Die Motivationen der Charaktere, nach Los Angeles zu reisen, sind dieses Mal komplett irrelevant, Hauptsache sie sitzen eingangs in dem Flieger. Anders als bei den anderen sieben Abenteuern dieser Reihe werden die Charaktere schnell genug eine ganz eigene Motivation haben, sich mit den Vorgängen in dem Abenteuer auseinander zu setzen.

Dramatis Personae

Amokläufer

Marie Ann Campbell

Marie Ann war eines der fünf Kinder, die in der massiv fehlgeschlagenen ersten Testreihe der Wissenschaftler keine direkte Reaktion auf das Aura-Programm zeigte. Ihre Fähigkeiten manifestierten sich erst in jüngster Zeit, begleitet von einer massiven Paranoia und Wahnvorstellungen, die sie mit dem Ziel ausgestattet haben, den „Scouts“ ein Ende zu machen.

Sie benutzt dazu ihre neu entdeckten, übernatürlichen Fähigkeiten (siehe Textkasten) und geht ohne Rücksicht auf ihre Mitmenschen vor. Ihre Motivation ist dabei auch ihre Schwäche; wenn man ihr klar macht, dass auch die „Scouts“ Opfer sind oder ihr vor Augen führen kann, dass sie ihrerseits ihre „Attentäter“ auch nur zu Opfern macht, kann sie ggf. auch ohne Gewalt gestoppt werden.

Cathy Bates

Cathy ist die erste Person, die Marie Ann beeinflusst. Sie entsendet sie, nachdem sie mittels der wunderbaren Datenwelt des Internets einen Flug mit mehreren Scouts an Bord ausgemacht hat, um diese aus dem Weg zu Räumen. Mehr dazu gleich in *Kapitel 1: Das Attentat*.

Eigentlich ist Cathy ein liebes und nettes, wenn auch aus Prinzip rebellisches Mädchen gewesen, die typische „Punkfrau“, die es auch heute eigentlich noch überall zu finden gibt. Marie Ann sah darum in ihr einen guten Archetypus für die Rolle der Attentäterin, hat da allerdings etwas kurzfristig gedacht. Denn zumindest den Spielern könnte auffallen, dass ihr Vorgehen (vgl. S. 183) viel zu ausgeklügelt ist für eine Frau, deren Rebellion bisher auf der Ebene von „Hauptsache dagegen“ ausgetragen wurde.

Bob O'Connor

Bob ist die unglückliche zweite Person, die Marie Ann sich als ausführendes Organ erwählt. Der sehr introvertierte Schüler ist einsamer Einzelgänger und eigentlich ein ziemlicher Nerd, was ihn für Marie Ann interessant macht – bei ihm fällt obskures Verhalten vielleicht anderen Leuten nicht so schnell auf, denkt sie sich.

Bob ist mit seinen selbstgeschnittenen Haaren, seiner großen, dickglasigen Brille und seiner geschmacklos-bunten, ungünstig

Marie Anns Numina

Aura Reading (Second Sight, S. 57)

Ermöglicht es ihr, die Aura einer Person auszulesen.

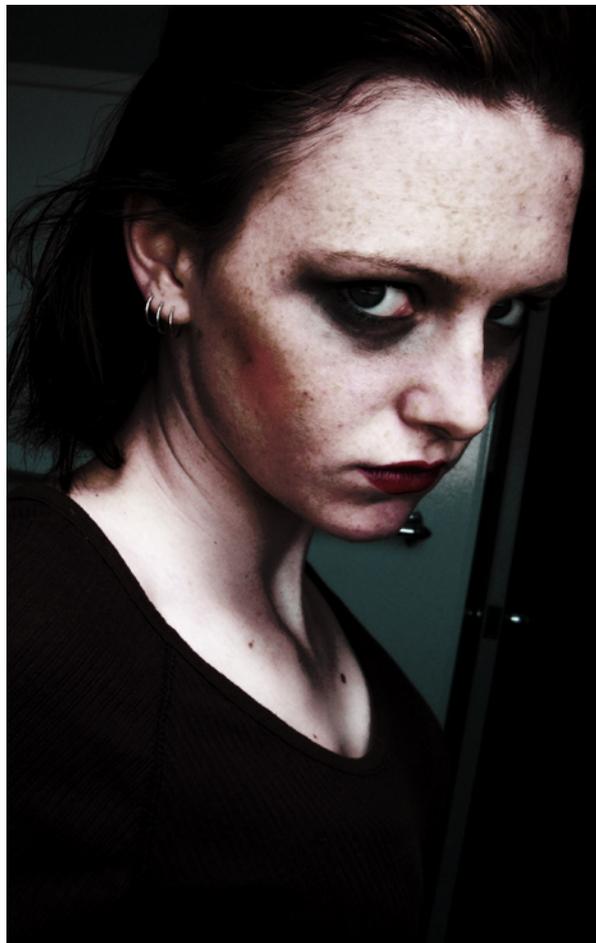
Mind Controll (Second Sight, S. 59)

Ermöglicht es ihr, anderen Personen ihren Willen durch gesprochene Worte aufzuzwingen.

Inspirierte übernatürliche Erkenntnis (neu)

Marie Ann legt einen Wurf auf Manipulation + Persuasion gegen die Resolve des Gegenübers ab. Gelingen ihr dabei mindestens drei Erfolge, so kann sie der Zielperson den Blick für die Welt der Auren für eine begrenzte Zeit eröffnen und ihr daher auch Zugang zur Kraft Aura Reading zu geben.

Das kostet sie einen Willenskraft-Punkt, sowie je einen weiteren pro zwei Stunden, die das Ziel die Sicht behalten soll. Marie Ann macht dies im Laufe des Abenteuers mit Cathy Bates, damit diese bewaffnet an Bord des Flugzeugs gelangen kann (vgl. S. 13).



Aura

kombinierten Kleidung eigentlich der Inbegriff des Klanttrotzels, strahlt dabei jedoch alles, nur keine Gefahr aus.

Die Drahtzieher Rudolph Dexler

Rudolph Dexler war auf dem besten Wege, der CEO des einflussreichen Maxwell Corp.-Chemiekonzerns zu werden, doch sollte es anders kommen. Als ihm seine Vorgesetzten den Stecker nach der missglückten Heibert-Versuchsreihe zogen, sah er sich gezwungen, in den Untergrund zu gehen.

Er klärte sein Vorgehen mit seinem Kollegen Imare ab, versicherte sich im Vorfeld der Kooperation einiger Lobbyisten, Unterstützer und Geldgeber, nur um dann abzutauchen. Zu Beginn des Szenarios nun ist er schon lange der amerikanische Verantwortliche für das „Scouts“-Programm in den Vereinigten Staaten, während Imare Europa überblickt.

Der attraktive, wenn auch bereits gealterte Mann macht auch heute in seinem Maßanzug noch eine gute und seriöse Figur, seine grauen Augen allerdings sind kalt und jeder Funken Emotion ist aus ihnen bereits entflochten.

Er ist herzlos, wenn es um das Leben anderer geht, hängt aber sehr an seinem eigenen.

Chuck Wells

Über Chuck ist nicht viel zu sagen. Er ist Ende 20, durchtrainiert, hat kurzgeschorene schwarze Haare und einen kurzen, schwarzen Bart. Er hat ein sympathisches Gesicht und kann sehr liebenswert wirken, wenn er es darauf anlegt, ist im Herzen aber ein eiskalter Mörder. Er arbeitet seit Jahren für Dexler und hat weder finanziell noch moralisch ein Interesse daran, den Mann zu hintergehen.

Der die Wahrheit kennt Mark Ford

Der Gonzo-Journalist Mark Ford war der „Scouts“-Partner von Charles Johaston, der aber in seiner Abwesenheit in Narkose seinen Tod fand. Seither ist Ford abgetaucht und hat verdeckt weiter nachgeforscht, was zu dem Tod des wahrhaft unschuldigen Kollegen geführt haben könnte. Nach und nach stieß er auf das System der „Scouts“-Treffen und ist ja auch bereits mit den Charakteren in Kontakt getreten; jedoch ist es ihm bisher nicht gelungen, dass über einige kurze und unvermittelte SMS hinaus zu tun. Darum lockt er sie in diesem Szenario über Ecken und Enden aus der Reserve um mit ihnen zu reden und gemeinsam einen Plan zu entwerfen – nicht ahnend, dass Marie Ann ihn bereits im Fadenkreuz hat.



Kapitel 1: Das Attentat

Ein schicksalshafter Flug

Wenn die Charaktere sich, wie immer, im Flugzeug begegnen, werden sie schnell feststellen, dass etwas nicht stimmt: Sie haben nicht alle das gleiche Ziel, wie sonst immer. Jeder der Charaktere will zwar nach L.A., nicht aber alle zum gleichen „Fall“. Das wirft sicherlich eine Fragen auf, über die die Spieler am Tisch vermutlich auch nachgrübeln werden, was nur unterstützt werden sollte. Es gibt keinen passenderen Einstieg in ein Szenario, dass sich ja effektiv auch genau um ihre Zukunft drehen wird.

Wie die Attentäterin an Bord kam

Cathy ist an Bord und führt eine Pistole mit sich – man fragt sich, wie das in der Post-9/11-Zeit möglich ist. Eigentlich ist es kaum noch denkbar, einen solchen Anschlag auf ein Flugzeug zu verüben, aber Cathy hat einen unfairen Vorteil.

Ebenfalls seit 9/11 fliegen in vielen Flügen innerhalb der, hin in die oder zurück aus den USA, sogenannte Air Marshalls. Es ist unbekannt, wer zu dieser Gruppe gehört, streng geheim sogar. Die Leute fliegen Under Cover mit und tragen Schusswaffen am Körper. Sie sind die amerikanische Antwort auf terroristische Schläfer und sind auch so lange normale Fluggäste, wie keine Gefahr droht. Es ist nicht möglich, sie vorher zu identifizieren.

Es sei denn, man hat eine Aurasicht und kann es daraus ableiten. Das hat Cathy getan. Sie hat eine Zielperson ausgemacht, ist unbewaffnet nach ihr durch die Metalldetektoren gegangen und hat gewartet, bis sie recht sicher war, dass der Marshall nun bewaffnet sei. Danach musste sie nur noch warten, bis seine Aura eine allgemeine Geistesabwesenheit verriert – es waren nur Sekunden und vor dem eigentlichen Einsatz, doch es reichte, dem Mann abseits aller Blicke einen Feuerlöcher überzuziehen.

Vermutlich wird er wieder zu Bewusstsein kommen, bevor die Maschine ihre Zielbestimmung erreicht, aber das ist Cathy egal; oder vielmehr: Das ist Marie Ann egal. Die geistig Beeinflusste jedenfalls trägt nun die Waffe des Flugsicherheitsbeamten in ihrem Handgepäck, sitzt ganz vorne in der Maschine und wartet nur auf die günstige Gelegenheit.

Übrige Fluggäste

Es wird sehr bald recht hektisch werden in der

Maschine. Um der Szene dabei noch etwas mehr Würze zu geben, hier eine Hand voll weiterer Passagiere, die sich in den Konflikt einmischen können:

- Ein Rabbi, der vermitteln möchte, aber nur in die Schusslinie gerät
- Ein Araber, der eher terrorverdächtig wirkt als Cathy
- Eine dicke Mutter mit zwei Kindern, deren Selbsterhaltungstrieb akut gegen ihre Empörung verliert
- Ein junger Mann Mitte 20, der versuchen könnte, vor seiner Freundin den Helden zu spielen

Komplikationen

Doch die Situation wird noch etwas komplizierter. Immerhin sind auch die Charaktere Teil eines Aura-Projektes und es gäbe keinen ungünstigeren Moment, damit es Früchte trägt. Während sie dort sitzen und vermutlich noch die seltsamen Umstände diskutieren, unter denen sie sich dieses Mal getroffen haben, bemerkt einer von ihnen (bevorzugt der, der am Gang sitzt) ein seltsames goldenes Leuchten aus Reihe 1. Nur kurz, ein Aufblitzen geradezu.

Das war seine Aura-Sicht, die auf die halb bessere Cathy angesprungen ist. Es ist sehr wahrscheinlich, dass er einmal nachschauen gehen wird.

Die Konfrontation

Tritt der Auraschende an Cathy heran, so blickt sie auf, zeigt Entsetzen in ihrem Gesicht und zieht augenblicklich ihre Waffe. Tritt niemand an sie heran, so wartet sie, dass die Maschine etwa eine halbe Stunde in der Luft ist, möglichst weit vom Startpunkt weg und vom Ziel noch weit genug entfernt, um dann ihre Waffe zu ziehen und eben selber zu den Charakteren zu gehen.

Die Voraussetzungen für die Charaktere sind je nach Szenario leicht unterschiedlich. Kam einer von ihnen zu Cathy, so steht er in dem Mittelgang und ist auf den Beinen, saßen sie dagegen noch, so haben sie zusätzlich das Problem, erst einmal nur problematisch in Bewegung zu kommen.

Das hat auch regeltechnische Auswirkungen. Generell gilt die Situation ob der Enge des Flugzeugs als *Close Combat*, was bedeutet, dass der stehende Charakter seinen DV gegen eventuelle Schüsse der jungen Frau aufbringen kann (vgl. **WoD**, S. 162). Sitzt er dagegen, gilt dies nicht und er kann auch ein eventuelles *Dodge*-Manöver nicht aufbringen. Allerdings hat der Flugzeugsitz auch seine Vorzüge und verdeckt den halben Körper jeden Charakters. Ein Schuss auf ihn würde daher mit dem *Partially Covered*-

Aura

Modifikator von -2 belegt (ebenfalls WoD, S. 162). Es liegt im Ermessen des Spielers, ob eventuelle Fehlschüsse die Person im Sitz davor treffen.

Cathy hat einen Pool mit ihrer Schusswaffe von vier und ihre Waffe ist eine *Light Pistol* wie sie im Grundregelwerk steht (vgl. WoD, S. 169).

Auflösungen

Generell gibt es drei Arten, wie dieser Konflikt zu beenden ist. Die erste wäre das Szenario, das Cathy Erfolg hat und die Charaktere sterben. Das wäre sicherlich unangenehm, wenn auch ein mal markant anderer Weg, eine lange Abenteuerreihe zu beenden.

Variante 2 ist die, dass die Charaktere Cathy gestoppt bekommen. Es ist wichtig festzuhalten, dass die junge Frau selber nicht auf die Charaktere schießen möchte, sondern dass dies alleine Marie Anns Einfluss ist. Gute Argumente der Spieler, *Empathy*-Würfe und dergleichen können die Cathy bremsen, vielleicht sogar aufhalten. Und wenn sie sich schon nicht bekehren lässt, so kann man sie zumindest lange genug aufhalten, um an sie heranzukommen und mit ihr um die Waffe zu ringen. Cathy ist dabei so programmiert, dass sie im Zweifelsfall versucht, sich selbst zu erschießen, bevor sie gefasst wird.

In der dritten Variante sind Passagiere involviert. Vielleicht spielt einer den Helden und fängt sich Cathys erste Kugel, vielleicht lenkt sie einer zumindest ab – jedenfalls können die restlichen Passagiere in der Maschine den Charakteren hier die Ablenkung verschaffen, die sie brauchen. Ein „Bauernopfer“ kann zudem die Szene intensivieren und zeigen, wie ernst es der jungen Frau ist.

Ankunft in Los Angeles

So oder so endet der Konflikt und Cathy ist wahlweise tot oder redet nicht. Sicherheitskräfte sind alarmiert und warten am Flughafen bereits, nehmen die Frau in Gewahrsam und werden die Charaktere noch länger ausfragen.

Letztlich wird man sie aber gehen lassen und macht damit den Weg frei für die nächsten Schritte der Scouts auf dem langen Weg zur Wahrheit.

Der Mythos vom Druckabfall

Wir alle kennen es aus Filmen: Ein Schuss geht im Flugzeug fehl und penetriert die Außenhülle; augenblicklich verliert die Maschine an Höhe, die Atemmasken fallen von der Decke und ehe man sich versieht, hat es die halbe Flugzeug zerrissen. Das ist so in dieser Form heutzutage auch nicht mehr korrekt.

Die Waffen der Air Marshalls sind vom Kaliber her so ausgewählt, dass sie für Menschen zwar sehr gefährlich, für das Flugzeug aber eher harmlos sind. Zwar schlagen sie natürlich kleine Löcher in die Außenhülle und natürlich muss die Maschine danach in die Wartung, aber die alten Katastrophenszenarien treten so nicht ein. Alleine der Druckausgleich innerhalb des Flugzeugs, der ohnehin aktiv ist in den Höhen, in denen heutigen Linienmaschinen fliegen, kann den minimalen Druckabfall durch das Einschussloch ausgleichen.

Optional: Die Aura als Hindernis

An verschiedenen Stellen in diesem Szenario können die Charaktere auf ihr unbewusst erlerntes Numen, Aura Reading zurückgreifen. Es taucht eigentlich nur selten auf und wenn, dann um den Spielern zu helfen.

Wer aber eine größere Prise „Dunkelheit“ in sein Abenteuer bringen will, der kann der Kraft eine zweite Komponente geben und Nachteile an die Kraft koppeln. Irre Farbflashes, Migräneattacken, Unruhe, seltsame Visionen – das ganze, klassische Programm.

So wird aus einer Art Superkraft eine Krankheit und aus einer Stütze für die Spieler ein erhebliches Handicap. Dieser Schritt sollte mit Bedacht gewählt werden, ist Aura doch auch für sich genommen schon tödlich genug. Doch mit der richtigen Runde kann dieser Aspekt das Spiel sicherlicher sehr bereichern.

Kapitel 2: Marie Anns Rachefeldzug Überblick

Generell kann man das zweite Kapitel in zwei Inhaltsgruppen unterteilen. Einerseits wird hier die Spur beschrieben, die von Cathy Bates zu Marie Ann führt. Mark Fords Spuren werden hier komplett ausgeklammert und im dritten Kapitel beschrieben.

Umgekehrt werden hier aber auch Marie Anns Bemühungen beschrieben, die Scouts doch noch zur Strecke zu bringen, wo das erste Attentat bereits fehlgeschlagen ist. Ein Textkasten am Ende beschreibt in groben Zügen, welche Auswirkungen dieses Kapitel hat, wenn es von den Spielern *gar nicht weiter* beachtet wird.

Cathy ging zum College

Genauer gesagt besuchte sie das Watson College, mitten in L.A. Das macht es für die Charaktere recht einfach, Nachforschungen anzustellen, vor Ort sind sie ja schon mal. Diese Information über Cathy können sie im Flugzeug schon erlangen (Cathy hat einen Studentenausweis dabei), sie können sie von den Polizisten später erfahren oder aber, wenn sie gar nicht auf die Idee kommen, durch einen Nachrichtenbericht darauf hingewiesen werden.

Das Watson College ist eine nette, kleine Einrichtung ohne besonderen Ruf, die auch bei der Eingabe in die nächste, gängige Internetsuchmaschine keine Besonderheiten ausspuckt. Es bedient weder explizit die Unter- noch die Oberschicht, sondern wird

eigentlich innerhalb seines Einzugsgebietes von so ziemlich allen besucht.

Zwei Wege, sich umzuhören

Im Grunde gibt es zwei Wege, denen die Charaktere innerhalb des College nachgehen können – Cathys Wohnung oder Cathys Unterricht. Die folgenden Abschnitte sind den entsprechenden Themengebieten jeweils untergeordnet.

Wo sie wohnte

Cathy hatte ein Zimmer auf dem Campus, das sie sich mit ihrer Freundin Jane Hatch teilte. Jane ist ein nettes, junges Mädchen voller Trauer um Cathys offensichtlichen Nervenzusammenbruch und voller Leichtgläubigkeit für den Rest der Welt. Jede noch so absurde Lüge, wer die Charaktere nun zu sein vorgeben, ist ihr mit einer einfachen, nicht erschwerten Probe auf *Manipulation + Empathy* beizubringen, aber selbst das ist nicht notwendig. Wenn die Charaktere ganz ehrlich sagen, wer sie sind, wird sie auch so mit ihnen reden.

Das Ärgerliche ist nur, dass Cathy eigentlich nichts weiß. Allerdings, das ist nicht zu unterschätzen, weiß sie zu berichten, dass ihre Zimmergenossin niemals in irgendeiner Form auffällig geworden sei. Keine Alkoholexzesse, kein Herrenbesuch bei ihnen auf dem Zimmer, keine Probleme mit dem College und erst Recht keine radikalen, fundamentalistischen oder auch nur gewalttätigen Tendenzen. Cathy war ein durch und durch guter Mensch, wenn man nach Jane geht.



Das ist dabei auch nicht gelogen. Vielleicht glauben ihr die Spieler nicht, doch es ist ein dicker Hinweis auf die vorgenommene Manipulation.

Wo sie lernte

Cathy besuchte eine ganze Reihe von Kursen, wie man im Sekretariat mit entsprechenden Lügen erfragen kann, aber jeder Kommilitone weiß zu berichten, dass ihr ganzes Herz für einen „Creative Writing“-Kurs schlug.

Diesen Kurs gibt ein gewisser Doctor Ebrahim Keller (siehe Textkasten) und stellt für die Charaktere tatsächlich eine heiße Spur dar. Denn das ist der Kurs, in dem Marie Ann sie ausgewählt hat, eine ihrer „Waffen“ zu werden. Von daher kann ein Besuch oder die Beobachtung des Kurses ein gutes Indiz sein. Ob sie das Seminar „under cover“ besuchen können, kommt etwas auf die Charaktere an – junge Charaktere können sich sicherlich mittels einfacher Probe auf *Manipulation* + *Subterfuge* einen Hörplatz ergattern („Entschuldigen Sie, ich fange nächstes Jahr hier ein Studium an und wollte fragen, ob ich schon mal einen Blick riskieren darf?“, beispielsweise), bei älteren Charakteren werden weitaus bessere Ausreden notwendig sein.

Ein gelungener Wurf auf *Wits* + *Empathy* mit mindestens fünf Erfolgen lässt einen Charakter in dem Seminar durchaus bemerken, dass Marie Ann für wenige Sekunden offenbar recht schockiert über sein Auftreten ist, danach aber kriegt sie sich wieder unter Kontrolle. Darüber hinaus bietet der Unterricht selber keine weiteren Spuren, aber ausgehend davon können sich den Charakteren neue Wege eröffnen.

Die Sache mit der Aura

Wenn einer der Charaktere dem Kurs in irgendeiner Form beiwohnt oder ihn beobachtet, sollte er gegen Ende einen Wurf auf *Aura Reading* erhalten. Erzielt er dabei einen Erfolg, so sieht er Marie Ann kurz golden aufleuchten; ganz so, wie es bereits im Flugzeug mit Cathy geschah. Erzielt er sogar fünf Erfolge, leuchtet auch Bob auf. Bei sieben Erfolgen ist gar ein feines, schwingendes Band zwischen den Beiden zu erkennen.

Joseph Chaney und die unerfüllte Liebe

Ein weitaus profanerer Weg, den Vorgängen auf die Spur zu kommen eröffnet sich denen, die einer Vorlesung bis zum Ende beiwohnen. Bei dem Weg nach draußen – traditionell sehr kommunikativ, da wie so oft rund 40 Mann durch zwei enge Türen aus dem Hörsaal

Ebrahim Keller

Der Dozent Ebrahim Keller hat mit dem vorliegenden Abenteuer nichts zu tun, stellt aber einen exzellenten roten Hering dar, für jene, die noch eine falsche Fährte in diesem Abenteuer unterbringen wollen.

Wer es nicht möchte, der schildert Keller einfach als freundlichen, aber vergeistigten Mann anfang 40 mit gigantischem Knowhow über Philosophie und Literaturwissenschaft.

Wer dagegen den Spielern den Tag noch etwas verkomplizieren möchte, der muss nur einen entsprechenden Ruf einbauen, den Keller hat. „Bekehrt junge Leute zur Literatur.“ „Er hat meine Sicht auf die Welt total verändert.“ „Ich habe in seinen Seminaren ganz neue Einsichten über Gut und Böse erlangt.“

Das alles ist komplett natürlich zu erklären und bezieht sich alleine auf seinen exzellenten Umgang mit den jungen Leuten, denen er die Freude an der Geisteswissenschaft noch richtig zu vermitteln weiß. Aber es kann doch recht spannend werden, ob und wann die Spieler bereit sind, das zu akzeptieren ... und zu sehen, was derweil seitens Marie Ann und Mark Ford so alles geschieht, während sie in die falsche Richtung ermitteln.

entlassen werden – spricht ein junger Mann Marie Ann an. Er scheint irgendwas von ihr zu wollen, sie scheint ablehnend zu reagieren und es erfolgt ein ebenso lautes wie heftiges Wortgefecht.

Es mündet darin, dass die junge Frau den jungen Mann davonschubst und davon rauscht.

Vielleicht beobachten die Charaktere diese Vorgänge und vielleicht macht sie das neugierig – sie täten gut daran.

Joseph Chaney ist der Ex-Freund von Marie Ann, jedenfalls in seinen Augen. Eine richtige Beziehung gab es zwischen ihnen ebenso wenig wie physischen Kontakt, doch Chaney ist auf davon überzeugt, dass das eigentlich nur noch eine Frage von Wochen gewesen wäre.

Wie schon bei Jane Hatch, so ist auch hier das Traurige, dass er durchaus Recht hat, ihm aber Marie Anns wachsendes Bewusstsein über

ihre eigenen Kräfte in den Weg kam. Ihr Interesse an einem Date am Abend erscheint ihr zunehmend trivialer verglichen mit der kosmischen Ungerechtigkeit, die man ihr angetan hat.

Chaney war der klassischen Aufschubeklämung, dass sie noch Zeit benötige, über Monate ohne Murren und Knurren gefolgt, doch nun hat er etwas mächtig falsch verstanden. Marie Ann hat sich zuletzt wiederholt mit Bob O'Connor getroffen, was Chaney zur Weißglut treibt. Schlimm genug, dass sie ihm (wohl allein in seinen Augen) „untreu“ ist, nein, auch noch ausgerechnet mit einem der größten Nerds am College bandelt sie an.

Chaney hat natürlich keine Chance zu erahnen, dass Marie Ann das tut, um die O'Connor geistig unter Kontrolle zu bringen – wie denn auch?

Doch wenn die Charaktere die richtigen Fragen stellen, können sie zumindest seine Sicht der Dinge und Bobs Namen ohne Probleme erfahren.

Bob O'Connor auf der Spur

Abseits seiner Verbindung zu Marie Ann ist eine Untersuchung des Umfelds von Bob recht unergiebig. Der komische Kauz (vgl. S. 181) ist geistig zwar agil, aber vollkommen weltfremd, höflich, aber eben durch und durch ein Nerd.

Bis Marie Ann mit einem geistigem Signal sein Programmierung aktiviert, hegt der arme Mensch nicht einmal eine Abneigung gegen die Charaktere, es sei denn natürlich, sie verdienen sie sich irgendwie.

Wenn die Charaktere wirklich viel Zeit mit Bob verbringen, liegt es beim Erzähler, ob er einen weiteren Wurf auf *Aura Reading* zulässt; gelingt dieser ohne viele andere, anwesende NSCs und mit mindestens drei Erfolgen, so leuchtet auch Bob. Er selber weiß jedoch nicht einmal selber, dass er das tut, geschweige denn, warum.

Marie Ann auf der Spur

Da ist es schon ergiebiger, sich an die Drahtzieherin zu hängen; nur ist Marie Ann nicht blöd.

Sowie einer der Charaktere, den Marie Ann natürlich erkennt, in dem Literaturseminar aufgetaucht oder ihr auf dem Campus begegnet ist, taucht sie ab.

In ihrer kranken Geisteswelt ist es irgendeine große, weltumspannende Verschwörung, die sie dort gefunden hat und das ist Grund

genug, das Weite zu suchen. Es ist jedoch keine Flucht, sondern wirklich das, was man einen „strategischen Rückzug“ nennen könnte. Aber sie ist kein Profi.

Zu spät wird ihr klar, dass sie noch massenweise Spuren in ihrem Zimmer zurückgelassen hat, wagt sich dann aber zunächst einmal nicht mehr auf den Campus zurück. Das ist *die* Spur schlechthin, der die Charaktere nachgehen können und die ihnen aus diesem Handlungsfaden heraus den Weg ins Finale ebnet.

Durchsuchen sie ihr Zimmer (*Wits + Investigation*), so finden sie nach einigen Mühen in einem Spalt zwischen Bett und Schrank einen abgegriffenen Hefter. Wenn sie diesen näher beschauen, so ist es ziemlich erstaunlich, was sich darin alles findet.

Derweil, ganz wo anders...

Sollten die Charaktere bis zu diesem Zeitpunkt hin noch keinerlei Bestrebungen in Richtung Mark Ford (siehe Kapitel 3) unternommen haben, schlägt Chuck Wells zu diesem Zeitpunkt zu und tötet den offenbar seine Kontakte gar nicht erreichenden Scout. Er stellt offenbar doch kein zu großes Informationsrisiko dar.

Die Meldung sollte die Spieler dann kurz dem Finale via Zeitung oder Fernsehnachrichten erreichen.

Marie Anns Hefter

Zunächst einmal finden sich darin detaillierte Lebensläufe der einzelnen Spielercharaktere. Nicht mit unrealistischer Detailtiefe, aber im digitalen Zeitalter kriegt man auch ganz normal eine Menge heraus. Schreibende Charaktere finden dort ihre Bibliographie, andere Künstler Broschüren und Kopien ihrer Werke. Journalisten finden Artikel von, alle anderen Artikel über sich. Auszüge aus Beziehungsnetzen (MySpace, amerikanische Entsprechungen zu StudiVZ), private Bilder aus dem Netz (hat einer der Charaktere eine Flickr-Seite oder Videos bei Youtube?) und derlei mehr. Die Liste ist umfassend und gerade genug, um auch abgebrühtere Charaktere mit Recht zu beunruhigen.

Dazu gibt es vergleichbare Akten zu weiteren Scouts, etwa auch zu Mark Ford und seinem verstorbenen Kollegen Johaston.

Wichtiger für die Charaktere dürften allerdings allgemeine Unterlagen zu dem Scouts-System sein. Einige grobe Verträge zur Heibert-Reihe, Zeitungsartikel über die Maxwell Corp. und

Aura

über Dexlers Abtauchen finden sich dort, ebenso einige Notizen von Marie Ann über ihre eigenen, aufkommenden Fähigkeiten. Wer sich das näher anschaut (je 30 Minuten Materialsichtung ein Wurf auf *Intelligence + Academics*, fünf Erfolge), kommt tatsächlich ganz grob hinter die ganz zu Beginn dieses Szenarios beschriebenen Verbindungen, natürlich aber durch Marie Anns ganz eigenen Filter.

Die größte Abweichung ist eben ihre Wahrnehmung der Scouts, die sie als „Agenten der Verschwörer“ bezeichnet und für vernichtenswert hält.

Der wichtigste Hinweis aber ist recht tief in der Akte vergraben, bei der gründlichen Betrachtung aber dennoch zu finden: Offenbar hat Marie das Zentrum der Vorgänge lokalisiert und glaubt, alles ging von einem verlassenen Industriekomplex im Bezirk Sophomore Corner aus, hier in L.A. (vgl. S. 193). Damit hat sie Recht und es ist eines der verfügbaren Tickets hinein in Kapitel 4.

Marie Ann tot?

Bauen wir uns einmal ein Desaster. Die Spielercharaktere beobachten die Literaturklasse per Fernrohr, machen dort Marie-Ann und Bob mittels Aurasicht ausfindig. Sie ziehen sich also Strumpfmasken über das Gesicht, fangen den Kurs nach Seminarsende ab und jagen je zehn Kugeln in die beiden Studenten.

Was dann?

Eigentlich ändert sich nichts. Die zweigleisige Struktur dieses Szenarios sollte eigentlich sicherstellen, dass sie dennoch eine Chance haben, bis ins vierte Kapitel vorzudringen. Marie Ann und Bob sind beide eher optionale Ergänzungen für das vorliegende Szenario.

Die weltlichen Konsequenzen – Fahndung, Phantombilder im Fernsehen etc. – müssten sie natürlich ausbaden, genauso wie es eine nette Hilfestellung für den Attentäter aus Kapitel 3 wäre. Und der Moralverlust ... aber darum ging es ja nicht.

Wie sieht Marie Anns weiteres Vorgehen aus?

Marie Ann hat keinen großen Plan in der Hinterhand und geht recht geradlinig und simpel vor. Was sie in jedem Fall schafft, die die Instruierung Bobs. Sie wäscht das Gehirn des Mitschülers ordentlich durch und programmiert ihm seine Todesmission ein. Er ist zwar kein geschulter Killer und es liegt auch jenseits ihrer Möglichkeiten, einen aus ihm zu machen, aber sie nimmt halt, was sie problemlos kriegen kann.

Im Grunde ist Schritt 2 von 2 demnach auch, Bob irgendwann die Freigabe zum Angriff zu geben. Das tut sie spätestens, nachdem die Charaktere ihr im College begegnet sind, eventuell aber auch ohne deren Zutun. In Kapitel 3 ist eine entsprechende Stelle ausgewiesen, die den Zeitpunkt markiert, an dem Bob zuschlägt, wenn die Spieler diesen Handlungsfaden bis dahin ignoriert haben (vgl. S. 20).

Wenn die Charaktere am College auftauchen, taucht Marie Ann wie beschrieben unter und hält sich vorerst bedeckt, folgt den Charakteren allerdings im Verborgenen. So oder so taucht sie dann zum Finale wieder auf; eine Option, wie sich das Finale gestaltet, wenn sie bis dahin aus dem Verkehr gezogen wurde, findet sich in Kapitel 4 (vgl. S. 23).

Kapitel 3:

Die, mit denen nicht zu Spaß ist Überblick

Mark Ford spielt Geheimagent und versucht den Charakteren einen sicheren Weg zu einer Kontaktmöglichkeit mit ihm zu weisen. Das geht nur leider sehr schief und das Treffen mit ihm ist zugleich ein Treffen mit Chuck Wells.

Es kommt zu einer knallharten Konfrontation, doch am Ende haben die Spieler vermutlich genug Hinweise finden können, die sie ins vierte Kapitel und damit ins Finale der Kampagne führen.

Während Kapitel 2 eher investigativ geprägt ist, ist Kapitel 3 recht geradlinig. Man sollte sich dadurch aber natürlich nicht täuschen lassen – durch die zeitliche Parallelität zum vorigen Kapitel wird die Handlung dennoch frei und komplex genug sein für die Spieler.

Schon am Flughafen

Schon am Flughafen beginnt Ford seine Spuren zu legen, damit die Charaktere ihnen nachgehen können. Nur ist Ford kein Profi, ebenso wenig wie die Charaktere, was die Kette der Spuren leider auch für andere Leute nachvollziehbar macht. Leute wie Chuck Wells.

Wenn die Charaktere den Flughafen verlassen, wartet dort ein Taxi auf sie. Das klassische Szenario: Ein Fahrer, ein großes Pappschild und darauf, mit einem Marker geschrieben, eine Liste von Namen.

Geben die Charaktere sich zu erkennen, geleitet der Taxifahrer – ein freundlicher Mexikaner namens Raul – sie zum Wagen, verlädt ihre Koffer und bringt sie dann „zu ihrem Hotel“.

Auf seinen Auftraggeber angesprochen, so weiß er von nichts; das Taxi sei telefonisch bestellt worden „und ich bin ja auch nur der dumme Raul. Raul tu dies, Raul tu das. Raul, stell keine Fragen sondern drück auf's Gas.“

Fun at the Beach

Was lernt man, wenn man kritische Berichte zu billigen Absteigen ließt? Richtig, je exotischer, Strandurlaub-bezogener oder hipper ein Name klingt, desto schlimmer ist vermutlich die Absteige. Das *Fun at the Beach* ist ein ziemliches Desaster, klein schäbbig und von einem unerklärlichen, muffigen Geruch geprägt. Hinter dem Counter steht eine wohlbeleibte, vollbusige, ältere Frau, die jeden der Charaktere beäugt, als würde sie ihn verdächtigen, kleine Katzen zu fressen.

Meine Spieler wollen nicht Taxi fahren!

Eine vorstellbare Reaktion – immerhin hat man gerade versucht, sie umzubringen. De facto führt das dazu, dass man als Erzähler das gleiche machen muss, was auch Ford tut: Improvisieren. Ford will in den Kontakt mit den Charakteren kommen, ohne dafür vor dem geplanten Termin (s.u.) mit ihnen in Verbindung gebracht zu werden.

Er muss also das Telefon (s. u.) zu den Charakteren kriegen. Vielleicht schickt er es ihnen mit einer Pizza? Vielleicht per Post? Was auch immer die Situation ermöglicht, kann hier genutzt werden – Ford ist hier ebenso spontan wie der Erzähler.

Wenn sie aber Raul sieht oder die Charaktere ihre Namen nennen, so sind in der Tat Zimmer für sie gebucht und, obskurer noch, sie haben bereits Post. Die ältere Frau gibt ihnen den Umschlag heraus und geht dann wieder dazu über, die Charaktere nach Möglichkeit zu ignorieren.

Fords Brief

Der Umschlag enthält ein Blatt Papier und einen Schlüssel. Das Blatt ist zwar ein kompletter Briefbogen, die Botschaft ist aber dennoch kurz: „Willkommen in L.A. Eure Aufträge waren allesamt nur Vorwand. Folgt der Spur, ich glaube ich weiß, warum ihr euch andauernd durch Zufall trefft.“

Der Schlüssel ist ganz klassisch einem Schließfach entnommen und spätestens ein wenig Recherche (*Intelligence + Academics*) bringt die Charaktere darauf, das „LACS517“ zum Schließfach 517 in der Los Angeles Central Station führt. Die nächste Station der Schnitzeljagd.

LACS517

In dem Schließfach, bei dem sie dann letztlich landen, finden sie ein Handy vor. Ein Nokia 3210, ein richtig alter Knochen aus den Anfangstagen der bezahlbaren Mobilfunkgeräte. Ein Wurf auf *Intelligence + Science* macht allerdings einen möglichen Grund deutlich: Das 3210 kann vor allem telefonieren. Kein WAP, kein GPRS, kein GPS – es ist ein reines Telefon und damit weit weniger in das gesamte Datennetz integriert als heutige Geräte, die teils bis auf zwei Meter genau geortet werden können.

Eine SIM-Karte ist eingelegt; macht man das Gerät an, so findet man darauf tatsächlich etwas vor: Eine weitere Handynummer ist dort eingespeichert. Gehen wir mal davon aus, dass die Charaktere sie anrufen; falls nicht, folgt auch dazu noch ein Textkasten weiter unten.

Am anderen Ende meldet sich Mark Ford – erfreut grüßt er die Charaktere. Er fängt ziemlich schnell an, vor sich hin zu reden: Er weiß jetzt, wer hinter dem ganzen Phänomen steckt, dem sie unterliegen. Es gibt einen Drahtzieher, vielleicht auch mehrere, jedenfalls sei einer vermutlich gerade in L.A. Er will das noch überprüfen und danach all seine Beweise, sowie sie verifiziert sind, mit den Spielercharakteren teilen.

Er will das nicht über's Telefon machen („Jemand könnte uns hören!“) und sich statt dessen mit ihnen an einem öffentlichen Ort treffen („Dort werden sie nicht direkt gegen uns vorgehen können.“) Mit der ersten Annahme liegt er sehr richtig (siehe Textkasten), mit der zweiten dagegen tödlich falsch. Jedenfalls will er die Charaktere in 24 Stunden (sofern das nicht mitten in der Nacht ist, dann würde er 36 Stunden vorschlagen) am San Fernando Plaza treffen, schön mittig in der Stadt.

Dann legt er auf.

Die Charaktere haben nun 24 Stunden Leerlauf. Das Handy, das sie haben, hat keine weitere Bewandnis für den Plot; sollten sie noch mal bei Ford anrufen, so hat er sein Handy bereits ausgeschaltet. Ihr Gerät ist Prepaid und sie haben gut das halbe Guthaben vertelefoniert.

Wir werden abgehört

Der Erzähler sollte während des Telefonats einen verdeckten Wurf für jeden Charakter machen, der das Gespräch mithören kann. Die Probe geht auch Wits + Science, eventuelle Spezialisierungen zu Sicherheits- und Abhörtechnik zählen in den Wurf ein. Bringt es der Charakter auf mindestens fünf Erfolge, so hat er ein seltsames Klacken kurz vor Ende des Gesprächs bemerkt – das ist Chuck Wells, der mithört. Er hat Ford bereits beim Kauf der beiden Telefone beobachtet, sich über den Händler die Nummern besorgt und sich so Zugang zu den Gesprächen verschafft.

Ford bemerkt das Geräusch nicht.

Sie rufen nicht an!

Was tun, wenn die Charaktere das Telefon liegen lassen? Nun, eigentlich kein Problem – die einzige andere Spur, die ihnen bleibt, ist die rund um Marie Ann aus Kapitel 2. Dann wird das Telefon eben ignoriert.

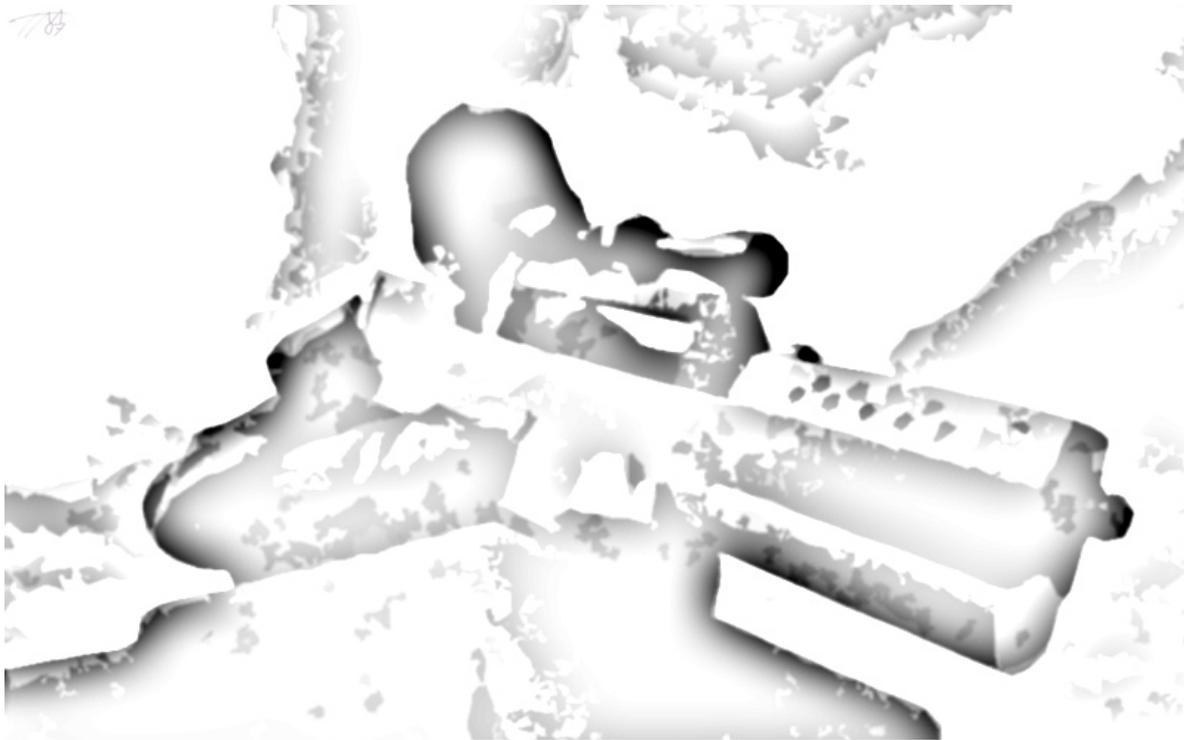
Mark lässt sich das für eine Weile ebenfalls bieten, meldet sich dann halt selber bei den Charakteren, sowie er seine Beweise beisammen hat. Somit würden sie dann wenige Stunden vor den Ereignissen angerufen, die weiter unten unter Schüsse am San Fernando Plaza beschrieben sind und hätten eine weitere Chance, noch ein sauberes Ende für Kapitel 3 erreichen zu können.

Wenn sie Mark dagegen ab diesem Zeitpunkt ganz ignorieren (weshalb auch immer), wird er von Chuck getötet.

Die perfekte Zeit für Bob

Dies ist eigentlich der perfekte Zeitpunkt, um Bob O'Connor zur Tat schreiten zu lassen. Hat sich Marie Ann nicht vorher bedrängt gefühlt, ist genau dieser 24-Stunden-Intervall zwischen Telefonat und Treffen mit Mark Ford der Zeitpunkt, zu dem er zuschlägt.

Wie er das macht, sollte aus dramaturgischer Sicht eher spontan entschieden werden. Ob er nun mit Vaters Jeep Jagd auf das Auto der Spieler macht oder doch lieber mit Opas „Schießgewehr“ Abends in das Fun at the Beach gestürzt kommt, er kommt jedenfalls. Wie, das klärt sich halt je nach Situation.



Schüsse am San Fernando Plaza

Das Treffen mit Ford am Plaza ist ebenfalls ganz klassisch. Der Kerl – groß, kahlgeschoren, Sonnenbrille mit runden, roten Gläsern – sitzt an einem kleinen Springbrunnen ganz mittig auf dem 30 Meter großen Platz und wartet dort auf die Charaktere.

Wenn diese Eintreffen, so geht er nicht von dem Brunnen weckt, aber winkt sie auffällig unauffällig heran. Sind sie dort, legt er los und beginnt, die komplette Geschichte der Maxwell Corp. herunterzubeten. Waren die Spieler effektiv und haben Kapitel 2 bereits komplett „gelöst“, so werden sie sicher die objektivere Variante der Vorgänge interessant finden, falls nicht, so ist es sicherlich erst Recht spannend.

Allerdings wird Ford nicht fertig werden. Er ist gerade an dem Punkt angelangt, an dem die Heiberich-Testreihe scheitert, als Chuck Wells eingreift. Wells hat auf einem kleinen Gebäude neben dem Plaza – zwei Stockwerke – unterhalb einer Leuchtreklame auf dem Dach Platz genommen und versucht, einen klaren Schuss auf Ford abgeben zu können. Jetzt wo er redet, wo er sich ereifert, bewegt er sich endlich von der Wasserfontäne des Brunnens fort und er kann feuern.

An diesem Punkt können durchaus die Würfel entscheiden. Es ist für das Szenario komplett egal, ob Mark Ford diese Begegnung überlebt oder nicht, also kann man die Situation durchaus mit dem Faktor Zufall würzen.

Chuck Wells hat die gleichen Werte wie ein SWAT Officer im Grundregelwerk (vgl. WoD, S. 206), seine *Firearms*-Spezialisierung aber

geht auf *Sniper Rifles*, sein Scharfschützengewehr hat einen Damage-Wert von 6. Das heißt, er würfelt seine Angriffe mit neun Würfeln gegen den Gonzo-Journalisten. Der hat eine *Health* von 7, allerdings bereits 2 Punkte Schaden drin – Folgen seiner bisherigen Recherchen, Details dazu sind unwichtig.

Wells gönnt sich zwei Schüsse. Mehr riskiert er nicht, weil er fürchtet, dass spätestens der Zweite seine Position kompromittieren wird. Stirbt Ford bereits beim ersten Schuss, so legt Wells beim zweiten Mal auf einen der Spielercharaktere an.

Ein Gewehr inszenieren

Die Spieler lauschen den Ausführungen des NSCs, als er plötzlich nach vorne überfällt. Einen Schuss oder so hat man nicht gehört, dass schallgedämpfte Gewehr ging im Lärm der Massen unter. Aber die Einschusswunde ist zu sehen. War der Schuss tödlich, ist sie im Kopf, sonst in der Schulter. Ein Wurf auf Wits + Composure (5) kann bereits jetzt die Position des Schützen offenbaren.

Auch der zweite Schuss ist nicht zu hören, aber der Mündungsblitz zumindest mit Wits + Composure (2) auszumachen. Erst jetzt geraten auch die Menschenmassen in Bewegung. Die Erkenntnis, was hier gerade passiert, kam erst langsam, doch jetzt bricht heilloses Chaos aus.

Den Schützen jagen

Es ist gut möglich, dass die Charaktere den Todesschützen stellen wollen. Auch hier können die Regeln einmal mehr zur Spannungssteigerung eingesetzt werden. Die Fußverfolgungsregeln finden sich im Grundregelwerk (vgl. **WoD**, S. 65).

Wells hat auf gut 80 Meter Entfernung geschossen, hat also acht Erfolge Vorsprung vor den Charakteren, ist aber auch im Nachteil. Die ersten beiden Runden legt er jeweils eine Probe auf *Dexterity* + *Athletics* ab, um von Balkon zu Balkon von dem Dach auf der den Spielern abgewandten Seite herunterzukommen. Misslingt eine dieser Proben, so stürzt Wells, verliert dadurch eine Runde um wieder auf die Beine zu kommen und würfelt ab dem Punkt jede Probe zusätzlich durch den Sturz um -1 (bei misslungener zweiter Probe) oder -3 (bei bereits misslungener erster Probe) erschwert.

Diese werden ihrerseits durch die Menschenmassen behindert. Die ersten drei Runden legen sie ihre Proben zu -2 ab, um sich durch die panischen Menschen zu kämpfen, die konfus in alle Richtungen davonlaufen.

Danach haben sowohl Wells als auch der oder die Verfolger die Gassen rund um den Platz erreicht und können sich eine normale Verfolgungsjagd liefern. Man sollte diese allerdings als Erzähler durchaus mit den üblichen Klischees ausbauen, also Bretterzäune die zu überklettern und wütende Pittbulls die überstanden sein wollen.

Die Verfolgung

Runde	Die Scouts	Wells
1	-2	Dex + Athletics
2	-2	Dex + Athletics
3	-2	+/-0
4+	+/-0	+/-0

Drängt man ein Tier in die Ecke...

Wells ist nicht unbewaffnet. Er sucht nicht die direkte Konfrontation, aber sollte ihm einer der Charaktere zu Nahe kommen, so hat er immer noch eine Faustfeuerwaffe im Gürtel. Der leichte Revolver (vgl. **WoD**, S. 169) ist vergleichsweise harmlos für eine Pistole, aber dennoch ein Problem.

Kann er tatsächlich überwältigt werden, ohne dass er dabei zu Tode kommt, und kann er fort gebracht werden, ohne dass die Polizei ihn kriegt, so kann man Wells verhören. Werden die richtigen Techniken angewandt (um das Kind beim Namen zu nennen: wir sprechen hier von Folter (vgl. „Interrogation“, **WoD**, S. 81-82) und

nicht von gutem Zureden), so kann man ihm bei entsprechend guten Würfeln (er erhält einen +3-Bonus wegen gezieltem Folter-Abhärtungs-Training) zum Reden bringen. Er weiß eine Menge über Dexler, das Lagerhallengelände (vgl. Kapitel 4) und die aktuelle Lage, kennt aber nicht die Hintergründe.

Ein letzter Hinweis

Wird die Chance genutzt und der tote Ford untersucht, so finden die Charaktere bei ihm einige Unterlagen, aus denen man aber kaum schlau wird. Unter erheblichem Zeitaufwand (*Intelligence* + *Academics*, je Wurf 1 Stunde, 5 Erfolge) können sie daraus aber drei weitere Informationen extrahieren: So finden sie ein Foto der Lagerhallen sowie deren Anschrift im Bezirk Sophomore Corner. Außerdem taucht der Name Marie Ann Campbell in einer Übersicht über die Teilnehmer der Heibert-Versuchsreihe auf; sollten sie bis dahin noch keine Idee haben, was es mit der jungen Frau auf sich hat, ist dies die Antwort.

Tja, und dann erschoss ich meine Gruppe

Die Situation ist hart. Wenn der erste Schuss Ford umhaut, dann kann der zweite auch gut und gerne einen Scout das Leben kosten, gerade, wenn Bob vorher irgendwie erfolversprechend vorgegangen ist. Auch in der eventuell nachfolgenden Konfrontation rund um den kleinen Revolver ist Wells eine totbringende Gefahr.

Das ist okay und beabsichtigt. Es wird ernst, es geht um viel, die Charaktere sind in Lebensgefahr. Das sollen sie ruhig auch spüren.

Kapitel 4: Das Ende der Scouts

Überblick

Die Charaktere sind auf dem einen oder andere, vielleicht auch auf dem einen *und* anderen Weg auf die Lagerhallen gestoßen worden, in denen Dexler seine Basis errichtet hat, wenn man es so nennen will. Dort wird das Finale stattfinden.

Die Charaktere werden den Mann, der ihr Leben derart beeinflusst hat, persönlich stellen können und haben am Ende die Wahl, zu tun, was sie für richtig halten. Was auch immer das sein wird.

Die genauen Umstände, unter denen das passiert, hängen vom vorigen Ablauf des Abenteuers ab und werden auf den nächsten Seiten Punkt für Punkt durchgespielt.

Das Setting

Dexler hat sich als Basis für seine Operationen quer durch die gesamten Vereinigten Staaten ein Lager in einer alten, nicht mehr genutzten Halle in dem (fiktiven) Bezirk Sophomore Corner eingerichtet.

In der Halle 2-16 hat er ein Telefon, einen Schreibtisch und eine Reihe Computer errichtet, um von dort aus arbeiten zu können. Ihm stehen dabei noch zwei Techniker, Oliver und Matthew, zur Verfügung, die aber in diesem Szenario nicht viel mehr als Dekoration sind und deren Verhalten in den folgenden Beschreibungen immer nur kurz angerissen wird.

Der Bezirk sollte so *of Darkness* beschrieben werden, wie es nur geht. Fahl, verfallen, rostig, brüchig, der Wind heult hindurch, die untergehende Sonne spiegelt sich auf emporragenden Doppel-T-Trägern. Dies ist das Finale. Wäre es ein Film, hätte es sicherlich viel für's Auge zu bieten; warum sollte es hier anders sein?

Marie Ann lebt

Vermutlich lebt Marie Ann zu diesem Zeitpunkt noch und ist nicht untergetaucht. Dann ist sie den Spielercharakteren einen Schritt voraus. Sie hat das Gebäude mehr oder weniger gestürmt, kurz bevor die Spieler eintreffen. Sie hat Oliver und Matthew erschossen und verhört nun gerade Dexler, den sie an seinen Bürostuhl gefesselt hat, mit vorgehaltener Pistole.

Sie will die Wahrheit über die Experimente und die laufenden Projekte erfahren und wird auch die Spielercharaktere zunächst für Schergen der Gegenseite halten. Sind sie natürlich nicht, wird aber nicht leicht, ihr das zu erklären.

Die primäre Lösungsstrategie besteht in diesem Falle darin, Marie Ann erst einmal die Waffe (eine schwere Pistole, vgl. **WoD**, S. 169) abzunehmen und die Situation so zu entspannen. Bevorzugt kann das dadurch erzielt werden, dass die Spieler sie überzeugen, dass auch sie nur Opfer sind, was zweifelsohne nicht leicht wird. Alternativ kann man natürlich auch auf Marie Ann schießen, etwa mit Wells Revolver.

Marie Ann hat zu diesem Zeitpunkt noch einen Punkt Willenskraft.

Falls auch Bob noch lebt

Falls Bob noch leben sollte und noch auf freiem Fuße ist, unwahrscheinlich wie das erscheint, so ist er bei Marie Ann. Wenn es gelingt, ihn aus der Gedankenkontrolle zu befreien (für jede Runde, die die Charaktere erfolgreich auf ihn einreden können (bevorzugt via *Persuasion*), erhält Marie Ann -1 auf ihre Gedankenkontrolle (vgl. **Second Sight**, S. 59).

Gelingt es, Bob zu befreien, habe die Charaktere einen weiteren Verbündeten. Bob wird nach einer Runde der Orientierung direkt und ohne zu zögern auf Marie Ann losgehen. Die wird ihn vermutlich erschießen, doch erst nachdem er sie zu Boden gerungen hat.

Spätestens wenn das warme Blut aus dem Körper ihres Mitschülers auf sie spritzt, wird Marie Ann einen Nervenzusammenbruch erleiden und stellt dann keine Gefahr mehr dar.

Falls auch Wells noch lebt(e)

Falls Wells lebend aus Kapitel 3 hervorgegangen ist oder unberührt von den Charakteren bisher nur Mark Ford umgebracht hat, so ist er dennoch bereits tot, wenn die Charaktere die Lagerhalle erreichen. Es gereicht ihnen sogar zum Vorteil, denn der Hitman war bei seinem Auftraggeber, als Marie Ann die Halle erreichte. Also greift sie zu ihrem Kontrollnumen und übernimmt den Hitman, zwingt diesen, sich eine Kugel in den Kopf zu jagen.

Chuck Wells stirbt vor den schreckensgeweiteten Augen Dexlers und bringt gegebenenfalls sogar noch eine zweite Waffe, seinen leichten Revolver (vgl. S. 192) an den Ort des Finale.

Die zusätzliche Kraftanstrengung verbraucht Marie Anns letzte Willenskraft und die junge Frau ist dem Wahnsinn nahe, wenn die Charaktere eintreffen. Ihre *Vice* ist dabei *Wrath*.

Marie Ann ist tot

Wer die obigen Beschreibungen liest, dem wird schnell klar, dass das Finale ohne Marie Ann ganz anders ablaufen wird. Dexler ist in diesem Falle gemeinsam mit seinen beiden Technikern in

AURA



seiner Lagerhalle und geht seinen Plänen nach. Die Charaktere können ihn nun überraschen, beobachten oder irgendwann zugreifen.

Dexler wohnt auch in der Halle, baut sich stets Abends ein Feldbett auf. Oliver und Matthew fahren dagegen in ihre jeweiligen Single-Wohnungen. Es gibt verschiedene Wege, wie die Charaktere hier die Konfrontation mit Dexler suchen können und dieses Szenario geht einfach mal davon aus, *dass* es passiert. *Wie* es im Detail abläuft, wird leider nur innerhalb der Runde spontan zu klären sein.

Falls auch Wells noch lebt

Falls Wells noch lebt, verkompliziert das die Sache für die Charaktere erheblich, da er normalerweise stets in der Nähe seines Chefs bleibt, wenn er keinen Auftrag hat. Es wird also an den Spielern sein, Wells wahlweise abzulenken oder auszuschalten, um an Dexler heranzukommen. Das ist eigentlich auf vielerlei Wegen möglich und der Hitman hat keine Superkräfte, kann also durchaus von einer Übermacht an Scouts überwältigt werden.

Aber Bob lebt

Sollte Bob noch leben, wenn Marie Ann das zeitliche segnet, ist er der einzige, der dem eher salomonischen Ausgang dieses Abenteuers entgeht. Die Kontrolle der jungen Frau fällt von ihm ab und er wird sein bisheriges Leben weiterleben können, allenfalls von zwei

tragischen Toden in seinem Literaturkurs gekennzeichnet.

Falls Ford noch lebt

Falls Mark Ford den Anschlag durch Chuck Wells entgegen aller Wahrscheinlichkeit gut übersteht, verändert sich die Situation am Ende ganz erheblich. Wie nachfolgend beschrieben, stellt Dexler die Charaktere vor eine Wahl: Ford entscheidet sich dabei garantiert gegen Dexler. Sollten sie Charaktere also auf das Argument des Strippenziehers eingehen, werden sie auch eine Lösung für Ford finden müssen, der damit drohen wird, alles auffliegen zu lassen.

Dexlers Sicht der Dinge

Nun haben die Spieler also das endgültige Finale erreicht. Marie Ann ist vermutlich in irgendeiner Form nicht mehr beteiligt (wobei das nicht so sein *mus*), Dexler steht den Charakteren gegenüber. Bevorzugt hilflos und an einen Stuhl gefesselt, was die Dramatik der Szene noch erheblich erhöhen wird, ansonsten aber wohl zu Fuß und Auge in Auge.

Die Spieler haben vermutlich ein ungesundes Halbwissen über das, was sich zugetragen hat und Dexler wiederum hat ein unangenehmes Halbwissen darüber, was die Scouts nun eigentlich wissen.

Seine Methode wird stets die gleiche sein: Die Flucht nach vorne.

Er wird ihnen eine nur leicht geschönte

Schilderung der Vorgänge liefern. Er erzählt ihnen von Heiberich und seiner Entdeckung, von Phillipe Imare und wie diese beiden erst ihn an Bord holten. Er erzählt ihnen von den Auren und davon, wie Franka Marianson von ihrer toten Mutter heimgesucht wurde.

Sein Punkt ist simpel: Er ist sich der Ruchlosigkeit seines Vorgehens bewusst und er wird es nicht leugnen; das hat weniger etwas mit Ehrlichkeit zu tun als vielmehr, dass er vermutet, dass ihm hier eine Lüge eher schaden wird. Doch trotz der Ruchlosigkeit und des bedauerlichen Fehlschlags der Heibert-Testreihe sieht er im Endeffekt das Gute in dem, was er tut.

Er weiß ja exakt über die Fälle Bescheid, die von den Spielern gelöst wurden. Der Skandal bei Boston CONstructions, die Familientragödie Laskaris, die armen Mädchen des Indoktrinationsinternats – er wird, wenn es sein muss, alle Fälle herunterbeten. All diesen Menschen, so sein Punkt, haben die Scouts geholfen. All diese Tragödien wären viel schlimmer gewesen, wenn sie nicht eingegriffen hätten.

„Es gibt Fälle, da muss das Wohl eines Einzelnen hinter das Wohl der Gemeinschaft treten.“, so sein Argument.

Die Wahl

Und darauf basiert auch die Wahl, vor die er die Charaktere stellt. Sein Vorgehen ist nicht zu entschuldigen, das weiß er, doch seine Ziele wie auch seine Ergebnisse, die sind ohne Zweifel positiv zu werten. Sein Projekt *hat* soweit Menschen geholfen und ganz zum Schluss, sollten die Charaktere es durchblicken lassen, ja sogar zum Erfolg geführt; die Aurasicht hat sich manifestiert.

Nun ist es an den Charakteren, zu entscheiden, wie es weitergehen soll. Verzeihen sie ihm nichts und erschießen Dexler zur persönlichen Genugtuung direkt vor Ort? Oder lassen sie ihn zurück, gehen mit ihrer Geschichte publik und versuchen, ihn so bloßzustellen? Oder stimmen sie ihm zu? Akzeptieren sie seine Gemeinwohl-Rede und schließen sich ihm an, arbeiten fortan als *Wissende* für ihn, bekämpfen das Übernatürliche und weisen neue Leute auf ihren Weg? Oder lösen sie den Konflikt nur für sich, wenden Dexler einfach den Rücken zu und lassen ihn zurück?

Dies ist das Ende. Die obigen vier Möglichkeiten sind die offensichtlichsten, andere gibt es sicherlich auch. Welche werden die Spieler für ihre Charaktere entscheiden?

Dies ist der Moment der Entscheidung.

Epiloge

Nachfolgend stehen dieses Mal vier Epiloge am Ende, je einen für die vier wahrscheinlichen Szenarien, die zuvor umrissen wurden. Diese Texte waren nie bindend und sind es auch nicht hier, erfüllen aber einen bestimmten Zweck: Jeder wurde so geschrieben, dass er einen Hang zum Negativen hat. Es ist eine Welt der Dunkelheit und Geschichten enden einfach nicht mit einer fröhlichen Note.

Epilog I: Dexler zahlt mit seinem Leben

Die Augen des Mannes, der für die letzten Jahre eures Lebens eine erhebliche Mitverantwortung trägt, drehen sich in seinen Höhlen zurück, als das Leben seinen Körper verlässt.

Ihr habt allen Grund zur Rache gehabt, und nun habt ihr sie erhalten. Ihr habt einen Mord begangen, kaltblütig und mit dem Wissen um die Konsequenz. Als ihr die Lagerhalle verlasst, seid ihr andere Menschen als zu dem Zeitpunkt, an dem ihr sie betreten habt.

Ihr habt eine Entscheidung getroffen. Ihr habt einen Teil dessen geopfert, was euch von dem Abschaum der Welt trennte, einen Teil eurer Menschlichkeit gegeben, um wenigstens eine kleine Genugtuung für das zu bekommen, was man euch angetan hat. Es war eure Entscheidung.

Es ist eine Welt der Dunkelheit und jeder Pfad hat seinen Preis.

Epilog II: Der Weg an die Öffentlichkeit

Eine Woche nach dem schicksalhaften Zusammentreffen mit Dexler steht ihr nun hier, gegenüber dem dritten Verlagsgebäude in ebensovielen Tagen. Eure Geschichte ist wirr und hart, verletzend und stellt ernsthaft alles in Frage, was die meisten Menschen als ihre Realität betrachten.

Dexlers stimmte halt noch immer in euren Ohren nach. „Keine Zeitung der Welt wird eure Geschichte drucken!“ hatte er gerufen. Seine Stimme hatte verzweifelt geklungen und eure eigene Hingabe hatte euch Zuversicht gegeben, dass er Unrecht haben würde. Die ersten beiden Zeitungen haben euch abgelehnt, aber es gibt genug Überregionale, an die man sich wenden kann. Vielleicht wird man euch hier ja anhören. Vielleicht.

Ihr werden die Hoffnung nicht aufgeben, aber es ist eine Welt der Dunkelheit. Warum sollte es jemanden interessieren?

Epilog III: Der Wechsel zu Dexler

Ein Monat ist seit der schicksalhaften Begegnung mit Rudolph Dexler vergangen, als ihr euch in

einer Linienmaschine wieder trifft. Als ihr eure neuen Aufträge erhalten habt, da war euch bereits klar, dass dies kein normaler Job werden würde. Alles noch geradezu nach Dexler.

Doch diesmal war es auch anders: Diesmal folgte kurz auf den Job ein Anruf. Oliver oder Matthew, einer seiner beiden Assistenten, informierte euch grob über das, was euch erwartet. Dieses Mal konntet ihr ruhig zu Bett gehen, denn ihr hattet bereits eine Idee, worauf ihr euch einlasst.

Doch was ist mit den Fragen, die in euren Köpfen hallen, wenn Nachts die Lampen erloschen sind. Die Fragen eures Gewissens ob eines Arbeitgebers, der offenbar einen professionellen Killer engagiert hatte. Die Namen all derer, die in den wenigen Tagen rund um L.A. sterben mussten, nur damit ihr eure Wahl treffen konntet, hallen in euren Ohren. Das schmerzverzerrte Gesicht Mark Fords erscheint vor euren Augen.

Es ist eine Welt der Dunkelheit und es wird keine Nacht mehr geben, in der ihr euch nicht fragt, ob ihr bereits zu tief in den Abgrund geblickt habt.

Epilog IV: Den Rücken gekehrt

Mehrere Wochen sind vergangen, seit ihr auf Rudolph Dexler gestoßen seid. Mehrere Wochen, in denen dieses schicksalshafte Treffen mit dem Drahtzieher wieder und wieder vor eurem geistigen Auge abgelaufen ist.

War eure Entscheidung klug? Hättet ihr seinem Treiben ein Ende machen können, wo ihr die Chance hattet? Oder hat er doch Recht, handelt er wirklich in einer guten Sache und eure Abkehr bedeutet doch nur das Leid für ungezählte, andere Menschen?

Alles um euch herum scheint sich, nun wo ihr diese Konfrontation hattet, wieder der Normalität hinzuwenden. Keine Geister, keine mysteriösen Kreaturen und auch kein menschengemachtes und doch widernatürliches Leid mehr, das euren Weg gekreuzt hättet. Vielleicht habt ihr ja doch die richtige Wahl getroffen.

Doch wenn es die richtige Wahl war, warum dann diese Unsicherheit? Wann immer ihr in einen Flieger steigt, wann immer es euch an einen fremden Ort zieht, immer ist da die Ungewissheit, ob nicht eure Partner ebenfalls dort sitzen werden. Nie werdet ihr sicher sein, dass Dexler euch wirklich in Ruhe lassen wird. Es ist eine Welt der Dunkelheit und in jedem Schatten scheint der Schrecken zu lauern.

Erfahrungspunkte

Vergeben werden letztmalig folgende Punkte:

Anwesenheit: 1 Punkt

Lernkurve: 1 Punkt für jeden, der nun das

Geheimnis der Scouts kennt

Rollenspiel: 1 Punkt nach Entscheid des Erzählers

Gefahren: 1 Punkt für jeden, der im Flugzeug saß; optional 1 Punkt nach Ermessen des Erzählers für die Konfrontationen mit Bob und/oder Wells

Weisheit: 1 Punkt für jeden, der sich während der Ermittlung durch gute Ideen hervorgetan hat

Erfolg: 1 Punkt wenn Dexler gefunden und gestellt wurde, ganz gleich, welche Entscheidung die Charaktere an diesem Punkt treffen

Letzte Eindrücke

Der letzte Flug am Samstag Abend von Berlin nach London ist gut besetzt, wie zumeist. Die Menschen, die in dieses Flugzeug steigen, wollen nicht auf eine Reise gehen, sie müssen. Sie sind Manager und Verlagsmenschen, Berater und andere Leute, die an wichtigen Hebeln sitzen oder durch solche gelenkt werden. Sie sind die Glühwürmchen der Moderne. Wenn es stimmt, dass Menschen nur das Blut des Organismus sind, den wir Zivilisation nennen, dann sind diese Menschen das Blut dicht am Herzen, dem zerbrechlichen Zentrum der Macht. Wie ein Herz kann es ganz leicht kollabieren, doch ist das Blut, das dort gerade fließt, zugleich das mit der größten Beschleunigung. Und bis zum Kollaps ist es wie beim Blut – ein ewiger Kreislauf.

Rüdiger Merzenich bahnt sich seinen Weg durch die Sitzreihen und blickt erstaunt auf den Platz neben seinem. „Peter Meier?“

„Nee, das ist ja ein Ding!“ entfährt es Peter, als er aufblickt.

„Das ist ja ein Zufall, Mensch. Dass ich dich noch mal treffe, nach diesem obskuren Dingen neulich in Rom...“ sagt Rüdiger, ehrlich verblüfft.

„Ja.“ meint Peter nachdenklich. „Nach London?“

„Japp, sieht so aus, als reisten wir wieder zusammen.“ verkündet Rüdiger, verstaubt seine Tasche im Gepäcknetz und setzt sich neben seinen Kollegen.

Ein Kreislauf. Bis zum Kollaps.

Appendix I: Spieltest

Kein Abenteuer dieser Reihe ist auch nur annähernd so stark umgeschrieben worden wie das vorliegende Szenario. Ursprünglich waren es gar mal zwei – der erste Akt in dem Flugzeug hörte ursprünglich auf den Namen **In Dubio Pro Libertate**, ganz nach den Worten unseres ehemaligen Außenministers. Im Zweifel für die Freiheit.

Doch schon bei der Planung merkte ich, dass die Flugzeugentführung in dieser Form mit einer einzigen Täterin einfach nicht genug Stoff für eine ganze Sitzung bot. Also wurden Motive verschoben und Cathy an Marie Ann gekoppelt, so dass **Aura** einen ganz neuen, ersten Akt bekam.

Doch auch dieser überarbeitete Stoff war noch ganz anders, als das, was ihr nun gelesen habt. Mark Ford etwa, der saß im Spieltest noch mit in der Maschine. Er traf dort die beiden anderen Charaktere (meine Testspieler), um mit ihnen gemeinsam dem Rätsel auf die Spur zu gehen. Das erwies sich als problematisch, da es dazu führte, dass die Spieler irgendwie immer diesen NSC mit sich zerren mussten. Dann war da die Sache mit den Aufträgen. In dieser Fassung von **Aura** sind ja nun alle Aufträge falsche Fährten von Ford, um die Leute nach L.A. zu kriegen; das war im Spieltest noch anders. Der Preis dafür war allerdings hoch und die Spieler verrannten sich ordentlich in diese ungeplanten, roten Heringe.

Die Konsequenz von beidem? Raus damit. Mark Ford wurde zu einem ungeschickten Möchtegern-Heimlichtuer und die Aufträge wurden dem angepasst.

Es gab auch viel mehr Scouts im ersten Entwurf. Die würden sich, so meine Idee, alle in L.A. treffen und dann im Finale gemeinsam zurückschlagen. Kraft ihrer neu erlangten Kräfte den Kampf auf die Schwelle der Drahtzieher verlagern. Unter einem selbstkritischen Blick wurden die „erlangten Kräfte“ zur alleinigen Aurasicht und selbst daraus optional noch ein Nachteil, was mir weitaus besser ins Gesamtbild passen mag. Der ganze „Zeit zurückzuschlagen“-Aspekt flog achtkantig raus, denn der nahm nur viel zu viel Fokus und Personalisierungsmöglichkeit aus den letzten Szenen des Abenteuers.

Und dann Marie Ann. Oh, was hat sich da getan. Wie schon eingangs bei den Quellen zugegeben, ist Marie Ann ziemlich direkt aus

der TV-Serie *Supernatural* gezogen.

Das war soweit okay, aber damals noch viel zu undurchdacht. Der ganze Handlungsbogen über Heibert und Imare existierte damals in der Form noch nicht und Marie Ann agierte aus ganz anderen Beweggründen. Damals war das Motiv eher „Das Übernatürliche schlägt zurück und jagt die Jäger“. Das war nicht nur plump, sondern sogar richtiggehend inkonsequent, denn eigentlich ist ja eines der Kernmotive aller Scouts-Szenarinen, dass das wirkliche Übel stets vom Menschen kommt. Das Übernatürliche ist halt, was es ist – ein Vampir wird immer Blut trinken müssen. Aber der Mensch hat eine Wahl und das macht ihn spannend.

Diese Wahl war dann auch tatsächlich schon immer drin, auch wenn die schönste Art, wie es enden kann – Dexler gefesselt auf einem Stuhl – zwar schon damals bei einem gemeinsamen Essen mit meine Inspirationshilfe Néomi entstand, aber erst durch die „neue“ Marie Ann in diesem Abenteuer halbwegs elegant eingepflegt werden konnte.

Die Namen und Verbindungen sind auch alle noch einmal runderneuert worden. Heibert hieß mal Heiberich, Imare gab es anfangs noch gar nicht. Dexler hatte ursprünglich ein peinliches Anagramm als Namen, das ich aber mal für mich behalten werde.

Nach vielen Appendizes, in denen ich also nur schreiben konnte, wie toll der Spieltest immer war, kann ich so wenigstens zum Abschluss noch mal illustrieren, wie weit ich prinzipiell bereit gewesen wäre, mit der Bearbeitung zu gehen, wenn ich zuvor schon Mal die Not gesehen hätte.

Habe ich damals nicht; nun aber, bei **Aura**, war es noch einmal wichtig, die Hand aufzulegen. Danke in diesem Sinne auch an meine beiden Testspieler; was sie hatten, war nur ein Fragment dessen, was ich hier nun präsentieren kann.

Aus einem plumpen und sehr geradlinigen Gerüst ist durch die Erfahrungen am Spieltisch ein rundes und in meinen Augen sehr würdiges Finale geworden. Aber das ist nur die Bezeugung der Liebe eines (geistigen) Vaters – die wahre Einschätzung der Qualität obliegt wie immer euch, unseren Lesern.



AURA

Appendix II: Einige Lücken

Wir bei der DORP sind ja bekanntlich eher schmerzfrei, was das Zugeben eventueller, eigener Fehler betrifft. Nun möchte ich an diesem Punkt nicht gleich von Fehlern reden, aber von Verfehlungen. Denn eines muss man unter'm Strich festhalten: **Aura** lässt gemäß dessen, was die Spieler zuvor erlebt haben, eine sehr kleine Hand voll Fragen zurück, die unbeantwortet blieben – und bleiben.

Die Sache mit der Erreichbarkeit

Die Scouts können sich zwischen den Abenteuern nicht erreichen. Wenn man jetzt ganz großzügig ist, dann kann man vielleicht behaupten, dass Dexler halt Leute bei der Post, den Internetanbietern und den Telefongesellschaften hat, die dafür sorgen. Das ist aber schon eng.

Wie die Situation mit Prepaid-Handys, Instant-eMail-Accounts oder auch einfach spontanen, persönlichen Besuchen aussieht, ist dagegen eigentlich kaum zu erklären.

Outtime gesprochen lag dem einfach ein gewisser Pragmatismus während der Jahre des Testspielens mit den großen Pausen dazwischen zugrunde. Wenn jemand eine gute *Intime*-Begründung haben sollte – meine eMail-Adresse steht ja im Impressum.

Das „T“-Symbol

Es sind nur zwei winzige Verweise darauf geblieben. Marie-Ann trägt auf dem Cover von **Aura** kein Kreuz, sondern offensichtlich ein „T“ um den Hals. Ebenso erstrahlt auf dem Cover des Sammelbandes unten rechts, hinter meinem Namen, ein solches „T“. Was hat es also damit auf sich?

Zwar sind irgendwann in der Umarbeitung von **Aura** sämtliche Verweise darauf unter den Tisch gefallen, aber das T ist Teil der Experiment-Reihe, der Marie-Ann ausgesetzt war.

Das Alphabet hat bekanntlich 26 Buchstaben, die Testreihe hatte 25 Probanden. Beginnend mit der Erstentdeckung Franka Marianson hatten die Wissenschaftler die Probanden durchlaufend mit Buchstaben gekennzeichnet. Das „T“, das Marie-Ann damals um den Hals tragen musste, trug sie bis heute.

Da dieser Aspekt für das endgültige Szenario aber kaum noch Bewandnis hatte, fielen diese Verweise unter den Tisch und einzig die Illustration und das Cover verbleiben als Anspielung darauf.

Warum ich die explizit hier aufführe? Nun, einerseits halte ich euch für clevere Köpfe und aufmerksame Leser; bemerken werdet ihr es also so oder so. Dann kann ich euch auch gleich darauf aufmerksam machen, auf dass ihr um das Risiko wisst und euch gedanklich schon mal auf bohrende Fragen der Spieler vorbereiten könnt.

Die Sache mit den Aufträgen

Dieses Szenario geht wiederholt davon aus, dass die Charaktere nun also durch Dexlers Einflussnahme Aufträge zugeschoben bekommen haben. Nur gibt es sogar einige Archetypen, bei denen das unwahrscheinlich ist. Morris Disney etwa, unser Maler, arbeitet nicht nach Auftragslage, sondern nach Inspiration.

Und genau da kann man einhaken: Natürlich hat er keine Hinweis via Scheinauftrag von Dexler erhalten. Wohl aber hat er vielleicht genau über eine solche Linie ganz gezielt Material, Werbeperspekte etc. zugespielt bekommen, um sein Interesse zu wecken.

Hakt etwas, funktioniert aber als Erklärung noch halbwegs.

Andere Scouts

Ineinigen vorigen Abenteuern sind verschiedene, andere Scout-NSCs vorgekommen, doch verlieren sich deren Spuren zum Finale hin.

Das ist ein direktes Resultat der massiven Änderungen, die ich in letzter Minute an **Aura** vorgenommen habe.

Während der Arbeit am Sammelband kam durchaus die Idee auf, diese Verweise noch zu entfernen, doch hab ich mich dagegen entschieden.

Man kann sich als Erzähler noch immer dazu entscheiden, sie unter den Tisch fallen zu lassen, wenn es notwendig sein sollte; oder aber man baut sie selber aus, wenn man eine Chance sieht.

Sie sind gewissermaßen zum Abschluss freigegeben.

Nachwort - eine Selbstanalyse

Somit enden also die Scouts of Darkness, die erste große Download-Reihe der DORP. Sie waren als erstes da und erlangen, ganz passend, hiermit auch als erstes Vollendung. Was dereinst etwas konzeptlos und spontan begann, hat mit „Aura“ jüngst erst eine Erklärung wie auch ein Finale erhalten und, mehr noch, einen Abschluss.

Dieser Download hier, er ist nun die Sammlerausgabe. Die Einzeldownloads wurden für den Sammelband nicht mehr groß verändert, einzig **Blutiges Fundament** und **Kalter See** sind im Layout etwas mehr an die nachfolgenden Titel angeglichen worden. Das Ergebnis wirkt aber, so hoffe ich, doch ziemlich rund und zufriedenstellend.

An die **Scouts** wurde in meinem Umfeld mehr als ein Mal jener analytische Schlüssel angelegt, der dazu führt, dass Kafka immer auf die Probleme mit seinem Vater reduziert wird. Und obwohl ich diese Betrachtungsweise aus genau jenem Grunde eigentlich nicht gutheißen kann, mehr noch, für schädlich halte, kann ich nur zugeben, dass in der Tat manches Motiv in den **Scouts** mit einer gewissen Regelmäßigkeit auftaucht. Einige davon mit Absicht, andere davon vermutlich wahrhaft unterbewusst. Ich will ein paar davon beim Namen nennen, aber freilich werde ich dabei verschweigen, welche nun dem alten Freud geschuldet sind.

Verwirrte oder geschundene Frauen gibt es in vielen der Szenarien. Gerade **Maria voller Schande** und **Steilküste** machen es zu einem Leitmotiv, doch eigentlich geht es in sämtlichen Szenarien außer **Blutiges Fundament** und **Windbruch** um eine Frau, die in Verzweiflung oder Verwirrung zurückschlägt, oft aus dem Jenseits heraus. Mehr noch, oft genug liegt der Ursprung dieses Grolls in der Hand von Männern. Sei es der finstere und inzestuöse Lascaris

in **Kalter See**, der feige Pfarrer in **Maria voller Schande** oder auch ein ganzes Dorf, wie in **Steilküste** gesehen.

Heißt das nun, dass ich Frauen auch privat als Opfer und Männer immer als finstere Täter sehe? Nein, sicherlich nicht und ich denke, wer mich kennt, würde das auch nicht behaupten. Überhaupt habe ich mich in den Szenarien zunehmend um Graustufen bemüht, die ihren Höhepunkt vermutlich in der Erklärungsvielfalt fanden, die gerade **Maria voller Schande** und **Narkose** zu bieten hatten.

Weiter ist vielen der Geschichten gemein, dass sie auf Ereignisse zurückgehen, die bereits lange vorbei und begraben sind. „Die Sünden der Väter“ war ein Terminus, der mich immer ungemein faszinieren konnte und dieser Faszination ist es sicherlich auch geschuldet, dass viele der **Scouts**-Szenarien lange begrabene, dunkle Geheimnisse zum Thema haben.

Aber das wohl allerwichtigste Leitmotiv, das für mich die ganze **Scouts**-Reihe auszeichnet, liegt ganz wo anders. Das, was mir bei jedem Szenario mit Abstand am Meisten am Herz lag, war die Quelle des jeweiligen Übels. Diese liegt niemals in irgendeiner übernatürlichen Kraft, eines Großen Alten etwa, sondern stets im Menschenhand.

Mal mehr, mal weniger offensichtlich, keine Frage. Natürlich ist es in **Kalter See** ein Geist, der viel Übel verbreitet, aber seine Wurzeln liegen doch wieder bei Lascaris' Missetat. Diese Idee rührt zunächst einmal daher, dass ich nach wie vor der Überzeugung bin, dass Menschen mit ihren Graustufen die wirklich spannenden Widersacher und Täter sind. Ein Vampir, ganz als Beispiel, ist auf einer kosmischen Ebene dazu verdammt, Blut zu trinken. Er kann zwar für sich selber um seine Menschlichkeit kämpfen, doch in den Augen eines Menschen wird er stets nur der Blutsauger bleiben. Ein Mensch hat eine Wahl, kann sich für das Licht oder die Dunkelheit entscheiden.

Auch gehen die Szenarien den Spielern auf

Nachwort

diese Art näher. Während die Widersacher an Tiefe und Glaubwürdigkeit gewinnen, eben weil sie Menschen sind, gewinnt zugleich das Übernatürliche in den Abenteuern an Fremdartigkeit, gerade weil es sich der normalen Schubladen verweigert. Ich wollte immer, dass das Übernatürliche schwer zu greifen, nicht Dingfest zu machen ist. Man kann mit den seltsamen Waldwesen in **Windbruch** nicht reden, man kann die Sirene aus **Steilküste** nicht nach ihrer Geschichte fragen. Diese Wesenheiten sollten und sollen nicht in humanoiden Bahnen funktionieren, sie sollen nicht nachvollziehbar agieren. Sie sind nicht menschlich. Schlimmer noch: Sie sind nicht natürlich.

Das bedeutet, sie dürfen auch nicht so agieren, wie man es als Mensch erwarten würde. Und das wiederum können sie, weil Menschen diesen dramaturgischen Part übernehmen.

Dann ist da natürlich die Komponente Zufall. Für die **Scouts** gilt es nur in Teilen, aber vielen Leute ist innerhalb der Abenteurer gemein, dass sie mehr durch Zufall in die Ereignisse geraten, in denen sie stecken. So wird keine der Schülerinnen, die in **Wohlerzogen** umprogrammiert wird, dieses Schicksal selbst verschuldet, geschweige denn verdient haben. Leute stolpern durch Zufall auf das Übernatürliche und werden so zu Opfern, selbst wenn sie Täter sind. So liegt die Ursache der Vorgänge in **Maria voller Schande** natürlich im moralischen Fehlverhalten lebender Menschen, doch wären sie in anderen Orten vielleicht ungeschoren davon gekommen. Hier aber nicht, da – so treffen sich die Elemente – der Zufall es so will, dass ihr menschliches Fehlverhalten ob einer vergangenen und vergessenen Missetat das Übernatürliche heraufbeschwört.

Das nur grob als Beschreibung dessen, was ich mir eigentlich so gedacht habe, als ich die Reihe nach und nach entwarf. Viel von dem **Scouts**-Hintergrund haben meine beiden Testspieler mit mir nach und nach erdacht und ersponnen, viele der Meta-Hintergründe, die in **Aura** auf den Tisch kommen, habe ich derweil mit Néomi über so manches Mittagessen hinweg entworfen und gestaltet.

Und nun ist es vorbei.

Die **Scouts** sind von meiner Warte aus erzählt und auch wenn ich gerne bereit wäre, einer qualitativ angemessenen Fan-Zusendung ein entsprechendes Forum in der DORP zu geben, behaupte ich doch einmal aus der Erfahrung heraus, dass das vorliegende Dokument den einen, absoluten und definitiven Sammler der Reihe darstellt. **Scous of Darkness Ultimate Edition**, sozusagen.

Doch wohin führt der Weg uns nun? Ich habe drei grobe Ideen, welche ich im Rahmen unserer nWoD-Fan-Downloads gerne entwickeln möchte. Eine Reihe davon, **So Help Us God**, läuft sogar schon sein einer geraumen Zeit. Wo die **Scouts** ihr Zentrum im Menschlichen suchten, sucht **So Help Us God** vermutlich eher auf sozialer Ebene seine Quelle. **Der Schneesturm** ist bereits bei uns verfügbar, **Die Sommerhitze** wird noch sicher folgen. Ob ich danach auch noch das Quartett voll machen und **Das Frühlingserwachen** sowie ein noch unbenanntes Herbst-Abenteuer ebenfalls noch umsetzen werde, muss die Zeit zeigen.

Eine zweite Reihe wird kommenden Jahr ihren Anfang nehmen und den Fokus mehr auf Orte und ihre individuellen Geschichten legen. **St. Antonius** beschreibt ein Krankenhaus mit düsterer Vergangenheit, beispielsweise. Da habe ich eine ganze Reihe Ideen, die Zeit wird zeigen müssen, wann ich jeweils dazu komme, diese auszuarbeiten. Ich spiele noch mit dem Gedanken, hier jeweils kurze Textkästen an den Anfang zu setzen, wie man daraus Scouts-Abenteuer machen kann. Mal sehen.

Die dritte große Ausrichtung liegt dagegen noch in ferner Zukunft. **Dunkles Europa** ist einer von mehreren Arbeitstiteln für eine überaus ambitionierte und komplexe Kampagne, die ich seit Jahren im Kopf habe, zu der mir aber bisher die Gelegenheit gefehlt hat. Alles was ich sagen möchte ist, dass ein Schuhkarton eine zentrale Rolle spielen würde.

Zu all diesen Ideen könnte zudem noch mancher One-Shot kommen, wer weiß. Was ich nur zum Abschied sagen wollte, ist:

Es wird spannend bleiben in der DORP-Sicht der World of Darkness.

Ich danke euch, liebe Leser, dafür, dass ihr die **Scouts of Darkness** mit möglich gemacht habt, denn ohne Leser wären es keine Texte, sondern nur Datenmüll gewesen. Doch dem Feedback sei Dank weiß ich um meine Leser und konnte dieses wichtige Werk von einem Download stemmen.

Vielen Dank dafür und wer weiß, vielleicht sehen wir uns ja mal wieder *in einer Welt der Dunkelheit*.

Thomas Michalski,
am 16. Oktober 2007



World of Darkness Scouts of Darkness

Scout:
Age:
Player:

Concept:
Virtue:
Vice:

Chronicle:
Occupation:
Co-Scouts:

ATTRIBUTES

POWER	Intelligence ●0000	Strength ●0000	Presence ●0000
FINESSE	Wits ●0000	Dexterity ●0000	Manipulation ●0000
RESISTANCE	Resolve ●0000	Stamina ●0000	Composure ●0000

SKILLS

Mental

(-3 unskilled)

Academics _____ 00000
Computer _____ 00000
Crafts _____ 00000
Investigation _____ 00000
Medicine _____ 00000
Occult _____ 00000
Politics _____ 00000
Science _____ 00000

Physical

(-1 unskilled)

Athletics _____ 00000
Brawl _____ 00000
Drive _____ 00000
Firearms _____ 00000
Larceny _____ 00000
Stealth _____ 00000
Survival _____ 00000
Weaponry _____ 00000

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken _____ 00000
Empathy _____ 00000
Expression _____ 00000
Intimidation _____ 00000
Persuasion _____ 00000
Socialize _____ 00000
Streetwise _____ 00000
Subterfuge _____ 00000

OTHER TRAITS

Merits

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Health

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Willpower

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Morality

10 _____ 0
9 _____ 0
8 _____ 0
7 _____ 0
6 _____ 0
5 _____ 0
4 _____ 0
3 _____ 0
2 _____ 0
1 _____ 0

Flaws

Size _____
Speed _____
Initiative Mod _____
Defense _____
Armor _____

Experience

Weapons

_____ Dice Mod. _____

Equipment

_____ Dice Mod. _____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size
Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity + Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7

Überall auf der Welt...

...geschehen seltsame Dinge...

...die sich niemand erklären kann.

Immer wieder...

...treffen sich Menschen aus Zufall...

...an den unmöglichsten Orten wieder.

Wenn jedoch...

...das Unerklärliche zum Alltag...

...und der Zufall die Regel wird...

...bist Du vielleicht einer von ihnen.

Scouts of Darkness

Dieser inoffizielle Download
zur World of Darkness enthält:

- acht ausgearbeitete Abenteuer
- einen optionalen Metaplot
- einen kompletten Satz
spielfertiger Beispielcharaktere

Alleine mit dem Grundregelwerk
"World of Darkness" spielbar.



Besucht uns auf
www.nerdor.de