

H.P. LOVECRAFT'S
CTHULHU

CALL

1



SPACE
GOTHIC
REMIX



papergames.de

H.P.LOVECRAFT'S
CTHULHU
Gaif 1



1. Akt:
Der Schwarze Messias



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss und Schneider
Wiesbaden

Call of Cthulhu® ist eingetragenes Warenzeichen von Chaosium Inc., Oakland CA, USA.

Bezugnahme auf das Call of Cthulhu®-Regelsystem mit freundlicher Genehmigung von Chaosium Inc., Oakland CA. in Abstimmung mit Welt der Spiele GmbH, Frankfurt am Main.

Zitate aus Lovecrafts Werk und Benutzung der Kreaturen des Cthulhu-Mythos mit freundlicher Genehmigung von Arkham House Publishers, Saut City WA, USA.

Dieser Band ist Alice Cooper, dem unvergleichlichen schwarzen Mann des Hard Rock gewidmet, der in vielen seiner Songs ein Grauen heraufbeschwört, das den Zuhörer gnadenlos gelangennimmt. Mich persönlich haben die Lieder „Gail“ und „Roses On White Lace“ so stark beeindruckt, daß es mir fast eine Pflicht war, aus diesen Eindrücken und meinen eigenen Phantasien eine Kampagne zu schmieden, die im düsteren Universum des H.P.Lovecraft angesiedelt ist. Ich hoffe, die Gänsehaut auf Spieler und Spielleiter gleichermaßen übertragen zu können. *Raise your fist and yell!*

Der Autor

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch). Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Beachten Sie bitte, daß die im vorliegenden Abenteuer geschilderten Ereignisse und die Aktionen der darin vorkommenden historischen Persönlichkeiten frei erfunden sind. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 1996 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

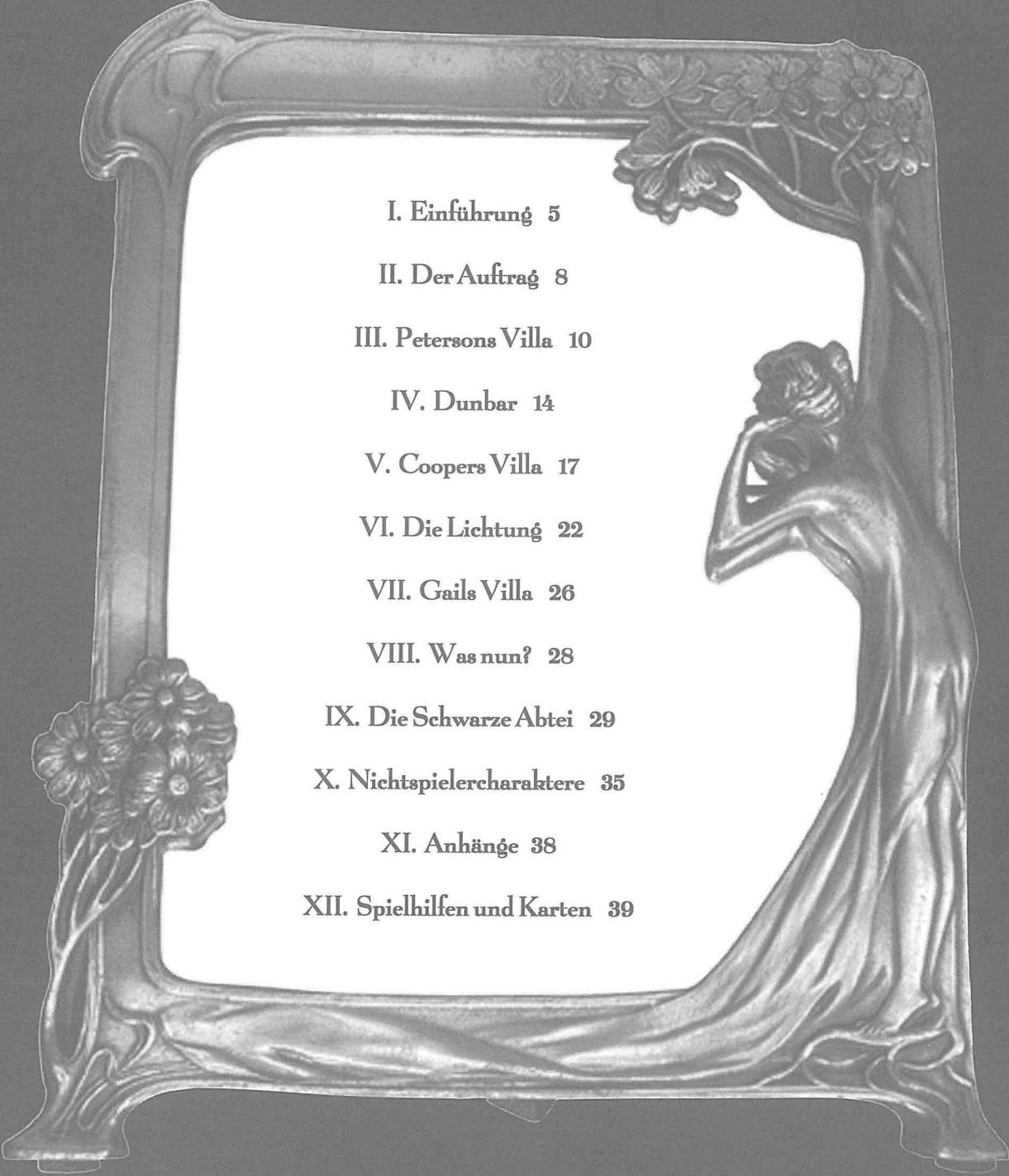
Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt
Zeichnungen: Hans Schneider, Frankfurt
Autor: Gerhard Winkler, Wiesbaden
Redaktion: Michael Greiss, Wiesbaden; Gerhard Winkler, Wiesbaden
Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden
Belichtung: Clemens Schleussner, Wiesbaden
Druck: MK Druck GmbH, Essen
Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Unser Model für Mary Gail ist Sabine Wolf. Wir finden es echt klasse, daß es Dich amüsiert hat, daß man Dir in dem Abenteuer das Fell über die Ohren zieht. Vielen Dank für den gestalterischen Beistand bei den Illustrationen bzw. den dämonischen Fotos.

Wir danken den Familien Schneider, Schramm und Greiss für die alten Photos, die wir in diesem Band abdrucken durften. Die dort abgebildeten Personen haben nichts mit dem Inhalt der Texte zu tun. Klar, oder?



Inhalt

- 
- I. Einführung 5
- II. Der Auftrag 8
- III. Petersons Villa 10
- IV. Dunbar 14
- V. Coopers Villa 17
- VI. Die Lichtung 22
- VII. Gails Villa 26
- VIII. Was nun? 28
- IX. Die Schwarze Abtei 29
- X. Nichtspielercharaktere 35
- XI. Anhänge 38
- XII. Spielhilfen und Karten 39



Mary

Dich zu sehen, Dich zu lieben
War mir fast wie eine Pflicht
In der Stille und im Dunkel
Schiebst Du mir wie helles Licht

Werden Dich die Würmer ehren
Lieben, so wie ich es tat?
Oder nur Dein Fleisch begehren
In der Nacht von Marys Grab?

Warst so huldvoll, schön und herzlich
Wie die Blumen auf dem Feld
Dich zu missen wird mir schmerzlich
Hast verlassen diese Welt

Werden Dich die Würmer ehren
Lieben, so wie ich es tat
Während sie Dein Fleisch verzehren
In der Nacht von Marys Grab?

Graham Cooper

I. Einführung

Das vorliegende Abenteuer ist zur Verwendung mit Chaosiums Rollenspielsystem *Call of Cthulhu*® geeignet. Alle Spielwerte beziehen sich auf die fünfte Edition der amerikanischen Ausgabe, da zum Zeitpunkt der Drucklegung keine aktuelle deutsche Übersetzung vorlag. Es dürfte jedoch in keinem Fall zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Einer der Spieler sollte als Charakter einen Privatdetektiv (*Private Eye*) übernehmen, da es sonst für die Gruppe schwierig sein dürfte, den Handlungsfaden aufzugreifen. Notfalls führt der Spielleiter einen Detektiv als Nichtspielercharakter.

London 1919

Der größte Teil dieses Abenteuers spielt in der Hauptstadt des britischen Empire. Kurz nach dem Ende des *Großen Krieges* ist London mit ca. 7,5 Millionen Einwohnern die größte Stadt der Welt und zieht als Handels- und Finanzzentrum Menschen aus allen Teilen Europas und besonders auch aus Amerika an.

Die Stadt ist trotz ihrer enormen Größe voll von romantischen und unheimlichen Plätzen, und zu fast jedem alten Ort gibt es eine passende Geistergeschichte. Unter der Erde erstreckt sich ein chaotisches Gewirr von Abwässerkanälen und U-Bahn-Tunneln (*tubes*). Außerdem gibt es natürlich den berühmten Londoner Nebel (*fog* oder *pea-soup fog*), der die Stadt – besonders in der Nähe der Themse – wie eine undurchdringliche Erbsensuppe einhüllt.

Geld

Die Umtauschrate zwischen dem US-Dollar (\$) und dem britischem

Pfund (£) ist etwa 5 \$ für 1£. Die Währung baut sich auf das Sterling-System mit Pence (d), Shilling (s) und Pound (£) auf. 12d ergeben 1s, 20s sind 1£. Es sind hauptsächlich folgende Münzen in Umlauf:

Bronzemünzen:

1/4d (*farthing*)

1/2d (*halfpenny*)

1d (*penny*)

Silbermünzen:

3d (*threepence*)

6d (*sixpence* oder *tanner*)

1s (*shilling* oder *bob*)

2s 6d (*half-crown*)

5s (*crown*)

Goldmünzen:

1 £ (*sovereign*, sehr selten)

Waffen

Eine Besonderheit der britischen Polizei besteht darin, daß die meisten Streifenpolizisten – bis auf einen Schlagstock – unbewaffnet ihren Dienst versehen. In Großbritannien sind aber trotzdem eine Menge Waffen in Umlauf, da sich viele ehemalige Soldaten ein „Souvenir“, beispielsweise eine deutsche *9 mm Luger*, aus dem großen Krieg aufgehoben haben.

Um eine Waffe legal zu erwerben, muß der Käufer einen Waffenschein oder eine polizeiliche Genehmigung vorweisen (die normalerweise nur besonders gefährdeten Personen – z. B. Geschäftsreisenden – erteilt wird). In der Regel bekommen Zivilisten keine Waffen über dem Kaliber .22 angeboten.

Regierung

Seit 1910 ist *George V* König von England. Er greift zuweilen aktiv in die Politik des Landes ein. Sein

Sohn *Edward* (der *Prince of Wales*) gilt als begehrtester Junggeselle des Landes und wird grundsätzlich auf alle Veranstaltungen und Parties der höheren Gesellschaftsschichten eingeladen. Premierminister ist seit dem Jahr 1916 *David Lloyd George*, der Parteichef der Liberalen.

Hintergrundmaterial

Einen hervorragenden Überblick über London in den zwanziger Jahren bietet das *Call of Cthulhu*®-Quellenbuch „*The London Guidebook*“ von *Lucya Szachnowski* und *Gary O'Connell* (Chaosium Inc., 1996). Sehr empfehlenswert ist auch das *Call of Cthulhu*®-Quellenbuch „*Green and Pleasant Land*“ von *Pete Tamlyn* (Games Workshop, 1987), das aber leider nicht mehr im Handel ist. Ansonsten bieten sich natürlich alle in den zwanziger Jahren angesiedelten Romane von *Agatha Christie*, *Dorothy L. Sayers* oder *Sax Rohmer* an. Zur Not tut es auch der gute, alte *Edgar Wallace* (nicht ganz zeitgemäß, läßt aber das richtige „*London-Feeling*“ aufkommen).

Abenteuerbeginn

Wir schreiben Freitag, den 26. Dezember 1919, 2:00 Uhr nachmittags. Die Charaktere, allesamt alte Freunde (gegebenenfalls schon aus früheren Abenteuern), befinden sich in der Londoner Wohnung des Privatdetektivs, um dessen Geburtstag zu feiern. Alle sind dazu eingeladen, bis Neujahr zu den *New Year's Eve Celebrations* am *Trafalgar Square* in London zu bleiben. Für Unterkunft ist gesorgt; der Detektiv verfügt über mehrere geräumige Gästezimmer. Gemütlich sitzt man am warmen Kamin zusammen und tauscht Erzählungen über gemeinsame Erlebnisse aus, als es plötzlich an der Tür läutet. Draußen steht ein Privatkurier, der einen Eilbrief der Anwaltskanzlei *Peterson* überbringt (Spielhilfe 1).



Dem Brief ist ein* noch nicht unterzeichneter Scheck der Bank of England über 500£ beigefügt:

Spielhilfe 1

*Sehr geehrter Mr. (Charaktername), auf geschätzte Empfehlung eines Kollegen biete ich Ihnen einen Auftrag von äußerster Brisanz, in welchem es darum geht, das mysteriöse Verschwinden der Tochter eines Mandanten, deren Vormund ich bin, aufzuklären. Ich erwarte Sie zu einem Gespräch am Samstag, den 27. Dezember, um 9:00 Uhr vormittags in meiner Kanzlei, 20th Deans Yard, London. Mit vorzüglicher Hochachtung
Clark Peterson*

Spielleiterinformation:

Sowohl Clark Peterson, als auch sein Mandant *Anthony Gail* sind Mitglieder eines bizarren Geheimkultes um die blasphemische Fruchtbarkeitsgöttin *Shub Niggurath*. Schon seit Jahren verfolgen sie den Plan, eine Inkarnation der Gottheit heraufzubeschwören, um Terror und Entsetzen auf die Menschheit loszulassen.

Nach langem Studium der verbotenen Schriften über die *Äußeren Götter* hatten sie einen Weg gefunden, ihre wahnsinnigen Pläne zu verwirklichen. Gail entschied sich dazu, sein eigenes Fleisch und Blut zum Träger der Inkarnation zu machen.

Zu einem astronomisch genau bestimmten Zeitpunkt zeugte Gail mit seiner damaligen Frau *Elisabeth* eine Tochter. Die Entbindung erfolgte am 11.11.1901 in einem geheimen Tempel unter einem entweihten Kloster in der Grafschaft *Surrey*. In einem schrecklichen Ritual wurde Mary Gail zur Welt gebracht, wobei gleichzeitig ihre Mutter zum Blutopfer für *Nyarlahotep* wurde.

Wenige Wochen nach Marys Geburt verließ *Anthony Gail* Großbritannien, um in *Argentinien* nach einem lange vergessenen Tempel zu suchen, in dem schon seit undenklichen

Zeiten die *Alten* verehrt worden waren und der nur noch aus uralten Schriften bekannt war. Hier sollte der Avatar der dunklen Göttin, den Mary zu gegebener Zeit gebären würde, zu Macht und Größe gelangen.

Seine Tochter überließ der Kultist der Vormundschaft seines Anwalts und Freundes *Peterson*, welcher der Öffentlichkeit gegenüber erklärte, sein Mandant könne den Schmerz über den Verlust seiner geliebten Gattin nicht verwinden und würde sich in *Argentinien*, fernab von allem, was ihn an die traurigen Ereignisse erinnerte, fürderhin der Viehzucht widmen.

Im Alter von zwölf Jahren wurde Mary auf ein Mädcheninternat in *Wales* geschickt. Zu diesem Zeitpunkt war sie sich der düsteren Machenschaften ihres Vaters und ihres Vormunds noch nicht bewußt. Erst an ihrem achtzehnten Geburtstag sollte sie unter den Bann *Shub Nigguraths* gebracht und zur Priesterin geweiht werden, ein Vorgang, der ihre geistige und körperliche Unschuld voraussetzte.

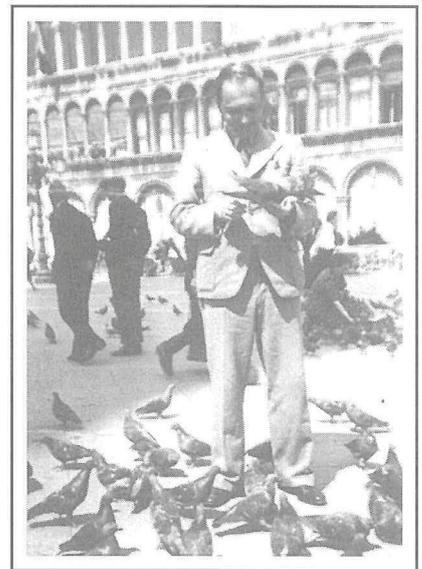
Aber das Leben mit seinen Überraschungen drohte, den Finsterlingen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Als Mary gerade siebzehn Jahre alt war, verliebte sich der gleichaltrige *Graham Cooper*, der eine benachbarte Knabenschule besuchte, unsterblich in das zu einer makellosen Schönheit erblühte Mädchen. Da der Knabe tadellos erzogen war, blendend aussah und obendrein von seinen bei einer Schiffsreise tödlich verunglückten Eltern eine Villa in *London*, ein Landhaus in *Spanien* und ein nicht unbeträchtliches Vermögen geerbt hatte, entschloß sich Mary, seinem Drängen auf eine Verlobung nachzugeben. Überglücklich fuhr *Graham* mit ihr nach *London*, um bei Marys Vormund um ihre Hand anzuhalten.

Peterson jedoch, der die finsternen Pläne des Kultes in Gefahr sah,

machte ein furchtbare Szene, in deren Verlauf er *Cooper* windelweich prügeln und aus dem Haus werfen ließ. Mary wurde von der Schule genommen. Unter schrecklichen Drohungen verbot *Peterson* ihr, den jungen Mann jemals wiederzusehen.

Doch die Liebenden ließen sich davon nicht einschüchtern. Heimlich trafen sie sich in einem kleinen Wäldchen vor *London*, wo sie sich ewige Liebe schworen und beschlossen, im darauffolgenden Jahr, wenn *Graham* seine Schul Ausbildung abgeschlossen haben würde, zusammen nach *Spanien* auf das Anwesen seiner verstorbenen Eltern zu fliehen und dort zu heiraten.

An Marys achtzehntem Geburtstag jedoch nahm das Verhängnis seinen tragischen Lauf. Mary wurde in einen Tempel des Kultes in *Surrey* gebracht, wo die verblendeten Fanatiker in einem abscheulichen Ritual *Nyarlahotep*, den Boten der *Äußeren Götter*, beschworen, damit dieser Marys Willen brechen und in ihr das Geschöpf des Wahnsinns zeugen sollte, dessen Existenz von *Gail* und *Peterson* so sorgfältig vorausgeplant worden war.



Der renommierte Anwalt Clark Peterson auf einer Geschäftsreise in Rom.

Das Ritual war erfolgreich und der Geist *Nyarlat-hoteps* pervertierte Marys Reinheit. Aus dem gütigen, lebenswerten Mädchen wurde eine zynische, böartige Frau, der kein Laster zu niedrig und nichts auf dieser Welt heilig war. Als Cooper das nächste Mal zu ihrem geheimen Treffpunkt kam, wartete er vergeblich auf seine Geliebte. Doch dadurch nicht entmutigt, stellte er Nachforschungen an. Oft lauerte er versteckt vor Petersons Haus auf eine Gelegenheit, Mary zu sehen.

Als es ihm jedoch eines Tages gelang, sich ihr unbemerkt zu nähern, stellte er mit Entsetzen fest, daß sie nicht mehr das Mädchen war, daß er geliebt hatte. Während dieses Gesprächs brach Grahams Herz, um nie mehr zu heilen. Mary beschimpfte ihn auf unflätigste Weise und lachte obszön über seine Liebesschwüre.

Sie machte jedoch den schweren Fehler, sich in Andeutungen über den Kult und das Ritual zu ergeben, in ihrer vermeintlichen Überlegenheit völlig vergessend, daß sich Cooper schon seit seiner Kindheit für das Übernatürliche interessiert hatte und ohne zu wissen, daß sich in der Bibliothek seines Vaters ein Buch befand, in dem nicht nur Andeutungsweise die geheimen Riten der *Alten* beschrieben waren und in dem Graham schon des öfteren geblättert, es jedoch aufgrund seines gräßlichen Inhalts niemals zur Gänze gelesen hatte: Das blasphemische Werk *Unaussprechliche Kulte* des verruchten *von Junzt*.

Nachdem er verstört nach Hause gelaufen war begann er, die umfangreiche Bibliothek seines Vaters zu durchstöbern und fand bald das schreckliche Buch, welches er zwei Tage lang nicht aus der Hand legte. Als er schließlich das gesamte gräßliche Wissen angeeignet hatte, war sein Verstand zwar furchtbar angegriffen, doch glaubte er nun zu wissen, was zu tun wäre.

Der geheimnisvolle Anthony Gail mit seiner Frau Elisabeth.



In der Nacht zog er sich schwarze Kleidung an und färbte sich das Gesicht mit Ruß. Solchermaßen getarnt, schlich er sich zu Petersons Anwesen und kletterte über die Efeuranken, die das Haus umwuchern, in Marys Zimmer, wo er sie, die gerade ihr Kultgewand angelegt hatte, auf gräßliche Weise ermordete, wie es in *von Junzts* verbotenem Werk beschrieben stand. Dann steckte er rasch die Überreste seiner Bluttat in einen alten Sack und floh aus dem Haus, genauso, wie er gekommen war.

Er begrub seine schaurige Last im Garten von Anthony Gails seit Jahren leerstehender Villa unter einer Schaukel, von der er wußte, daß Mary diese als Kind sehr geliebt hatte. Nun glaubte er, zum einen ihre Seele und zum anderen die Welt vor der Bestie, die er in Marys Schoß wählte, gerettet zu haben.

Der arme Graham konnte jedoch nicht ahnen, daß das Ungeborene von einem dem Kult angehörigen Arzt in einem dämonischen Ritual einer anderen Frau eingepflanzt worden war, welche nun, ohne es zu ahnen, den abscheulichen Horror in sich trug.

Als Peterson, der auf Mary wartete, in ihr Zimmer kam, um nach ihr zu sehen, fand er nur das blutverschmierte Bett und ihr zerrissenes Kultgewand vor. Obwohl er

sicher war, daß Mary ermordet worden war, zog er es vor, die Polizei nicht zu benachrichtigen. Auf dem Treffen der Kultisten wurde beschlossen, einen Privatdetektiv mit der Suche nach Marys Mörder zu beauftragen, um diesen anschließend unauffällig zu beseitigen, nur für den Fall, daß er im Rahmen seiner Ermittlungen zu tief in die Geheimnisse um Mary Einblick erhielt.

Zunächst jedoch mußte Marys Abkömmling zur Welt gebracht werden. Am Weihnachtsabend 1919 wurde die Leihmutter in einem heidnischen Tempel unter einem entweihten Kloster in *Surrey* in einer blasphemischen Zeremonie entbunden und zusammen mit dem Neugeborenen lebendig eingekerkert. Bis zum Zeitpunkt, an dem *Es* nach Argentinien überführt werden könnte, würde *Ihm* seine Amme als Nahrung dienen. Schließlich wählte Peterson einen ihm geeignet erscheinenden Privatdetektiv aus und ließ diesem an jenem Freitag, dem 26. Dezember 1919, den Brief mit Scheck und Auftrag überbringen.

Mittlerweile wurde Cooper von schrecklichen Träumen heimgesucht und fühlte sich aufs Äußerste bedroht. Da er seinen Tod befürchtete, legte er durch ganz London eine Spur,

damit ein aufgeweckter Geist die ganze, tragische Wahrheit erfahren könnte. Sein verwirrter Verstand gestaltete jedoch das, was als Warnung vor den Umtrieben der Alten geplant gewesen war, zu einer morbiden Schnitzeljagd ...

II. Der Auftrag

Samstag, der 27.12.1919, 9:00 Uhr vormittags. Die Abenteurer befinden sich vor einem prächtigen Gebäude am 20th Deans Yard, London. Ein Messingschild an der Tür verkündet:

CLARK PETERSON

ANWALT UND NOTAR

SPRECHZEITEN:

MO.-FR. 8:30 AM - 5:30 PM

ODER NACH VEREINBARUNG

Neben der Tür befindet sich eine Klingel. Auf das Läuten der Charaktere öffnet eine gutaussehende junge Dame und fragt freundlich nach, ob ein Termin vereinbart worden ist. Dann führt sie die Gruppe durch eine prächtige Halle im viktorianischen Stil direkt zum Büro Ihres Arbeitgebers.

In diesem spartanisch eingerichteten, geräumigen Zimmer sehen sich die Charaktere einem etwa fünfzigjährigen, sportlich wirkenden Gentleman gegenüber, der elegant, aber nicht aufdringlich gekleidet ist und einen sympathischen Eindruck macht.

Peterson erhebt sich hinter seinem Schreibtisch und kommt nach vorne, um eventuell anwesenden Damen einen vorbildlichen Handkuß zu geben („Meine Verehrung!“) und die Herren mit einem kräftigen Händedruck zu begrüßen („Ich wußte nicht,

daß Sie über einen so großen Mitarbeiterstab verfügen. Ich hoffe, die Leute sind vertrauenswürdig.“). Er bietet, nach einigen Bemerkungen über das wie üblich schlechte Wetter, Zigarren und Tee an. Dann bittet er die Anwesenden, Platz zu nehmen und setzt sich wieder in seinen rindsledernen Sessel hinter dem wuchtigen Schreibtisch. Schließlich, nachdem alle Platz gefunden haben, beginnt er, mit seiner tiefen, wohlklingenden Stimme zu sprechen:

„Mr. ..., ich habe Sie als Auftragnehmer für diesen Fall ausgewählt, weil Sie mir von einem Geschäftspartner empfohlen worden sind, der mir Ihre Sprichwörtliche Diskretion garantierte.

D-i-s-k-r-e-t-i-o-n! Das ist das wichtigste in diesem Fall. Der Name meines Mandanten soll aus Gründen, die nur er allein zu vertreten hat, in keiner Weise in das Blickfeld der Öffentlichkeit, also in die Presse gelangen. Daher konnte ich es mir auch nicht leisten, die Polizei von Marys Verschwinden zu informieren.

Um die Tatsachen hier zunächst einmal zusammenzufassen: Mary Gail ist seit ihrer Geburt vor etwas mehr als achtzehn Jahren mein Mündel, da ihr Vater, der aufgrund enorm wichtiger Geschäfte im Ausland weilt, seine Tochter nicht mit sich nehmen konnte. Marys Mutter verstarb tragischerweise bei ihrer Geburt.

Am 23. Dezember war ich mit Mary auf einen Ball eingeladen. Als sie zum verabredeten Zeitpunkt nicht in der Halle erschienen war, ging ich auf ihr Zimmer und klopfte mehrmals. Da ich keine Antwort erhielt, öffnete ich die Tür. Mary war nicht in ihrem Zimmer. Das einzige, was ich fand, waren ein paar Blutflecken auf dem Bett.“

Peterson macht eine Pause und schluckt heftig.

„Aufgrund des Blutes kam ich zu der Vermutung, daß Mary gewalt-

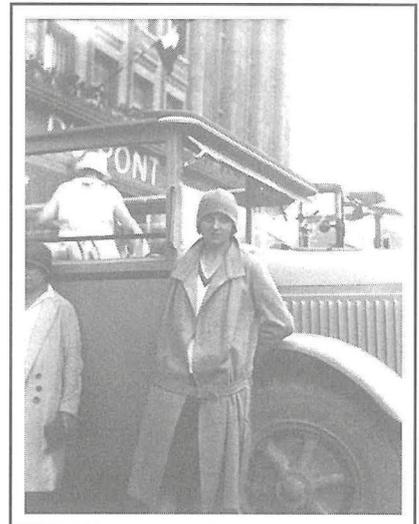
sam entführt worden ist. Ich habe bis gestern gewartet, jedoch keinerlei Nachrichten oder Erpresserbriefe erhalten. Ich möchte Sie dennoch darauf aufmerksam machen, daß Anthony Gail zu den reichsten Männern des Empire gehört.

Soweit ich es beurteilen kann, fehlt nichts von Marys persönlichen Gegenständen, außer einem goldenen Ring von beachtlichem Wert, den ich ihr von einer Ägyptenreise mitbrachte. Weiterer Schmuck im Werte von ca. 1.200 Pfund blieb jedoch unangetastet. Ein ordinärer Raubüberfall scheidet somit aus.

Ich habe angeordnet, das Zimmer nicht anzurühren, bis Sie sich darin umgesehen haben. Watkins, mein Butler, weiß von Ihrem Kommen und wird Ihnen für alle Eventualitäten zur Verfügung stehen. Miss Wilson, Marys Gouvernante, befindet sich ebenfalls in meiner Villa, um Ihre Fragen zu beantworten. Von ihr können Sie alle persönlichen Dinge über Mary erfahren.“

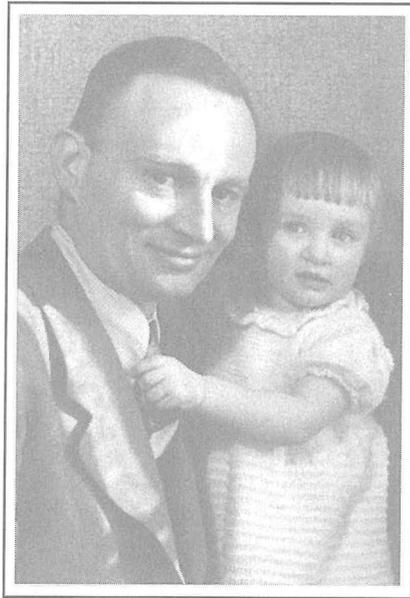
Nach dieser Ansprache unterzeichnet Peterson, falls die Charaktere keinen Widerspruch erheben, wortlos den Scheck und händigt ihn dem Privatdetektiv aus.

„Natürlich werde ich, abgesehen von dieser Summe, sämtliche Spe-



Elisabeth Gail in der Schweiz.

Anthony Gail mit Tochter Mary.



sen tragen, die mit dem Fall in Zusammenhang stehen und die Sie mir quittieren können. Schließen Sie Ihre Ermittlungen erfolgreich ab, so erhalten Sie dieselbe Summe nochmals. Sollten Sie den Fall nicht lösen können, so betrachten Sie die 500 £ als Entschädigung für Ihre Bemühungen.

Sie werden sich unverzüglich an die Arbeit machen. Finden Sie heraus, was Mary zugestoßen ist, machen Sie den oder die Verantwortlichen dingfest und informieren Sie mich ständig über den Verlauf Ihrer Ermittlungen. Und denken Sie nochmals daran: Diskretion ist das oberste Gebot. Sie werden nichts über diesen Fall an die Öffentlichkeit dringen lassen. Ich bin sicher, daß Sie das Vertrauen, das ich in Sie setze, nicht enttäuschen werden. Gentlemen, Mylady (Nichtzutreffendes streichen).“

Peterson macht keine Anstalten, sich weiter über das Geschehene auszulassen. Fragen die Charaktere nach weiteren Einzelheiten oder speziellen Hinweisen, so werden sie nochmals auf den Butler Watkins und die Gouvernante Miss Wilson hingewiesen.

Sollten die Charaktere mehr Geld verlangen, so weist Peterson darauf hin, daß 500 £ schon eine aus-

serordentlich hohe Bezahlung darstellen. Er bietet jedoch an, den Charakteren für die Dauer ihrer Ermittlungen unentgeltlich seinen Rolls-Royce *Silver Ghost* mitsamt dem Fahrer *Viktor Feldmann* zur Verfügung zu stellen.

Spielleiter:

Falls Feldmann die Abenteurer begleitet, wird er Peterson ständig alles berichten, was ihm über den Stand der Dinge zu Ohren kommt. Ansonsten setzt Peterson zwei unauffällige Spitzel ein, um die Gruppe zu beschatten. Sollte er irgendwann den Verdacht hegen, daß die Charaktere etwas über den Kult und Marys Rolle herausbekommen haben, schickt er sein bewährtes Schlägerkommando, um sie festzusetzen oder nötigenfalls auszuschalten (siehe *Anhang*).

Erste Ermittlungen

Informationen über den Anwalt Clark Peterson, welche die Charaktere durch Nachforschungen bei der Anwaltskammer oder im Lawyers Club erlangen können, sowie für die Abenteurer zugängliches Hintergrundmaterial über Mr. Gail finden sich im Abschnitt *Nachforschungen* (Seite 38).

Der Verlauf des Abenteuers hängt von nun an zu einem Großteil davon ab, in welche Richtung die Ermittlungen der Charaktere gehen. Es ist jedoch damit zu rechnen, daß sie zunächst den Schauplatz des Verbrechens aufsuchen werden, um Marys Zimmer einer

Photographie von Mary Gail.



gründlichen Untersuchung zu unterziehen sowie Miss Wilson und den Butler Watkins nach allen Regeln der Kunst auszufragen.

Als Orientierungshilfe für den Spielleiter sind hier die wichtigsten Orte und Funde aufgelistet, die im Abenteuer an gegebener Stelle noch näher erläutert werden.

a) Petersons Villa

Marys Zimmer:

Kultgewand, Anhänger, Ruß am Balkon, Sackfetzen.

Petersons Bibliothek und Arbeitszimmer:

Buch (*Unaussprechliche Kulte*), Anthony Gails Visitenkarte mit Safekombination.

b) Coopers Villa

Bücherbord, Brief („*Sei begrüßt, Suchender...*“), Bibel, Gedicht („*Rosen...*“), Buch (*Unaussprechliche Kulte*).

c) Gails Villa

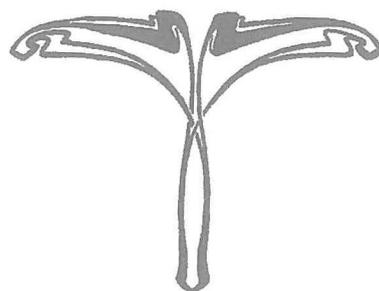
Grab, Bettlaken, Leichnam, Gedicht („*Das Böse...*“).

d) Lichtung

Ring, Brief („*Gott steh uns bei...*“).

e) Schwarze Abtei

Krypta, Altarstein, Avatar.



III.

Petersons Villa

Das luxuriöse Anwesen des Anwalts liegt im vornehmen Bezirk *Belgravia* in der Hauptstadt des Empire. Es besteht aus einem 150 Meter x 100 Meter großen Park, in dessen Zentrum die Villa liegt (siehe Plan 1 im Kapitel *XII. Spielhilfen*). Das Gelände ist mit mächtigen Eichen bewachsen, das Haus selbst von Efeu umrankt. Eine 2,5 Meter hohe, mit Glasscherben gekrönte Steinmauer umgibt den gesamten Park. An dem schweren, schmiedeeisernen Eingangstor befindet sich ein Glockenzug. Wenn dieser betätigt wird, ist lautes, wildes Bellen zu vernehmen. Ein wütender Dobermann kommt vom Haus her auf das Tor zugerannt und springt, weiterhin bellend, an den Gittern hoch.

Kurze Zeit später kommt ein würdevoll dreinblickender Butler gemessenen Schritts auf den Eingang zu. Er legt dem Hund vorsichtig eine Leine um, was dieser erstaunlicherweise ohne Widerstand über sich ergehen läßt. Schließlich begrüßt er die Gäste, stellt sich als Watkins vor und fragt nach den Wünschen der Abenteurer. Sobald er hört, daß es sich um den von seinem Herrn eingestellten Detektiv nebst Gefolge handelt, öffnet er das Tor und hält den knurrenden Dobermann zurück.

„Jackal ist ein gutes Tier. Wachsam und äußerst aggressiv Fremden gegenüber, aber zutraulich und verspielt mit allen, die er besser kennt. Miss Mary hat ihn sehr geliebt.“

Mit diesen Worten kraut er den Hund hinter den Ohren, was diesen verstummen läßt und ihm dann ein zufriedenes Winseln entlockt. Er bäugt die Charaktere jedoch nach wie vor äußerst mißtrauisch und schnüffelt an ihnen weiterhin angeregt.

Andrew Watkins

Der Butler geleitet die Abenteurer zur Villa und bietet ihnen im Salon zunächst Tee und Gebäck an. Er gehört zum Kult *Shub Nigguraths* und erstattet Peterson über alles, was die Abenteurer tun und fragen, genauestens Bericht. Er führt die Gruppe bereitwillig durch das ganze Haus, wird es jedoch nicht zulassen, daß sie Petersons Arbeitszimmer betritt oder in irgendwelchen Räumen, außer Marys Zimmer, Unordnung macht. Watkins Spieldaten befinden sich im Anhang.

Auskünfte über Mary:

- war von 1913 bis August 1919 auf einem Internat in Wales;
- ist tierlieb, wohlgezogen und ordentlich;
- hatte keinerlei „Affären“;
- hielt sich viel im Garten auf;
- brachte manchmal Mädchen aus dem Internat während der Schulferien mit nach London;
- Watkins hat (falls er darauf angesprochen wird) den goldenen Anhänger (siehe *Marys Zimmer*) noch nie gesehen.

Auskünfte über den 23. Dezember:

- Jackal war die ganze Nacht ruhig.
- Es lag kein Schnee. Kurz vor Mitternacht kam ein heftiger Wind auf;
- Mr. Peterson und Miss Mary sollten gegen 9:00 Uhr abends zum Ball abgeholt werden;
- der Gärtner Fletcher ist schuldig. Er hatte an diesem Abend frei.

Watkins gibt keinerlei persönliche Auskünfte über Mr. Peterson.

Miss Jennifer Wilson

Marys Gouvernante ist eine zierliche Dame von 58 Jahren. Sie erweckt den Eindruck, als hätte sie seit Marys Verschwinden Furchtbares durchgemacht. Während sie die Fragen der Charaktere beantwortet, schluchzt sie ständig und schneuzt sich in ein Spitzentäschentuch. Miss Wilson ist nicht in den Kult eingeweiht. Sie erzählt den Charakteren jedoch hinter vorgehaltener Hand, Anthony Gail sei für den britischen Geheimdienst tätig und deshalb stän-



Petersons Villa ist umrahmt von einem düsteren Garten.

dig im Ausland unterwegs (ein völlig haltloses Gerücht, die Dame will sich nur wichtig machen).

Auskünfte über Mary:

- war ein verspieltes Kind, hielt sich gerne im Garten auf. Besonders gerne schaukelte sie. Aufmerksameren Abenteurern könnte auffallen, daß Petersons Grundstück gar keine Schaukel enthält. Daraufhin angesprochen, bemerkt Miss Wilson, daß sie natürlich die Schaukel im Garten von Anthony Gails Villa in einem Vorort nördlich von London meint. Die Villa ist von Petersons Anwesen aus in 1,5 Stunden mit dem Auto zu erreichen (siehe VII. *Gails Villa*);
- liebte Spaziergänge. Sie war häufig mit ihr in einem kleinen Wäldchen vor London, wo Mary oft naive Landschaftsbilder malte;
- (nur auf direkte Anfrage:) die Bilder befinden sich alle in der Gartenlaube;
- war im letzten Sommer oft traurig, redete aber mit niemandem über ihren Kummer;
- war von 1907 bis 1913 auf der Grundschule in London. Besuchte 1913 bis August 1919 ein Mädcheninternat in Wales;
- brachte manchmal ihre Freundinnen Lucy und Sarah vom Internat mit in die Ferien. Die Adressen der Mädchen sind Miss Wilson nicht bekannt;
- hatte niemals Kontakt zu „irgendwelchen Flegeln“;
- Den goldenen Anhänger (falls sie darauf angesprochen wird) hat Miss Wilson noch nie zuvor gesehen. Sie hat keine Ahnung, woher dieser kommt oder was er bedeuten könnte.
- Anthony Gail besucht seine Tochter in sehr unregelmäßigen Abständen. Das letzte Mal war er zu ihrem 18. Geburtstag am 11. November 1919 in London.

Über den 23. Dezember kann die Gouvernante nichts berichten, da

sie frei hatte und ihre Schwester in Manchester besuchte. Auf Fletcher, den Gärtner angesprochen, meint sie, dieser sei viel zu primitiv, um irgendwelche Verbrechen zu begehen.

Archibald Fletcher

Der Gärtner ist ein grobschlächtiger Bursche von 35 Jahren mit buschigen, zusammengewachsenen Augenbrauen und wildem Bart, der seinen Wohnsitz im Gärtnerhaus auf dem Grundstück hat. Er ist nicht in den Kult eingeweiht und weiß über Mary nichts zu berichten, außer daß „*das verdammte Gör immer auf meinen Blumen herumgetrampelt ist!*“

Am 23. Dezember hat er seine kranken Eltern in Soho besucht, bei denen er auch übernachtet hat. Archibald Fletchers Eltern können dieses Alibi notfalls beide bestätigen.

Übriges Personal

Außer den vorgenannten Personen beschäftigt Peterson noch den Koch *William Powell*, die Küchenmädchen *Cynthia Granger* und *Bella Müller*, den Fahrer *Viktor Feldmann* und die Putzfrau *Martha Caine*. Außer Feldmann gehört keiner von ihnen dem Kult an. Sie geben keinerlei nützliche Hinweise sondern beteuern nur, wie sehr sie Miss Mary gemocht haben und können sich nicht vorstellen, wer so etwas Schreckliches getan haben könne. Alle haben für den 23. Dezember ein wasserdichtes Alibi.

Der Park

Untersuchen die Spieler den Park, so lassen sich folgende Merkwürdigkeiten entdecken, von denen jede eine halbe Stunde Suche und eine gelungene Fertigkeitsprobe *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* erfordert:

- a) In einem großen Gebüsch vor der Terrasse sind einige Zweige und Blätter mit etwas Ruß verschmiert.

- b) An der Außenmauer finden sich auf Höhe der Garage weitere Rußstellen. Außerdem liegt hier in einem Gebüsch eine relativ neue Hundeleine.
- c) An einer Glasscherbe auf der Außenmauer ist ein schwarzer Stoffetzen zu finden.

Der Park enthält neben vielen Bäumen und Sträuchern einen großen Teich, die Villa selbst, ein Dienstbotenhaus, eine Garage, das Gärtnerhaus und eine kleine Gartenlaube, die zwischen einigen Bäumen so verborgen ist, daß sie bei oberflächlicher Betrachtung des Parks nicht weiter auffällt.

1. Gärtnerhaus

Hier wohnt Fletcher, der Gärtner (siehe oben). Das Haus besteht aus Fletchers Wohnstube (unaufgeräumt, schmutzig) und einem Lager, in dem sich Gartengeräte, Düngemittel und Pflanzensamen befinden. An der Rückwand des Gebäudes lehnt eine 3 Meter lange Holzleiter.

2. Dienstbotenhaus

In diesem Gebäude sind die Schlafzimmer von Butler Watkins und den unter *Übriges Personal* vermerkten Angestellten. Alle Zimmer sind sauber und ordentlich. Watkins Zimmer enthält viele Andenken an die Afrika- und Asienreisen, die er zusammen mit Peterson unternommen hat.

3. Garage

Hier sind Petersons Rolls-Royce, ein ausgemusterter Zweispänner und ein *Hispano Suiza* untergebracht. Außerdem enthält das Gebäude Pflege- und Reinigungsmaterial sowie Ersatzreifen und Werkzeuge. Einige alte Pferdegeschirre sind malerisch an die Wand drapiert.

4. Gartenlaube

Die Laube enthält eine Vielzahl an Spielzeugen sowie Marys Bilder und Malerausstat-

tung. Die Bilder stellen ausnahmslos Landschaften dar, wobei sich das Motiv einer kleinen Waldlichtung auffallend oft wiederholt.

Betrachtet man die chronologisch an den Wänden der Laube aufgehängten Bilder von links nach rechts, so wird ein interessanter Stilwechsel deutlich. Während die ersten Bilder von rührender Nativität sind, wird der Malstil gegen Ende zunehmend düsterer und abstrakter, bis die oftgemalte Lichtung auf den letzten Bildern schließlich eine derartige Düsternis und Bedrohlichkeit ausstrahlt, daß es die unwillkürlich Charaktere erschauern läßt.

Fragt man Miss Wilson nach der abgebildeten Waldlichtung, so ist sie gerne bereit, die Charaktere dort hinzuführen. Die Fahrt dauert etwa eine Stunde, anschließend ist noch ein halbstündiger Fußmarsch durch den Wald erforderlich, da dieser nicht über ausgebaute Fahrwege verfügt (siehe auch Kapitel VI. *Die Lichtung*).

Die Villa

Nur die wichtigsten Räume der Villa sind ausführlich beschrieben. Falls die Abenteurer darauf bestehen, das gesamte Haus zu durchsuchen, kann der Spielleiter nach eigenem Gutdünken weitere Einrichtungsgegenstände in den nur grob umrissenen Zimmern hinzufügen.

Peterson bewahrt im Haus keinerlei Kultgegenstände auf, die ihn als Priester von *Shub Niggurath* verraten könnten.

1. Windfang

Enthält eine Garderobe, Kleiderbürsten und eine kleine Besenkammer.

2. Halle

Im Hintergrund führt eine breite Treppe ins Obergeschoß. Zwei Kamine vertreiben die Kälte des Winters. An den Wänden wechseln sich eine Auswahl antiker Waffen mit einigen

Gemälden von Gelehrten und Geistlichen ab, von denen einige unverkennbar Petersons Züge tragen. Offenbar eine Ahnengalerie. Türen führen in den Salon, die Küche, das Eßzimmer und das Wohnzimmer. In der Halle befindet sich ein Telefon.

3. Salon

Auch hier brennt ein Kamin. Ein chinesischer Teppich bedeckt den Boden. Die Wände, soweit man sie hinter den vielen Regalen erkennen kann, sind holzvertäfelt. Eine Sitzgruppe und ein Sekretär laden zum Studium der unzähligen alten Bücher oder einfach nur einer literaturdebatte bei einem gemütlichen Glas Sherry ein.

Hier sind alle Themen der Literatur vertreten, mit einem Schwerpunkt auf Rechtskunde, Geographie und Astronomie. Es befinden sich keinerlei Mythosbücher und nur wenige okkulte Standardwerke in den Regalen. In einem Geheimfach an der Westwand, das mit *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* gefunden werden kann, ist lediglich eine Auswahl erlesener Weinbrände untergebracht.

4. Küche

Die typische, große Küche eines englischen Herrenhauses, angefüllt mit allem, was der umsichtige Küchenchef benötigt, um einen Gourmet vom Schlage Petersons zufriedenzustellen. Man erreicht sie durch das Lager oder die Eingangshalle.

5. Lagerraum

Hier sind Lebensmittel gelagert. Eine Bodenluke führt in den Weinkeller, in dem sich hervorragende Jahrgänge von deutschen, spanischen und französischen Gütern befinden. Der Lagerraum ist von außen durch eine Hintertür zu erreichen, die von innen mit schweren Eisenriegeln gesichert werden kann, im Normalfall jedoch nur abgeschlossen ist, damit die Dienstboten durch sie das

Haus betreten können, ohne die Herrschaften zu stören.

6. Wohnzimmer

Ein großer Kamin sorgt für Wärme. Der Boden ist mit wertvollen Persern bedeckt. An den holzvertäfelten Wänden hängen klassische Gemälde. Zum Sitzen bietet eine große Ledergarnitur ausreichend Platz. Eine gutbestückte Hausbar bietet dem verwöhnten Genießer alle Möglichkeiten. Türen führen ins Eßzimmer und auf die Terrasse, wobei die Terrassentür von innen mit schweren Riegeln geschützt ist.

7. Eßzimmer

Eine langgezogene Mahagonitafel bietet zwölf Personen ausreichend Platz zum Essen. In Schränken aus edlen Tropenhölzern liegen Meißner Porzellan und silbernes Besteck. Auch von hier aus ist die Terrasse erreichbar. Die Tür ist von innen verriegelt.

8. Terrasse

Die Terrasse ist an der Nordseite von einem weißen Holzgitter begrenzt, an dem sich dichter Efeu emporrankt. Untersucht man Efeu und Gitter mittels *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* oder *Track (Spurenlesen)*, so finden sich stellenweise Rußspuren. Direkt über der Terrasse befindet sich Marys Zimmer.

9. Petersons Bibliothek

In diesem Raum finden sich Werke über Astronomie, Astrologie und Rechtskunde sowie ein Teleskop, das am Fenster aufgebaut ist. Das Teleskop ist auf den Stern *Algol* eingestellt, was einem Abenteurer auffallen kann, der bei Nacht hindurchschaut und dem eine Probe auf *Astronomie* gelingt. Eine Probe auf *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)*, am Fenster durchgeführt, offenbart ein in den Fensterrahmen eingeritztes Zeichen, das an ein Pentagramm erinnert (*Älteres Zeichen*). Hinter ei-

nem Portrait von Peterson befindet sich ein Wandsafe, der mit der Zahlenkombination, die auf Gails Visitenkarte (siehe 10) notiert ist, geöffnet werden kann. Er enthält einige Wertpapiere sowie eine Kopie der *Unaussprechlichen Kulte* des von Junzt in der *Golden-Goblin-Press*-Edition von 1909. Diese Ausgabe enthält übrigens die Passage, die in Coopers Exemplar (siehe Kapitel V. *Coopers Villa*) herausgerissen wurde:

Spielhilfe 2

**Gibts einen Gott, der uns vor dem schwarzen Messias erretten kann? Womit kann er gebannt werden? Gewiß scheinest er das Ältre Zeichen. Die Formel muß jedoch korrekt sein. Was sonst? Feuer? Licht? Ich fragte den Weisen aus Beng. Der Irrsinn sprach aus ihm:
"Töte GS mit Satans Effenz!"**

10. Petersons Arbeitszimmer

Es enthält einen Schreibtisch, einen Stuhl und mehrere Schränke, in denen Peterson für das Abenteuer belanglose Gerichtsakten aufbewahrt. In einer abgeschlossenen Schreibtischschublade befinden sich persönliche Dokumente des Anwalts, unter anderem folgende Visitenkarte:

Spielhilfe 3 (Vorderseite)

Anthony Gail

Hacienda del Sol
Corrientes
Argentina

Spielhilfe 3 (Rückseite)

11 n - 11 l - 19 n - 1 l

Auf der Rückseite der Karte befindet sich eine Zahlenkombination, mit deren Hilfe der Safe in Petersons Bibliothek (Raum 9) geöffnet werden kann. Es handelt sich um Marys Geburtsdatum. Das Arbeitszimmer ist verschlossen, wenn Peterson nicht darin

verweilt. Das Schloß kann jedoch mit einem Dietrich und einer Probe auf den Fertigkeitswert *Locksmith (Schlösser öffnen)* überwunden werden.

11. Petersons Schlafzimmer

Spartanisch eingerichtet mit lediglich einem Kleiderschrank, einem französischen Doppelbett und einem Ölofen.

12. Petersons Bad

Elegant eingerichtetes Bad, das für den verwöhnten Wasserfetischisten keine Wünsche offen läßt.

13. Kammer

Allerlei für das Abenteuer unwesentliches Gerümpel ist hier aufgestapelt.

14. Kammer

Siehe 13.

15. Miss Wilsons Schlafzimmer

Ganz in der Nähe ihrer Schutzbefohlenen findet sich das Gemach der Gouvernante, im typischen Oma-Stil mit viel Plüsch und Plunder eingerichtet.

16. Miss Wilsons Badezimmer

Geht es kitschiger als unter Abschnitt 15? Ja, hier.

17. Unbenutzter Raum

Dies war vor Jahrzehnten Petersons Kinderzimmer. Jetzt steht es leer. Die Tapeten lassen jedoch noch auf den ehemaligen Verwendungszweck schließen.

18. Musikzimmer

In diesem Raum bewahrt Peterson eine Sammlung wertvoller Musikinstrumente aus allen Teilen der Welt auf. Der Raum ist normalerweise verschlossen, kann jedoch von Peterson, Watkins oder Miss Wilson auf Verlangen der Charaktere geöffnet werden.

19. Marys Schlafzimmer

Ein großes, helles und freundliches Mädchenzimmer mit einem



Balkon und eigenem Bad. Der Raum enthält ein französisches Himmelbett, einen Nachttisch, einen Kleiderschrank, eine Frisierkommode, einen Ölofen und einen großen Spiegel mit vergoldetem Rahmen.

Das Bett ist abgezogen, auf der Matratze sind einige faustgroße Blutflecken zu entdecken. Keiner der Hausangestellten kann sich erinnern, das Bett abgezogen zu haben. Das fehlende Laken ist nirgendwo zu finden (Cooper hat es zum Abtransport der Leichenteile benutzt).

Durchsuchen die Abenteurer das Zimmer, so finden sie nichts Außergewöhnliches. Der Kleiderschrank enthält Marys gesamte Garderobe sowie einen Koffer mit Schulbüchern und Schreibzeug. Eine erfolgreiche Probe auf *Spot Hidden (Verbor-*

genes erkennen) fördert ein Poeseialbum zutage, in dem sich unter anderem folgende Eintragung befindet:

*Mary, Du bist nie allein,
wir wollen immer Freunde sein.*

Lucy und Sarah.

Nehmen die Charaktere den Spiegel von der Wand, so entdecken sie einen an der Rückseite befestigten, goldenen Anhänger in Herzform. Auf dem Herz sind die Buchstaben **M+G** mit Diamanten und Rubinen eingelegt (der Anhänger ist ein Geschenk Coopers an Mary, den diese nach dem Streit mit Peterson hier versteckt und vergessen hatte).

In der Frisierkommode befindet sich ein Schmuckkästchen mit einigen wertvollen Stücken, außerdem Bürsten, Parfüm, Nagellack und ähnliches. Im Nachttisch liegen ein zerlesenes Märchenbuch und ein silberner Handspiegel.

20. Marys Badezimmer

Von der Einrichtung her wie Petersons Bad (natürlich mit femininen Utensilien). Suchen die Abenteurer jedoch ausdrücklich unter dem Waschbecken die Wand ab, so fördert eine Probe auf *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* ein Geheimfach zutage. In diesem befindet sich ein zusammengeknülltes, blutrot gefärbtes Gewand, das vom Schnitt her an eine Priesterrobe erinnert. Der Zustand der Robe läßt vermuten, daß sie ihrem Träger gewaltsam vom Leibe gerissen wurde.

21. Marys Balkon

Eine erfolgreiche Probe auf *Track (Spurenlesen)* oder *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* zeigt, daß vor kurzem jemand über die Efeu-ranken auf den Balkon geklettert ist. Eine weitere Fertigkeitsprobe braucht man, um die Rußflecken am unteren Rand des Balkons zu entdecken.

Die Verbindungstür zwischen Balkon und Zimmer wurde nie gewaltsam aufge-

brochen, was der unversehrte Zustand des Türschlosses erkennen läßt.

22. Gästezimmer

Ein vollständig eingerichteter Raum, der zur Zeit nicht belegt ist. Das Gästezimmer steht den übrigen Räumen des Hauses in nichts nach.

23. Gästebad

Dieser Raum ist wie das Badezimmer von Peterson eingerichtet. Er enthält jedoch vorsorglich auch Accessoires für die weibliche Körperpflege.

24. Speicher

Der Speicher ist über eine Treppe zwischen Petersons Schlafzimmer und der Rumpelkammer (Raum 13) erreichbar. Es handelt sich um einen einzigen, riesigen Raum. Hier befinden sich in großen Kisten und Schränken alle möglichen Souvenirs von den Reisen und Expeditionen der Familie Peterson: Jagdtrophäen, Spielzeug, Andenken, Geschirr, Bücher, Kleidung, Landkarten, Waffen und vieles mehr. Diese Ansammlung von Gerümpel zu durchsuchen erfordert mehrere Tage und bringt nichts für das Abenteuer.

IV. Dunbar

Dunbars Schule für höhere Töchter im Städtchen Dunbar in Wales ist wahrscheinlich die nächste Anlaufstelle der Charaktere. Die Anfahrt dauert mit dem Zug etwa viereinhalb Stunden, mit dem Wagen, je nach Modell, vier bis sechs Stunden. Es gibt pro Tag nur eine Zugverbindung, wobei der Zug um 12:00 Uhr mittags von *Kings Cross* (London) abfährt und zwischen 4:15 Uhr und 4:30 Uhr nachmittags in Dunbar eintrifft. Der Ort hat etwa zweitausend

Einwohner, die hauptsächlich von der Landwirtschaft leben. Außer den beiden Schulen, dem kleinen Bahnhof, einem Pub und dem malerischen Friedhof bietet Dunbar keinerlei Sehenswürdigkeiten.

Übernachtungsmöglichkeiten

Es gibt nur ein Hotel in Dunbar, das jedoch nur während der Schulzeiten als Unterkunftsmöglichkeit für Eltern auf Besuch geöffnet ist. Für 2s pro Person gibt es jedoch die Möglichkeit, das typische *Bed and Breakfast* (Übernachtung mit Frühstück) bei einer freundlichen walisischen Familie zu bekommen.

Der Pub

Im „*Iron Horse*“ befinden sich durchschnittlich dreißig Gäste, die Fremden gegenüber äußerst abweisend und mißtrauisch sind. Die eine oder andere Lokalrunde sorgt jedoch in der Regel rasch für ein freundlicheres Klima. Falls die Abenteurer dem Dorfklatsch lauschen, so erfahren sie, daß der Friedhof ein beliebter Treffpunkt für Liebespäpchen aus den beiden Schulen sei. Mit einem Augenzwinkern berichtet der Wirt von seinen eigenen Abenteuern mit den „*reichen Gänschen*“, damals, als er noch ein junger Draufgänger war . . .

Der Pub ist von 10:00 Uhr morgens bis 10:00 Uhr abends geöffnet, man nimmt es jedoch mit der Sperrstunde nicht allzu genau. Auch Konstabler *Higgins* (siehe unten), der einem Gläschen selbst nicht abgeneigt ist, drückt hier gerne ein Auge zu.

Die Polizeiwache

Der dicke, gemütliche Konstabler *Bill Higgins* wacht in Dunbar über Recht und Ordnung. Er hat einen ruhigen Job, der hauptsächlich darin besteht, mit seinem Fahrrad alle zwei Stunden eine Runde durch den Ort zu drehen, Streitigkeiten zwischen Farmern zu

schlichten oder jugendlichen Draufgängern aus *Gregors Knabenschule* die Leviten zu lesen. Seine Wache verfügt über einen Telefonanschluß, einen Waffenschrank mit zwei *12-gauge Shotguns* (*doppelläufige 12er Schrotflinten*) und zwei unbequeme Zellen für jeweils bis zu sechs Häftlinge.

Sollten die Abenteurer in Dunbar über die Stränge schlagen und Schlägereien anzetteln oder noch schlimmere Untaten begehen, so schreitet Higgins unerbittlich ein, um die Missetäter zu verhaften. Die Unruhestifter werden in einer Zelle eingesperrt und zwei Tage später dem Richter in dem benachbarten Städtchen *Cardigan* vorgeführt.

Stößt er jedoch auf bewaffneten Widerstand, so flüchtet der Konstabler in die Wache und benachrichtigt per Telefon seine Kollegen aus *Cardigan*, die innerhalb von zwanzig Minuten mit einem fünf Mann starken Überfallkommando eintreffen.

Das Mädcheninternat

Die *Schule für höhere Töchter* ist in einem mittelalterlichen Gebäude untergebracht und befindet sich in wildromantischer Umgebung. In unmittelbarer Nähe der Schule befindet sich ein alter Friedhof mit Kapelle, dahinter ein weiterer mittelalterlicher Trutzbau. Hierbei handelt es sich um *Gregors Knabenschule*, ein Internat für die Söhne wohlhabender Eltern.

Im der *Schule für höhere Töchter* befindet sich im Moment nur eine „Notbesatzung“, da die meisten Mädchen die Weihnachtsferien bei ihren Familien verbringen. Nur wenige Schülerinnen, deren Eltern gerade auf dringenden Geschäftsreisen sind, verweilen in den Ferien hier.

Bei der Notbesatzung handelt es sich um die stellvertretende Direktorin *Dorothy Burns*, den Hausmeister *Ralph Simpson* und

die Lehrerinnen *Alicia Williams*, *Margret Mitchum* und *Juliet Leclerc*. Außer ihnen sind nur noch zwölf Mädchen in der Schule anwesend.

Mr. Simpson versieht auch die Dienste eines Pförtners, er ist also höchstwahrscheinlich der erste Ansprechpartner der Abenteurer. Er sitzt in einem kleinen Häuschen direkt beim Eingang und liest Zeitung, wenn er nicht gerade im Gebäude unterwegs ist, um Reparaturen durchzuführen. In solch einem Fall hängt ein Schild mit der Aufschrift „*Bitte um Geduld. Bin gleich zurück*“, an der schmiedeeisernen Pforte.

Ralph Simpson, Hausmeister

Mr. Simpson ist ein rotgesichtiger, brummiger Mann, der seinen Dienst gewissenhaft versieht, einem guten Schluck (besonders zu dieser Jahreszeit) jedoch nicht abgeneigt ist. Die Charaktere brauchen einen guten Grund, um zu den Mädchen oder Lehrerinnen vorgelassen zu werden. Da ihr Auftraggeber höchste Diskretion verlangt hat, sollten sie nicht mit den Worten „*Moin! Wir ermitteln in der Entführungssache Gail und wollen Ihre Mädels verhören*“, (oder Ähnlichem) auf den Putzhauen. Ein eleganteres Vorgehen ist angesagt. Um zumindest das Gehör der stellvertretenden Direktorin zu finden, kann notfalls auch eine Probe auf *Credit Rating* (*Kreditwürdigkeit*) oder *Persuade* (*Überzeugen*) abgelegt werden.

Um von Mr. Simpson Informationen über die Schülerinnen zu erhalten, muß er mit einer guten Flasche Malt Whiskey (gibt es im Pub) gesprächig gemacht werden. Ralph testet die Qualität des Angebots gleich in seinem Pförtnerhäuschen (nachdem er vorher argwöhnisch über die Schulter geblickt hat). Er kann sich an Lucy und Sarah erinnern („*Sie meinen sicherlich Lucille Boisseau und Sarah Avincourt*“). Er weiß, daß von den beiden nur Lucy momentan

im Internat ist, weil sich ihre Eltern auf einer Geschäftsreise in den USA befinden. Er ist gerne bereit, für die edlen Spender eine Nachricht an das Mädchen zu übermitteln.

Miss Dorothy Burns,

2. Direktorin

Die stellvertretende Direktorin ist 55 Jahre alt und eine mißtrauische Person. Sie läßt sich jedoch durch weltmännisches Auftreten, z. B. mit einer Probe auf *Credit Rating* (*Kreditwürdigkeit*) um den Finger wickeln. Außerdem ist sie empfänglich für Komplimente. Auf ruppiges Auftreten oder Drohgebärden reagiert sie hingegen äußerst barsch und läßt die Betroffenen mit Hilfe von Mr. Simpson vom Gelände werfen.

Hat man jedoch ihr Vertrauen gewonnen, so gibt sie sich höflich, bittet die Abenteurer in ihr Büro und bietet ihnen sogar eine Tasse Tee an. Das Büro ist geräumig und enthält neben dem obligatorischen Schreibtisch unter anderem einen verlockend aussehenden Aktenschrank.

Wird Miss Burns auf Mary Gail angesprochen, so reagiert sie äußerst betrübt. Sie könne gar nicht verstehen, warum so eine begabte Schülerin vor dem Abschluß des Schuljahrs von der Schule genommen worden sei. Mehrfach habe sie versucht, ihren Vormund dazu zu bewegen, seinen Entschluß nochmals zu überdenken, aber er habe kein Verständnis gezeigt. Über Marys Charakter befragt, weiß sie nur Gutes zu berichten. Sie sei ein intelligentes, aufgewecktes und fröhliches Mädchen gewesen. Wird Miss Burns jedoch auf Jungengeschichten angesprochen, so wird sie mißtrauisch und reagiert verschlossen. Falls die Charaktere tiefer in diese Richtung bohren, beendet sie brüskiert das Gespräch.

Sollten sich die Charaktere verdächtig benehmen oder zu offensichtlich darüber re-

den, daß Mary in einen Kriminalfall verwickelt sei, so ruft die stellvertretende Direktorin direkt nach dem Gespräch bei Clark Peterson an, um ihn zu informieren. Der Notar reagiert darauf äußerst verärgert und liest den Charakteren bei nächster Gelegenheit ordentlich die Leviten über seine Auffassung von „Diskretion“. Gelingt es den Abenteurern, Miss Burns unter einem Vorwand aus ihrem Büro zu lotsen, so können sie einen Blick auf ihre Akten über die Schülerinnen werfen, welche in einem Schrank hinter Miss Burns Schreibtisch aufbewahrt werden. Der Akte *Gail* läßt sich entnehmen, daß Mary im Sommer 1919 von der Schule abgemeldet wurde. Außerdem erhielt sie im Mai und Juni desselben Jahres mehrere Disziplinarstrafen wegen unerlaubter Abwesenheit.

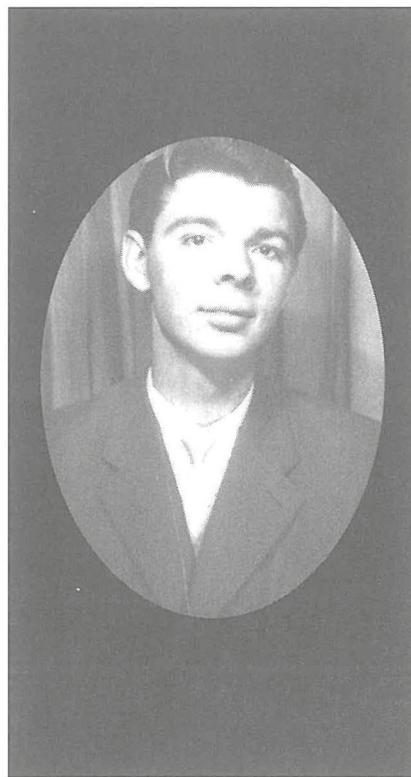
Lucille Boisseau, Schülerin

Lucy erweist sich als aufgedrehtes Plappermaul. Dem sehr lebhaften Mädchen fällt hier die Decke auf den Kopf und sie ist für jede Abwechslung dankbar. Über Mary befragt, weiß sie zu berichten, daß ihre Freundin aus unerklärlichen Gründen im Sommer aus dem Internat genommen worden wäre. Lucy habe ihr noch einen Brief geschrieben, der aber nicht beantwortet worden sei. Sie erkundigt sich besorgt über Marys Befinden. Über eventuelle Knabengeschichten befragt, errötet Lucy stark. Da man mit Erwachsenen über so etwas nicht spricht, sollte den Charakteren eine Probe auf *Persuade* (*Überzeugen*) oder auf *Fast Talk* (*Schnellreden*) gelingen. Auch der Hinweis auf eine drohende Gefahr, zu deren Abwendung die Information benötigt werde, veranlaßt das Mädchen zum Reden. So können die Abenteurer schließlich erfahren, daß Mary in der Tat eine Liaison mit dem gleichaltrigen *Graham Cooper* von der benachbarten Knabenschule hatte. Cooper sei ein komi-

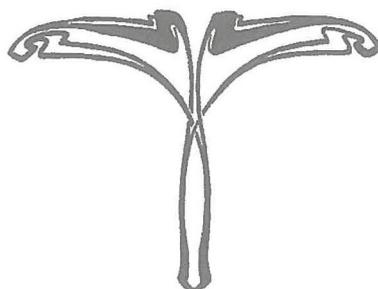
scher Kauz, der Lucy nie sonderlich zugesagt habe. Er rede immer so geschwollen und halte sich für einen begabten Dichter. „*Pab!*“

Das Knabeninternat

Auch hier befindet sich zur Zeit nur minimales Personal. Die Abenteurer können aber einen Gesprächstermin mit einem der anwesenden Lehrer bekommen. *Mr. Sawyer* beantwortet Fragen über seine Schüler natürlich nur, wenn die Gruppe einen triftigen Grund vorweisen kann. Ansonsten verweist er sie kühl des Geländes („*Ich glaube, Sie verschwenden hier nur Ihre Zeit, Gentlemen*“).



Wo ist Graham Cooper?
Sei begrüßt, Suchender.



Auskünfte über Cooper:

- ist achtzehn Jahre alt und Sohn eines wohlhabenden Forscherehepaars;
- ist seit seinem 15. Lebensjahr Vollwaise;
- hat eine außerordentlich starke poetische Begabung;
- bewohnt zusammen mit dem Butler der Familie, der auch sein Vormund ist, die Villa seiner Eltern im Londoner Stadtteil *Mayfair*.

Die genaue Adresse von Graham Cooper erhalten die Charaktere nicht, es ist aber einfach, mit Hilfe der oben genannten Informationen die genaue Anschrift des jungen Mannes in London zu ermitteln.

Der Friedhof

Dunbars kleiner Friedhof, der mitten zwischen den beiden Schulen gelegen ist, bietet keinerlei aufregende Informationen für die Abenteurer. *Burt Mahonie*, der Friedhofswärter, mag jedoch keine Fremden, schon gar nicht, wenn sie mit anzüglichen Fragen die Würde der Toten beleidigen. Natürlich weiß er, daß der Gottesacker ein heimlicher Treffpunkt von Liebespärcchen ist, aber das würde er niemals offen zugeben. Werden die Charaktere zu aufdringlich oder zu unverschämt, so verabreicht ihnen der kräftige Walliser gerne eine heilsame Tracht Prügel.

BURT MAHONIE

(*Friedhofswärter, 38 Jahre*):

STR 15 CON 15 SIZ 15 INT 11
POW 11 DEX 14 APP 9 EDU 10
SAN 55 HP 15

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Schaufel 65%,
Schaden 1W8+Sb;

Ringeln 50%, Spezialschaden;
Faust 60%, Schaden 1W3+Sb.

Fertigkeiten: Gräber ausheben
70%, Pöbeln 80%, unfreundlich
Knurren 70%, Witwen trösten
26%, Gartenarbeit 55%.



V. Coopers Villa

Nachforschungen im Einwohnermelderegister von London ergeben, daß es nur einen Graham Cooper im Stadtteil Mayfair gibt. Leider verfügt das Anwesen über keinen Telefonanschluß, so daß die Charaktere für ein Gespräch persönlich vorbeischauen müssen. Die Villa liegt in einem düsteren Bereich des Nobelbezirks, und gerade als sich die Charaktere nähern, kommt zudem noch Nebel auf, der die Sichtweite auf etwa 3 Meter beschränkt. Unvermittelt stehen sie vor einem wuchtigen, schmiedeeisernen Tor, das in eine mindestens 3 Meter hohe Steinmauer eingelassen ist und von zwei finster aussehenden Drachensstatuen flankiert wird. Am Tor, in das übrigens äußerst seltsame Symbole eingearbeitet sind, die mit einem erfolgreichen Wurf auf *Occult (Okkultismus)* als mittelalterliche Schutzzeichen gegen Hexerei identifiziert werden können, befindet sich eine Klingel. Der Nebel macht den Einblick ins Grundstück unmöglich.

Nach mehreren Minuten des Wartens nähert sich aus den wogenden Dunstschwaden würdevollen Schrittes ein betagter Butler. Er begrüßt die Abenteurer steif und fragt nach ihren Wünschen. Auch ohne eine Fertigungsprobe kann man erkennen, daß seine würdevolle Mine aufgesetzt wirkt. Er macht vielmehr

den Eindruck, als habe er in letzter Zeit einiges durchgemacht.

Fragt man den Butler nach Graham Cooper, so überschattet jähher Schmerz sein Gesicht. „*Be-daure, Gentlemen, aber der junge Herr ist nicht anwesend*“, bemerkt er mit brüchiger Stimme. „*Möchten Sie vielleicht eine Nachricht hinterlassen?*“

Joseph Hanks, der schon der Butler von Grahams Vater war, ist nervlich am Ende. Schlimm genug, daß die Verantwortung für die Erziehung des Jungen nach dem Tod der Eltern durch deren letzten Willen auf die Schultern des alten Mannes gelegt wurde, mußte er auch noch Zeuge der Verzweiflung des abgewiesenen Liebhabers und schließlich des rapiden psychischen Verfalls werden, der Graham nach seinem letzten Treffen mit Mary befiel. Für geschickte und behutsame Charaktere dürfte es ein leichtes sein, den Butler von ihren lauterer Absichten zu überzeugen. Falls sie zu erkennen geben, daß sie Hanks – in welcher schweren Situation auch immer – ihre Hilfe anbieten wollen, seufzt er erleichtert und bittet sie herein.

Sollten die Abenteurer hingegen gar nicht erst Klingeln und einen Einbruchversuch starten, so bietet der Nebel ihnen ausreichend Schutz vor neugierigen Blicken. Das Tor kann mit einer erfolgreichen Probe auf *Locksmith (Schlösser öffnen)* überwunden werden. Falls dies mißlingt, kann man mittels einer „Gauernerleiter“ die Außenmauer problemlos übersteigen. Auch die Eingangstür kann wie oben beschrieben geöffnet werden.

Hanks steht für gewöhnlich um 6:00 Uhr morgens auf und hält das Haus in Schuß. Mangels anderer Beschäftigungen hält er sich ansonsten in der Bibliothek auf und liest. Er verläßt das Anwesen nicht, um immer zur Stelle zu sein, falls der junge

Herr wieder auftauchen sollte. Um 8:00 Uhr abends begibt er sich zur Ruhe. Einen Einbruchversuch der Charaktere nimmt er nur wahr, wenn diese besonders laut und unvorsichtig sind, da er einen tiefen (wenn auch von Alpträumen geplagten) Schlaf hat.

Joseph Hanks

Die Spielwerte des Butlers sind in Kapitel X. *Nichtspielercharaktere* angegeben. Hanks führt die Abenteurer ins Wohnzimmer, wo er ihnen Tee oder geistige Getränke anbietet. Schließlich redet er mit erstickter Stimme über die Ursache seines Kummers:

„Etwa Ende November fing es an. Der junge Herr, ansonsten von seiner Art her trotz des tragischen Verlustes, den er durchmachen mußte, eher heiter und aufgeschlossen, lief den ganzen Tag nur noch mit ernster und verschlossener Miene umher. Nichts schien ihm mehr Freude zu bereiten. Er verließ das Haus oft früh am Morgen und kam erst spät in der Nacht wieder zurück. An anderen Tagen wiederum verbrachte er Stunden in der Bibliothek und stöberte in besonders unangenehm wirkenden Büchern, die in mir ein Gefühl des Ekels auslösten. Niemals redete er über seinen Kummer, und alle meine Versuche, ihm zu helfen, wies er schroff zurück.“

Am 21. Dezember schließlich kam er spät nachts betrunken und ver-

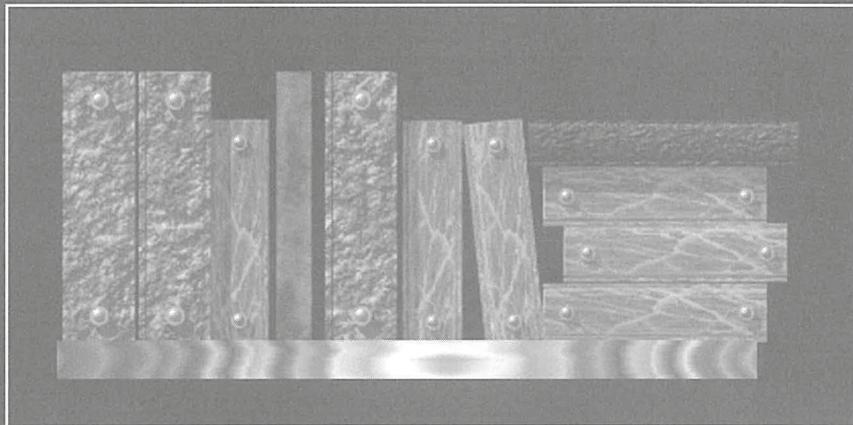
stört nach Hause. Er sprach kein Wort, nahm ein entsetzlich alt wirkendes Buch und mehrere Flaschen Gin aus der Bibliothek und schloß sich in sein Arbeitszimmer ein, das er zwei Tage lang nicht verließ. In der Nacht des 23. Dezembers hat er sich dann offenbar heimlich aus dem Haus geschlichen, denn ich sah ihn in den frühen Morgenstunden des 24. Dezember in entsetzlichem Zustand, voll von Schmutz und Erde, das Haus betreten. Er verbrachte nochmals mehrere Stunden in seinem Arbeitszimmer und verließ schließlich am Abend das Haus. Seitdem habe ich ihn nicht mehr gesehen.

Bitte, Sie müssen mir helfen. Ich weiß nicht, was ich tun soll. Die Polizei habe ich nicht benachrichtigt, denn ich fürchte, der junge Herr könnte in schlimme Gesellschaft geraten sein.“

Nach diesen Worten bricht der alte Butler schluchzend zusammen. Es bedarf einer erfolgreichen Probe auf *Psychoanalysis (Psychoanalyse)*, um weitere Informationen von ihm zu erhalten. Je nachdem, was die Abenteurer ihn fragen, kann Hanks folgende Auskünfte geben:

Auskünfte über Cooper:

- ist 1,75 Meter groß, hat glatte, braune Haare und dunkelbraune Augen;
- interessiert sich für Sport, Literatur und Kunst;



Welches Geheimnis bergen die alten, pfeffrig riechenden Bücher ...

- ist seit seinem 15. Lebensjahr Vollwaise;
- hat fest vor, Schriftsteller zu werden.

Auskünfte über Coopers Eltern:

- Coopers Vater war Archäologe und Anthropologe;
- sie waren viel auf Reisen, wobei Graham in der Obhut von Hanks zurückgelassen wurde;
- hatten eine Vorliebe für Afrika und Asien;
- starben vor drei Jahren bei einem Schiffsunglück während einer Asienreise.

Auskünfte über die Villa:

- ist seit dem siebzehnten Jahrhundert in Familienbesitz;
- die Symbole am Tor wurden bereits von Grahams Urgroßvater angebracht, ihre Bedeutung ist Hanks unbekannt;
- Hanks kann die Abenteurer in die Benutzung der Bibliothek einweisen (siehe unten).

Es folgt eine Beschreibung der Örtlichkeiten. Hanks hat übrigens nichts dagegen, wenn sich die Charaktere gründlich umsehen, schließlich könnten sie ja einen Hinweis auf den Verbleib des jungen Herrn finden.

Der Vorgarten

Vor dem Haus befindet sich ein gepflegter Vorgarten, der mehrere Obstbäume und einen kleinen Gemüsegarten enthält. Der Nebel macht die Erkundung des Terrains jedoch schwierig, und seltsame Schatten scheinen zwischen den Bäumen zu lauern. Ein Kopfsteinpflasterweg führt vom Eingangstor zur Haustür.

Die Villa

Das Gebäude stammt offensichtlich aus dem sechzehnten Jahrhundert. Es ist jedoch in tadellosem Zustand. Die wuchtigen Mauern strahlen eine seltsam düstere und melancholische Atmosphäre aus. Unzählige Wasserspei-

er, welche die Besucher ständig zu beobachten scheinen, sind in die Außenmauern eingearbeitet.

1. Eingang

Eine mannshohe asiatische Dämonenstatue steht drohend im Eingangsbereich, der auch sonst mit fernöstlichen Kunstgegenständen eingerichtet ist.

2. Garderobe

Hier befinden sich Hanks Mantel und Bowler sowie einige schicke, modische Mäntel, die dem jungen Herrn gehören.

3. Werkzeugkammer

Der kleine Raum enthält verschiedene Gartengeräte und einen gut sortierten Werkzeugschrank.

4. Wintergarten

Der komplett verglaste Wintergarten enthält mehrere Heizkörper und ist mit exotischen Pflanzen begrünt.

5. Halle

Von hier aus führen Türen in die Haupträume des Erdgeschosses. Antike Gemälde schmücken die Wände. Außerdem befindet sich am Ende der Halle eine Treppe zum Obergeschoß. Eine kleinere Treppe führt in einen 20 m² großen Kellerraum, in dem Holz und Kohle gelagert sind. Hinter einem Kohlehaufen können Charaktere, die nicht allzusehr auf den Zustand ihrer Kleidung bedacht sind, durch eine erfolgreiche Probe auf *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*) einen schwarzen Overall finden, der aus dem gleichen Stoff wie der Fetzen auf der Mauer von Petersons Anwesen ist.

6. Wohnzimmer

Das Wohnzimmer enthält eine bequeme Sitzgruppe, einen Schaukelstuhl und einen großen Eichtisch. Die Wände sind mit afrikanischen Totenmasken, Amuletten, Schilden und Wurfspeeren geschmückt.

7. Bibliothek

Die Bibliothek der Coopers läßt die Augen eines jeden Bücherwurms erfreut aufleuchten. Auf mächtigen Regalen stehen tausende von Büchern, alle sorgsam nach Sachgebieten sortiert. Auffällig ist eine große Anzahl von Büchern über Geheimbünde und okkultes Wissen. Außer den Regalen enthält das Zimmer einen Karteischränk, einen Tisch mit sechs Stühlen und ein Lesepult.

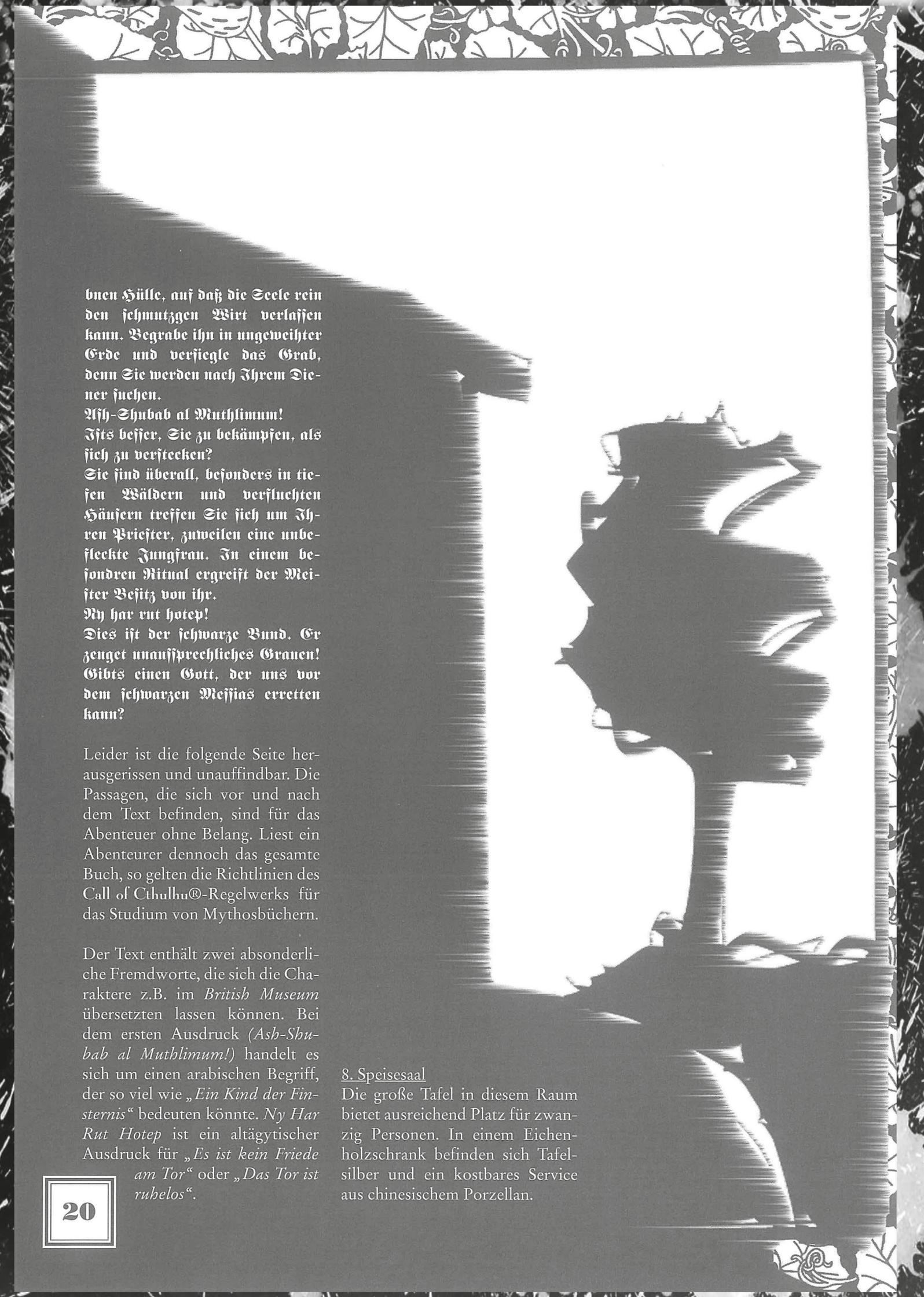
Die Regale sind von links nach rechts mit großen Schildern (1-36) durchnummeriert. Außerdem enthält jedes Regal weiterhin kleinere Nummernschilder, die seine Fächer bezeichnen (z. B. 7/1, 7/2, 24/5, 24/6 etc.). Aufgrund der sorgsam geführten Karteikästen in einem Schrank in der Mitte des Raums ist es daher möglich, jedes Buch nach Titel oder Autor innerhalb von Minutenschnelle zu finden, wenn man die Systematik einmal durchschaut hat.

☞ *Beispiel: Die Abenteurer suchen den Roman „Ivanhoe“ von Sir Walter Scott. Im Karteikasten sehen sie entweder unter „i“ (wie „Ivanhoe“) oder „s“ (wie „Scott, Sir Walter“) nach und finden, neben einer kurzen Inhaltsbeschreibung, das Zahlenkürzel „7/10/17“. Suchen sie nun im siebten Regal in Fach Nummer 10, so steht das gesuchte Buch dort an siebzehnter Stelle.*

Untersucht man die Westwand der Bibliothek mittels *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*), so läßt sich ein Geheimfach finden. In diesem ruht das blasphemische *Unaussprechliche Kulte des von Junzt* in der *Golden-Goblin-Press*-Edition von 1909. Ein Lesezeichen markiert die Stelle, die Spielhilfe Nr. 4 entspricht:

Spielhilfe 4

...und wenn Du einen von ihnen entdeckt hast, so trenne Geist und Körper und befreie das Fleisch von der verdor-



benen Hülle, auf daß die Seele rein
den schmutzigen Wirt verlassen
kann. Begrabe ihn in ungeweihter
Erde und versiegle das Grab,
denn Sie werden nach Ihrem Die-
ner suchen.

Asb-Shubab al Muthlimum!

Ist's besser, Sie zu bekämpfen, als
sich zu verstecken?

Sie sind überall, besonders in tie-
fen Wäldern und verfluchten
Häusern treffen Sie sich um Ih-
ren Priester, zuweilen eine unbe-
fleckte Jungfrau. In einem be-
sondren Ritual ergreift der Mei-
ster Besitz von ihr.

Ny har rut hotep!

Dies ist der schwarze Bund. Er
zeuget unaussprechliches Grauen!
Gibts einen Gott, der uns vor
dem schwarzen Messias erretten
kann?

Leider ist die folgende Seite her-
ausgerissen und unauffindbar. Die
Passagen, die sich vor und nach
dem Text befinden, sind für das
Abenteuer ohne Belang. Liest ein
Abenteurer dennoch das gesamte
Buch, so gelten die Richtlinien des
Call of Cthulhu®-Regelwerks für
das Studium von Mythosbüchern.

Der Text enthält zwei absonderli-
che Fremdworte, die sich die Cha-
raktere z.B. im *British Museum*
übersetzten lassen können. Bei
dem ersten Ausdruck (*Asb-Shu-
bab al Muthlimum!*) handelt es
sich um einen arabischen Begriff,
der so viel wie „*Ein Kind der Fin-
sternis*“ bedeuten könnte. *Ny Har
Rut Hotep* ist ein altägyptischer
Ausdruck für „*Es ist kein Friede
am Tor*“ oder „*Das Tor ist
ruhelos*“.

8. Speisesaal

Die große Tafel in diesem Raum
bietet ausreichend Platz für zwanzig
Personen. In einem Eichen-
holzschränk befinden sich Tafel-
silber und ein kostbares Service
aus chinesischem Porzellan.

9. Küche

Der Raum enthält einen großen Herd und die üblichen Küchenutensilien. Auch für die Zubereitung asiatischer Gerichte sind die nötigen Gerätschaften vorhanden (Wok etc.).

10. Lagerraum

Hier sind Konserven, Kartoffeln und weitere Küchengeräte eingelagert.

11. Coopers Zimmer

Grahams Schlafzimmer enthält ein großes Bett, einen Kleiderschrank, einen Nachttisch und ein Bücherregal mit leichter Literatur (*Lady Chatterleys Liebhaber* etc.). Die Wände sind mit völlig morbiden Gemälden geschmückt, die allesamt Graham Coopers Signatur tragen.

Eine Durchsichtung des Raums fördert nichts Außergewöhnliches zutage. Auf die Fensterscheibe ist jedoch mit schwarzer Farbe ein seltsames Symbol aufgemalt, das an ein Pentagramm erinnert. Ein Probe auf *Cthulhu Mythos* identifiziert es als stümperhaft ausgeführtes *Älteres Zeichen*, das keinerlei Auswirkungen auf Mythoswesen haben würde.

12. Coopers Bad

Ein typisches Herrenbadezimmer, das keinerlei aufsehenerregende Gegenstände enthält.

13. Zimmer der Eltern

Im Gegensatz zu dem ansonsten gepflegten Haus ist dieser Raum staubbedeckt und düster. Graham hat nach dem Tod seiner Eltern den Butler angewiesen, den Raum zu ihrem Gedenken völlig unberührt zu lassen. Offensichtlich hat dieser sich daran gehalten, denn das Zimmer wurde jahrelang weder gelüftet noch gereinigt.

14. Bad der Eltern

Das Badezimmer befindet sich in dem gleichen ungepflegten Zustand wie das Schlafzimmer.

15. Trophäensammlung

Dieser Raum ist vollgestopft mit Mitbringseln von den vielen Forschungsreisen der Coopers. Wahrscheinlich ist die Sammlung ein kleines Vermögen wert. Die Objekte stammen zum größten Teil aus Afrika und Asien, wobei ein Schwerpunkt auf okkulten Gegenständen wie Juju-Stäben, Tanzmasken und mit seltsamen Symbolen verzierten Waffen liegt. Besonders ins Auge fällt eine prachtvolle Samurai-Klinge. Eine erfolgreiche Probe auf *Archaeology* datiert die Waffe auf das 8. Jahrhundert nach Christus. Die Klinge ist mit einem Zauber belegt. Ihr normaler Schaden beträgt 1W8+2 zzgl. Schadensbonus. Gegen Mythoswesen richtet sie einen zusätzlichen Schaden von 2W8 an, wobei aber jeder Treffer den Benutzer 1W8 Magiepunkte kostet.

16. Studierzimmer

In Grahams Arbeitszimmer befinden sich ein Schrank, der Leinwand, Farbe und Pinsel enthält, eine Staffelei, ein Schreibtisch mit Tinte, Feder und Pergament sowie ein Bücherbord über der Tür. An Tür und Fenster sind seltsame, an Pentagramme erinnernde Symbole angebracht, die mit einer Probe auf *Cthulhu Mythos* als ungeschickt ausgeführte *Ältere Zeichen* identifiziert werden können, die keinerlei Wirkung entfalten können. Neben der Tür hängt ein Bild an der Wand, das eine blutende Rose zeigt, die aus einem Kopfkissen wächst. Untersuchen die Charaktere das Bild näher, so stellen sie fest, daß es noch nicht allzu alt sein kann, höchstwahrscheinlich nicht viel älter als zwei Tage.

Hier hat der verstörte Cooper die ersten Hinweise zu seiner „*Schnitzeljagd*“ gelegt. Informationen hierzu enthält der Abschnitt *Blutspur* in diesem Kapitel.

17. Hanks Zimmer

Das Zimmer des Butlers enthält ein Bett, einen Nachttisch, in dem

sich einige Romane von Agatha Christie befinden und einen Kleiderschrank, der standesgemäße Kleidung und einige unwichtige persönliche Gegenstände enthält.

18. Hanks Bad

Das Bad des Butlers ist einfach und sauber.

19. Gästezimmer

Falls die Charaktere es wünschen, können bis zu zwei von ihnen diesen Raum beziehen. Das Zimmer enthält ein geräumiges Bett, zwei Nachttische, einen kleinen Kleiderschrank, einen Sekretär mit Tinte, Feder und Briefpapier sowie einen Balkon mit Blick auf den Vorgarten.

20. Gästebad

Das Bad ist in orientalischem Stil gestaltet. Für die Gäste liegen frische Handtücher, Seife, Badesätze und bequeme Bademäntel bereit.

Blutspur

Der Spielleiter sollte den Spielern nun eine Fotokopie der Illustration aushändigen, die das Regalfach über der Tür des Studierzimmers (Raum 16) zeigt (Spielhilfe 5). Das Bücherbord stellt den ersten Hinweis auf den Verbleib von Mary dar. Liest man jeweils den ersten Buchstaben auf den Buchrücken von links nach rechts, so ergibt sich folgender Satz:

Spielhilfe 5a

„SEIN ODER NICHT SEIN SIE RUHT IN DER BIBLIOTHEK“

Falls auch nach längerem Nachdenken keiner der Spieler darauf kommt, woher ihm diese Worte bekannt vorkommen sollten, kann der Spielleiter ihnen einen *Ideenwurf* gestatten. Ein Erfolg bringt den Betreffenden auf den Gedanken, daß es sich bei den ersten Worten um ein Zitat

aus Shakespeares *Hamlet* handeln könnte.

Nun sollten die Abenteurer in der Bibliothek nach einer Shakespeare-Sammlung suchen. Sofern sie sich nicht von Hanks die Funktionsweise des Karteikartensystems haben erklären lassen, können sie die Systematik auch mit einer erfolgreichen Fertigungsprobe auf *Library Use* (*Bibliotheksnutzung*) durchschauen. Falls dies nicht gelingt, schreitet Hanks nach einer Stunde erfolglosen Suchens ein und hilft ihnen auf die Sprünge.

Schließlich finden die Charaktere eine Sammlung von Shakespeares Werken, die auch das Drama *Hamlet* enthält. Zwischen den Seiten befindet sich ein säuberlich zusammengefaltetes Stück Pergament mit einer weiteren Nachricht von Graham Cooper:

Spielhilfe 6

*Sei gegrüßt, Suchender!
Du hast die Schwelle überschritten.
Doch wo ist Mary?
Nach der Schöpfung!
Weiß es das Licht?
Weiß es der Himmel?
Weiß es der Geist?
Du kannst darauf zählen!*

Dieses anscheinend sinnlose Gestammel ist ein Hinweis darauf, wo sich die nächste Spur befindet. Das Wort Schöpfung bezieht sich auf das erste Buch Mose (*Genesis*). Der Spielleiter sollte für seine Spieler eine Bibel zur Hand haben, denn nun müssen Worte gezählt werden. Zur Not ist der betreffende Abschnitt jedoch auch als Spielhilfe 7 abgedruckt.

Spielhilfe 7

Die Schöpfung

1 Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde.

2 Und die Erde war wüst und leer, und es war finster auf der Tiefe; und der Geist Gottes schwebte auf dem Wasser.

3 Und Gott sprach: Es werde Licht! Und es ward Licht.

4 Und Gott sah, daß das Licht gut war. Da schied Gott das Licht von der Finsternis...

Die Lösung des Rätsels ist, daß man durch die Position der drei Schlüsselworte *Licht*, *Himmel* und *Geist* eine dreiteilige Zahlenkombination erhält, die in Verbindung mit dem Sortiersystem der Bibliothek zu einem weiteren Buch führt. Nach Schöpfung ist *Licht* das fünfunddreißigste Wort, *Himmel* das fünfte Wort und *Geist* das vierundzwanzigste Wort. Die benötigte Kombination ist demnach 35/5/24; die Charaktere müssen also das vierundzwanzigste Buch im fünften Fach des fünfunddreißigsten Regals der Bibliothek suchen. Darin finden sie ein weiteres gefaltetes Pergament, das folgendes, schauriges Gedicht aus Coopers ureigener Feder enthält:

Spielhilfe 8

*Weiß gekleidet für die Feier
Liegt die Braut im Schlafgemach
Doch es kommt der falsche Freier
Um zu rächen seine Schmach
Und ein letztes Mal zu küssen
Die ihn so verraten hat
Hat den Ring er ihr entrissen
Der ihr so viel Unheil tat*

*Rosen wachsen aus dem Kissen
Rot wie Blut und kalt wie Eis
Werd' ein letztes Mal Dich küssen
Weil ich Dein Geheimnis weiß*

*Hast viel Schmerzen mir bereitet
Die ich nie vergessen mag
Und die Frucht der schwarzen Weibe
Wächst heran von Tag zu Tag
Doch behutsam, beinahe zärtlich
Streichelt Dich die Klinge sacht
Und Du weißt, ich mein es ehrlich
Heute hast Du nicht gelacht*

*Rosen wachsen aus dem Kissen
Rot wie Blut und kalt wie Schnee
Werde sie mit Tränen gießen
Weil ich durch den Schleier seh'*

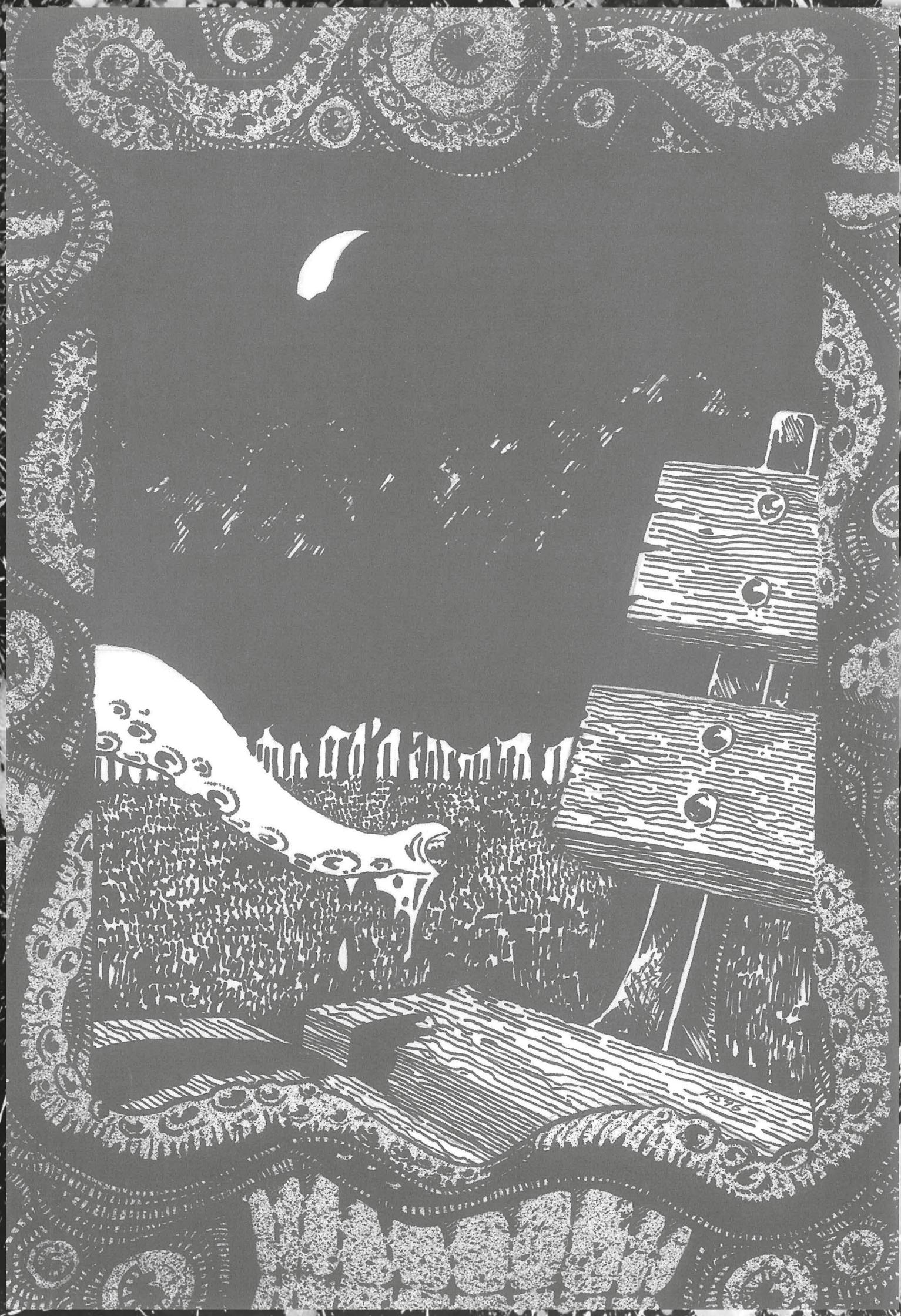
*Viele werden Dich vermissen
Und Dich suchen weit und breit
Doch die kalte Grabeserde
Hütet Deine Einsamkeit
An der ganz besondern Stelle
Wo Dein Kinderlachen klang
Schützte ich Dich vor der Hölle
Die schon einmal Dich bezwang*

*Und behutsam, beinahe zärtlich
Streichelt Dich die Klinge sacht
Ja, Du weißt, ich mein es ehrlich
Heute hast Du nicht gelacht*

Je nachdem, wie gründlich sich die Abenteurer bei Petersons Butler Watkins und Marys Gouvernante, Miss Wilson, über die Neigungen des Mädchens informiert haben, werden sie nach der grausigen Lektüre die „ganz besondere Stelle“ entweder in Anthony Gails verlassener Villa oder auf der Waldlichtung suchen. In den beiden folgenden Kapiteln erhält der Spielleiter die nötigen Informationen über diese Örtlichkeiten.

VI. Die Lichtung

Die Charaktere können sich die Lichtung von Miss Wilson entweder auf einer Wanderkarte der Umgebung von London markieren lassen oder die Begleitung der Gouvernante in Anspruch nehmen. Von Petersons Anwesen aus benötigt man mit dem Auto ca. eine Stunde, um zu einem Parkplatz zu gelangen, der in einem kleinen Wäldchen nordöstlich der Metropole liegt. Von dort aus kann man die Lichtung in einer halben Stunde zu Fuß erreichen. Der Wald ist düster, und klammer Bodennebel trägt noch zur Steigerung der unheimlichen Atmosphäre bei. Je weiter die Charaktere vordringen, desto weniger Geräusche durchbrechen die drück-



kend über der Umgebung lastende Stille. Weder Tiere noch andere Wanderer sind zu sehen. Der Weg wird nach etwa 500 Metern zusehends schmaler, und verwirrende Abzweigungen und Kreuzungen, die allesamt gleich aussehen, erschweren die Orientierung. Falls kein ortskundiger Nichtspielercharakter die Gruppe begleitet, muß – auch wenn eine Wanderkarte benutzt wird – alle 10 Minuten eine Probe auf *Navigate (Navigation)* durchgeführt werden. Mißlingt eine der Proben, so haben sich die Abenteurer verlaufen. In diesem Fall darf nur alle 30 Minuten eine weitere Probe durchgeführt werden. Sobald die erste dieser Proben gelingt, erreicht die Gruppe den Waldweg etwa an der Stelle wieder, wo sie ihn verloren hat.

Schließlich gelangen die Wanderer an eine kleine Lichtung, die gute 30 Meter durchmißt. Inmitten der Lichtung befindet sich eine Bank, die wie ein Mahnmal aus dem Bodennebel aufragt.

Diese Lichtung liegt an einer Stelle, wo zur Zeit der römischen Besatzung Britanniens ein blasphemischer Kult schwarzer Druiden widerwärtige Riten abhielt. Die Bank steht direkt über einem seit Jahrhunderten verschütteten Opferschacht. Besonders in sternklaren Winternächten ereignen sich hier zuweilen seltsame Dinge, und schon so mancher verirrte Wanderer ist auf unerklärliche Weise spurlos in dieser Gegend verschwunden. Cooper wählte diesen Ort als Versteck für Marys verfluchten Siegelring und eine weitere Nachricht an die Nachwelt (siehe unten). Ein mächtiger Fehler, denn die böse Aura des Rings macht diesen verfluchten Ort jetzt noch unangenehmer, als er es ohnehin schon war.

Je nachdem, zu welcher Tageszeit die Charaktere die Lichtung aufsuchen, können sich hier absonderliche und erschreckende Dinge zutragen, die in

den folgenden Abschnitten näher beschrieben werden. In der Zeit zwischen 8:00 Uhr morgens und 8:00 Uhr abends gelten die Informationen des Abschnitts *Die Lichtung bei Tag*. Ansonsten ist der Abschnitt *Die Lichtung bei Nacht* maßgeblich.

Die Lichtung bei Tag

Selbst in hellem Sonnenschein haftet diesem Ort eine Aura der Finsternis an. Hier ist absolut kein Anzeichen für die Anwesenheit der üblichen Bewohner des Waldes zu bemerken. Nicht ein einziger Vogel erhebt seine Stimme, um die fast furchterregende Stille zu durchbrechen. Falls Miss Wilson die Gruppe begleitet, so fröstelt sie und bemerkt, dieser Platz sei ihr noch nie so unheimlich vorgekommen. Sie sei jedoch auch niemals mitten im Winter hier gewesen.

Läßt man vom Zentrum der Lichtung den Blick über den Waldrand schweifen, so entdeckt man leicht einen von Mary auf ihren Gemälden bevorzugten Baum. Er wirkt äußerst bedrohlich und entsetzlich alt. Irgendetwas scheint vor dem Baum auf dem Boden zu liegen, es ist jedoch durch den Nebel nicht genau zu erkennen. Nähern sich die Charaktere dem Baum auf mehr als fünf Meter, so ist ein bedrohliches Knurren zu vernehmen, das in Anbetracht der bisherigen Stille so grauenhaft wirkt, daß jeder Anwesende 0/1W3 Punkte *Sanity (Stabilität)* verliert. Schreiten sie unbeirrt weiter auf den Baum zu, so erhebt sich vor ihnen aus dem Nebel drohend ein großer schwarzer Wolf. Die Bestie verteidigt den Ring und kämpft ohne Rücksicht auf ihr Leben gegen jeden, der dem Baum näher als drei Meter kommt. Das einzige, was sie fürchtet, ist offenes Feuer. Greifen die Charaktere den Wolf mit einer Fackel oder ähnlichem an, so flieht er sofort, wenn ihm nicht mit 1W20 eine Probe gegen seine *POW (MAN)* gelingt.

DER SCHWARZE WOLF

STR 16 CON 16 SIZ 11

POW 12 DEX 16 HP 14

Bewegung: 12.

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Biß 50%,

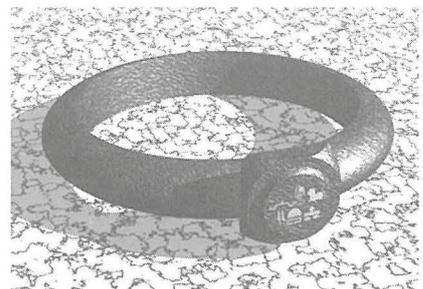
Schaden 1W8+Sb.

Rüstung: 1 Punkt Fell.

Fertigkeiten: Spot Hidden (*Verborgenes Erkennen*) 60%, Wittern 80%.

Sollten die Charaktere die Bestie besiegen oder vertreiben, so können sie den Baum näher untersuchen. Eine erfolgreiche Probe auf *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* offenbart ein gut getarntes Astloch. In diesem befinden sich, in mit kabbalistischen Symbolen bedecktes Ölpapier eingeschlagen, ein goldener Ring (Spielhilfe 9) und ein Stück Pergament, das die Handschrift von Cooper trägt (Spielhilfe 10).

Spielhilfe 9



Der Ring

Dieses mächtige Artefakt *Nyar-lathoteps* besteht aus purem Gold. In seine Oberfläche sind ägyptische Hieroglyphen eingraviert. Lassen die Abenteurer den Ring durch einen Ägyptologen untersuchen, so kann ihnen dieser mitteilen, daß die Schriftzeichen die Phrase *Ny Har Rut Hotep* bilden. Die Übersetzung dieser Worte könnte soviel wie „*Es ist kein Friede am Tor*“ oder „*Das Tor ist ruhelos*“ lauten.

Egal, wer den Ring anziehen möchte, er paßt immer genau an den Ringfinger der linken Hand. Sobald er angesteckt wird, verliert der Träger automatisch 5 Magie-

punkte und 1W6+2 Punkte *Sanity* (*Stabilität*), während vor seinem inneren Auge Visionen fremder Sphären und unbeschreiblicher Wesen entstehen. Gelingt dem Betroffenen ein *Ideenwurf*, so vermitteln ihm diese nervenzerfetzenden Einsichten in die wahre Natur des Universums sofort 5 Punkte in der Fertigkeit *Cthulhu Mythos*, welche er auch dann behält, wenn er den Ring wieder ablegen sollte.

Wirkung:

Solange er den Ring am Finger hat, ist der Träger vor den Nachstellungen der *Dark Young of Shub Niggurath* (*Dunklen Jungen von Shub-Niggurath*) geschützt. Keines dieser Wesen wird ihm ein Leid antun. Bedauerlicherweise ist dieser Schutz nicht ganz ohne Preis. Der Betroffene kann verlorene Magiepunkte nur bis auf die Hälfte seines ursprünglichen Wertes regenerieren, während er den Ring trägt. Außerdem kann dieser nur dann aus freien Stücken wieder abgelegt werden, wenn dem Besitzer eine Probe auf seine zweifache *POW* (*MAN*) mit 1W100 gelingt.

Der Ring strahlt eine seltsame Aura aus, die in vielen lebenden Wesen Unbehagen weckt. Die meisten Tiere nähern sich dem Artefakt nicht weiter als drei Meter und geraten in Panik, wenn man sie gegen ihren Willen in dessen Nähe zwingt. Hunde und Wölfe hingegen fühlen sich seltsamerweise zum Träger des Rings hingezogen und verhalten sich ihm gegenüber lammfromm, auch wenn es sich normalerweise um bössartige Bestien handelt.

Spielhilfe 10

Gott! steh uns bei, es war umsonst!

von Jungt hätte recht!

Aber er wußte wohl kaum, daß sie ES nicht selbst austragen.

Die Schwarze Abtei!

Surrey!

Sie kommen, mich zu holen!

Schweigen ist Gold

Sollten die Charaktere Nachforschungen über die *Schwarze Abtei* anstellen, so können sie die in Kapitel XI. unter *Nachforschungen* angegebenen Informationen erhalten. Falls sie den Fehler begehen, Peterson den Ring oder den Brief zu zeigen oder ihm gegenüber die Begriffe *Ny Har Rut Hotep* oder *Schwarze Abtei* zu erwähnen, so fühlt er sich ertappt und hetzt ihnen bei nächster Gelegenheit seine Schläger auf den Hals. Eine erfolgreiche Probe auf *Psychologie* läßt einen Charakter in solch einem Fall übrigens bemerken, daß Petersons Stimmung ihm gegenüber von Wohlwollen in Haß und Furcht umschlägt.

Falls Miss Wilson etwas von den fraglichen Begriffen mitbekommen hat, berichtet sie ihrem Arbeitgeber bei nächster Gelegenheit unbekümmert darüber, was für die Abenteurer die oben genannten Effekte hat.

Der Opferschacht

Außer dem Versteck im Baum enthält die Lichtung keine speziell für das Abenteurer bedeutungsvollen Fundstücke. Falls die Charaktere jedoch aus unerfindlichen Gründen unter der Bank zu graben beginnen, so stoßen sie in 2 Meter Tiefe auf alte Mauerreste, die wie ein Brunnenschacht wirken. Graben sie noch tiefer, so finden sie nach kurzer Zeit seltsam deformierte Knochen von Menschen und menschenähnlichen Lebewesen in großer Zahl. Der grausige Fund bewirkt den Verlust von 0/1W4 Punkten *Sanity* (*Stabilität*).

Die Lichtung bei Nacht

In den Nachtstunden wirkt die Lichtung so unheimlich und bedrohlich, daß es bei den Charakteren (und gegebenenfalls Miß Wilson) körperliches Unwohlsein auslöst. Die Bäume am Waldrand scheinen ein bedrohliches Eigenleben zu führen. Charaktere, die in einem früheren Abenteuer schon

einmal mit einem Dunklen Jungen von Shub-Niggurath konfrontiert worden sind, fühlen sich dadurch so stark an ihre Erlebnisse erinnert, daß sie vor Angst 1/1W6 Punkte *Sanity* (*Stabilität*) verlieren. Wird ein Betroffener durch diese Angst vorübergehend wahnsinnig, so flieht er laut schreiend den Weg zurück in Richtung Parkplatz, wo er sich vor Angst zitternd im Wagen versteckt, bis der Wahnsinn abklingt.

Die Lichtung dient einer Horde von 7 Ghoulen, die in einer nahegelegenen, mittelalterlichen Pestgrube hausen, als nächtlicher Tummelplatz. Falls sich die Charaktere der Lichtung nicht betont leise und vorsichtig genähert haben, verstecken sie sich am Waldrand und beobachten die Ankommenden mit hungrigen Blicken. Schließlich siegt die Gier nach menschlichem Fleisch über die natürliche Vorsicht der ekelhaften Kreaturen und sie greifen die Gruppe an. Die Ghoule kämpfen so lange, bis ihnen die Charaktere zahlenmäßig überlegen sind. Sobald sich das Blatt zu ihren Ungunsten wendet, ergreifen sie die Flucht. Ihre Spielwerte sind dem *Call of Cthulhu*®-Regelwerk zu entnehmen. Fliehen die Abenteurer von der Lichtung, so folgen ihnen die Ghoule maximal 100 Meter weit, bevor sie sich enttäuscht zu ihrer Behausung zurückziehen. Haben die Charaktere hingegen die Ghoule überrascht, so werden sie Zeuge eines makabren Tanzes, den die Kreaturen um die Bank im Zentrum der Lichtung herum aufführen. Die Ghoule lassen sich durch plötzlichen Lärm (z.B. Schüsse, laute Schreie) in die Flucht schlagen.

Der schwarze Wolf ist übrigens auch bei Nacht anwesend und bewacht das Versteck im alten Baum (siehe *Die Lichtung bei Tag*, auch für weitere Erkundung der Lichtung und Fundstücke). Er und die Ghoule haben keinerlei Interesse aneinander.

Falls der Spielleiter es wünscht und die Gruppe entsprechend stark und gut ausgerüstet ist, kann er den schwarzen Wolf auch gegen einen Werwolf (siehe Call of Cthulhu®-Regelwerk) austauschen. Er sollte jedoch bedenken, daß es unangemessen wäre, eine schon durch die Ghoule angeschlagene Gruppe weiter zu dezimieren, bevor sie der eigentlichen Lösung des Abenteuers auf die Spur gekommen ist.

VII. Gails Villa

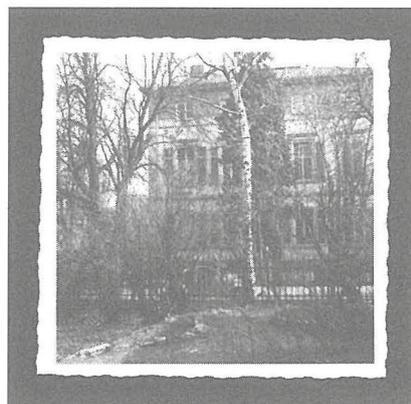
Der Besuch der Lichtung dürfte in den Charakteren den Verdacht erhärten haben, daß Mary von Cooper – aus welchen Gründen auch immer – ermordet worden ist. Als einziger Hinweis auf den Platz, an dem sein Opfer versteckt ist, dient der „*besondere Ort*“, an dem Marys „*Kinderlachen klang*“ (vergleiche Spielhilfe 8). Da die Lichtung nicht den gewünschten Erfolg gebracht hat, bleibt nun eigentlich nur noch eine Stelle: Der kleine Spielplatz im Garten von Anthony Gails alter Villa. Falls die Charaktere Peterson offiziell nach einem Schlüssel zu Gails Anwesen fragen, werden sie übrigens im Keller nichts interessantes vorfinden, da der Notar den gefolterten Landstreicher (vergleiche Unterabschnitt *Der Keller* in diesem Kapitel) rechtzeitig beseitigen läßt. Sollten sie hingegen ohne das Wissen ihres Auftraggebers die Villa besuchen, so können sie dort einen äußerst aufschlußreichen Fund machen (hiervon später mehr). Falls die Gruppe jedoch mit Viktor Feldmann unterwegs ist, wird dieser seinen Auftraggeber so schnell wie möglich darüber informieren, wohin die Detektive unterwegs sind. Für den Fall des Falles entsendet Peterson daraufhin schnell seine

Gorillas, um die Charaktere auszuschaalten, falls sie in den Keller der Villa eindringen sollten.

Anthony Gails Villa liegt in einem Vorort nördlich von London. Sie ist von Petersons Anwesen aus innerhalb von 1,5 Stunden mit dem Auto zu erreichen. Das Anwesen ist von einem schmiedeeisernen Zaun mit gefährlich scharfen Spitzen umgeben. Dichtes Buschwerk und verwachsene Bäume lassen von der Straße her keinen Einblick in das Grundstück zu. Da ein eifriger Konstabler auf der Straße vor dem Anwesen patrouilliert, ist es keine besonders gute Idee, einfach über den Zaun zu klettern. Die Charaktere täten gut daran, den Ordnungshüter abzulenken, während einer von ihnen versucht, die Eingangstür mittels *Locksmith* (*Schlösser öffnen*) zu überwinden.

Der Park

Wildes Buschwerk überwuchert einen großen Teil des 10.000 m² großen Geländes, in dessen Mittelpunkt sich eine prachtvolle viktorianische Villa erhebt. Nach einigem Suchen finden die Abenteurer schließlich einen nahe der Villa gelegenen Kinderspielplatz, der eine Wippe, einen Sandkasten und eine Schaukel enthält. Mittels *Track* (*Spurenlesen*) kann man erkennen, daß direkt unter der Schaukel, möglicherweise vor kurzer Zeit, ein Loch ausgehoben worden ist, das groß genug wäre um . . . Ein mulmiges Gefühl be-



Anthony Gails Villa . . .

schleicht die wackeren Ermittler, als sie daran denken, was sie zu finden im Begriff sein könnten. Nun wird eine Schaufel benötigt. Falls die Abenteurer nicht umsichtig genug waren, eigenes Grabungswerkzeug mitzubringen, können sie in einem Geräteschuppen am anderen Ende des Geländes eine Schaufel und eine Spitzhacke ausborgen. Nach etwa einem Meter Graben stoßen sie auf einen großen Kartoffelsack, der einen seltsam süßlich-bitteren Geruch absondert.

Der Leichnam

Jeder Abenteurer, der bei der Öffnung des Sacks anwesend ist, muß eine Probe auf seine *Sanity* (*Stabilität*) ablegen (Verlust 1/1W4+1), als dessen schauriger Inhalt offenbar wird. Er enthält einen grausam verstümmelten, menschlichen Leichnam. Besonders auffällig ist die bestialische Schnittwunde, mit welcher der Bauch geöffnet wurde. Der Ringfinger der linken Hand wurde mit einem scharfen Gegenstand abgetrennt (was jedoch nur Charakteren auffällt, die explizit die Hände des Opfers untersuchen).

Weiterhin befindet sich in dem Sack ein Pergament, daß in der mittlerweile zur Genüge bekannten Handschrift Coopers folgende Botschaft enthält:

Spielhilfe 11

Das Böse

Ergreift Besitz von der Unschuld

Verdirbt die Reinheit

Befleckt die Jungfrau

Manchmal

Muß der Weise Dinge tun

Die Euch schrecklich erscheinen

Glaubt mir

Ich liebte sie

Von ganzem Herzen

Aber sie war verloren

Die Villa

Die meisten Räume dieses Gebäudes sind für das Abenteuer völlig belanglos. Es sind daher keine



4596

Raumbeschreibungen vorgegeben; der Spielleiter kann, falls es wirklich erforderlich sein sollte, nach eigenem Gutdünken improvisieren. Da die Villa seit Jahren verlassen ist, befinden sich hier nur einige größere Möbelstücke, die mit Tüchern abgedeckt sind. In den großen, leeren Räumen hallen alle Schritte und Geräusche unheimlich nach.

Vorder- und Hintertür des Gebäudes sind abgeschlossen, können aber mit dem geeigneten Werkzeug und einer erfolgreichen Probe auf *Locksmith* (*Schlösser öffnen*) aufgemacht werden. Eine Probe auf *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*) auf die Schlösser ergibt, daß das Schloß der Eingangstür seit langem nicht benutzt wurde, während die Hintertür offenbar regelmäßig verwendet wird.

Der Keller

Eine steile Treppe führt in das riesige Kellergewölbe unter der Villa hinunter. Hier befinden sich einige Kammern, in denen Einrichtungsgegenstände aus dem Besitz von Anthony Gail eingelagert sind. Ein 25 Meter langer Gang führt aus dem Gewölbe zu einer massiven Eichenholztür, die mit einem wuchtigen Vorhängeschloß gesichert ist. Es kann auf dem herkömmlichen Weg oder mittels eines Bolzenschneiders überwunden werden.

Treten die Abenteurer durch die Tür, so gelangen sie in ein 10 Meter auf 8 Meter großes Gewölbe, das von einem mitten im Raum stehenden Kohlebecken nur unzureichend beleuchtet wird. Von der völlig im Dunkeln liegenden Südwand ist leises Wimmern zu vernehmen. Es rührt von einem bedauernswerten Landstreicher her, den Peterson und seine Männer vor wenigen Stunden bei einem Routinebesuch der Villa zufällig auf dem Grundstück ergriffen haben. Die finsternen Kultisten haben den armen Mann aus einer grausamen Lau-

ne heraus im Keller an die Wand geschmiedet, bestialisch gefoltert, geblendet und ihm anschließend die Zunge herausgerissen. Als die Charaktere ihn finden (0/1W3 SAN), kann er nur noch verzweifelte Laute ausstoßen, die unangenehmerweise wie „*Iäh, iäh! Ngah, ngah!*“ klingen. Abenteurer, denen eine Probe auf *Cthulhu Mythos* gelingt, finden diese Silben besonders beunruhigend (0/1W3 SAN). Unmittelbar darauf haucht der Gemartete sein Leben aus. Die Folterknechte selbst sind schon seit Stunden nicht mehr anwesend.

VIII. Was nun?

Egal, was die Charaktere weiter unternehmen, sie sollten sich nun vor Peterson und seinen Schergen in acht nehmen, zumal ihnen längst klar sein müßte, daß sie bei ihren Nachforschungen auf Fakten gestoßen sind, deren Enthüllung keinesfalls im Sinne des Notars sein dürfte. Zu viele Ungeheimheiten lassen darauf schließen, daß die Entführte in ein grausiges Geheimnis eingeweiht gewesen sein muß. Eine gute Idee wäre es, den Auftraggeber unauffällig durch einen Mittelsmann beschatten zu lassen.

1. Zeitablauf

Die folgenden Ereignisse geschehen weitgehend unabhängig von den Aktionen der Charaktere und setzen voraus, daß sie Peterson nicht unangenehm aufgefallen sind. Falls sich die Dinge anders

entwickeln, bzw. es zu einer verfrühten Konfrontation mit dem Notar kommt, muß der Spielleiter nach seinem gesunden Menschenverstand und den vorgegebenen Informationen improvisieren.

Es ist davon auszugehen, daß die Gruppe mindestens bis zur Nacht des 28. Dezember benötigt, um alle Hinweise auf Marys Schicksal sicherzustellen. Wahrscheinlicher ist jedoch, daß sie erst am 29. Dezember fertig wird.

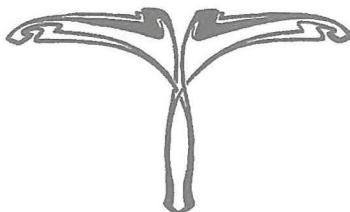
Montag, der 29. Dezember

Falls die Charaktere heute nicht von sich aus mit Peterson Kontakt aufnehmen, hinterläßt er eine Nachricht im Büro des Privatdetektivs, in der er darum bittet, ihn am Dienstag um 12:00 Uhr mittags in seiner Kanzlei aufzusuchen.

Da am Mittwoch, dem 31. Dezember um Mitternacht das nächste Treffen der Kultisten in der Schwarzen Abtei stattfinden soll, überbringt Peterson den Mitgliedern des Zirkels die Einladungen persönlich. Falls ihn die Charaktere beschatten, sehen sie, daß der Notar um 7:00 Uhr abends mit einem Stapel Briefumschläge per Taxi seine Kanzlei verläßt. Zunächst fährt er in eine unangenehme, neblige Gegend an der Themse, wo er etwa 15 Minuten in einem heruntergekommenen Pub verbringt (hier trifft er sich mit seinen Leibwächtern, siehe Kapitel X. *Nichtspielercharaktere*). Anschließend sucht er einen exklusiven Club an der *Pall Mall* auf, um dort vier weitere Kultmitglieder zu treffen. Als er nach einer Stunde wieder herauskommt, ist der Stapel mit den Umschlägen merklich geschrumpft. Schließlich läßt er sich zu seiner Villa bringen.

Dienstag, der 30. Dezember

Ein besonders scheußlicher Fall von Kindesentführung erschüttert die Metropole. In der Nacht sind Unbekannte in ein Waisenhaus eingedrungen und haben fünf



Mädchen im Alter von 12 bis 14 Jahren entführt. Die Polizei steht vor einem Rätsel.

Um zwölf Uhr mittags erwartet Peterson die Charaktere in seinen schon bekannten Geschäftsräumen am Deans Yard. Er fragt sie höflich nach den Erfolgen der Ermittlungen, ohne sie sonderlich zu drängen („*Ich weiß, daß Ermittlungen solcher Art ihre Zeit brauchen. Halten Sie mich auf dem Laufenden*“). Während er die Charaktere darüber informiert, daß er, Feldmann und Watkins am 31. Dezember und 1. Januar nicht erreichbar sein werden, blättert er mehrmals in einem kleinen, ledergebundenen Terminkalender.

Plötzlich wird der Notar von seiner Sekretärin dringend nach draußen gerufen. Falls die Charaktere die zwei Minuten nutzen, in denen sie allein in Petersons Büro sind, können sie einen Blick in den Terminkalender werfen. Sie finden darin zwei Eintragungen, die äußerst befremdlich wirken. Die erste, vom gestrigen Tage, lautet: „*Hank benachrichtigen. Branche genau 5*“. Die zweite, am 31. Dezember: „*Mitternacht - Surrey. Zuwor den Wächter bannen*“.

Mittwoch, der 31. Dezember

Die Polizei hat immer noch keinen Hinweis auf den Verbleib der entführten Mädchen. Der Fall ist Stadtgespräch. Man vermutet, daß ein Ring chinesischer Zuhälter die bedauernswerten Geschöpfe in seinen Klauen hält.

Gegen 3:00 Uhr nachmittags verlassen Peterson und Watkins in Begleitung von Feldmann in Petersons *Silver Ghost* die Villa. Dies könnte ein guter Zeitpunkt sein, Petersons Privaträumen einen kleinen Besuch abzustatten, zumal den Charakteren klar sein sollte, wohin der Notar und seine Schergen unterwegs sind.

2. Die Behörden

Falls die Charaktere die Polizei ins Spiel bringen wollen, ist es ange-

bracht, den Abenteurer mit dem höchsten Wert auf *Credit Rating* (*Kreditwürdigkeit*) bei Scotland Yard vorsprechen zu lassen. Hier müssen nun die Worte sorgfältig gewählt werden, um den diensthabenden Inspektor davon zu überzeugen, daß ein angesehenes Mitglied der londoner Gesellschaft in einen blasphemischen und gefährlichen Kult verwickelt ist. Sexuelle Perversion, Vergewaltigung und Menschenraub sind Argumente, welche das Interesse der Behörden wecken, falls gleichzeitig noch eine Probe auf *Persuade* (*Überzeugen*) gelingt. In diesem Fall werden zwei Inspektoren und eine bewaffnete, zehn Mann starke Polizeieinheit zum fraglichen Zeitpunkt zur Abtei geschickt. Sollten die Charaktere jedoch leichtsinnigerweise mit Hinweisen auf ein kosmisches Grauen aufwarten, das auf die Menschheit losgelassen werden soll, werden sie vor die Tür gesetzt. Falls sie aufdringlich darauf bestehen, ist das ihr Freifahrtschein ins berüchtigte Irrenhaus *Bedlam*.

IX. Die Schwarze Abtei

1. Wood Common

Wood Common ist ein verschlafenes Nest mitten in der Grafschaft Surrey. Von London aus kann man es mit dem Wagen innerhalb von zwei Stunden erreichen. Hier gibt es nicht viel mehr als einige Wohnhäuser, einen Gemischtwarenladen, ein Gasthaus und eine kleine Kirche.

Fragt man im Gasthaus nach der Abtei, so stößt man auf betretenes Schweigen. Im Ort sind innerhalb der letzten drei Jahre sieben Kinder verschwunden. Die Dörfler

Welches bittere Geheimnis birgt die alte Abtei im Nebel ...



sind sich sicher, daß es irgendetwas mit der „*Teufelsabtei*“ zu tun hat, reagieren Fremden gegenüber jedoch äußerst mißtrauisch. Auf die Frage, ob schon andere Fremde nach der Abtei gefragt hätten, zucken sie die Achseln. Erwähnt man den *Silver Ghost* direkt, so weist einer der Anwesenden schweigend über die Straße zum Gemischtwarenladen.

William Thorn

Thorn ist Inhaber eines kleinen Gemischtwarenladens, in dem man die unterschiedlichsten Dinge, von Lebensmitteln über Campingausrüstung bis hin zu Schrotflinten nebst Munition erwerben kann. William verfügt sogar über zwei Faltboote aus Militärbeständen. Er ist ein freundlicher, pausbäckiger Dörfler mit einem rabenschwarzen Sinn für Humor. Fragen ihn die Charaktere nach einem Rolls Royce, so teilt er mit, daß gelegentlich ein lakaienhaft gekleideter Mann (dessen Beschreibung haargenau auf Viktor Feldmann paßt) mit einem solchen „*Leichenwagen*“ teure Lebensmittel und Wein bei ihm kaufen würde. Er habe jedoch keine Ahnung, wer der Fremde sei. Der Mann spreche kein Wort und sei äußerst unfreundlich, zahle aber immer ohne Murren die geforderten Preise.

Spricht man Thorn jedoch auf die Schwarze Abtei an, so verschließt sich sein freundliches Gesicht zu einer finsternen Grimasse. „*Fragt doch den Pfaffen*“, ist das einzige, was man noch aus ihm herausholen kann. Falls

die Charaktere ihm nach einem Besuch der Kirche jedoch seine eigene Familiengeschichte unter die Nase reiben und ihm mittels *Persuade* (*Überzeugen*) begreiflich machen, daß wieder ein unvorstellbares Grauen Wood Common bedroht, läßt er sich zögernd darauf ein, sie zu unterstützen.

Pater Greene

Der Pater ist ein mürrischer, kleiner Greis, der schon am frühen Morgen mit einer beachtlichen Fahne herumläuft. Er weigert sich rundweg, die Charaktere über die Abtei zu informieren oder ihnen Zugang zu seinen Kirchenbüchern zu verschaffen. Besticht man ihn jedoch mit größeren Mengen Alkohols, so wird er zusehends freundlicher und läßt sich dazu überreden, den Abenteurern die Kirchenbücher zu zeigen, wo sie mit einer gelungenen Probe auf *Library Use* (*Bibliotheksnutzung*) folgendes Dokument zutage fördern, das von einem Vorgänger Greenes im Mittelalter verfaßt wurde:

Spielhilfe 12

„Geschehen im Jahre des Herrn 1492. Es ist vollbracht. Die Schwarze Abtei ist vernichtet und die teuflischen Mönche zusammen mit ihren schaurigen Kreaturen zu Asche verbrannt. Gen Mitternacht führte ich zwanzig zu allem entschlossene Männer an den See, wo wir die heimlich gebauten Flöße zu Wasser ließen und mit Fackeln, Sensen und Äxten bewaffnet übersetzten. Die Jünger Satans bemerkten uns nicht, sie waren in der uralten Krypta mit der Ausführung der teuflischen Riten beschäftigt. Beherzt stürzten wir die Treppen hinab, allen voran der Schmied Thorn, dem die Sorge um sein Töchterlein schier das Herz zerriß. Wer kann das Grauen beschreiben, das wir vorfanden. In einem irren Reigen, zur seelenlosen Musik verkrüppelter Flötenspieler, wanden sich die besessenen Mönche um einen entsetzli-

chen Altarstein, auf dem die ehemals menschlichen Überreste von Thorns Tochter schmerzerfüllt zuckten, während der Abt sich wieder und wieder an ihr verging. Schäumend vor Mut schwang Thorn den großen Hammer und gab so das Zeichen für den Angriff. Wahrlich, wir kamen über die Herruchten wie das jüngste Gericht, und keiner der Unwürdigen behielt sein wertloses Leben. Unter dem Altarstein fanden wir die grausigen Ausgeburten der Hölle, die der Abt mit Hilfe seines Meisters gezeugt hatte. Luzifers Kinder schäumten vor Mut, doch ich sprach beherzt die Riten des großen Exorzismus, während die anderen Männer die Essenz hinabgossen, worauf aus dem Loch ein jämmerliches Heulen anhub. Schließlich warfen wir die Fackeln hinab und eine Flammensäule stieg zum Himmel. Voller Hast verließen wir die Abtei, welche bald lichterloh in Flammen stand.“

Außerdem teilt der Pater den Abenteurern mit, daß sich die Abtei in einem Waldgebiet nordöstlich von Wood Common befindet, das jedoch in Privatbesitz sei. Falls die Abenteurer noch genügend Zeit haben, in London entspre-

Wir haben unsere Shotguns, die Faltboote und unsere Hunde. Was kann jetzt noch schiefgehen?



chende Nachforschungen anzustellen, so können sie herausfinden, daß das Waldstück mit dem See einem namhaften Londoner Notar gehört, der seine Kanzlei am 20th Deans Yard hat . . .

2. Der Waldsee

Nordöstlich von Wood Common erstreckt sich ein dichter Forst. Der einzige bequeme Zugang zum See ist ein abgesperrter Waldweg. Ein Schild mit der Aufschrift „*Privatbesitz. Betreten verboten*“, so-



wie eine verschlossene Schranke quer über den Weg deuten darauf hin, daß Besucher hier nicht erwünscht sind.

Auf dem Privatweg benötigt man etwa 20 Minuten, um die Strecke zum See zurückzulegen. Marschiert man durch das Unterholz, so verlängert sich diese Zeit auf ca. 40 Minuten. Schließlich erreicht man einen großen See, in dessen Zentrum sich auf einer kargen Insel drohend die Ruinen der Schwarzen Abtei erheben. Der See durchmisst an seiner breitesten Stelle 950 Meter. Ständig streifen Dunstschwaden unterschiedlicher Dichte über seine Oberfläche. Das Seeufer ist mit verfilztem Gestrüpp bewachsen.

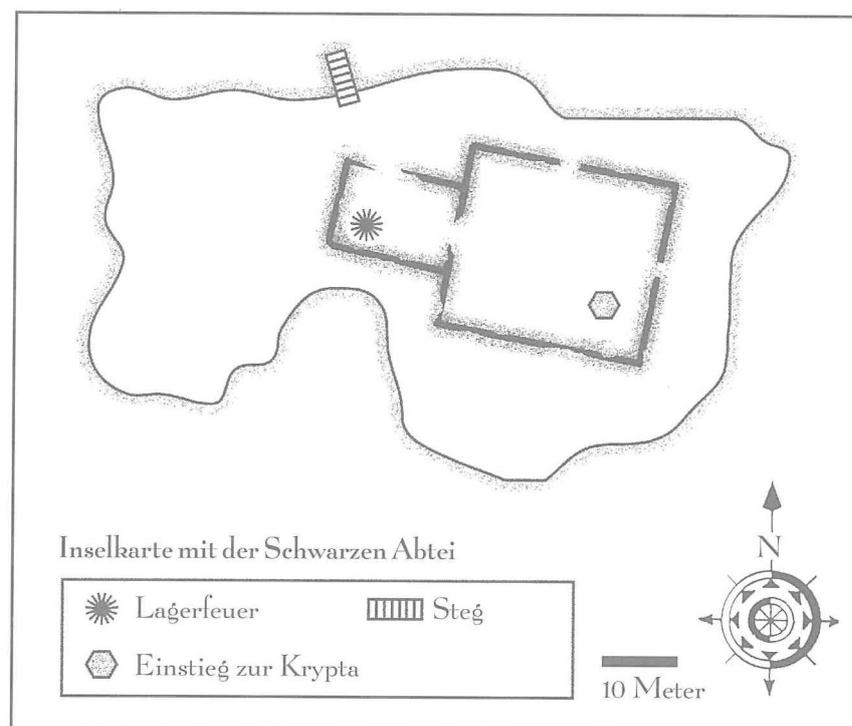
Hier mündet der Waldweg in einen Anlegesteg, der in erstaunlich gutem Zustand ist und neben dem sich ein kleiner Parkplatz befindet. Normalerweise ist der Parkplatz leer und drei Ruderboote liegen am Steg. Am 31. Dezember stehen ab 5:30 Uhr nachmittags Petersons Rolls Royce und ein eleganter *Hispano Suiza* auf dem Parkplatz und die Boote sind nun am Anlegesteg der Insel vertäut.

Die Wächter

In einem grausigen Ritual hat Peterson schon vor einigen Jahren



Faltboote aus Thorns Laden. Beste Ware aus Militärbeständen.



ein *Dark Young of Shub Niggurath* (*Dunkles Junges von Shub Niggurath*) an das Waldstück um den See gebunden. Es durchstreift das Gelände in einer Distanz von bis zu 30 Meter zum Seeufer. Pro 15 Minuten, in denen sich Fremde am See befinden, besteht eine Chance von 25%, daß die Bestie sie entdeckt und attackiert. Falls nicht einer der Gruppe dem Wesen Marys Priesterring entgegenstreckt und es somit davon abhält, ihn anzugreifen (wobei seine Kameraden immer noch einen willkommenen Snack darstellen), besteht die einzige Rettung in wilder Flucht. Die Spielwerte des *Dark Young* sind dem *Call of Cthulhu*®-Regelwerk zu entnehmen.

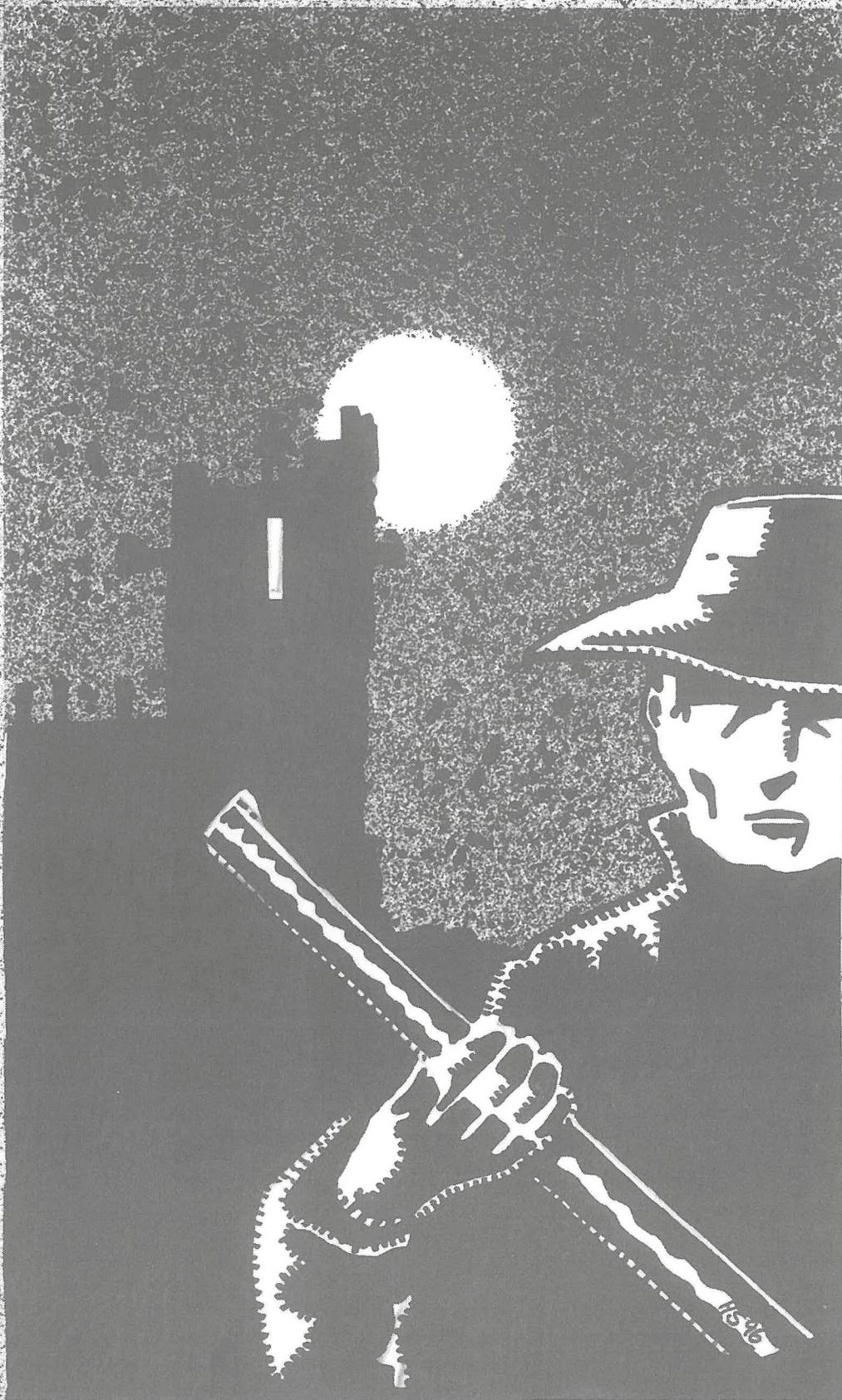
Während der Treffen des Kultes entläßt Peterson das Wesen in des-

sen Heimatdimension, damit es nicht versehentlich einen unvorsichtigen Kultisten verspeist. In dieser Zeit ist das Seeufer unbewacht. Auf der Insel selbst patrouillieren dann jedoch *Hank*, *Butch* und *Cole* (Petersons Leibwächter, siehe Kapitel X. *Nichtspielercharaktere*). Nichtsdestotrotz ist dies die einzige einigermaßen sichere Zeit, um die gesamte Gruppe unverseht auf die Insel zu befördern (z. B. in William Thorns Faltbooten).

Sobald sich die Abenteurer daran machen, den See zu überqueren, verdichten sich die Dunstschwaden zu wallendem Nebel und eine Atmosphäre kommt auf, welche die Lichtung des schwarzen Wolfes wie einen lauschigen Ausflugsort erscheinen läßt. Der Spielleiter sollte hier viel Wert auf eine gepflegte Horrorstimmung legen und selbst zur Erhöhung der Spannung beitragen (z.B. unter Zuhilfenahme von schauriger Musik und gedämpftem Licht).

3. Die Insel

Aufgrund des *Dark Young* am Seeufer ist es unwahrscheinlich, daß die Charaktere sich vor dem Ritual die Abtei



ansehen. Allenfalls ein Träger des Priesterrings (falls er überhaupt gemerkt hat, daß er unter Schutz steht) könnte sich vorab ein wenig umschauen.

Die Ruinen

Drohend erheben sich die in Trümmern liegenden Überreste der Schwarzen Abtei auf der Insel. Sucht man die Ruinen am Tag mittels *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* ab, so kann man einige Anzeichen dafür erkennen, daß sich hier in letzter Zeit ab und zu jemand aufgehalten hat (Reste von Fackeln, Butterbrotspapiere, eine leere *Johnny-Walker*-Flasche). In der Sylvesternacht findet man hier höchstens eine leere Bohnendose, wenn man zufällig darüber stolpert, oder . . .

. . . Petersons Leibwächter:

Hank, Butch und Cole sind alles andere als guter Laune. Schon seit längerem sind sie darüber erbost, daß sie bei den Treffen des Kultes immer nur die Rolle von Wächtern übernehmen dürfen – wo doch aus der Krypta so hochinteressante Geräusche wie das entsetzte Kreischen und Quieken von Kindern in Todesangst dringen. Die feinen Pinkel haben den Spaß, während die blöden Cockneys die Dreckarbeit erledigen dürfen!

Dementsprechend lasch ist auch die Moral der Wächter. Wenn die Charaktere nicht gerade mit Pauken und Trompeten über den See gesetzt kommen, sitzen sie gemütlich um ein Lagerfeuer, grillen sich ein paar Rindersteaks der bekannten Fleischerei *Jacob Crossfield und Söhne* und genehmigen sich einen guten Schluck Scotch. Mittels einer Probe auf *Spot Hidden (Verborgenes Erkennen)* können angelandete Charaktere ihr Lagerfeuer durch den dichten Nebel wahrnehmen.

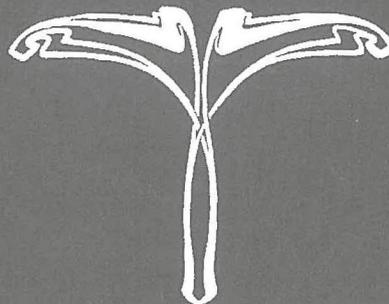
Wie die Abenteurer versuchen werden, die Wächter zu überwältigen, läßt sich nicht voraussehen. Die Cockneys werden alles tun,

um sich gegen die Angreifer zur Wehr zu setzen. Sobald zwei von ihnen ausgeschaltet sind, ergibt sich der dritte und läßt sich widerstandslos fesseln. Wenn sie das Gefühl haben, einer erdrückenden Übermacht (oder gar der Polizei) gegenüberzustehen, so stürzen sie sich in den See und versuchen, zum Ufer zu schwimmen.

Es ist übrigens durchaus möglich, sich an den Wächtern vorbei in die Krypta zu schleichen. Dazu muß nur eine entsprechende Probe *Sneak (Schleichen)* gelingen. Versagt der Betreffende, so führt der Spielleiter Proben auf *Listen (Horch)* für die zechenden Wächter durch. Mißlingen diese, so kommt selbst der ungeschickteste Abenteurer unbehelligt an ihnen vorbei.

Die Krypta

Am Ende des Mittelschiffs der Abteikirche befindet sich unter einer versteckten Falltür der Abstieg zur Krypta. Bei Tag kann man sie finden, wenn man erfolgreich an der auf der Übersichtskarte der Insel (Seite 31) markierten Stelle den Boden absucht. In der Nacht des Rituals kann man sich an einem dumpfen, schaurig klingenden Gesang orientieren, der von irgendwoher aus dem Boden zu dringen scheint. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Listen (Horch)* kann man den Ursprung der Gesänge und damit die Falltüre ausmachen. Eine steinerne Wendeltreppe führt hinab in ein Gewölbe, das schrecklich erscheint und mit Sicherheit nicht von einem christlichen Baumeister kon-



zipiert wurde. Die Formen und Winkel wirken auf sonderbare Weise . . . falsch.

Hier befinden sich vor der Sylvesternacht keinerlei Hinweise auf das Wirken des Kultes (die Kultisten waren immer klug genug, die Spuren ihrer blasphemischen Götzendienste zu beseitigen). Bei Nacht ist hier ein garstiges Ritual im Gange (siehe 4. *Das Ritual*).

Der Altarstein

Im Zentrum der Krypta befindet sich ein fremdartig wirkender, heidnischer Altarstein, der eine äußerst unangenehme Aura ausstrahlt. Er ist, selbst in Anbetracht der Jahreszeit, unglaublich kalt. In der Mitte des Steins befindet sich ein trichterförmiger Abfluß, der mit Rückständen von getrocknetem Blut befleckt ist.

Ein Probe auf *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* zeigt zweifelsfrei, daß der Altar über eine Seitenachse bewegt werden kann. Es ist jedoch auch unter Aufbietung aller Kräfte nicht möglich, ihn zur Seite zu stemmen. Erst, wenn menschliches Blut im Gegenwert von mindestens 5 Trefferpunkten den Trichter hinabgelaufen ist, läßt er sich problemlos beiseite schieben und gibt ein dunkles Loch im Boden frei, aus dem ein wahrhaft infernalischer Gestank aufsteigt. Ein unvorbereiteter Charakter wird von diesem Aroma so überwältigt, daß er mit 1W100 eine Probe auf seine *CON (KON) x 5* bestehen muß, um nicht für 5 Minuten das Bewußtsein zu verlieren.

Ein zweiter Blick in das Loch – war da nicht eine Bewegung in der Tiefe? Das Loch wäre breit genug, um einen wagemutigen Ermittler durchzulassen. Schnell angeseilt und nachgesehen? Das sollte kein geistig gesunder Abenteurer wagen! Es hat wahrlich genug Warnungen gegeben, und wer sich hier hinabgibt, hat die Götter herausgefordert! Ein

kurzes Aufleuchten grausamer, hungriger Augen, ein trockenes Meckern, eine letzte Probe auf *Sanity (Stabilität)* für 1W10/1W100 (wer will das noch wissen) – und der Avatar *Shub Nigguraths* verschlingt den Eindringling mit einem Biß (Rülps!). Kein Schutzwurf, keine Rettung, kein *Älteres Zeichen*, nicht einmal der Ring des *Nyarlahotep* hilft. Exitus.

4. Das Ritual

Zu schaurigen Gesängen und unter dem geistlosen Gepfeife nicht zu lokalisierender Flötenspieler winden sich sechs der Kultisten zuckend und nackt in einem weiten Kreis um den Altarstein, an dem Peterson, dessen Gesicht unter einer blanken Metallmaske steckt, gerade dabei ist, das zweite der fünf entführten Mädchen in einem bestialischen Ritual mit einer orientalisch gebogenen Klinge abzuschlachten. Ein verkrümmter, blutleerer Leichnam liegt bereits neben der Opferstätte. In einer Ecke des Raums kauern die drei noch lebenden Kinder in ängstlicher Starre wie Schafe auf dem Weg zur Schlachtbank. Die Szene ist so schrecklich und jenseits aller Menschlichkeit, daß jeder Charakter (und/oder Polizist) sofort

eine Probe auf seine *Sanity (Stabilität)* ausführen muß (Verlust = 1/1W8+2). Falls Nichtspielercharaktere anwesend sind, feuern sie (falls sie nicht völlig den Verstand verlieren) vor Wut schäumend aus allen Rohren auf den Priester. Falls sie keine Schußwaffen zur Hand haben, versuchen sie, ihn im Nahkampf zu töten (zur Not mit bloßen Händen). Egal, was passiert, Peterson sollte noch Gelegenheit haben, sein Abschieds-sprüchlein aufzusagen (und wenn er es mit einer Kugel im Kopf tut):

„Ihr Narren! Tony – der Meister wird mich rächen!“

Die Kultisten leisten keine Gegenwehr. Widerstandslos lassen sie sich verhaften, verprügeln, aufhängen – was auch immer. Der ein oder andere wird vielleicht verständnislos murmeln: „*Mutter... warum hast Du uns verlassen?*“ oder verzweifelt ausrufen: „*Aber was wird aus dem Kind?*“

Ja, was wird aus dem Kind? Der Altarstein ist immer noch hervorragend geölt, so daß das Verlies freigelegt werden kann, in dem der geifernde Avatar nach weiteren Blutopfern lechzt. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Bestie unschädlich zu machen:

a) Satans Essenz

Es handelt sich um Schwefel, der überall problemlos zu bekommen ist (beispielsweise in Thorns Gemischtwarenladen). Am besten ein paar große Tüten in das Loch kippen und gleich eine brennende Fackel hinterher. Von unten ist ein

infernalisches Meckern zu vernehmen, das alle Beteiligten 0/1W4 Punkte *Sanity (Stabilität)* kostet. Mit einem letzten Zischen verröchelt der vielversprechende junge Dämon.

b) Nach uns die Sintflut

Nicht ganz so elegant, aber zumindest für ein bis zwei Generationen wirkungsvoll: Die Charaktere besorgen sich eine größere Menge schnellbindenden Zement und gießen das Loch unter der Krypta (besser noch: gleich die gesamte Krypta) damit aus. So wird der Avatar zwar nicht getötet, aber immerhin bis auf weiteres bewegungsunfähig. Und wenn er nicht ausgegraben worden ist . . .

Alle weiteren Methoden (ersäufen, einfach so verbrennen, erschießen) verpuffen wirkungslos. Und sollte jemand versuchen, in das Loch zu steigen – siehe oben.

5. Ende gut . . .

Wohlan, lasset uns jauchzen und lobpreisen. Der finstere Peterson ist vernichtet, das Rätsel um Marys Verschwinden weitgehend aufgeklärt und ein menschenverachtender Kult gestoppt. Das wichtigste jedoch: Der Avatar der *Schwarzen Ziege* ist vernichtet. Jeder Charakter, der an seiner Zerstörung beteiligt war, erhält 1W20 Punkte Stabilität. Für Petersons Beseitigung gibt es weitere 1W6 Punkte als Bonbon. Falls Polizeibeamte an der Unterbrechung des

Rituals beteiligt waren, haben die Ermittler außerdem bei Scotland Yard einen Stein im Brett. Wer weiß, wofür es gut ist. Aber eins bleibt noch . . .

. . . Anthony Gail!

In der Nacht nach dem Ritual hat jeder der Charaktere einen grausigen Alptraum. Eine schuppige, riesige Schlange kriecht über seinen Bauch, ihr Gesicht ist das eines Menschen mit stechenden, blauen Augen. Mit zischender Stimme verkündet sie:

„Der Avatar! Ihr Narren habt ihn getötet. Aber ihr werdet bezahlen, das schwöre ich!“

Bei mißlungener Probe verliert jeder Charakter 1 Punkt *Sanity* (Stabilität). Der schreckliche Traum

wiederholt sich von nun an einmal pro Woche, und zwar so lange, bis sich der Spielleiter erbarmt und für seine gepeinigten Spieler Teil 2 dieser Kampagne kauft:

Gail 2 – Die Augen des Drachen

X. Nicht- spieler- charaktere

1. Kultisten

Der Kult der Schwarzen Ziege wurde im Jahre 1901 von Anthony Gail ins Leben gerufen, nachdem dieser durch Zufall im Nachlaß eines Großonkels ein finsternes Grimoire in die Hände bekommen hatte, in welchem die Riten der *Shub Niggurath* beschrieben wurden. Gail las das grausige Buch und sein Geist trübte sich, während ihn gleichzeitig die Gier nach tieferem Wissen um die *Äußeren Götter* packte. Dank seines Einflusses erhielt er die Genehmigung, das furchtbare *Necronomicon* des Britischen Museums zu studieren. Diese Erfahrung kostete ihn endgültig

den Verstand und er begann, einen blasphemischen Kult um die perverse Fruchtbarkeitsgöttin aufzubauen, in dem er selbst die Rolle eines Oberpriesters übernahm.

Der Kult trifft sich in unregelmäßigen Abständen – etwa einmal pro Monat – in den Ruinen der *Schwarzen Abtei* in Surrey, um dort seine von gräßlichen Ausschweifungen begleiteten Orgien abzuhalten. Er hat momentan 10 Mitglieder: Anthony Gail (der sich, wie wir bereits wissen, zur Zeit in Südamerika aufhält), Clark Peterson, Andrew Watkins, Viktor Feldmann, Petersons Leibwächter Hank, Butch und Cole, den dekadenten jungen Adligen Lord Homer Byron, den Geschäftsmann Wallace Beatty und seine Frau sowie den Restaurantbesitzer Paul Couvert. Für die vier letztgenannten liegen keine Spielwerte vor, da die Charaktere sie höchstwahrscheinlich erst während des Sylvesterrituals treffen werden, wo sie sich in einem Zustand der Ekstase befinden, in dem sie gar keine Bedrohung mehr darstellen können.

Keiner der Kultisten (mit Ausnahme von Petersons Leibwächtern, siehe unten) legt Wert auf eine bewaffnete Auseinandersetzung mit rachedurstigen Charakteren, sie suchen eher ihr Heil in der Flucht, als für ihren Glauben zu sterben.

FELDMANN, Viktor. Petersons Fahrer befindet sich schon seit vielen Jahren in diesen Diensten und ist seinem Herrn treu ergeben. Feldmann ist in die niederen Mysterien des Kultes eingeweiht. Er liebt die wilden, zügellosen Orgien, welche von den Kultisten in der Schwarzen Abtei abgehalten werden.

Falls die Abenteurer auf Petersons Angebot hin Feldmanns Dienste in Anspruch nehmen, wird er die Gruppe genauestens beobachten und alles, was er in Erfahrung bringen kann, zum

nächstmöglichen Zeitpunkt an Peterson weitermelden.

VIKTOR FELDMANN

(Chauffeur/Kultist, 42 Jahre):

*STR 13 CON 13 SIZ 12 INT 9
POW 10 DEX 15 APP 8 EDU 10
SAN 30 HP 13*

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Messer 60%,

Schaden 1W4+2+Sb;

Faust 70%, Schaden 1W3+Sb.

Fertigkeiten: Cthulhu Mythos 15%, Drive Auto (Autofahren) 80%, Electrical Repair (Elektrische Reparaturen) 50%, Mechanical Repair (Mechanische Reparaturen) 50%.



PETERSON, Clark.

Gails Notar und Anwalt ist nicht nur der Vormund von Mary, sondern auch der einzige Freund des besessenen Millionärs. In Gails Abwesenheit hat er dessen Rolle als Hoher Priester des Kultes übernommen. Der perverse Notar hat jedoch nicht die im Wahnsinn geborene, fanatische Hingabe seines Freundes an die dunkle Göttin. Ihn reizen vielmehr die obszönen Rituale, in denen er seinen verachtenswürdigen Neigungen freien Lauf lassen kann.

Peterson verabscheut körperliche Gewalt, es sei denn an wehrlosen Opfern. Zur Problembeseitigung stehen ihm drei treu ergebene Leibwächter zur Verfügung (siehe unten). Sollte Peterson den begründeten Verdacht bekommen, daß die Charaktere etwas vom Kult und Marys Rolle darin herausbekommen haben, gibt er den Auftrag, sie zu beseitigen. Fragen nach Gails Aufenthaltsort und seinen Zielen gibt er nur unter schwerster Folter preis.

CLARK PETERSON

(Notar/Kultist, 49 Jahre):

*STR 10 CON 10 SIZ 12 INT 17
POW 16 DEX 12 APP 14
EDU 21 SAN 35 HP 11*

Schadensbonus: 0.

Waffen: Faust 50%, Schaden 1W3.

Fertigkeiten: Accounting (Buchführung) 60%, Astronomy 60%, Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 80%, Cthulhu Mythos 40%, History (Geschichte) 60%, Law (Jura) 90%.



PETERSONS LEIBWÄCHTER.

Diese unangenehmen Zeitgenossen sind Petersons Mittel fürs Grobe. Hank, Butch und Cole wurden in der finstersten Gosse der Metropole rekrutiert, haben keinerlei Skrupel und befolgen blindlings jeden Befehl ihres Arbeitgebers. Da der angesehene Notar mit solchen Subjekten in der Öffentlichkeit nicht beobachtet werden möchte, trifft er sich nur an unzugänglichen und abgelegenen Stellen mit ihnen. Die drei Gorillas sind in die niederen Mysterien des Kultes eingeweiht und genießen es, bedauernswerte Opfer brutal zu foltern.

PETERSONS LEIBWÄCHTER

(3 Killer/Kultisten, 28-35 Jahre):

*STR 16 CON 16 SIZ 17 INT 7
POW 10 DEX 15 APP 6 EDU 8
SAN 50 HP 16*

Schadensbonus: +1W6.

Waffen: Revolver (9mm) 60%,

Schaden 1W10;

Totschläger 70%,

Schaden 1W8+Sb;

Ringeln 60%, Spezialschaden

Faust 70%, Schaden 1W3+Sb.

Fertigkeiten: Dodge (Ausweichen)

40%, Drive Auto (Autofahren)

60%, Martial Arts (Kampfsport)

60%, Persuade (Überzeugen, aber

nicht unbedingt mit Worten) 60%,

Track (Spurenlesen) 60%.



ATKINS, Andrew.

Der ehrwürdige Butler war schon als Diensthote bei Petersons Eltern angestellt, als dieser noch ein kleiner Junge war. Er bringt dem üblen Notar seine uneingeschränkte Verehrung entgegen.

gen. Watkins ist in die höheren Mysterien des Kultes eingeweiht und übernimmt bei den Riten manchmal die Rolle des zweiten Priesters. Solange die Charaktere sich in Petersons Villa aufhalten, läßt er sie auf Schritt und Tritt von den übrigen Diensthöten überwachen. Der Butler ist im übrigen völlig humorlos und zieht, wenn jemand in seiner Gegenwart Scherze macht, stets pikiert eine Augenbraue hoch. Er ist durch absolut nichts aus der Fassung zu bringen.

ANDREW WATKINS

(Butler/Kultist, 61 Jahre):

STR 10 CON 9 SIZ 12 INT 13
POW 12 DEX 14 APP 11
EDU 17 SAN 60 HP 11

Schadensbonus: 0.

Waffen: Messer 50%,
Schaden 1W4+2.

Fertigkeiten: Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 50%, Cthulhu Mythos 30%, First Aid (Erste Hilfe) 50%, History (Geschichte) 45%, Law (Jura) 40%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 60%, Persuade (Überzeugen) 60%.

2. Neutrale

COOOPER, Graham. Der junge Cooper ist auf vielen Gebieten äußerst talentiert, wobei seine Stärken insbesondere bei Sport, Literatur, Poesie, Malerei und dem Okkulten liegen. Leider hat er weder die Trennung von Mary, noch das Studium der verbotenen Schriften sonderlich gut verkräftet und fiel dem Wahnsinn anheim. Er ist sowohl paranoid, als auch manisch depressiv, d. h., er ist ständig unberechenbaren Stimmungsschwankungen ausgesetzt. Sein momentaner Aufenthaltsort ist nicht bekannt und er spielt im Abenteuer selbst keine große Rolle. Der Spielleiter kann ihn jedoch als Retter in der Not einsetzen, beispielsweise an der Spitze eines wütenden Lynchmobs von Dörflern, falls die Cha-

raktere bei der Schwarzen Abtei in die Hände der Kultisten fallen sollten. Er bleibt jedoch keinesfalls lange genug, um gefaßt zu werden (schließlich soll er in einem weiteren Teil der Kampagne noch eine Rolle spielen).

GRAHAM COOPER

(Schriftsteller, 18 Jahre):

STR 14 CON 13 SIZ 15 INT 17
POW 15 DEX 16 APP 16
EDU 18 SAN 0 HP 14

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Messer 65%,

Schaden 1W4+Sb;

Stockdegen 70%,

Schaden 1W6+Sb;

Ringen 50%, Spezialschaden;

Faust 60%, Schaden 1W3+Sb.

Fertigkeiten: Archaeology 40%, Art: Painting (Malerei) 60%, Art: Poetry (Dichtkunst) 60%, Climb (Klettern) 60%, Cthulhu Mythos 45%, Dodge (Ausweichen) 50%, Hide (Verstecken) 45%, Jump (Springen) 50%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 70%, Occult (Okkultismus) 60%, Other Language: Latin (Latein) 60%, Sneak (Schleichen) 50%.

FLETCHER, Archibald. Petersons Gärtner spielt im Abenteuer nur insofern eine Rolle, als daß ihn die meisten Hausangestellten für fähig halten, Mary aus purer Bosheit etwas angetan zu haben, so daß die Charaktere möglicherweise mit ihm aneinandergeraten werden. Er ist jedoch im Grunde seines Herzens ein harmloser und furchtbar einsamer Mensch. Wenn sich ihm die Charaktere freundlich und offen nähern, versteckt er sich zunächst unter seiner rauhen Schale. Nach kurzer Zeit taut er jedoch auf und erzählt ausführliche und gar nicht einmal uninteressante Geschichten über Pflanzen und Gartenarbeit. Die Abenteurer können in ihm einen wertvollen Verbündeten und Informanten erhalten, da er seinem Arbeitgeber gegenüber

nicht die geringste Loyalität verspürt. Er weiß zwar nichts über Petersons Machenschaften und den Kult, kann aber beispielsweise eingesetzt werden, um Spitzeldienste auszuführen.

ARCHIBALD FLETCHER

(Gärtner, 35 Jahre):

STR 15 CON 15 SIZ 15 INT 11
POW 11 DEX 14 APP 9
EDU 10 SAN 55 HP 15

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Hacke 60%,

Schaden 1W8+Sb;

Ringen 50%, Spezialschaden;

Faust 60%, Schaden 1W3+Sb.

Fertigkeiten: Biology 70%, Chemistry (Chemie) 30%, Geology 20%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 50%, Schimpfen und Fluchen 80%.

HANKS, Joseph. Er war schon der Butler von Grahams Vater. Nach dem Tod des Ehepaars war er testamentarisch zum Vormund des Jungen bestimmt. Er hat sich bis zu dessen Verschwinden dieser Aufgabe mit der größten Sorgfalt gewidmet. Die Charaktere finden in ihm einen umgänglichen Mann, der alles tun wird, um sie bei ihren Nachforschungen über den Verbleib seines Schützlings zu unterstützen. Er verläßt das Anwesen nicht, um immer zur Stelle zu sein, falls der junge Herr auftauchen sollte.

JOSEPH HANKS

(Butler, 65 Jahre):

STR 10 CON 9 SIZ 12 INT 13
POW 12 DEX 14 APP 11
EDU 17 SAN 60 HP 11

Schadensbonus: 0.

Waffen: Faust 50%, Schaden 1W3.

Fertigkeiten: Archaeology 40%, Bargain (Feilschen) 30%, Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 45%, First Aid (Erste Hilfe) 60%, History (Geschichte) 55%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 70%, Persuade (Überzeugen) 50%.



HORN, William.
Der Gemischtwarenhändler ist der Nachkomme eines Dorfschmieds aus der Ansiedlung Wood Common, der maßgeblich an der Vernichtung der mittelalterlichen Vorgänger von Petersons Sekte beteiligt war. Falls die Charaktere ihn mittels einer Probe auf *Persuade* überzeugen können, schließt er sich ihnen an, um in die Fußstapfen seines tapferen Urahnen zu treten.

WILLIAM THORN

(Händler, 38 Jahre):

STR 14 CON 15 SIZ 16 INT 12
POW 12 DEX 12 APP 11
EDU 12 SAN 60 HP 16

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Schrotflinte 60%,
Schaden 4W6;

Ringens 50%, Spezialschaden;
Faust 60%, Schaden 1W3+Sb;

Fertigkeiten: Bargain (Feilschen)
60%, Chemistry (Chemie) 30%.



WILSON, Jennifer.
Marys Gouvernante ist eine feine und gebildete Dame, die nicht das geringste von Gails und Petersons finsternen Machenschaften weiß. Sie führte Marys seltsam verändertes Verhalten auf eine unglückliche Liebe zurück, würde darüber jedoch keinesfalls öffentliche Mutmaßungen anstellen. Momentan steht die Gute unter einem starken emotionalen Schock wegen Marys Verschwinden. Sie wird jedoch alles in ihrer Macht stehende tun, um den Charakteren behilflich zu sein. Unglücklicherweise ist sie ein ziemliches Tratschmaul und kann kein Geheimnis lange für sich behalten. So könnte sie die Gruppe unwillentlich an Peterson verraten.

JENNIFER WILSON

(Gouvernante, 58 Jahre):

STR 8 CON 8 SIZ 11 INT 14
POW 10 DEX 12 APP 10
EDU 12 SAN 50 HP 10

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 40%, History (Geschichte) 60%, Natural History (Naturkunde) 50%, Other Language: French (Französisch) 70%, Other Language: Latin (Latein) 60%, Persuade (Überzeugen) 50%, Tratschen 77%, hysterisch schreiben 60%.

XI. Anhänge

Nachforschungen

Gail, Anthony

Quelle: Artikel vom 15.12.1901, Zeitungsarchiv der Boulevardzeitung *Tattler*.

Erhältlichkeit: Probe auf *Library Use* (Bibliotheksnutzung)

„Der exzentrische Multimillionär Anthony Gail hat gestern morgen per Schiff England verlassen, um sich in Argentinien der Viehzucht zu widmen. Seine 5 Wochen alte, halbweise Tochter Mary ließ er einfach zurück. Gail scheint der Ansicht zu sein, daß Mary schuld am Tod seiner Gattin Elisabeth sei, die bei der Geburt ums Leben kam. Der bekannte Strafverteidiger Clark Peterson wurde von Anthony Gail zu Marys Vormund bestimmt.“

Peterson, Clark

Quelle 1/2: Anwaltskammer von London.

Erhältlichkeit: Probe auf *Credit Rating* (Kreditwürdigkeit).

Peterson hat in Oxford studiert und praktiziert seit 20 Jahren in London. Er hat einen tadellosen Ruf als Strafverteidiger und hat in seiner Laufbahn bisher noch keinen Fall verloren.

Quelle 2/2: Lawyers Club, 105 Pall Mall, London.

Erhältlichkeit: Probe auf *Larw* (Jura) oder *Persuade* (Überzeugen)

gen) und *Credit Rating* (Kreditwürdigkeit), um Einlaß in den vornehmen und verschwiegenen Club zu erhalten.

Peterson ist im Club äußerst beliebt und gilt als hervorragender Schachspieler. Er ist jedoch leider nicht allzu häufig anwesend. Der Notar scheint sehr gerne zu verreisen, vorzugsweise in orientalische Gefilde.

Die Schwarze Abtei

Quelle 1/2: *Rarely Known Historical Landmarks of England*.

Erhältlichkeit: In jeder gut sortierten öffentlichen Bibliothek mit einer Probe auf *Library Use* (Bibliotheksnutzung).

„Nordöstlich des kleinen Dörfchens Wood Common liegt, mitten in einem verträumten Waldsee, eine Insel, auf der sich die Ruinen von St. Cornand's Abbey befinden. Die Einheimischen jedoch haben einen eigenen Namen dafür: Die 'Schwarze Abtei'. Der Name stammt noch aus dem 13. Jahrhundert und scheint in Zusammenhang mit seltsamen Festen oder schwarzen Messen zu stehen, die hier wohl gelegentlich gefeiert wurden. Seltsamerweise haben die abergläubischen Einwohner von Wood Common auch heute noch eine panische Angst vor der verfallenen Abtei. Trotz großzügiger Geldangebote fand sich niemand bereit, mich überzusetzen. Stattdessen wisperten sie kryptische Bemerkungen über den 'Dunklen Abt', der Fremden gelegentlich unglaubliche Reichtümer verspreche, wenn sie sich mit ihrem eigenen Blut in seinem blasphemischen Buch eintragen würden...“

Quelle 2/2: Kirchenbücher der Gemeinde Wood Common in Surrey.

Erhältlichkeit: Probe auf *Persuade* (Überzeugen) oder einfach nur „flüssige“ Argumente gegenüber dem Pastor der Gemeinde.
Text siehe Spielhilfe 12.

Kanzlei Peterson · 20th Deans Yard · London

Mr. (Charaktername)



CP

Clark Peterson
Anwalt und Notar

20th Deans Yard
London

26. Dezember 1919

Sehr geehrter Mr. (Charaktername),

auf geschätzte Empfehlung eines Kollegen biete ich Ihnen einen Auftrag von äußerster Brisanz, in welchem es darum geht, das mysteriöse Verschwinden der Tochter eines Mandanten, deren Vormund ich bin, aufzuklären.

Ich erwarte Sie zu einem Gespräch am Samstag, den 27. Dezember, um 9:00 Uhr vormittags in meiner Kanzlei, 20th Deans Yard, London.

Mit vorzüglicher Hochachtung

Clark Peterson

Spielhilfe 1

Spielhilfe 1a

Peterson wird, sobald die Charaktere den Auftrag angenommen haben, ein Foto neueren Datums von Mary Gail aushändigen.



Spielhilfe 2

Gibts einen Gott, der uns vor dem schwarzen Messias erretten kann?

Womit kann er gebannt werden? Gewiß scheuet er das Ältre Zeichen. Die Formel muß jedoch korrekt sein. Was sonst? Feuer? Licht? Ich fragte den Weisen aus Leng. Der Irrsinn sprach aus ihm:

"Töte ES mit Satans Essenz!"

Spielhilfe 3

Vorderseite von Gails Visitenkarte

Anthony Gail

Hacienda del Sol
Corrientes
Argéntina

Spielhilfe 3

Rückseite von Gails Visitenkarte

11r - 11l - 19r - 1l

AG

Spielhilfe 4

...und wenn Du einen von ihnen entdeckt hast, so trenne Geist und Körper und befreie das Fleisch von der verdorbnen Hülle, auf daß die Seele rein den schmutzigen Wirt verlassen kann. Begrabe ihn in ungeweihter Erde und versiegle das Grab, denn Sie werden nach Ihrem Diener suchen.

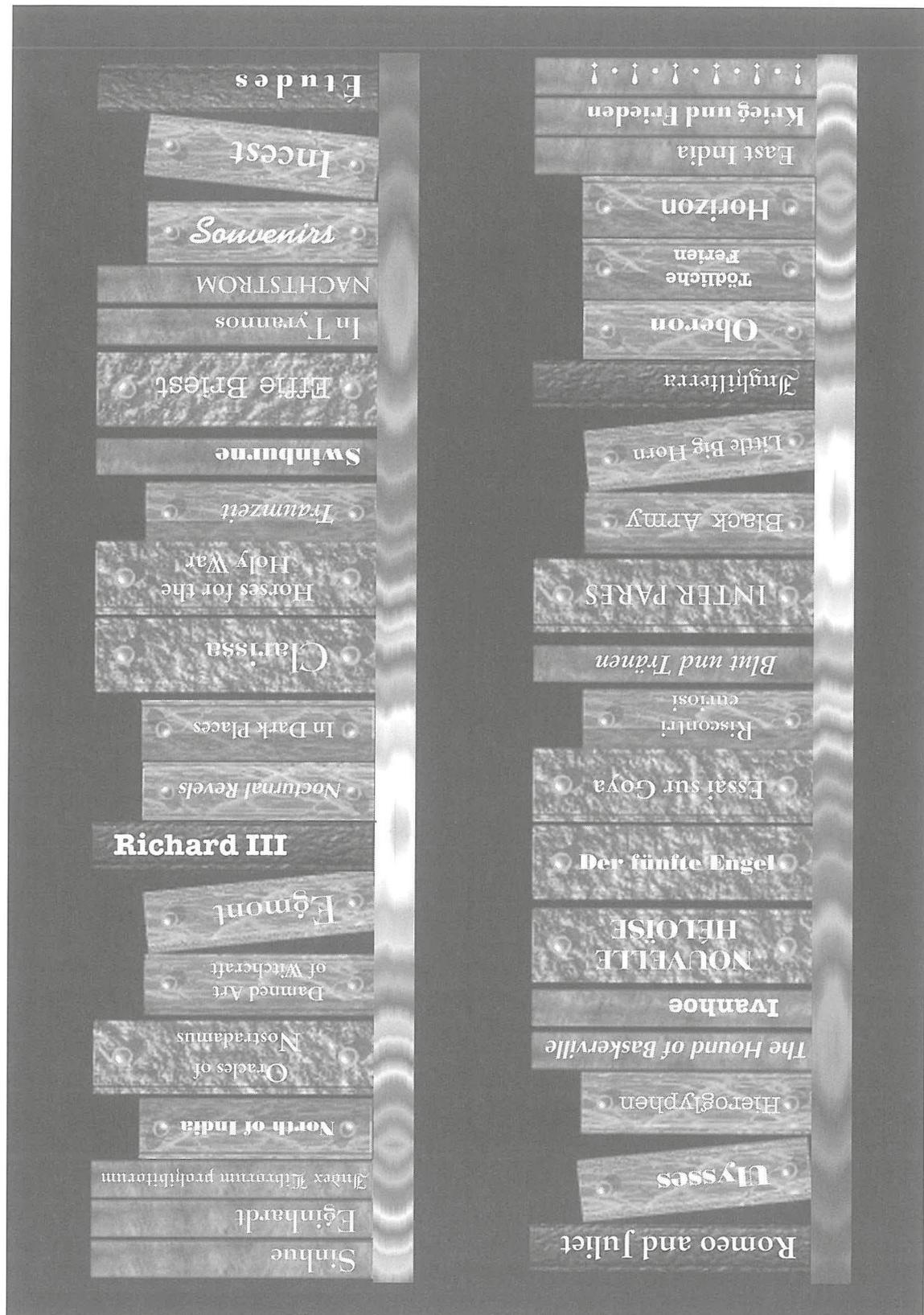
Ash-Shubab al Muthlimum!

Ists besser, Sie zu bekämpfen, als sich zu verstecken?

Sie sind überall, besonders in tiefen Wäldern und verfluchten Häusern treffen Sie sich um Ihren Priester, zuweilen eine unbesleckte Jungfrau. In einem besondren Ritual ergreift der Meister Besitz von ihr.

Ny har rut hotep!

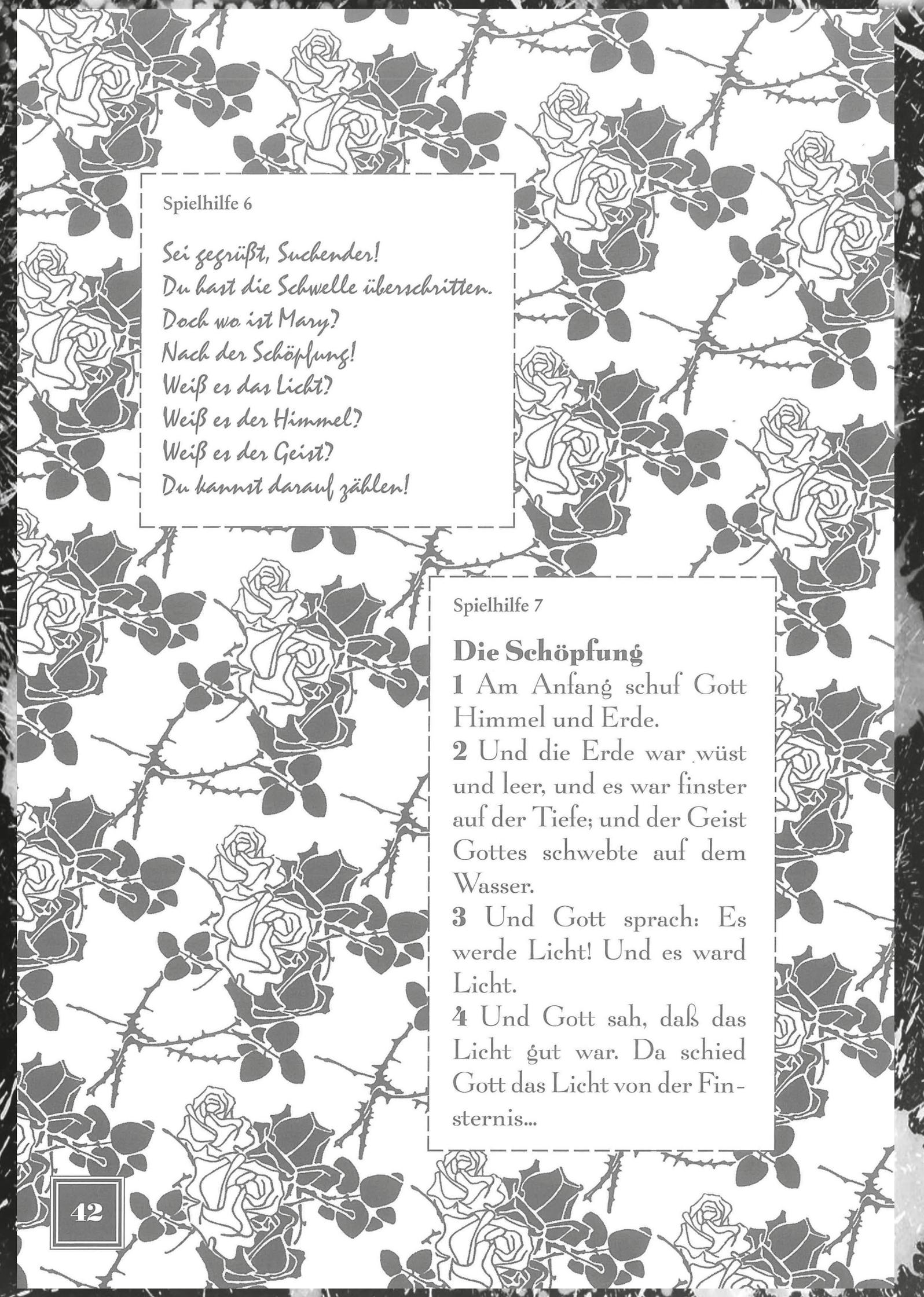
Dies ist der schwarze Bund. Er zeuget unaußsprechliches Grauen! Gibts einen Gott, der uns vor dem schwarzen Messias erretten kann?



Spielhilfe 5

Bücherbord in Coopers Studierzimmer

Spielhilfe 5a
 Lösungssatz Bücherbord
 „SEIN ODER NICHT SEIN SIE
 RUHT IN DER BIBLIOTHEK“



Spielhilfe 6

*Sei begrüßt, Suchender!
Du hast die Schwelle überschritten.
Doch wo ist Mary?
Nach der Schöpfung!
Weiß es das Licht?
Weiß es der Himmel?
Weiß es der Geist?
Du kannst darauf zählen!*

Spielhilfe 7

Die Schöpfung

- 1 Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde.
- 2 Und die Erde war wüst und leer, und es war finster auf der Tiefe; und der Geist Gottes schwebte auf dem Wasser.
- 3 Und Gott sprach: Es werde Licht! Und es ward Licht.
- 4 Und Gott sah, daß das Licht gut war. Da schied Gott das Licht von der Finsternis...

Spielhilfe 8

Weiß gekleidet für die Feier
Liegt die Braut im Schlafgemach
Doch es kommt der falsche Freier
Um zu rächen seine Schmach
Und ein letztes Mal zu küssen
Die ihn so verraten hat
Hat den Ring er ihr entrisen
Der ihr so viel Unheil tat

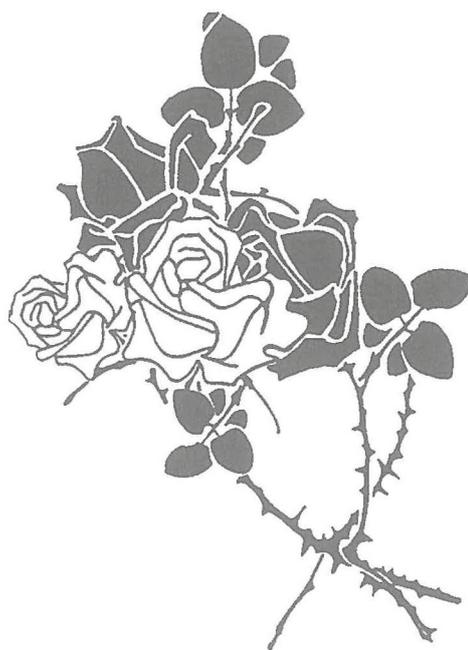
Rosen wachsen aus dem Kissen
Rot wie Blut und kalt wie Eis
Werd' ein letztes Mal Dich küssen
Weil ich Dein Geheimnis weiß

Hast viel Schmerzen mir bereitet
Die ich nie vergessen mag
Und die Frucht der schwarzen Weibe
Wächst heran von Tag zu Tag
Doch behutsam, beinah zärtlich
Streichelt Dich die Klinge sacht
Und Du weißt, ich mein es ehrlich
Heute hast Du nicht gelacht

Rosen wachsen aus dem Kissen
Rot wie Blut und kalt wie Schnee
Werde sie mit Tränen gießen
Weil ich durch den Schleier seh'

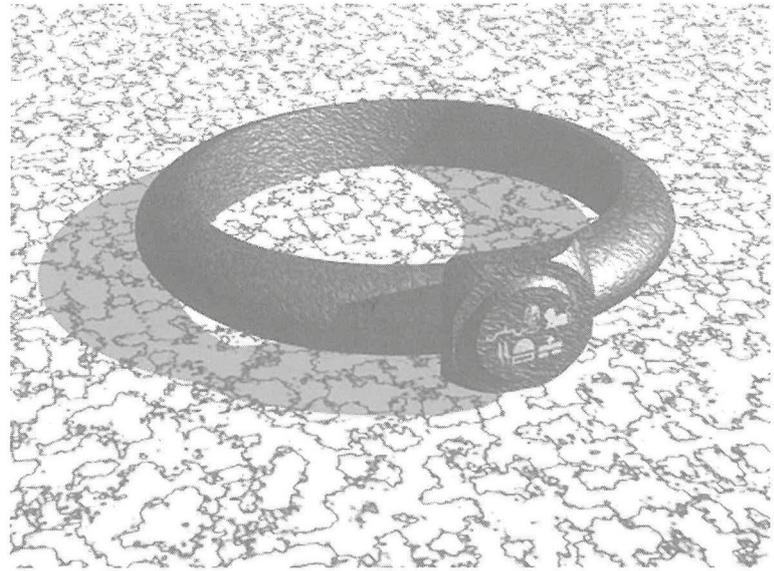
Viele werden Dich vermissen
Und Dich suchen weit und breit
Doch die kalte Grabeserde
Hütet Deine Einsamkeit
An der ganz besondern Stelle
Wo Dein Kinderlachen klang
Schützte ich Dich vor der Hölle
Die schon einmal Dich bezwang

Und behutsam, beinah zärtlich
Streichelt Dich die Klinge sacht
Ja, Du weißt, ich mein es ehrlich
Heute hast Du nicht gelacht



Spielhilfe 9

Marys Ring



Spielhilfe 10

*Gott steh uns bei, es war umsonst!
von Junzt hatte recht!
Aber er wußte wohl kaum,
daß sie ES nicht selbst austragen.
Die Schwarze Abtei!
Surrey!
Sie kommen, mich zu holen!*

Spielhilfe 11

*Das Böse
Ergreift Besitz von der Unschuld
Verdirbt die Reinheit
Befleckt die Jungfrau
Manchmal
Muß der Weise Dinge tun
Die Euch schrecklich erscheinen
Glaubt mir
Ich liebte sie
Von ganzem Herzen
Aber sie war verloren*

Spielhilfe 12

„Geschehen im Jahre des Herrn 1492. Es ist vollbracht. Die Schwarze Abtei ist vernichtet und die teuflischen Mönche zusammen mit ihren schaurigen Kreaturen zu Asche verbrannt. Gen Mitternacht führte ich zwanzig zu allem entschlossene Männer an den See, wo wir die heimlich gebauten Flüsse zu Wasser liehen und mit Fackeln, Sensen und Äxten bewaffnet übersetzten. Die Jünger Satans bemerkten uns nicht, sie waren in der uralten Krypta mit der Ausführung der teuflischen Riten beschäftigt. Beherzt stürzten wir die Treppen hinab, allen voran der Schmied Thorn, dem die Sorge um sein Töchterlein schier das Herz zerriß. Wer kann das Grauen beschreiben, das wir vorfanden. In einem irren Reigen, zur seelenlosen Musik herkrüppelter Flötenspieler, wanden sich die besessenen Mönche um einen entsetzlichen Altarstein, auf dem die ehemals menschlichen Überreste von Thorns Tochter schmerzerfüllt zuckten, während der Abt sich wieder und wieder an ihr verging. Schäumend vor Wut schwang Thorn den großen Hammer und gab so das Zeichen für den Angriff. Wahrlich, wir kamen über die Herruchten wie das jüngste Gericht, und keiner der Unwürdigen behielt sein wertloses Leben. Unter dem Altarstein fanden wir die grausigen Ausgeburteten der Hölle, die der Abt mit Hilfe seines Meisters gezeugt hatte. Luzifers Kinder schäumten vor Wut, doch ich sprach beherzt die Riten des großen Exorzismus, während die anderen Männer die Essenz hinabgossen, worauf aus dem Loch ein jämmerliches Heulen anhub. Schließlich warfen wir die Fackeln hinab und eine Flammensäule stieg zum Himmel. Voller Hast verließen wir die Abtei, welche bald lichterloh in Flammen stand.“

Spielhilfe zu „Anthony Gail“

Quelle: Artikel vom 15.12.1901, Zeitungsarchiv der Boulevardzeitung *Tattler*.

Erhältlichkeit: Probe auf *Library Use* (*Bibliotheksnutzung*)

„Der exzentrische Multimillionär Anthony Gail hat gestern morgen per Schiff England verlassen, um sich in Argentinien der Viehzucht zu widmen. Seine 5 Wochen alte, halbweise Tochter Mary ließ er einfach zurück. Gail scheint der Ansicht zu sein, daß Mary schuld am Tod seiner Gattin Elisabeth sei, die bei der Geburt ums Leben kam. Der bekannte Strafverteidiger Clark Peterson wurde von Anthony Gail zu Marys Vormund bestimmt.“

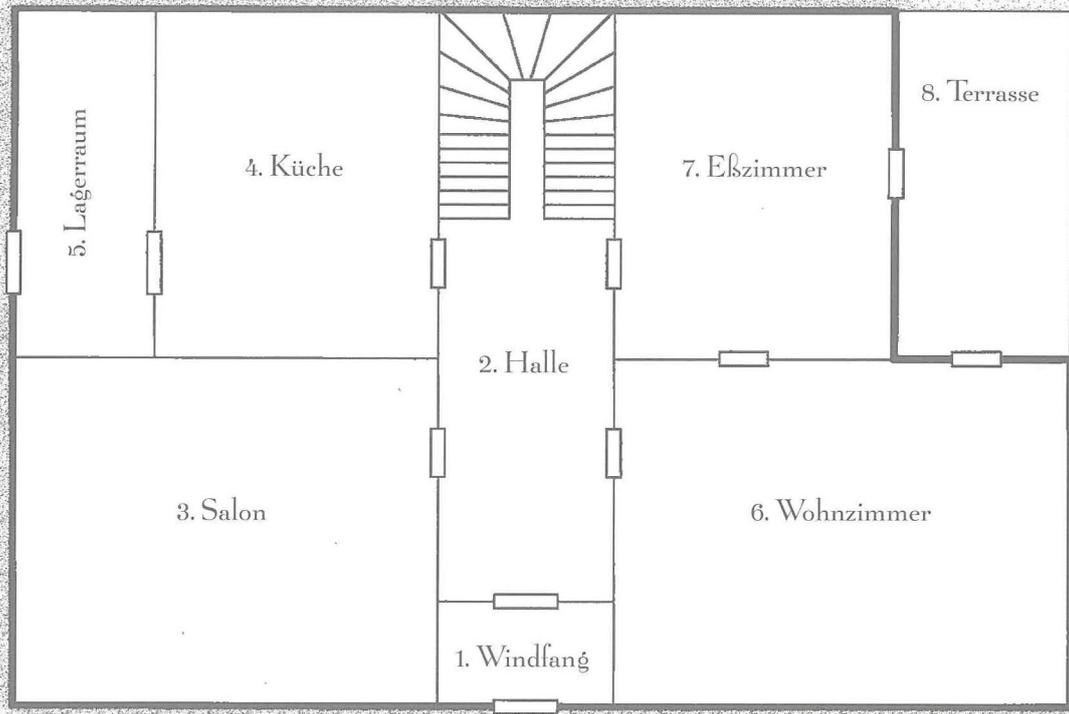
Spielhilfe zu „Schwarze Abtei“

Quelle 1/2: *Rarely Known Historical Landmarks of England*.

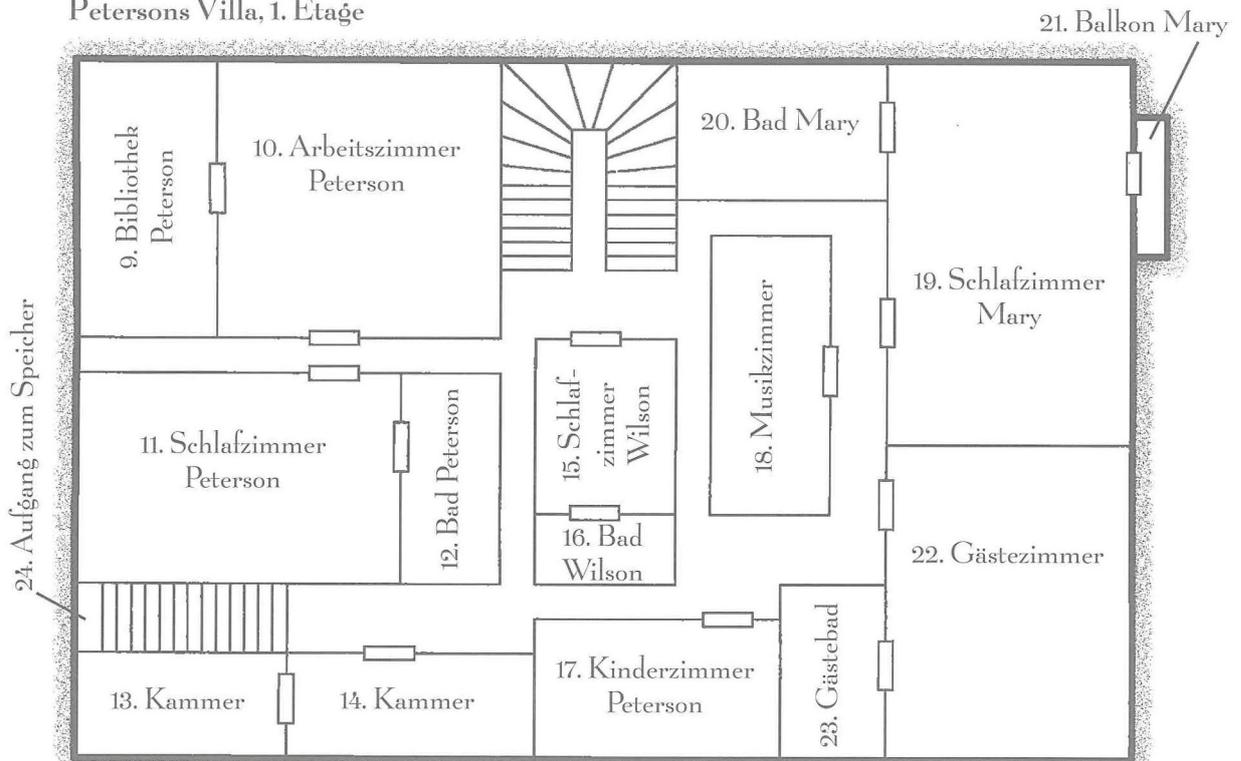
Erhältlichkeit: In jeder gutsortierten öffentlichen Bibliothek mit einer Probe auf *Library Use* (*Bibliotheksnutzung*).

„Nordöstlich des kleinen Dörfchens Wood Common liegt, mitten in einem verträumten Waldsee, eine Insel, auf der sich die Ruinen von St. Cornand's Abbey befinden. Die Einheimischen jedoch haben einen eigenen Namen dafür: Die 'Schwarze Abtei'. Der Name stammt noch aus dem 13. Jahrhundert und scheint in Zusammenhang mit seltsamen Festen oder schwarzen Messen zu stehen, die hier wohl gelegentlich gefeiert wurden. Seltsamerweise haben die abergläubischen Einwohner von Wood Common auch heute noch eine panische Angst vor der verfallenen Abtei. Trotz großzügiger Geldangebote fand sich niemand bereit, mich überzusetzen. Stattdessen wisperten sie kryptische Bemerkungen über den 'Dunklen Abt', der Fremden gelegentlich unglaubliche Reichtümer verspreche, wenn sie sich mit ihrem eigenen Blut in seinem blasphemischen Buch eintragen würden...“

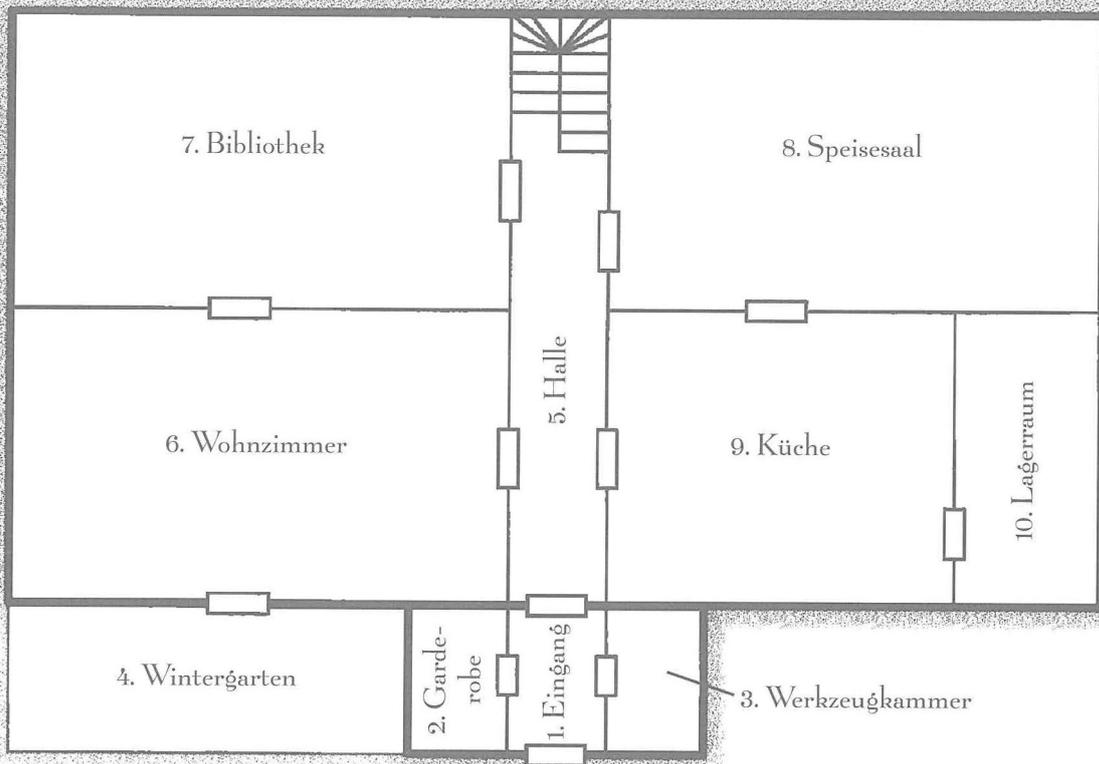
Petersons Villa, Erdgeschoß



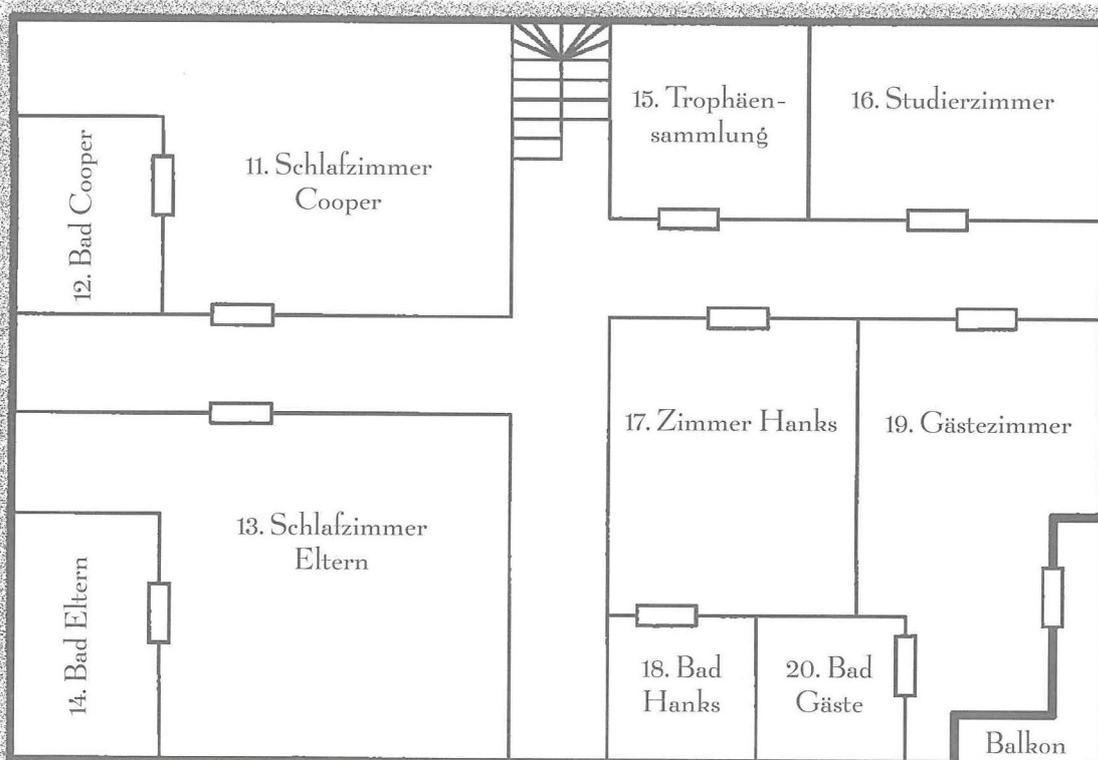
Petersons Villa, 1. Etage



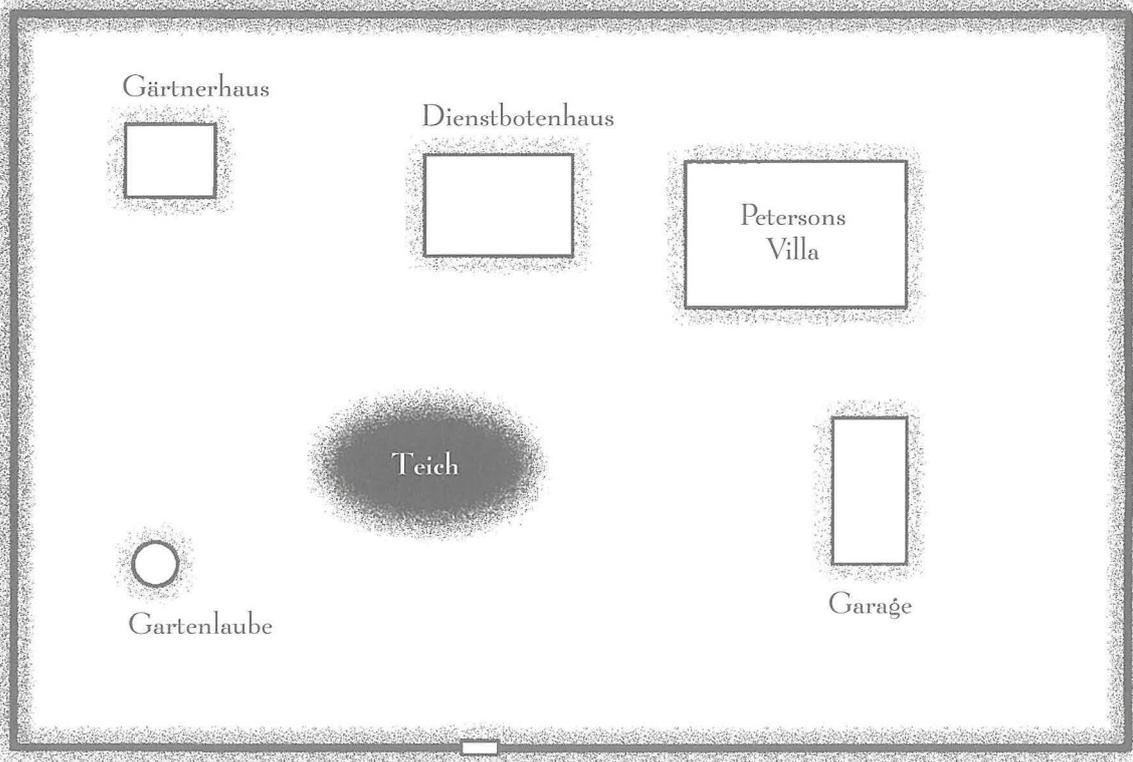
Coopers Villa, Erdgeschoß



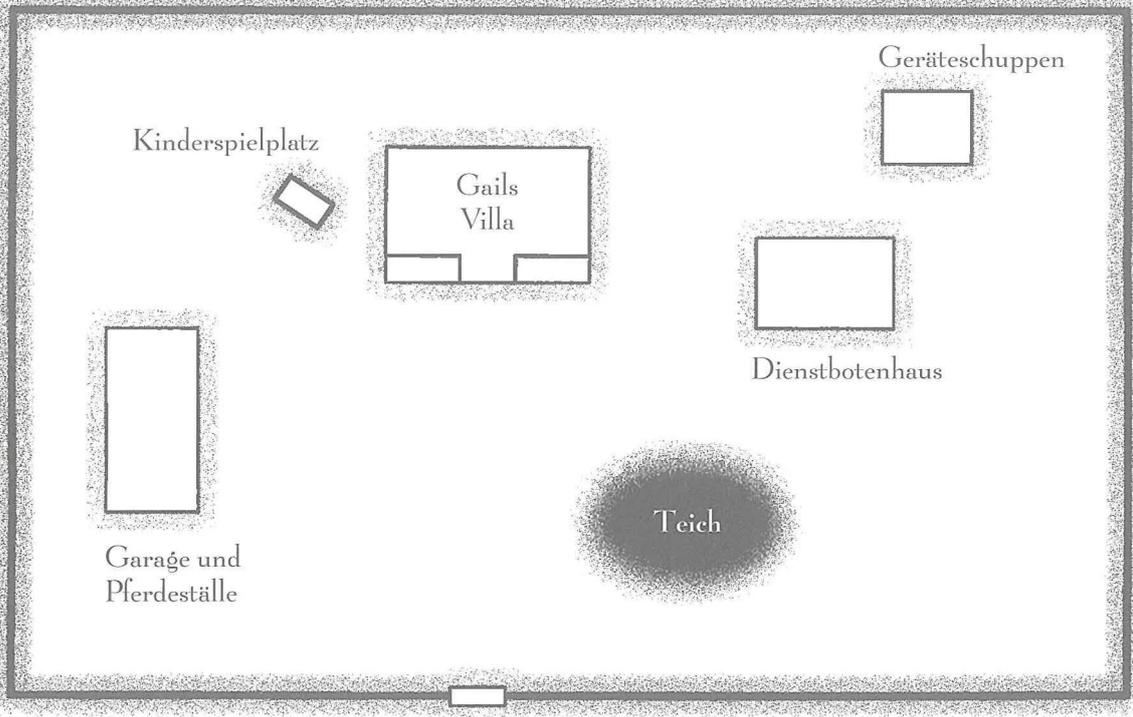
Coopers Villa, 1. Etage



Petersons Anwesen



Gails Anwesen



8,5 Meter

