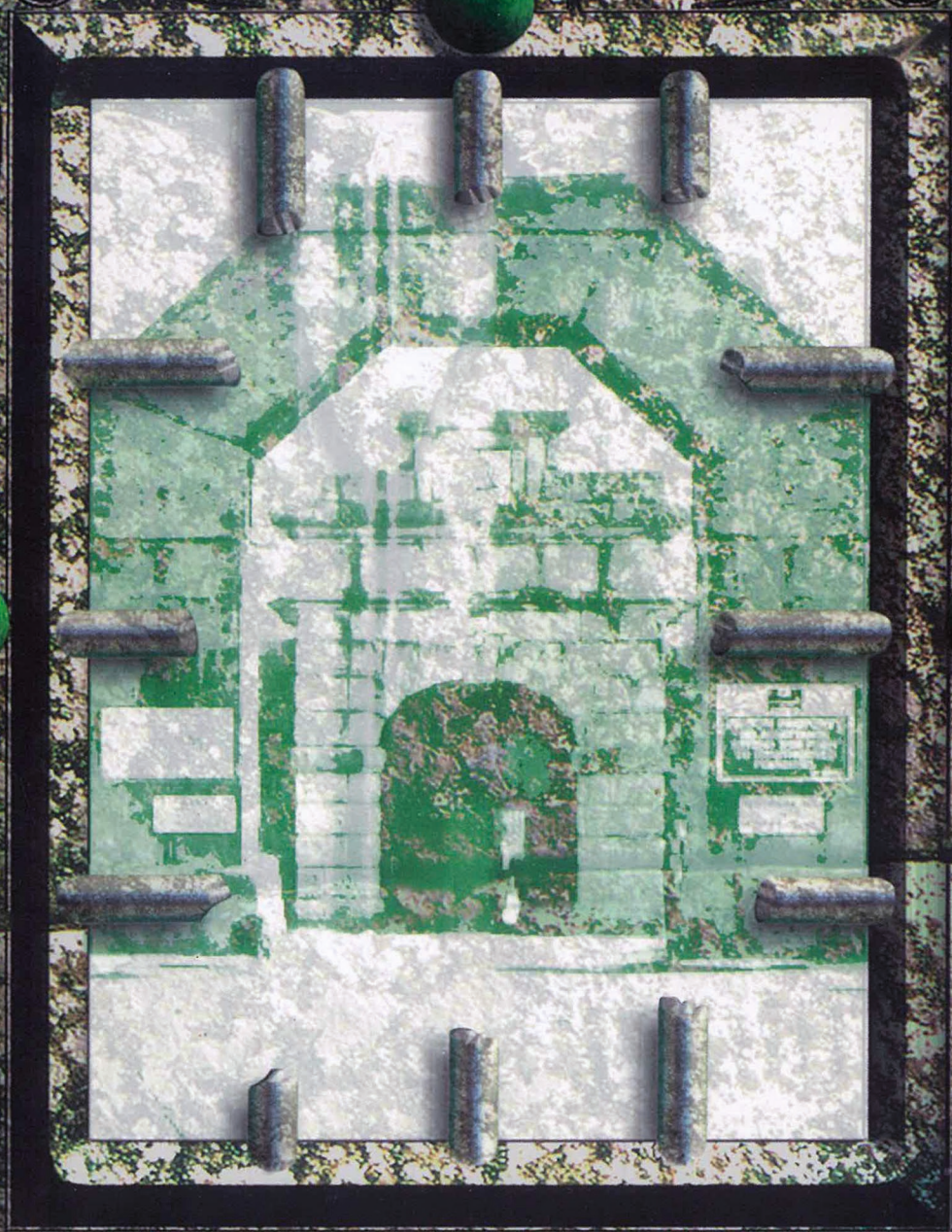
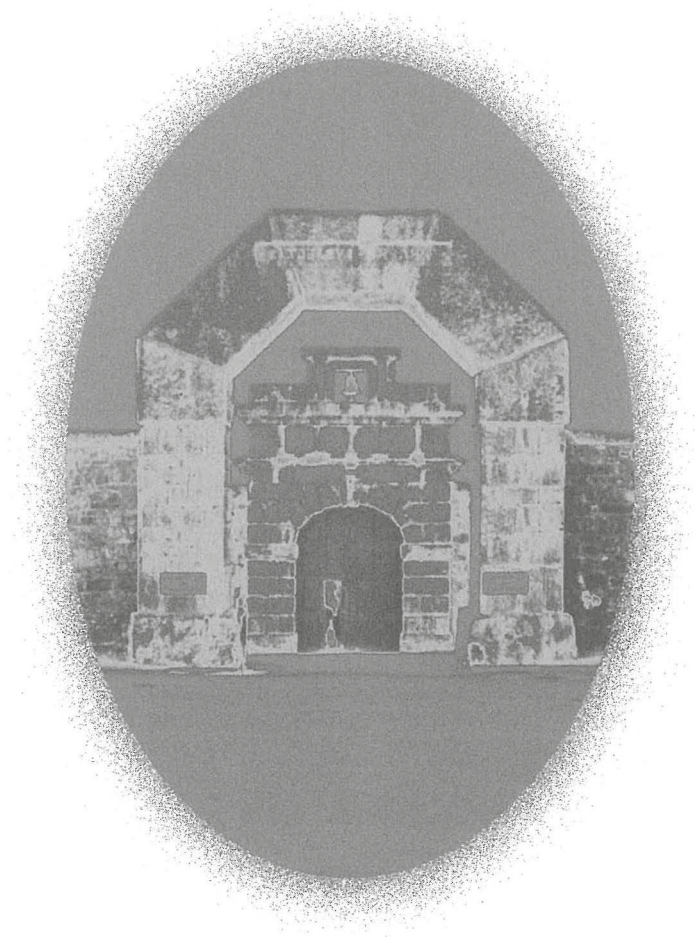


H.P. LOVECRAFT'S CATHULHU DARTMOOR





H.P.LOVECRAFT's
CTHULHU
DARTMOOR



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.

Dieses Modul ist der Gruppe gewidmet,
die mit ihrer zärtlichen Spielweise dafür gesorgt hat,
daß ganze Landstriche der Verwüstung anheim gefallen sind.
Und noch etwas: Sir Arthur Conan Doyle hatte recht!
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.

© 1997 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

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

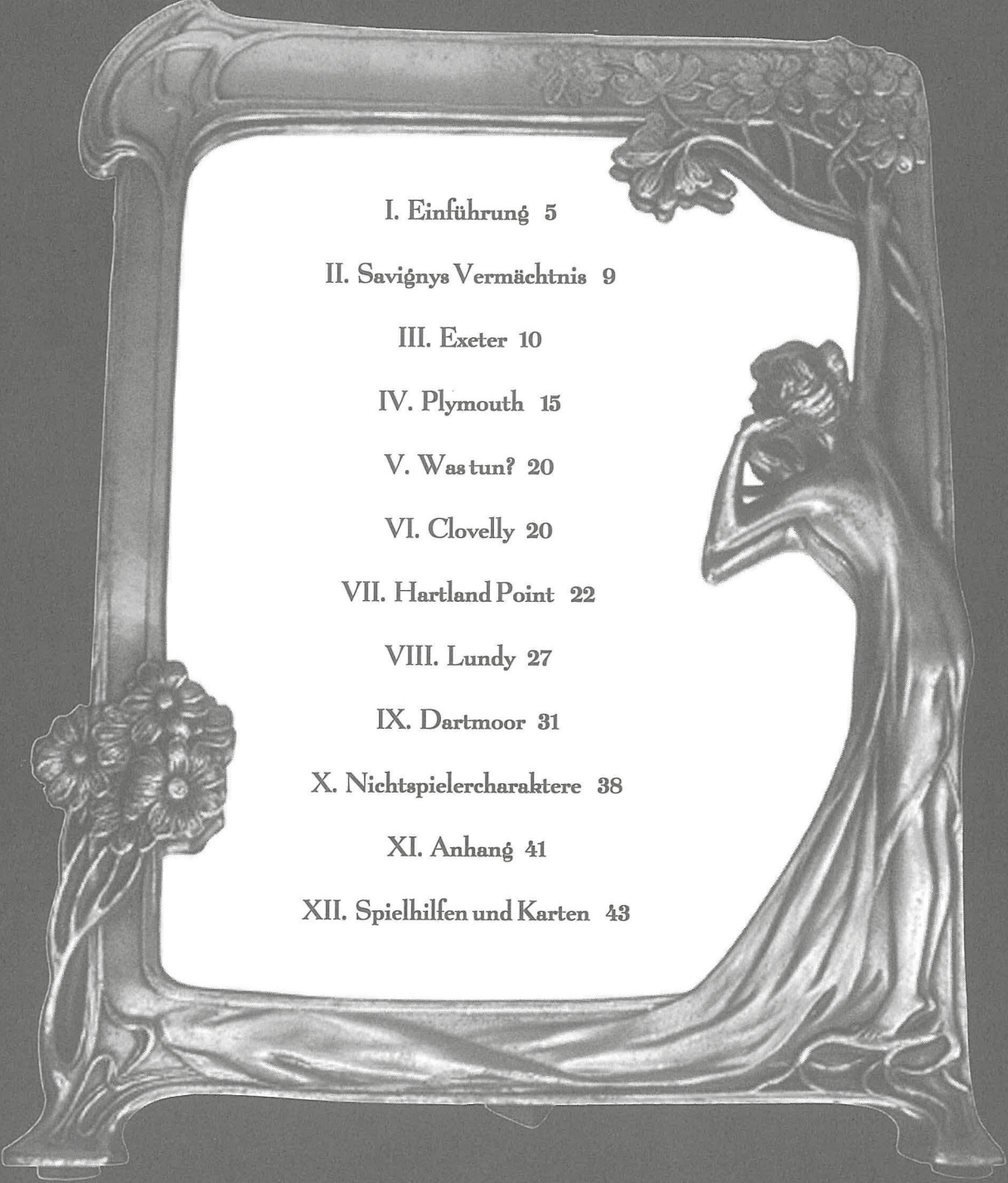
Wir danken den Familien Schneider, Schramm und Greiss für die alten Photos, die wir in diesem Band abdrucken durften. Die dort abgebildeten Personen haben nichts mit dem Inhalt der Texte zu tun. Klar, oder?

Fantastische Spiele GbR
Michael Greiss
Reg 3

54-33-9



Inhalt

- 
- I. Einführung 5
- II. Savignys Vermächtnis 9
- III. Exeter 10
- IV. Plymouth 15
- V. Was tun? 20
- VI. Clovelly 20
- VII. Hartland Point 22
- VIII. Lundy 27
- IX. Dartmoor 31
- X. Nichtspielercharaktere 38
- XI. Anhang 41
- XII. Spielhilfen und Karten 43



(...) Wieder zerriß der Schrei die stille Nacht, diesmal noch lauter und näher. Und ein neuer Laut mischte sich hinein, ein tiefes Grollen, klangvoll und doch drohend, das stieg und fiel wie das unablässige tiefe Rauschen des Meeres (...)

(...) Die Herzen von Bitterkeit erfüllt, standen wir zu beiden Seiten des zerschmetterten Leichnams, von diesem plötzlichen und nie wieder gutzumachenden Unglück überwältigt, das unserer langen und mühseligen Arbeit ein so plötzliches Ende bereitet hatte. Dann, als der Mond aufging, kletterten wir zur Spitze des Felsens hinauf, von der unser armer Freund herabgestürzt war, und spähten über das weite Moor, auf dem silbernes Mondlicht und düstere Schatten wechselten. In weiter Ferne, in Richtung des Dorfes Grimpen leuchtete ein einzelnes gelbes Licht. Es konnte nur das einsame Wohnhaus der Stapletons sein. Mit einem Fluch schüttelte ich meine Faust in seine Richtung (...)

*Sir Arthur Conan Doyle
Der Hund von Baskerville*

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. Die Spieler arbeiten alle für das renommierte Anwaltsbüro *Fowles, Pinter & Fowles*. Einer der Charaktere sollte die Rolle des Sohns des Gründers und Anwalts David Fowles übernehmen. Die Charakterklasse Anwalt (*Lawyer*) ist dazu vonnöten. Die restlichen Spieler können entweder freie Mitarbeiter der Kanzlei oder einige enge Freunde von Fowles junior darstellen.

England 1920

Schauplatz des Abenteuers ist *Devon*, die größte südliche Grafschaft Englands. Landschaftlich wie historisch ging es hier äußerst rauh zu. Devon ist von drei weiteren Grafschaften umrahmt: Cornwall, Somerset und Dorset.

Wetter

Das Wetter in Südengland ist geprägt vom atlantischen Klima; das heißt nur mäßig warme Sommer und milde Winter. Über das Jahr verteilt sind gleichmäßige und ergiebige Niederschläge. Der Golfstrom sorgt im Westen für angenehme Temperaturen. Diesem Wetter angemessen ist die liebliche, sattgrüne Landschaft.

Flora und Fauna

Englands Süden ist ein relativ dicht besiedeltes, landwirtschaftlich genutztes Gebiet. Die Region ist reich an Landschaftsgärten, in denen die heimischen Bäume, Sträucher und Pflanzen gepflegt werden. In den ausgedehnten Moorengebieten findet man die typi-

schen Wollgräser sowie auch (kleine!) fleischfressende Pflanzen. Die meisten Felder sind von Hecken, Bäumen und Sträuchern vor dem Wind geschützt.

Hase, Igel und Fuchs sind in Englands Süden weit verbreitet. Bei den Farmern gelten die Füchse als wahre Landplage. Deshalb erfreut sich die traditionelle Fuchshatz hoch zu Pferde und mit der Hundemeute nicht nur beim Landadel großer Beliebtheit.

Im Dartmoor streifen zudem wilde Ponies über die Heidekraut- und Moorebenen.

An der Küste kann man unter anderem eine Vielzahl von Vögeln beobachten: Kormorane (*Cormorant*), Papageientaucher (*Puffin*), Austernfischer (*Oystercatcher*) und den Tordalk (*Razorbill*). Der mächtigste Vogel ist die große Seemöve (*Great Black-Backed Gull*), die eine Spannweite von 1,50 Metern erreichen kann.



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 £ (*souvereign*, 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 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. Nach langem Kampf der *Suffragetten* erhalten im Jahr 1918 Frauen das Wahlrecht.

Hintergrundmaterial

Das Paradebuch über Dartmoor und seine verschlungenen, moorigen Pfade ist auf jeden Fall „*Der Hund von Baskerville*“ von Sir Arthur Conan Doyle. Nicht umsonst hat sich der berühmte Autor im Frühjahr 1901 in Princetown im *Rowe's Duchy Hotel* eingemietet und sich auf Wanderungen mit dem Dartmoor vertraut gemacht. Ein Jahr später ist der Roman „*The Hound of the Baskerville*“ erschienen.

Sehr viel sachlichere und zum Teil spezielle Informationen über *Devon*, *Dartmoor* oder *Exeter* bieten eine Vielzahl

von Reiseführern. Alle für das Modul benötigten Materialien liegen aber hier im Buch vor.

Abenteuerbeginn

Die *Vergabe* des Auftrages läuft in diesem Modul primär über Fowles junior. Das heißt, Sie müssen darauf achten, daß die restlichen Spieler entweder als Mitarbeiter der Kanzlei oder enge Freunde auftreten. Alle Charaktere können in Exeter und Umgebung wohnen. Die erste Sequenz muß vom jungen Fowles allein bewältigt werden. Nach der Übergabe des Briefes/Testaments können die anderen Spieler dazustoßen.

Alle Mitspieler bekommen vor Beginn des Abenteuers eine Zeitungsmeldung (Spielhilfe 1) ausgehändigt. Der Artikel über den brutalen Raubmord hat in der gemütlichen Stadt für zündenden Gesprächsstoff gesorgt.

Spielhilfe 1

Exeter Chronicle 2. September 1920

Wahnsinnstat in der Bedford Street

Laut Polizeiberichten verschafften sich in den frühen Morgenstunden des 1. September mehrere Verbrecher Zugang zu dem Haus von Jonathan Abercrombie, einem angesehenen Bürger unserer Stadt. Mit brutaler Gewalt wurde Mr. Abercrombie gefesselt, anscheinend gefoltert und bestialisch umgebracht. Die Wohnräume bieten ein Bild der Verwüstung. Die Polizei ermittelt fieberhaft. Coroner Craig Brigham hat sich noch zu keiner Stellungnahme entschlossen.

Am Morgen des 4. September 1920 beginnen die eigentlichen Ereignisse in der Anwaltskanzlei *Fowles, Pinter & Fowles* in der High Street. Fowles junior (einer der Spieler) arbeitet dort erst seit acht Wochen. Nachdem der Sohn von David Fowles die letzte der rechtswissenschaftlichen Prüfungen bestanden hat,

Übersichtskarte der südwestenglischen Grafschaften



ist er in die Kanzlei seines Vaters eingetreten. Seit dem Arbeitsbeginn in der Kanzlei hat man ihm verschiedene kleine Angelegenheiten überlassen, die er mit Spürsinn und viel Liebe zum Detail erledigt hat. An diesem Morgen nun bittet David Fowles seinen Sohn in sein Büro. Auf der Arbeitsplatte liegen ein großer versiegelter Umschlag und ein Brief.

Mit einem bedeutsamen Gesichtsausdruck wird dem jungen Anwalt von seinem Vater eröffnet, daß Mr. Abercrombie in dieser Kanzlei seinen letzten Willen hinterlegt habe und das dieser ausgerechnet Fowles Junior zu seinem Testamentsbeauftragten ernannt habe. Mit einigen ermahnenden Worten über die Wichtigkeit dieser Angelegenheit und der Bitte, mit der Polizei zusammenzuarbeiten, wird der junge Fowles von seinem Vater in den frischen Tag entlassen. David Fowles wendet sich anschließend wieder der anstehenden Tagesarbeit zu ...

Spielleiterinformation I

Die ganze Geschichte beginnt am 8. September 1887 und endet für *Jonathan Abercrombie* unwiderruflich am 1. September 1920.

Im Jahr 1873 kennt man Mr. Abercrombie noch unter dem Namen *Frederic Savigny*. Dem gebürtigen Franzosen ist wegen diverser Verbrechen die Flucht aus Frankreich

vernünftig erschienen. Als Mann der Seefahrt denkt sich Savigny, daß es das einfachste sei, über den nahen Ärmelkanal zu setzen und in England Unterschlupf zu finden. Er arbeitet unter wechselnden Namen eine Zeitlang in den Häfen von Plymouth und Bristol als einfacher Lagerarbeiter und Matrose. Die trostlosen Tätigkeiten und das verlorene Gefühl eines auf der Flucht befindlichen Menschen läßt jedoch die kriminellen Energien von Frederic Savigny allmählich wieder erstarken. Ein danebengegangener Diebstahl in einem der Bristoler Lagerhäuser verschafft ihm, unter dem Namen *Harold Frobisher*, einen Gefängnisaufenthalt. Dort lernt er in seiner Zelle *Martin Brixton* kennen. Brixton und Savigny freunden sich schnell an und entwickeln ein starkes Vertrauensverhältnis zueinander. Frederic verrät Martin seinen richtigen Namen und dieser stellt ihm die Mitarbeit in einer *Shipwrecker-Bande*, die bei Hartland Point arbeitet, in Aussicht. Als Savigny das Gefängnis im August 1883 verlassen kann, hat Brixton noch fünf Jahre Haft vor sich. Durch dessen Vermittlung aber kommt er in Kontakt mit *Samuel Hawkins*, dem Kopf der verwegenen Bande. Die vier Mann umfassende Gruppe nimmt Frederic Savigny nach anfänglichen Vorbehalten doch auf.

Die sogenannten *Shipwrecker* haben sich darauf spezialisiert, in stürmischen Nächten Schiffe durch falsche Positionierung von Lichtern stranden zu lassen. Die angelandeten Beutestücke werden dann in Windeseile geborgen und anderswo verkauft. Das Arbeitsgebiet der Bande ist hauptsächlich *Hartland Point*, ein tückisches, felsiges Kap. Dort wird so manchem Schiff, das in den Kanal von Bristol einläuft, diese Falle zum Verhängnis. Ein Sinnspruch der Gegend lautet treffend: *From Padstow Point to Lundy Light, this is a watery grave by day and night.*

Savigny richtet sich unter seinem Aliasnamen Harold Frobisher in einer kleinen windschiefen Kate, wie die anderen auch, in dem Dorf *Clovelly* ein.

Da der Franzose die meiste Zeit nichts zu tun hat, erkundet er neugierig die umliegende Gegend. Ein auffallender Gegensatz in diesem Landstrich ist, daß die kleine Ansiedlung *Hartland* am Dorfrand über ein relativ großes herrschaftliches Haus verfügt. Als er sich, dadurch neugierig geworden, näher in dem Dorf und der Umgebung umsieht, bemerkt er eine auffällige Häufung von Mißbil-

dungen und strengem, fischartigen Körpergeruch bei der Dorfbevölkerung. Auch sind die Menschen sehr verschlossen und scheu. Den Hausherrn von *Hartland Hall* vermag er nirgendwo zu entdecken. Immer einem guten Gewinn auf der Spur beginnt er, das Herrenhaus zu beobachten, um nützliche Informationen für einen eventuellen Einbruch zu sammeln. Nach einiger Zeit stellt er fest, daß im Haus eine Haushälterin, ein Butler und eine Putzhilfe tätig sind. Nur die Putzhilfe lebt im Dorf. Die beiden anderen wohnen in *Hartland Hall*.

Während sich in *Hartland* ein Dorffest abspielt, zu dem sich auch die Haushälterin und der Butler begeben, wagt er einen Einbruch. Als das Fest im Dorf anscheinend seinen Höhepunkt erreicht (die Bewohner stimmen gerade einen seltsamen und rhythmisch klingenden Gesang an), öffnet Savigny eine kleine Kellerluke und steigt hinunter. Der beißende Gestank nach Fisch im gesamten Haus fällt ihm besonders auf. Er durchstöbert das Gebäude in Windeseile und findet einige alte Goldmünzen mit unbekannter Prägung, die er einsteckt. Weiterhin entdeckt er in einem unange-

nehm muffigen Raum eine Schatulle auf einem mit blauem Samt verkleideten Podest. Gierig öffnet er diese, aber die Enttäuschung ist groß; nur fünf grünlich schillernde Glaskugeln von mittlerer Größe sind in dafür vorgesehenen Mulden enthalten. Das Behältnis hat noch vier weitere Vertiefungen, die jedoch leer sind. Enttäuscht tritt er nach einer Weile weiteren vergeblichen Suchens, jedoch ohne die Schatulle, den Rückzug an. Beim Verlassen des Kellers fällt ihm auf, daß eine größere Menge von leeren *van Houten's Kakao-dosen* an der Wand gestapelt sind. Die fremdartig wirkenden Goldmünzen läßt er ohne weitere Prüfung im August 1887 in Bristol einschmelzen und legt den daraus erzielten Gewinn beiseite.

Frederic Savigny bleibt bis zum September 1887 in *Clovelly*. Seine hastige Flucht in einer sturmgepeitschten Nacht ist der Anfang seiner fast 33jährigen Furcht vor Entdeckung.

Am Mittag des 7. Septembers kündigt sich schwere See mit heftigem Wind an. Die fünf Männer der Bande treffen sich, wie immer bei aufziehendem schlechten Wetter, im *Clovelly Arms Pub* und beraten ihr Vorgehen. Mit einer Abstimmung wird ein Einsatz in dieser Nacht beschlossen. Sofort machen sich die Männer in schwerem Ölzeug zum Aufbruch bereit. Zuerst werden wie immer die Lichter der beiden Leuchttürme auf *Hartland Point* gelöscht, damit kurze Zeit später die schon vorbereiteten neuen Lichtquellen die arglos vorbeiziehenden Schiffe ins Verderben locken. Die Männer kauern auf ihren Beobachtungsposten im heulenden Wind. Unter ihnen schlägt die See mit elementarer Wucht gegen die felsigen Klippen und schleudert Gischtflöcken in die Höhe. Nach einer Weile entladen die dräuenden Wolken ihre Last auf Land und See. Schwere Tropfen trom-



Vier Mitglieder der Shipwrecker-Bande: (v.l.n.r.) Samuel Hawkins, Vincent Shelter, Dave Bilgen, Leon Frazer.

meln auf die fröstelnden Männer. Nach zwei Stunden vergeblicher Wartezeit ist es soweit. Taumelnd nähern sich Positionslichter in der rauen See. Das Schiff muß nach der Einschätzung der Beobachter an der Küste von sehr guten Seeleuten geführt sein. Der Kurs ist trotz des Windes und der Strömung stabil. Doch die Lichter der Shipwrecker steuern das Schiff in den Untergang. Kurz bevor die Positionslichter in die gefährliche Region kommen, verlassen die fünf Verbrecher ihren Posten und begeben sich auf den Weg zu einem kleinen Strand. So entgeht ihnen, daß die Mannschaft des Frachtschiffes die gestellte Falle anscheinend bemerkt und versucht, einen neuen Kurs einzuschlagen. Doch der Sog der tobenenden Wellen drückt das Schiff erbarmungslos in die Klippen, wo es mit einem jaulenden Knirschen zerbricht. Ladung, Mannschaft und größere Schiffsteile wirbeln hilflos in der kochenden See. Währenddessen sind die an Land befindlichen Männer auf dem Strandstück angekommen und warten ungeduldig auf die ersten angespülten Beutestücke. Nach kurzer Zeit werden die ersten Wrackteile mit Teilen der Ladung von den Wogen an Land geworfen. Gierig erbrechen die Männer die größeren Kisten und stellen fest, daß diese alte Bücher, absonderliche Skulpturen und Kräuter enthalten. Schnell ist die am Kliff befestigte Seilwinde hergerichtet und bemannt. Die ersten wertvoll aussehenden Stücke werden auf den wartenden Wagen verladen. Frederic Savigny und Leon Frazer bedienen die Seilwinde und beladen den Wagen. Samuel Hawkins, Dave Bilgen und Vincent Shelter suchen währenddessen den Strand fieberhaft nach lohnenden Objekten ab. Nach einigen Minuten werden die ersten leblosen Körper an Land gespült. Trotz des Regens bemerken die Shipwrecker am Strand plötzlich einen durch-

Frederic Savigny mit seiner 1870 verstorbenen Frau Jeanne.



dringenden Geruch nach Fisch. Mehrere der am Strand liegenden Seeleute beginnen sich langsam zu bewegen. Hawkins, Bilgen und Shelter attackieren die vermeintlichen Überlebenden schnell mit Messern und Knüppeln, um das Strandgut weiter in Ruhe bergen zu können. Plötzlich überstürzen sich die Ereignisse. Vincent Shelter schreit qualvoll auf und seine Stimme erreicht durch den Sturm auch die Männer an der Seilwinde. Savigny und Frazer stürzen daraufhin auf den Strand zu. Sechs der leblos daliegenden Schiffbrüchigen haben sich erhoben und bewegen sich flink auf die Strandräuber zu. Als Frazer und Savigny den Strand erreichen, liegt

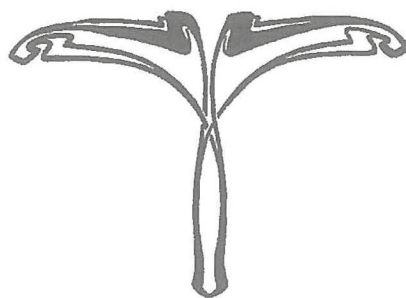
Shelter erschlagen am Boden. Bilgen und Hawkins hauen und stechen um ihr Leben. Mittlerweile beteiligen sich insgesamt zehn der angespülten Seeleute an dem Angriff. Sie tragen fadenscheinige Kleidung und ihre Statur ist seltsam verwachsen. Ihre tumben Gesichter mit den vorstehenden Augen sind emotionslos und sie verbreiten einen beißenden Geruch nach Fisch.

Als Hawkins, zum jähren Entsetzen aller Shipwrecker, von einem der fremden Seeleute mit bloßen Händen buchstäblich in zwei Hälften zerissen wird, flüchten die restlichen Strandräuber panisch. Doch Dave Bilgen ist nicht schnell genug. Frazer und Savigny hören

einige Meter hinter ihnen den verzweifelt gurgelnden Todesschrei des Unglücklichen. Die beiden Männer verdoppeln ihre Anstrengungen und rennen wie besessen den schmalen Saumpfad hinauf. Als sie die Pferdekutsche oben auf der Klippe erreichen, sehen sie, daß die Fremden mitnichten aufgegeben haben. Nur vierzig Meter trennen sie von ihren Verfolgern. Savigny drischt erbarmungslos auf die gutmütigen Pferde ein, um den unheimlichen Seeleuten zu entkommen. Langsam verschwinden diese im schlierigen Regen. Es folgt eine halbschmerzliche Fahrt auf dem holprigen und schmalen Küstenweg. Heulender Wind und peitschender Regen stemmen sich dem rasenden Wagen entgegen. Nach einer Ewigkeit braust der Wagen über die verlassene Hauptstraße von Clovelly. Schleudernd bringt Frederic Savigny die Kutsche zum stehen. Die Strandräuber springen ab und entladen in eingespielten Bewegungen den halbvollen Wagen. Nachdem die Kutsche verstaubt und ein großer Schluck Whiskey getrunken ist, kommen die Männer etwas zur Ruhe. Der Entschluß, Clovelly zu verlassen, ist schnell getroffen. Schnell suchen sie ihre Wertsachen zusammen und packen die nötigsten Habseligkeiten. Kurz vor dem Aufbruch öffnen sie noch die neuesten Beutestücke, um die wertvollsten Objekte mitzunehmen. Im flackernden Licht einer rußenden Öllampe wühlen Savigny und Frazer in einer Vielzahl von seltsamen Statuen, Gewürzen, Papieren und Büchern. Plötzlich entdeckt Frederic Savigny eine *van Houten's-Kakaodose*. Verwundert öffnet er diese und schüttet den pulvrigen Inhalt auf den rohen Boden. Klackernd fallen außerdem vier grünetönte Kugeln heraus. Savigny kommt diese bekannt vor, es sind dieselben, die er auch in Hartland Hall auf dem Podest gesehen hat. Schnell bückt er sich, um diese aufzuheben. Doch

Frazer ist schnell genug, um eine zu erwischen. Gerade als dieser die Kugel gegen das Licht hält, wirft sich jemand gegen die verschlossene Tür. Das Fenster splittert im gleichen Augenblick. Savigny reagiert sofort; er wirft die Kugeln in seine offene Reisetasche, öffnet die Dachluke der Kate und zieht sich mit seiner Tasche nach oben. Leon Frazer wendet sich wie gelähmt der brechenden Tür zu. Savigny sieht aus den Augenwinkeln zwei massige Körper in die Kate hereinstürmen, dann ist er auf dem Dach und springt ohne zu überlegen auf die nächste Hütte. Er hört noch einen fast wahnsinnig klingenden Schrei aus Frazers Kehle, die Öllampe fällt zu Boden, wieder splittert Glas. In das fiebrige Jaulen von Frazer stimmen verschiedene, grausam anmutende Schreie ein, dann steht die Hütte in Flammen. Savigny läuft um sein Leben und sieht nicht zurück...

Im August 1891 läßt sich in Exeter ein neuer Mitbürger nieder. Dieser bezieht als Jonathan Abercrombie eine Wohnung in der Bedford Street. Der ergraute Herr scheint einen bescheidenen Reichtum zu genießen und lebt sehr zurückgezogen. Es fällt auf, daß er Besucher mißtrauisch beäugt und niemals ausgeht. Abercrombie läßt sich seinen Haushalt von einer Zughfrau besorgen und hat sonst nur noch einige flüchtige Kontakte. Nachbarn beobachten ab und an den Besuch eines einzelnen älteren Mannes. Und im Anwaltsbüro Fowles, Pinter & Fowles lagert das Testament...



II. Savignys Vermächtnis

Auf die polierte Schreibtischplatte von Fowles junior fallen durch das Fenster die goldenen Strahlen einer herbstlichen Sonne. Unwirklich heben sich die staubigen und pfeffrig riechenden Umschläge aus dem Nachlaß von Jonathan Abercrombie in dem flirrenden Sonnenlicht ab. Der junge Fowles ist ob seines ersten „richtigen Falles“ etwas aufgeregt. Er will seinem Vater und dem Büro ja keine Schande machen.

Spielleiter:

Es ist wichtig, daß ein neugieriger und sehr aktiver Spieler die Rolle des Fowles junior übernimmt. Der junge und außerordentlich ehrgeizige Anwalt will seinen ersten Fall ohne die Hilfe des Vaters lösen, um diesem zu zeigen, aus welchem Holz er geschnitzt ist.

Das Testament

Der junge Rechtsanwalt atmet entschlossen aus und öffnet den Begleitbrief.

Spielhilfe 2

Sehr geehrter Mr. Fowles junior, sicher wundern Sie sich, daß ein alter Mann wie ich diese Angelegenheit nicht in die routinierten Hände Ihres Vaters gelegt hat. Doch ich schätze das jugendliche Feuer, das auch aus einem weniger interessanten Vorgang eine ernsthafte Aufgabe macht. Außerdem können junge Menschen besser nachfühlen, daß man auch verschlungene Wege beschreiten kann, ohne ein schlechter Mensch zu sein.

Ich bin in meinem Leben etwas herumgekommen und habe manche unangenehme Begebenheit miterlebt. Gott sei mein Zeuge, ich habe sicher nicht immer richtig gehandelt und bin hin und wieder auch den lockenden Stimmen der Ver-

suchung erlegen. In meiner Jugend habe ich einige Verfehlungen begangen, die ich gerne nach meinem Tod getilgt sehen möchte. Und ich denke, daß ich in Ihnen den richtigen Mann für diese Angelegenheit gefunden habe.

Junger Freund, die Angst und das Gewissen läutern die Seele mit den Jahren.

*Exeter, im Juni 1919
Ihr Jonathan Abercrombie*

In dem zweifach versiegelten Umschlag befindet sich das nicht sonderlich umfangreiche Testament von Abercrombie und ein mittelgroßer Schlüssel zu einem Vorhängeschloß.

Spielhilfe 3

Testament

Mit gesundem Geist und Willen vermache ich alle beweglichen und festen Güter, die sich zum Zeitpunkt meines Todes in meinem Besitz befinden, dem Waisenhaus der Stadt Exeter.

Die einzige Ausnahme stellt eine alte Seekiste und deren Inhalt dar. Diesen Koffer mit den Initialien F und S vermache ich dem Vollstrecker meines Testaments, Mr. Fowles junior. Die Kiste befindet sich bei meinem Freund Martin Brixton auf dem Dachboden. Er ist in Plymouth in der 98th Grand Parade wohnhaft. Mr. Brixton ist über den Ablauf der Testamentsvollstreckung informiert und wird Ihnen die Kiste aushändigen.

In dieser finden Sie einen versiegelten Brief mit Anweisungen, aus denen mein letzter Wunsch zu ersehen ist. Ich bedanke mich für Ihre Hilfe und wünsche Ihnen ein frohes und ausgefülltes Leben.

*Exeter, am 12. Mai 1919
Jonathan Abercrombie*

Fragt der junge Fowles in der Kanzlei nach weiteren Informationen zu Abercrombie, so erfährt er nicht viel neues. Der alte Mann war ein stiller, etwas mürrischer Mensch, der immer ängstlich und wie auf der Flucht wirkte. Die letzte Änderung an seinem Testament machte er im

Mai 1919. Ende Juni 1919 fügte er dem Testament noch einen Begleitbrief bei, der an Fowles junior gerichtet war. Auf eine Rückfrage von David Fowles, warum sein Sohn mit der Vollstreckung betraut werden solle, antwortete Abercrombie kurzangebunden, daß auch ein junger Anwalt einmal anfangen müsse.

Weitere Nachforschungen über Jonathan Abercrombie ergeben nichts besonderes. Er war einfach ein alter Mann, der in Exeter den Lebensabend verbringen wollte und der einem furchtbaren Verbrechen zum Opfer gefallen ist.

III. Exeter

Das 60.000 Seelen zählende Exeter ist die Hauptstadt der Grafschaft Devon, Bischofssitz und Universitätsmetropole. Die Stadt hat sich trotz eines gewissen Wachstums einen beschaulichen Charakter bewahrt, der durch den brutalen Mord ins Schwanken geraten ist. Der Vorfall bestimmt in den darauffolgenden Wochen das Tagesgespräch. Gerüchte und haltlose Vermutungen werden von jedermann gehört und verbreitet.

Geschichte

Um das Jahr 80 nach Christus gründeten die Römer die Ansiedlung *Isca Dumnoriorum*. Ein halbes Jahrhundert später kam unter den Angelsachsen ein Kloster hinzu. Kurz vor der normannischen Invasion erlangte Exeter 1050 den Rang einer Bischofsstadt. Die Abteikirche, 1003 von den Dänen zerstört, wurde zu einem großen normannischen Gotteshaus erweitert. 1360 wurde die *Exeter Cathedral* in reiner englischer Hochgotik fertiggestellt. In der Dombibliothek sind viele Schätze der angelsächsischen Literatur erhalten. Außerdem erwartet den Besu-

cher eine Vielzahl von mittelalterlichen und neuzeitlichen theologischen Texten und Abhandlungen. Der Zutritt zur Bibliothek ist nur mit vorheriger Anmeldung und unter Aufsicht möglich.

In der *High Street* imponiert die mächtige *Guildhall*, deren Ursprünge auf das Jahr 1160 zurückgehen und die 1466 neu erbaut wurde. Sie ist damit das älteste Verwaltungsgebäude Englands.

Im *Ship Inn* verkehrten unter anderem die *Devon Sea Captains*: Sir Francis Drake, Sir Martin Frobisher, Sir John Hawkins und Sir Walter Raleigh. Dort becherten die vier Elitekapitäne Elisabeths des öfteren um die Wette.

Die Reste von *Rougemonts Castle* erinnern daran, daß Exeter die einzige Stadt in England war, die sich nicht dem normannischen Eroberer Wilhelm unterordnete. Erst zwei Jahre nach der Invasion konnte die widerspenstige Ansiedlung eingenommen werden.

Fowles, Pinter & Fowles

Diese im Umland Exeters bekannte Anwaltskanzlei ist bereits seit drei Generationen im Besitz der Familie Fowles. Der jetzige Leiter ist David Fowles, der Vater von Fowles junior (*Spielercharakter*). In der Kanzlei arbeiten außerdem noch zwei Anwälte, die gleichzeitig auch Teilhaber sind (*Barnabas Pinter, William Fowles*) und zwei Schreibkräfte (*Lillian Greenway, Harold Malterdown*). Das Büro in der *High Street* ist nüchtern eingerichtet, strahlt aber eine vornehme Eleganz aus.

Die Gruppe

Wie schon erwähnt, übernimmt einer der Spieler die Rolle von Fowles junior. Dieser hat im Sommer nach dem Bestehen der letzten Prüfung in der Kanzlei seines Vaters begonnen. Dort waren bisher nur relativ unwichtige Routine- und Assistenzarbeiten abzuwickeln. Diese Testamentsvollstreckung ist die erste ernstzuneh-



Legende:

- 1 Anwaltskanzlei F, P & F
- 2 Wohnhaus „J. Abercrombie“
- 3 Kathedrale
- 4 Bahnhof
- 5 Pub „The Ship Inn“
- 6 Pub „The Well House“
- 7 Guildhall
- 8 Pub „The Turk's Head“
- 9 Rougemont Castle
- 10 Restaurant „Imperial Chef“
- 11 Restaurant „La Rosina“
- 12 Hafen

mende Aufgabe des frischgebakkenen Anwalts. Fowles junior wird sich deshalb mit jugendlichem Eifer der Sache annehmen, um seinem gestrengen Vater zu zeigen, daß auch er wichtige Aufgaben bravourös lösen kann.

Für die anderen Mitglieder der Spielergruppe bieten sich möglicherweise zwei verschiedene Einstiegsvarianten an:

Zum einen könnten diese als freie Mitarbeiter der Kanzlei fungieren, die Fowles junior als Verstärkung bei seinem ersten Fall von seinem Vater zur Seite gestellt werden.

Zum anderen wäre es auch denkbar, daß der junge Anwalt sich zur Feier seines Examens einige seiner besten Freunde eingeladen hat, die momentan auf dem Landhaus der Familie Fowles logieren. Diese Freunde könnten Fowles junior auf der anstehenden Reise nach Plymouth begleiten und/oder sich auch schon an den Ermittlungen

in Exeter beteiligen, um aus diesem Aufenthalt einiges mehr an Spaß und Spannung mitzunehmen. Ein geheimnisvoller Mord dürfte dazu eine hervorragende Motivation sein.

Sollten Sie als Spielleiter andere Möglichkeiten vorziehen, so haben Sie freie Hand bei der Gestaltung des Abenteuerbeginns.

Die Wohnung

Um sich ein Bild von der Wohnung des Verstorbenen zu machen, müssen die Spieler bei der Polizei vorsprechen, um eine Erlaubnis zum Betreten des Tatorts zu erhalten. Der mit den Ermittlungen beauftragte Polizeibeamte *Craig Brigham* ist von der Anfrage überhaupt nicht begeistert und gewährt den Zutritt nur nach einer längeren Diskussion und der Vorlage der Vollstreckungsanweisung. Weitere Informationen dazu sind im Abschnitt *Sonstige Ermittlungen* zu finden.

Sollten die Spieler versuchen, unerlaubt in den abgesperrten Tatort einzudringen, so stellen sie fest, daß ein Polizist vor der Eingangstür postiert ist, der sämtliche Neugierige barsch zurückweist.

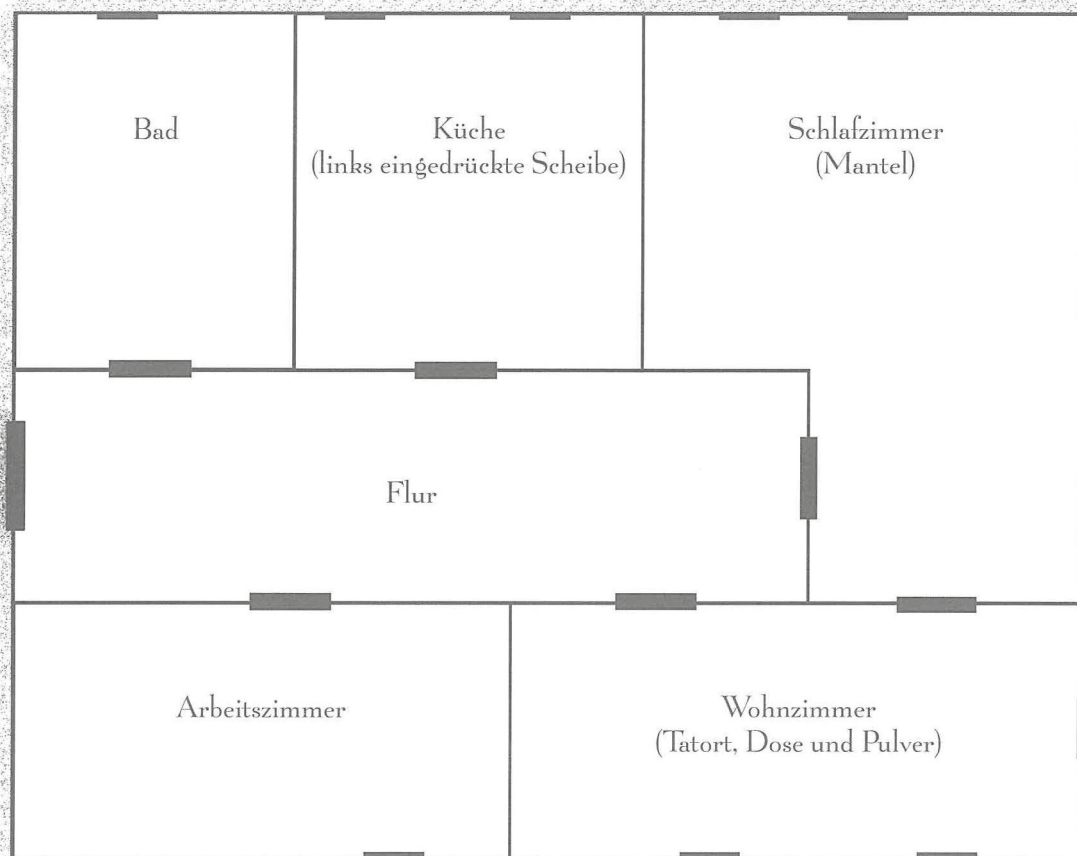
Sind die Charaktere nun glücklich in die Wohnung vorgedrungen, so können sie vier kleine Zimmer berücksichtigen, die mit allen möglichen Sachen vollgestellt sind. Neben Bad und Küche findet die Gruppe ein Schlaf-, ein Wohn- und ein Ankleidezimmer vor. Das Arbeitszimmer ist verschlossen und kann vom wachhabenden Polizisten geöffnet werden.

Bad

Das Bad ist in einem ordentlichen Zustand. Diverse Toilettenartikel sind auf dem Sideboard zu finden. Toilette und Wanne machen einen gepflegten Eindruck.

Küche

Die winzige Küche ist ebenfalls sehr gepflegt. Mehrere Vorratsdosen und Zwie-



backbeutel sind in Schränken aufbewahrt. Die Zusammenstellung der lange haltbaren Nahrungsmittel erinnert vage an die Kombüse eines Schiffes.

Anscheinend sind die Einbrecher durch das eingedrückte Küchenfenster gekommen. Eine kleine, eiserne Steigleiter führt neben dem linken Küchenfenster nach oben.

Schlafzimmer

An den Wänden erkennt man verschiedene gerahmte Seekarten. Das Bett ist zerwühlt und auf dem Boden sind einige Fetzen eines Schlafanzugs sowie kleinere Blutflecken zu finden.

Die Schränke sind geöffnet und die Kleidung wild davor verstreut. Teilweise sind einzelne Kleidungsstücke in Fetzen gerissen. Mit *Verborgenes erkennen (Spot Hidden)* kann man einen alten Südwester mit verkrusteten Salzflecken und deutlichen Gebrauchsspuren finden. Der gummierte

Mantel hat die Initialen *FS* in das Innenfutter eingenäht.

Wohnzimmer

Dort herrscht nacktes Chaos. Überall liegen Papiere und Holzstücke. Möbel sind richtiggehend gespalten worden. Der Kamin ist schwarz verkohlt und von Asche und Dreck umsäumt. Direkt vor dem Kamin steht ein hölzerner Sonnenstuhl, an dem grobe Seile befestigt sind. Der Stuhl ist von oben bis unten mit eingetrockneten Blutflecken übersät. Dort ist das Opfer augenscheinlich gefoltert worden. Einem aufmerksamen Betrachter fällt mit einer erfolgreichen Probe auf *Verborgenes erkennen (Spot Hidden)* eine zerdrückte Metalldose auf. Es handelt sich um eine Kakaodose der Firma *van Houtens*. Der Inhalt des Gefäßes ist teilweise auf dem Boden verstreut. Nimmt ein Charakter eine Prise davon in den Mund, so ist sofort eine Probe auf

Konstitution (Constitution) zu absolvieren. Mißlingt diese, bricht der Charakter zusammen und ist für 1W6 Minuten in einem furchtbaren Traumland unterwegs: *Zyklopische Bauwerke in dunklen, wispernden Tiefen des Ozeans. Augenlose Fische ziehen vorbei. Furchterregende Schemen sind durch das zitternde Wabern des Wassers zu erkennen. Etwas Großes wendet sich um. Eine unförmige Gestalt. Ein Verrat an der Schöpfung Gottes. Die vielen lidlosen Augen des Alptraums fixieren den Unglücklichen.*

Gelingt die Probe, so hat der Abenteurer keine Auswirkungen zu befürchten. Um eine Probe für eine Analyse mitzunehmen, muß der Polizist abgelenkt werden, da er ansonsten die Entwendung von Beweismaterial unterbindet.

Spielleiter:

Der Kakao ist mit dem Pulver einer Algensorte versetzt, die hallu-

zinogene Eigenschaften hat. Eine Einnahme dieser Substanz schleudert das Bewußtsein eines Charakters in einen schwarzen Abgrund. Das Pulver sorgt bei den Fischkreaturen für eine Stabilisierung des Körpers. So können sie für längere Zeit ohne Wasser auskommen. Eine genaue Analyse (siehe *Spielhilfen*) der Algenart ist nur in London (am Institut für Tropenforschung) möglich. Die Universität von Exeter wird bei Anfrage auch dorthin verweisen.

Arbeitszimmer

Alle Gegenstände, die sich in Abercrombies Arbeitszimmer befinden, sind zerstört. Zerrissene Bücher, zerschlagene Möbel und Skulpturen. Hier läßt sich auch bei längerem Suchen nichts von Wichtigkeit finden.

Leichenhalle

Da das Opfer durch einen der Nachbarn identifiziert wurde, besteht zu einer Sichtung des Leichnams eigentlich keine Veranlassung. Die Gruppe kann aber bei der Polizei eine Erlaubnis erwirken. Alle Charaktere, die sich den toten Mr. Abercrombie ansehen wollen, müssen eine Probe auf *Stabilität (Sanity)* bestehen. Mißlingt die Probe, verlassen die da-

durch angegriffenen Personen mit starker Übelkeit in Windeseile den dämmrigen Kühlraum.

Jonathan Abercrombie war vor seinem Tod ein leidlich ansehbarer Mann. Davon ist nicht allzuviel übriggeblieben. Sein Gesicht ist in Panik verzerrt und seine Augen sind mit einem stumpfen Gegenstand entfernt worden. Die Füße sind so gut wie weggebrannt. Der ganze Körper ist von brutalen Faustschlägen und zahllosen Einstichen gezeichnet. Dieser arme Mann hatte ganz bestimmt keinen angenehmen Tod. Friede seiner Seele...

Bibliotheken

Im Laufe des Abenteuers kann es sein, daß die Spielergruppe allgemeine Informationen braucht oder einen bestimmten Sachverhalt analysieren will. In Exeter stehen dazu zwei Anlaufstellen zur Verfügung.

In der *Dombibliothek* finden sich viele verschieden ausgelegte religiöse Schriften. Um dort Zutritt zu erhalten, muß dem zuständigen Archivar entweder eine kirchliche Bewilligung vorliegen oder die Person selbst bekannt sein. Hat man diese Hürde erfolgreich überwunden, kann man unter Aufsicht in den reichhaltigen Archiven stö-

bern und/oder seine Suchwünsche bekanntgeben. Bücher oder einzelne Schriftstücke, die im weitesten Sinne den Cthulhu-Mythos betreffen, sind in der Dombibliothek von Exeter nicht zu finden. Beim Thema *Okkulte Standardwerke* hat man dagegen mehr Glück (*Auswahl Spielleiter*).

Da die Familie Fowles in der Stadt einen guten Ruf genießt, sollte es leicht sein, in die Kirchenarchive eingelassen zu werden.

GORDON PRESTLER

(*Vikar, 52 Jahre*)

STR 9 CON 8 SIZ 11 INT 16
POW 14 DEX 9 APP 14 EDU 19
SAN 67 HP 9

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Art: Painting (Malerei) 55%, Art: Poetry (Dichtkunst) 49%, Astronomy (Astronomie) 43%, History (Geschichte) 79%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 95%, Occult (Okkultismus) 44%, Other Languages: Greek (Griechisch) 76%, Latin (Latein) 94%, French (Französisch) 68%, German (Deutsch) 32%, Spain (Spanisch) 22%.

Die *Universitätsbibliothek* ist auf dem Campus untergebracht. Dieser liegt etwas außerhalb der Stadtmitte und ist deshalb nicht auf der Karte von Exeter abgebildet. Die Bücherei wird von Zeb Bullwick geleitet und ist eigentlich nur den Studenten zugänglich. Mit einem guten Argument oder einer Probe auf *Fast Talk (Schnellreden)* öffnen sich hier alle Türen.

ZEB BULLWICK

(*Archivar, 36 Jahre*)

STR 10 CON 9 SIZ 13 INT 17
POW 12 DEX 8 APP 13 EDU 17
SAN 94 HP 10

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Anthropology (Anthropologie) 69% Archaeology (Archäologie) 80%, Chemistry (Chemie) 56%, His-



Das Wohnzimmer des bedauernswerten Mr. Jonathan Abercrombie.

Übersichtskarte von Englands Südwesten



tory (Geschichte) 85%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 84%, Natural History (Naturgeschichte) 60%; Other Languages: Spain (Spanisch) 86%, Latin (Latein) 45%, French (Französisch) 68%.

Sonstige Ermittlungen

Bei der Polizei kann man mit guten Argumenten (offizieller Testamentsvollstrecker usw.) sicher viel mehr erreichen als nur einen simplen Wohnungszutritt. Der Leiter der Ermittlungen, *Craig Brigham*, gibt den Spielern nach gutem Zureden einiges an nützlichen Sachinformationen.

Auskünfte über die Tat:

- das Opfer war schon im Bett, als der Einbruch geschah;
- Abercrombie wurde nach Auskunft des Arztes mindestens eine Stunde gefoltert;
- die Füße des Opfers sind im Kamin regelrecht gebraten worden, und der Körper ist mit Einstichen einer dünnen, gebogenen Klinge ge-

zeichnet (bei der Obduktion wurden 104 Stiche gezählt);

- bei den Knoten am Holzstuhl handelt es sich um sehr professionelle Seemannsknoten;
- die Nachbarn haben von dem Überfall nichts bemerkt;
- in der Wohnung wurden keine verwertbaren Täterspuren sichergestellt;
- es müssen mindestens zwei Eindringlinge gewesen sein;
- in der Wohnung und im Treppenhaus hat es kurz nach der Tat durchdringend nach Fisch gerochen, obwohl im gesamten Haus keine Fischabfälle gefunden wurden.

Nachforschungen bei den *Nachbarn* bestätigen die Auskünfte von Coroner Brigham vorbehaltlos. Niemand hat irgendetwas von der schrecklichen Tat mitbekommen. Allerdings hat Abercrombie ab und an Besuch von einem älteren und unscheinbaren Mann bekommen. Die beiden müssen sich nach den Angaben der Nachbarn schon

länger gekannt haben. Abercrombie war während dieser Besuche immer bester Laune.

Die Befragung der *Zugehfrau* Abercrombies ergibt nichts Wesentliches. *Daisy Harper* sind keine ungewöhnlichen Dinge aufgefallen. Das immerhin einzig Erwähnenswerte ist, daß sie öfters auf seine Anweisung hin nicht in seinem kleinen Arbeitszimmer saubermachen durfte. Auf den seltsamen Fischgeruch angesprochen teilt sie den Ermittlern mit, daß Mr. Abercrombie Fischgerichte in jeder nur möglichen Darreichungsform gehaßt hat. Wenn Nachbarn Fisch zubereitet hatten und der kauzige Mann in seiner eigenen Wohnung diesen Geruch erschnupperte, wurde er sogar richtiggehend hysterisch.

What's next?

Haben die Charaktere sich in Exeter mit allen wichtigen Informationen versorgt, steht der Reise nach *Plymouth* nichts mehr im

Weg. Der September zeigt sich momentan von seiner schönsten Seite, herrliche Sonne und lauer Wind sind vorherrschend. Der ca. 65 Kilometer weite Weg ist mit dem Automobil in kurzer Zeit zu bewältigen. Es existiert darüber hinaus eine regelmäßige Bahnverbindung zwischen den beiden Städten. Bitte den Abschnitt *Reise nach Plymouth* beachten.

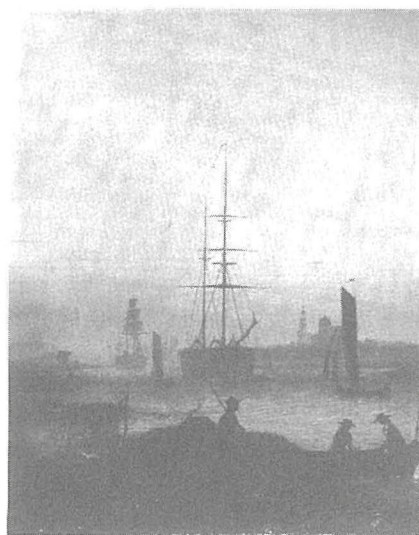
Sollten die Spieler Brixton per *Telegramm* von ihrem Besuch informieren wollen, ist das kein Problem. Sie erhalten von diesem eine außerordentlich knappe Rückantwort, in der er die Gruppe bittet, doch schnellstmöglich zu ihm zu kommen. Über ein *Telefon* verfügt die Wohnung von Mr. Martin Brixton nicht.

IV. Plymouth

Plymouth ist eine quirlige Hafenstadt mit 210.000 Einwohnern. Schiffe aus aller Herren Länder löschen hier ihre Fracht und nehmen neue auf. In dem weitverzweigten Hafen und auf den Docks kann man schon mal die Orientierung verlieren.

Geschichte

Der Name der Ansiedlung taucht 1231 erstmals in den Chroniken auf; zur Zeit Wilhelms des Erobers lautete der Eintrag im *Domesday Book* noch auf den Namen des Fischerörtchens *Sutton*. Der gleichnamige Hafen erinnert heute noch daran. Schon während des *Hundertjährigen Krieges* (1338-1453) war Plymouth ein wichtiger Hafen. Von hier segelte auch Eduard, der berühmte Schwarze Prinz, einige Male über den Kanal. Schon im jungen Alter von 16 Jahren kämpfte er so mutig gegen die Franzosen, daß er seinen furchteinflößenden Beinamen be-



Der Hafen ...

kam, der sich auf die Farbe seiner Rüstung bezog.

Die größte Bedeutung hingegen erlangte Plymouth in der elisabethanischen Ära. Von Plymouth aus brach *Francis Drake* 1577 zu seiner Weltumsegelung auf und nur drei Jahre später kehrte er zurück. Die *Golden Hind* lag tief im Wasser, schwer beladen mit dem Gold der spanischen Galeonen. Elf Jahre später führte Drake eine Flotte von Plymouth aus der spanischen Armada entgegen.

1620 fuhr die *Mayflower* in den Hafen ein, faßte hier noch einmal Proviant und segelte dann in die Neue Welt.

Die Reise nach Plymouth

Während der Reise müssen Sie als Spielleiter dafür Sorge tragen, daß die Charaktere sich verspäten und erst in den Abendstunden in Plymouth ankommen. Die Gruppe wird wahrscheinlich so früh wie möglich losfahren, um die Strecke optimal zu bewältigen. Verzögern Sie die Abfahrt ein wenig und sorgen Sie für einen unangenehmen Zwischenfall auf der vermeintlich kurzen Reise.

Nimmt die Spielergruppe den Zug, kann es z.B. wegen eines schwerwiegenden Defekts an einer Brücke zu stundenlangen Wartezeiten kommen und der Zug fährt erst in der anbrechenden

Abenddämmerung im Hauptbahnhof von Plymouth ein.

Benutzt die Gruppe ein Automobil, so kann eine gebrochene Achse oder ein Unfall mit einem Heuwagen Wunder wirken.

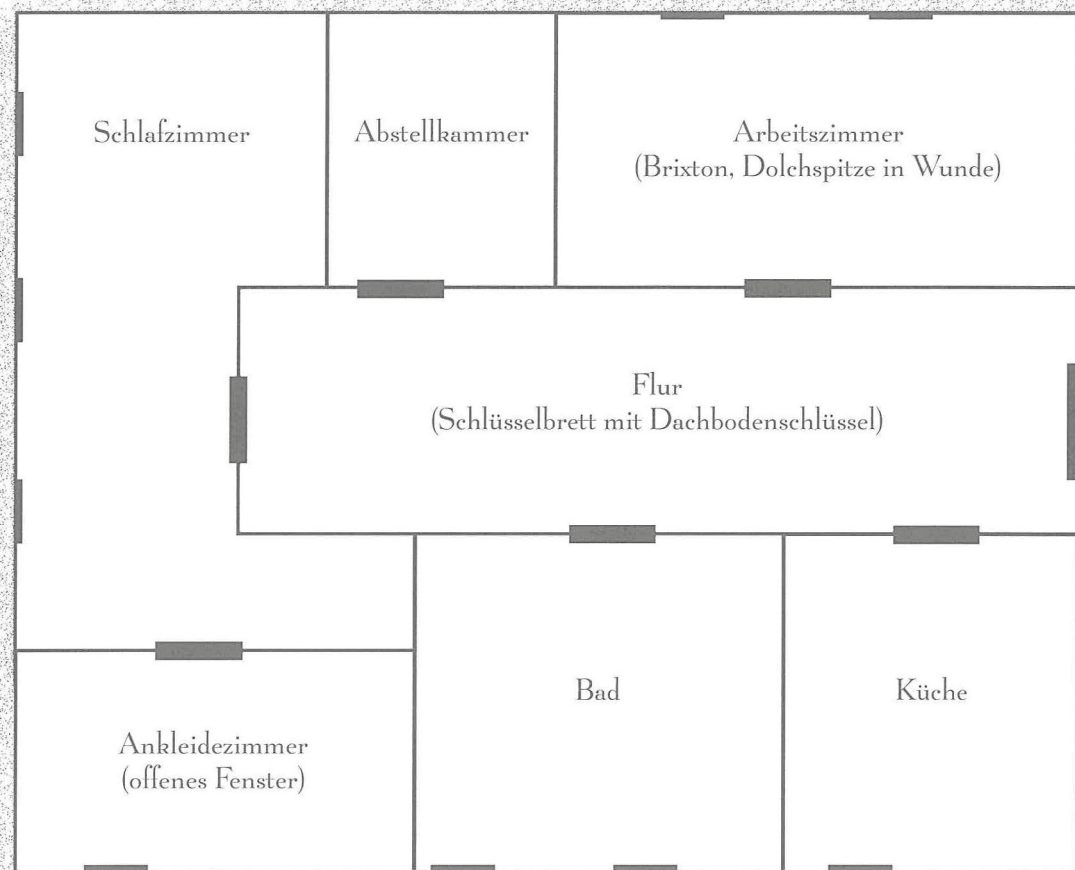
Vor der Haustür

Als die Spieler die Stadtgrenze von Plymouth erreichen, verschwindet gerade die Sonne am Himmel. Die Laternen in den Straßen gehen langsam an und beleuchten die umherlaufenden Passanten mit fahlem Licht.

Die *138th Grand Parade* ist nach kurzem Suchen schnell gefunden. Wenn die Charaktere den Klingelknopf von Mr. Brixton drücken, bemerken sie, daß der ältere Herr anscheinend nicht zu Hause ist. Ob das wohl an der Verspätung der Gruppe liegen mag? Treten die Charaktere einen Schritt zurück und sehen zu den Fenstern des Hauses hinauf, so können sie für einen kurzen Moment den Strahl einer gedämpften Taschenlampe im zweiten Stock sehen.

Probieren die Spieler, ob die Haustür sich öffnet, können sie einen Erfolg verbuchen. Die wuchtige, nicht verschlossene Tür schwingt leise auf. Das dunkle Treppenhaus ist still. Der Lichtschalter im Erdgeschoß scheint nicht in Betrieb zu sein. Neben der Treppe befindet sich eine Tür auf den Hinterhof, die allerdings verschlossen ist. Um auf dem Weg nach oben nicht zu fallen, bedarf es einer Probe auf *Geschicklichkeit* (*Dexterity*). Mißlingt einem Charakter die Probe, so tappt dieser 1W10 Sekunden völlig orientierungslos umher. Sollte einer der Spieler eine adäquate Lichtquelle dabei haben, entfällt die oben genannte Probe natürlich.

Während die Gruppe das finstere Treppenhaus hochsteigt, bemerkt jeder einen schwachen Geruch nach Fisch. Je höher man kommt, desto penetranter wird die muffige Atmosphäre. Kurz bevor die Charaktere das zweite



Geschoß erklimmen, können alle gedämpft das Klirren von zerbrechendem Glas hinter Brixtons Wohnungstür vernehmen.

Spielleiter:

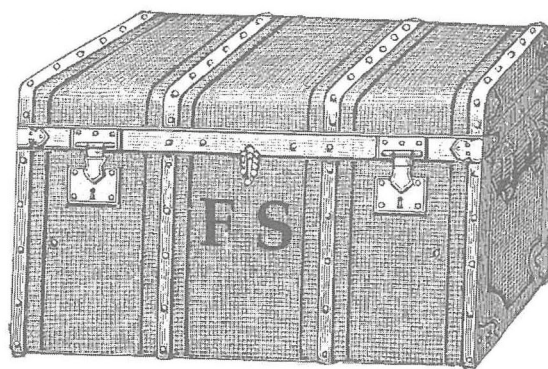
Da in solchen Situationen jede Gruppe viele Sachen auf einmal machen möchte, folgt der Einfachheit halber eine Beschreibung der letzten Tage und der Situation innerhalb der Wohnung.

Mr. Martin Brixton fühlt eine unbestimmte dumpfe Furcht in seinen Eingeweiden wühlen. Zufällig ist ihm der *Exeter Chronicle* vom zweiten September in die Hand gefallen. Mit Bestürzung hat er die Nachricht vom schauerhaften Tode seines Freundes gelesen. Frederic Savigny, alias Johnathan Abercrombie, hatte sich bei seinem letzten Besuch so überaus seltsam gebärdet. Dauernd erzählte er, daß eine Kugel in seinen Träumen erscheinen

würde. Frederic faselte außerdem etwas von zyklischen Bauwerken unter Wasser und von verummten Verfolgern, die vor seinem Haus warten würden. Martin Brixton, ein sehr realistischer und abgeklärter Mann, machte sich in diesem Moment nur um den Gesundheitszustand seines Freundes Sorgen. So verwirrt hatte er Savigny noch nie gesehen. Nach kur-

zer Zeit verabschiedete er sich, um nach Plymouth zurückzufahren. Frederic hat ihm von den Kugeln niemals erzählt und ihm auch keine gezeigt. Martin Brixton weiß daher nicht, daß in Savignys Seekiste eine Kugel verborgen ist.

In den Nachmittagsstunden klingelt es an Brixtons Tür. Dieser eilt an dieselbe, um zu öffnen. Der



Eine stabil gearbeitete Seekiste älteren Datums fällt den Charakteren nach einigem Suchen ins Auge. Die Truhe ist mit den Initialen F S versehen.

überraschte Mann wird von drei verummten, streng nach Fisch riechenden Gestalten zurückgestoßen und ist wie paralysiert, als er die wächsernen Gesichter erkennt: Es sind Samuel Hawkins, Dave Bilgen und Vincent Shelter. Ohne ein Zeichen des Wiedererkennens schleifen sie Brixton brutal in sein Arbeitszimmer und fesseln ihn auf einen Stuhl. Nachdem sie den am Rande der Hysterie entlangschleifenden Mann geknebelt haben, fangen sie an, die Wohnung mit langsamen und mechanisch wirkenden Bewegungen zu durchsuchen.

Nachdem die Gestalten die Wohnung ergebnislos durchsucht haben, versammeln sie sich um den gefesselten Mann und fragen ihn mit schleppender Stimme, wo die letzte Kugel sei. Da Brixton nichts über die von Savigny mitgenommenen Kugeln weiß und deshalb auch nichts sagen kann, fangen die drei unheimlichen Besucher an, ihr Opfer zu foltern. Sie gehen dabei ohne Regung vor. Als Brixton eine halbe Stunde Qualen erlitten hat, meldet sich die Türglocke (*die Spielergruppe trifft ein*). Die ehemaligen Seeleute löschen ihre Lampen und stoßen Brixton einen Dolch in die Brust. Der Stoß wird in der Eile ungeschickt geführt und an einer Rippe bricht die Spitze ab und verbleibt in der Wunde. Dann flüchten die Eindringlinge mit Hilfe eines Seils durch das Fenster des Ankleidezimmers in den Hinterhof und lassen außer strengem Fischgeruch gar nichts zurück.

Mr. Martin Brixton

Die Tür von Brixtons Wohnung ist nicht verriegelt. Die Charaktere stehen, sobald sie das Apartment betreten haben, in einem unbeschreiblichen Chaos. Genau wie in der Wohnung von Abercrombie sind die Schränke und Schubladen offen, der Inhalt durchwühlt und ein bestialisch muffiger Fischgeruch hängt in der Luft.

Die Abenteurer finden den tödlich verwundeten Brixton gefesselt in seinem Arbeitszimmer. Gelingt einem der Spieler eine Probe auf *First Aid (Erste Hilfe)*, so wird der kritische Zustand von Brixton soweit stabilisiert, daß er noch einige Worte von sich geben kann, bevor er verstirbt.

Hawkins . . . er ist doch tot . . . die Kugel . . . was ist . . . sie sind doch alle tot . . . Clovelly . . . Frederic . . . die Kiste . . . Dachboden . . .

Durchsuchen die Charaktere die Wohnung des Verstorbenen, so entdecken sie nichts, was die näheren Umstände des Überfalls aufklären oder für das vorliegende Modul interessant sein könnte.

Am Schlüsselbrett neben der Eingangstür ist ein Schlüssel mit der Aufschrift *Dachboden* zu finden. Untersuchen die Spieler den Toten näher, so können sie mit einer gelungenen Probe auf *Spot Hidden (Verborgenes erkennen)* einen kleinen, aber spitzen Gegenstand (Spielhilfe 13) in der klaffenden Brustwunde finden.

Sollte die Gruppe die Nachbarn alarmieren und/oder die Polizei rufen, so haben Sie als Spielleiter freie Hand bei den sich daraus ergebenden Situationen.

Der Dachboden

Der Schlüssel paßt und das frischgeölte Schloß öffnet sich ohne Widerstand. In einem kleinen Verschlag, über dem der Name *Brix-*

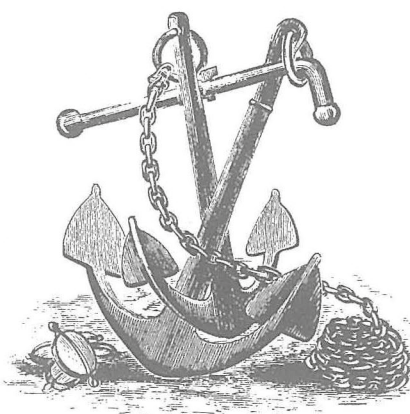
ton aufgemalt ist, findet sich die im Testament erwähnte Seekiste. Die Initialen *FS* prangen auf der Vorderseite. Wird die Kiste geöffnet, können die Charaktere darin ein in ein Wachstuch eingeschlagenes Bündel und mehrere mottenzerfressene Kleidungsstücke entdecken. Die Kleidungsstücke ergeben bei näherer Untersuchung nichts von Wichtigkeit. Wird das Wachstuchbündel geöffnet, so können Sie die Spielhilfen 4 bis 12 an die Spieler ausgeben.

Spielleiter:

Spielhilfe 4: Es handelt sich um einen Briefumschlag, der die im Testament angekündigten Weisungen enthält. Savigny hatte sich in der Vergangenheit erkundigt, wem Hartland Hall gehört. Er vermutete, daß die Verfolger, die er überall zu erspüren glaubte, von Sir Chester Chrichton geschickt waren. In diesem Brief versucht er, den jungen Anwalt auf Chrichtons Spur zu bringen. Vielleicht fällt dem engagierten jungen Mann irgendetwas auf, was dieser gegen den Hausherrn von Hartland Hall unternehmen könnte.

Spielhilfe 5: Ein weiteres Stück Wachstuch mit etwas bräunlichem Pulver. Es handelt sich um die gleiche Substanz, die auch in der Wohnung von Abercrombie aufzufinden war (*gleiche Analyse!*).

Spielhilfe 6: Eine kleine, grünschimmernde Kugel. Sie hat einen Durchmesser von vier Zentimetern und wiegt 335 Gramm. Bringt man diese Kugel mit Wasser in Verbindung, so erwärmt sie sich leicht. Der Charakter, der diese Kugel bei sich trägt, wird nachts von monströsen Alpträumen verfolgt. *Riesige Steinhallen in dunklem, flüsterndem Wasser. Verbote- ne und abnorm geformte Wesen bewegen sich langsam auf den Träumenden zu. Sie greifen mit ihren mißgebildeten Tentakeln nach dem Schläfer und dieser wacht knapp davor schweißgebadet auf.*



Literatur oder ein Hinweis über diese Kugel ist nur in Büchern über *melanesische Riten* und/oder in Beschreibungen der *Fidschi-Inseln* zu finden. Das Kirchenarchiv in Exeter bietet hier sicherlich eine gute Hilfe.

Spielhilfe 7-9: Fotos aus Savignys Nachlaß. Wenn keiner der Charaktere des Französischen mächtig ist, können sie die Texte von Dritten übersetzen lassen.

Spielhilfe 10: Ein handelsüblicher Sextant mit Gebrauchsspuren. Dieses Instrument wird zur Positionsfeststellung auf Schiffen verwendet. Das Navigationsinstrument ist auf keine bestimmte Position eingestellt.

Spielhilfe 11: Ein Stück aus einem Tagebuch. Wenn keiner der Charaktere des Französischen mächtig ist, können sie den Text von Dritten übersetzen lassen.

Spielhilfe 12: Ein (gedeckter!!) Scheck der Bank of England über insgesamt 450,00 £.

Spielleiterinformation II

Frederic Savigny hatte sich bei seiner Flucht aus der brennenden Hütte nicht umgesehen. Die darauffolgenden Tage gingen wie im Traum vorbei. Erst in Bristol kam er etwas zur Ruhe. Savigny hielt sich dort mit kleinen Betrügereien über Wasser und wartete ab, bis Martin Brixton im September 1888 aus dem Gefängnis entlassen wurde. Die schaurigen Ereignisse verblaßten allmählich und Savigny erzählte Brixton beim ersten Treffen eine geraffte Geschichte von den Ereignissen am Strand, wobei er die seltsamen Kugeln nicht erwähnte. Brixton bedauerte das Hinscheiden der Freunde. Nach kurzer Anlaufzeit kamen die beiden Gauner wieder in altes Fahrwasser. Sie gründeten eine neue Bande, die sich mit Warenschiebereien in den Docks beschäftigte. Nachdem die krummen Geschäfte einige Zeit ausgesprochen gut liefen, zwang eine überraschende Razzia der



Sir Chester Chrichton als junger Offizier der britischen Armee.



Sir Chester Chrichton als Privatmann nach dem gesundheitsbedingten Austritt aus der Armee.

örtlichen Polizei die beiden unterzutauchen.

Frederic Savigny ließ sich 1891 unter dem Namen Jonathan Abercrombie in Exeter nieder. Martin Brixton floh nach London, wo er einige Zeit als Oswald Brown lebte. Brixton zog es allerdings 1896 zurück an die alten Wirkungsstätten. Er siedelte sich in Plymouth unter seinem richtigen Namen an. Die beiden Ganoven konnten ihren Lebensabend bis zum September 1921 von ihren Rücklagen finanzieren.

Brixton besuchte Savigny einige Male und stellte fest, daß sich bei diesem Angstzustände häuften. Dunkle Andeutungen über ver-

ummte Verfolger und deren unerträglichen Fischgeruch waren normale und häufige Gesprächsthemen. Brixton war aufs äußerste besorgt über den labilen Geisteszustand seines guten Freundes. Frederic bat ihn während eines Besuchs, seinen alten Seekoffer auf dem Dachboden zu verwahren; im Falle seines Todes würde ein Testamentsbeauftragter der renomierten Kanzlei Fowles aus Exeter kommen. Nachdem Brixton von Savignys Tod erfahren hatte, wartete er nun gespannt auf das Erscheinen des Beauftragten der Kanzlei.

Sir Chester Chrichton ist ein sehr vermögender Mann. Er gehört zwar nur einer entfernten Nebenlinie der legitimen *Chrichtons* an, doch er hat es verstanden, das ihm vererbte Geld gut zu vermehren. In seinen Jugendjahren war der Adlige viel auf Reisen, auch durch seinen Militärdienst in Indien und auf den Fidschi-Inseln hat er viele Eindrücke sammeln können. Wie die Spielergruppe bald bemerken wird, leider zu viele.

Den Hauptteil seines fünf Jahre langen Dienstes als Offizier der britischen Armee verbrachte er auf *Viti Levu*, der Hauptinsel der Fidschi-Inseln. Im Hauptort *Suva* war seine kleine Einheit stationiert. Die Soldaten waren hauptsächlich damit beschäftigt, genaue Karten von der Inselgruppe anzufertigen. Der Dienst war geruhsam und die Karthographen seiner Majestät wurden von den Verlockungen des Insellebens mehr als einmal abgelenkt.

Im Mai des Jahres 1881 stand die genaue Aufzeichnung eines zerklüfteten Gebietes an der westlichen Küstenlinie auf dem Plan. Chrichton wollte, weil dieser Auftrag längere Zeit in Anspruch nehmen würde, eine kleine Gruppe von Führern und Trägern verpflichten. Seltsamerweise benahmen sich die sonst sehr freundli-

chen Leute schroff und abweisend, sobald sie über das zu erkundende Gebiet informiert wurden. Chester Chrichton ließ sich davon aber nicht abschrecken. Er sprach beim Dorfältesten vor, um den Weigerungen auf den Grund zu gehen. Dieser setzte ihm auseinander, daß dieses Gebiet von einem unheiligen Ruf wäre und daß dort uralte Götter ihre Heimstatt hätten. Der englische Offizier ließ sich von dem offen zur Schau getragenen Aberglauben nicht beeindrucken und erhöhte die ausgelobte Bezahlung um das dreifache. Daraufhin meldeten sich vier Einheimische. Diese waren trotzdem so nervös, daß Chrichton aus Sicherheitsgründen seine gesamte Einheit mitnahm. Er ließ die britischen Soldaten mit so viel Verpflegung und Waffen ausstatten, als wäre eine militärische Mission zu erledigen.

Nachdem ein guter Teil der Landschaft vermessen und aufgezeichnet worden war, kam die Expedition an einen zerklüfteten Küsten- teil. Da man vom Strand aus mehrere Grotten erkennen konnte, befahl Chrichton die Erkundung bzw. die Vermessung derselben. Als die Eingeborenen der Höhlen ansichtig wurden, weigerten sie sich, auch nur einen Schritt weiterzugehen. Chester Chrichton ließ einen Mann als Wachposten bei den Melanesiern und betrat mit seiner Einheit das Höhlensystem. Nach einem Tag waren die kleineren Höhlen vermessen und die Karthographen drangen in die größte vor. Die britischen Soldaten waren überrascht, im hinteren Teil eine Halle zu finden, in der auch ein kleiner Salzwassersee lag. Auf einem rohen Podest fanden die staunenden Männer neun grünlich im Licht schimmernde Kugeln vor. Chrichton trat an den Altar heran und streckte die Hand neugierig nach den schimmernden Objekten aus. Er übersah dabei, daß die Wasseroberfläche sich zu kräuseln begann. Als er eine der

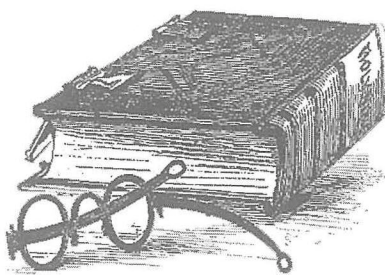
Kugeln in der Hand hatte, brach die Hölle los. Eine mächtige Wasserfontäne schoß aus dem See heraus und füllte die Höhle in kürzester Zeit mit Wasser. Die schwer beladenen Soldaten kämpften verzweifelt um einen guten Atemzug. Chrichton umklammerte die Kugel und versuchte, in Richtung Ausgang zu gelangen.

Doch so heftig die Fontäne auch war, der Sog, der das Wasser in die Höhlung des Sees zurückzog, war um ein vielfaches mächtiger. Männer, Waffen und Ausrüstung wurden von dem Strom erbarmungslos erfaßt und in die Tiefe gezwungen.

Chrichton erwachte im Lazarett in Suwa. Er hatte sie gesehen, in all ihrer Mächtigkeit. Die Schlafenden, die Götter, die *Großen Alten*. Sie hatten ihn auserwählt, um das Tor zu öffnen. Er würde ihnen den Weg bereiten und dafür den höchsten Lohn erhalten. Ganz langsam wurde ihm bewußt, daß er immer noch die grüne Kugel umklammert hielt.

Die Pfleger erzählten ihm später, daß er der einzige Überlebende gewesen sei. Sir Chester Chrichton nahm zwei Wochen darauf seinen Abschied aus gesundheitlichen Gründen. Die Ärzte attestierten ihm leichte Verwirrtheit und eine andauernde Unruhe. Der Offizier wurde mit einer kleinen Abfindung vorzeitig, aber ehrenvoll entlassen.

Nach der Entlassung begann für Chrichton der wichtige Teil seines zukünftigen Lebens. Alle seine Sinne waren auf die vor ihm liegende Aufgabe ausgerichtet. Er



verkaufte alle traditionellen Unternehmensbeteiligungen, die ihm sinnlos erschienen.

Mit dem frei gewordenen Geld investierte er in eine Zucker- und Kakaoplantage und ein Bergungsunternehmen auf den Fidschi-Inseln, eine Erzmine im Dartmoor und eine Handels- und Frachtgesellschaft in London. Die übrigen Gelder wurden als Reserve für unvorhergesehene Fälle und Studienreisen beiseitegelegt.

Die Zusammenstellung der neuen Firmen folgte einer klaren Linie. Die Kakaoplantage füllte direkt für die Firma *van Houtens* ab und dort wurden einige Dosen für den Transport der Kugeln bzw. der Rauschmittel für Chrichtons willenlose Bedienstete präpariert. Das Bergungsunternehmen widmete sich in erster Linie der Untersuchung der rituellen Grotten, denn acht der neun Kugeln waren bei dem Unglück ins Meer gespült worden. Mit der Erzmine im Dartmoor wurde erreicht, daß ein urzeitlicher Steinkreis unauffällig für die geplante Zeremonie vorbereitet werden konnte. Zu guter Letzt hatte die Handelsgesellschaft die Zielsetzung, nötige Materialien ohne großes Aufsehen zu beschaffen.

Neben seinen vielen Verpflichtungen bewältigte der Adlige einige weite Reisen und forschte in vielen berühmten Bibliotheken nach verschüttetem Wissen. Nachdem er in uralten Folianten über Hexenwissen und melanesische Todesriten einen Weg gefunden hatte, sich tote Menschen als willenlose Sklaven heranzuziehen, entließ er seine Dienerschaft und bediente sich vornehmlich auf Friedhöfen. Da dieses komplizierte Verfahren extrem dehydrierend auf die benutzten Körper wirkte, setzte er ein Pulver aus gemahlenen Algen ein, um einen konservierenden Effekt zu erzielen. Diese Pflanzen waren besonders bei den Fidschi-Inseln zu finden.

Auf seinen Forschungsreisen traf er auf einige Gleichgesinnte, die er als Mitarbeiter in seine diversen Firmen aufnahm. Sein Wissen wuchs und er kam seinem Ziel immer näher.

Das Schiff, das die letzten vier Kugeln an Bord hatte, wurde am Morgen des 8. September 1887 in Bristol erwartet. Der Triumph schien nah. Doch eine elende Bande von Shipwreckern lockte den Segler mit falsch gesetzten Lichtern in die tückischen Klippen vor Hartland Point. Chrichton tobte vor Wut, als er hörte, daß einer der Strandräuber mit drei Kugeln geflüchtet sei. Die sofort in die Wege geleitete Suche brachte erst im August 1920 ein konkretes Ergebnis. Der Flüchtige schien sich in Exeter verkrochen zu haben. Chester Chrichton schickte drei seiner Diener aus, die den Mann befragen sollten. Diese Unterredung brachte zwei Kugeln und den Hinweis auf den Verbleib der letzten. Sir Chester Chrichton reiste sofort nach Dartmoor ab, um für die dunkle Zeremonie alles herzurichten.

V. Was tun?

Die Spieler haben jetzt verschiedene Möglichkeiten. Die Anweisungen in Savignys Brief sind relativ eindeutig. Erst Clovelly besuchen, um Informationen über alte Ereignisse zu bekommen und dann weiter in das Dörfchen Hartland. Dort ist dann die Kugel zu übergeben. Klingt einfach, oder?

Welche Station die Gruppe zuerst besucht, ist eigentlich nicht wichtig. Von dem Informationswert her gesehen, sollten sie Clovelly vorziehen.

Was kann man noch tun? Es gibt die Möglichkeit, Informationen über Martin Brixton, Jonathan Abercrombie, Frederic Savigny und Sir Chester

Chrichton etc. oder deren Aktivitäten bei verschiedenen Ämtern einzuholen. Entsprechende Nachforschungsauszüge sind bei den Spielhilfen zu finden.

VI. Clovelly

120 Meter Höhenunterschied sind zu bewältigen, bis man nach einem kurzen Abstieg am Hafen angekommen ist. Die steil nach unten führende Dorfstraße ist von geduckten Häusern gesäumt. Unten blickt man auf einen kleinen natürlichen Hafen, der von einer kleinen Mole zusätzlich geschützt wird. Fischerboote dümpeln friedlich im Wasser oder sind auf den steilen Kiesstrand gezogen. Und dann ist da noch der Red Lion Pub ...

Geschichte

Das Küstendorf ist schon ziemlich alt, es wurde bereits im ehrwürdigen *Domesday Book* erwähnt. Angeblich geht der Name auf die Römer zurück, die die Siedlung *Clausa Vallis*, das verschlossene Tal, genannt haben sollen. Viel wahrscheinlicher ist allerdings die Theorie, daß die Angelsachsen dem Weiler den Namen *Cleave Leigh* (Klippenort) gaben.



Die wildromantische Nordküste von Devon.

Während der Zeit des Freihandels (*Free Trade* oder besser *Schmuggel*) waren die Bewohner von Clovelly sehr aktiv. In der Blütezeit von Mitte des 18. bis in die ersten Jahre des 19. Jhdt. sind große Mengen Alkohol und Tee abgabefrei umgeschlagen worden.

1884 erbte Christine Hamlyn das Dörflein und sorgt seither für dessen Renovierung (Wasserleitungen legen, Abwasserdrainagen einrichten usw.).

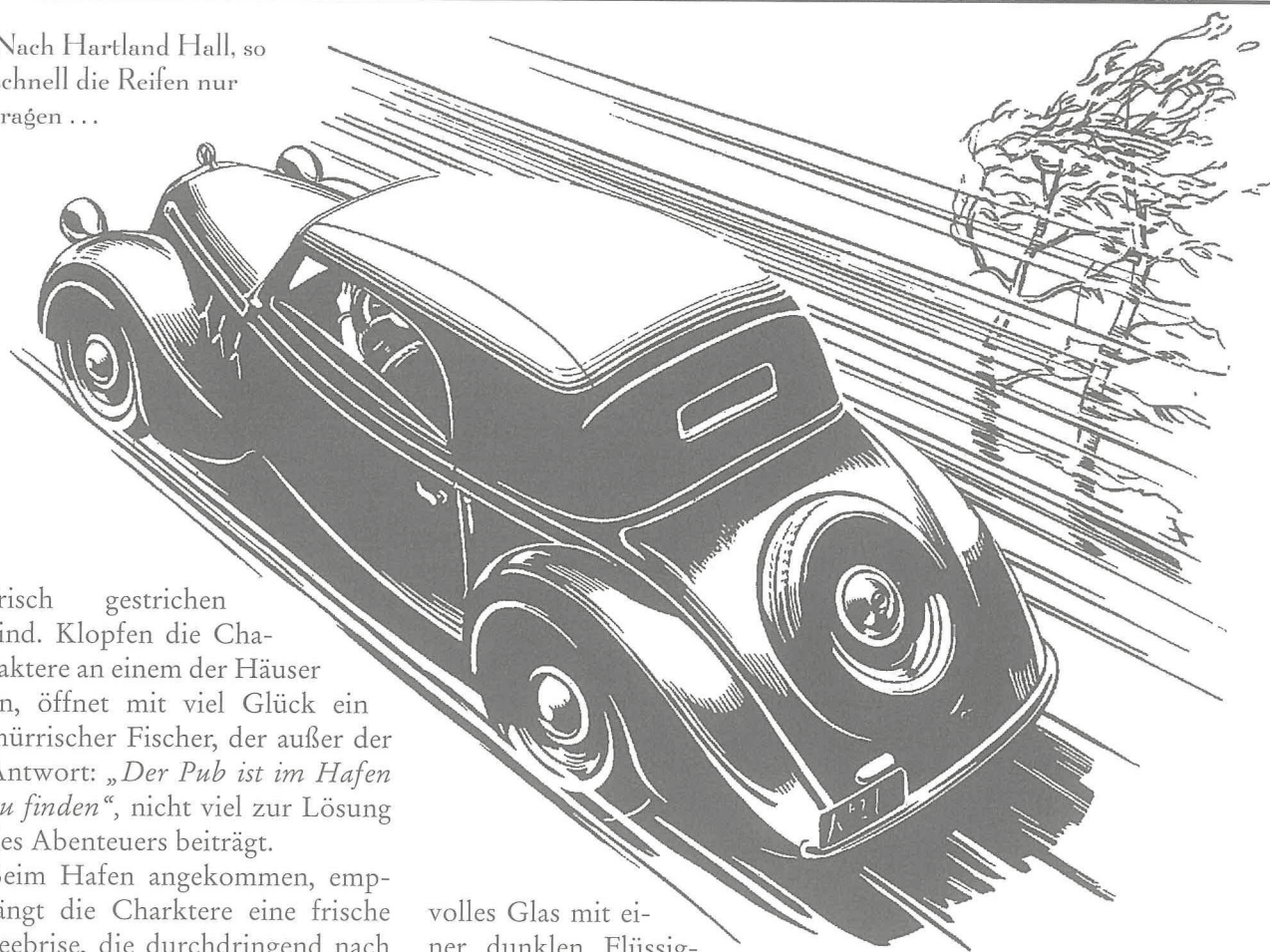
Rundgang in Clovelly

Die Charaktere erreichen Clovelly per Automobil über die malerische Küstenstraße. Über eine Zuganbindung verfügt das Küstendorf nicht.

Zur Ansiedlung zweigt eine schmale Straße ab. Die sehr abschüssige Dorfstraße sollte nicht mit einem Fahrzeug bewältigt werden; Charaktere, die trotzdem bis zur Mole hinunterfahren wollen, müssen eine Probe auf *Drive Auto* (*Auto fahren*) mit einem +25 *Modifikator* bewältigen. Mißlingt die Probe, muß die Gruppe das Auto aus dem Hafenbecken bergen lassen. Direkt vor dem Dorf befindet sich allerdings eine kleine Ackerfläche, auf der das mitgebrachte Automobil geparkt werden kann.

Entlang der buckligen Dorfstraße stehen viele kleine, windschiefe Häuser, von denen nur wenige

Nach Hartland Hall, so
schnell die Reifen nur
tragen ...



frisch gestrichen sind. Klopfen die Charaktere an einem der Häuser an, öffnet mit viel Glück ein mürrischer Fischer, der außer der Antwort: „Der Pub ist im Hafen zu finden“, nicht viel zur Lösung des Abenteuers beiträgt.

Beim Hafen angekommen, empfängt die Charaktere eine frische Seebrise, die durchdringend nach Salz und Tang riecht. Direkt neben der Mole befindet sich ein weißgetünchtes Gebäude, in dem sich der Red Lion Pub und einige Gästezimmer befinden.

Im Pub selbst finden sich erst am Abend mehrere Gäste ein. Tagsüber sind dort der Wirt (*Robert Hawker*), ein Stammgast (*Ben Niclas*) und eventuell versprenge Touristen zu finden.

Fragen die Charaktere den hinter dem Tresen arbeitenden Wirt *Robert Hawker* nach Informationen oder zeigen sie ihm Savignys Bilder, so erklärt er ihnen, daß dies kein Auskunftsbüro sei sondern ein Pub. Fazit: Erst wenn jeder Abenteurer etwas bestellt hat, redet er weiter. Sind die Biere etc. serviert, erklärt er der Gruppe, daß der alte Ben für Fragen, die die Vergangenheit dieser Gegend betreffen, der wahrscheinlich beste Ansprechpartner sei.

Ben Niclas sitzt (wie jeden Tag) an seinem Stamplatz in der hintersten Ecke des Gastraums. Vor sich hat der alte Mann ein noch viertel-

volles Glas mit einer dunklen Flüssigkeit. Sehr scharfsinnige Charaktere könnten daraus folgern, daß es sich um dunkles Bier handelt. Fangen die Abenteurer an, den verwitterten Mann mit Fragen zu bombardieren, so bietet er ihnen erst einmal Plätze am Tisch an.

Spielleiter:

Ben Niclas ist ein wahrer Quell an Informationen, aber das Erinnerungsvermögen muß mit einigen Bierern und einem guten Essen geschmiert werden.

Nach einem reichhaltigen Essen und zwei weiteren Bierern, die natürlich auf Kosten der Gruppe gehen, sprudelt der Quell sehr reichhaltig.

Thema Shipwrecker/1886:

Oh, ja. Sowas haben wir hier natürlich gehabt. Vorher waren es die Schmuggler, die Tee und Alkohol verschoben haben. Ich kann Ihnen sagen, das Leben an der Küste ist hart. Man nimmt, was man bekommt. Um 1886 herum waren hier fünf Mann im Dorf, die gin-

gen nur zur Arbeit, wenn es richtig stürmte und regnete. Dann haben die wohl die Lichter an Hartland Point versetzt und am Strand aufgesammelt, was danach die Strömung übriggelassen hat. Tja, das Segeln an der Küste ist tückisch und hat eigene Gesetze. Die fünf Leute der Bande hießen so weit ich weiß Hoskins, Frazer, Frobisher, Bulgen und Shelter.

Thema Martin Brixton:

Die Shipwrecker haben diesen Namen manchmal erwähnt. Die Wrecker haben sich ja oft hier im Pub getroffen, ihre Nasen zusammengesteckt und wilde Pläne gemacht. Aber keine Ahnung, in welchem Zusammenhang.

Thema Jonathan Abercrombie:

Den Namen habe ich nie gehört.

Thema Frederic Savigny:

Mir nicht bekannt. Klingt aber ziemlich französisch. Ich sag's ja immer, Ausländern kann man nicht trauen.

Thema Sir Chester Chrichton:

Oh, das ist ein ziemlich reicher Sack. Dem gehört Hartland Hall und ein Lagerhaus auf Lundy. Ein unangenehmer Bursche. Soweit ich weiß, war er in der Armee, irgendwo im Pazifik. Wurde dann aber ausgemustert, warum weiß ich nicht. Hat anno 1883 alle seine Angestellten entlassen. Dann hatte er seltsame Ausländer. Kein Wort geredet und immer nach Fisch gerochen, diese Nichtsnutze. Unsere Männer hat er auf die Straße geworfen. Das gab damals ziemlich schlechte Stimmung.

Thema Hartland:

Ein schimmlicher Kasten, dieses Hartland Hall, direkt beim Dorf Hartland. Ich hab' immer zu meiner Frau gesagt, daß es reiche Leute wohl nicht nötig haben, ihre Fenster zu putzen. Wenn dieser Chrichton unterwegs ist, lebt da nur noch der Butler im Haus. Auch so'n muffiger Bursche. Man bekommt heutzutage einfach keine guten Bediensteten mehr, meinen Sie nicht auch? Die Einwohner sind auch keine richtig Aufrechten. Wir an der Küste sind ja schon schweigsam, aber die reden keinen Ton mit Fremden. Zugeknöpft, als wären diese Halunken was besseres.

Thema Lundy:

Joh, auf Lundy hat diese Handelsgesellschaft von dem reichen Sack ein Lagerhaus. Als unsere Jungs drin gearbeitet haben, sind da sogar Waren aus Australien gelagert worden. Was jetzt da drin vor sich hingammelt, weiß nur Gott selbst. Die Insel kann man mit dem kleinen Postboot einmal wöchentlich von Bideford aus erreichen oder Sie mieten ein Boot in Clovelly.

Thema Savignys Photos:

Mächtig schöne Photos. Zu Hause habe ich noch'n Photo von meiner Hochzeit. Meine Liesbeth war wirklich schmuck. Naja, alles geht nunmal vorbei.

Den erkenne ich (Spielhilfe 8) wieder, das ist Frobisher. Die Frau kenne ich nicht. Bei dieser Aufnahme (Spielhilfe 9) handelt es sich ganz klar um die restlichen Mitglieder der Bande. Hatte ich die Namen nicht schon erwähnt? Das sind Holkins, Shelter, Bolgen und Frazer, jawoll. Mein Gedächtnis ist in der ganzen Gegend bekannt und berüchtigt.

Thema Besondere Ereignisse:

Tja, also wissen Sie, hier im Dorf ist recht wenig los. Da war aber mal dieses Feuer...
(siehe Feuer im September 1887)

Thema Feuer im September 1887:

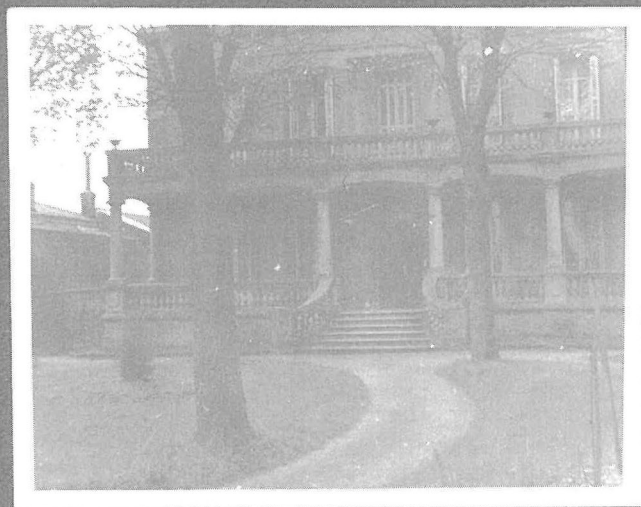
Nicht, daß ich lüge, ich glaube, im September '87, ja am 7ten September 1887 war das. Ein stürmischer Tag. Der Fischer Holbard hat sich den Arm auf See gebrochen. An dem Abend kam die Mary aufge-regt in den Pub gelaufen und schrie so etwas wie Feuersbrunst beim Lagerhaus. Und wirklich, die kleinen Katen standen lichterloh in Flammen. Der damalige Wirt, Maxell hieß der wohl, hat sofort die Polizei verständigt. Joh,

und dann kamen diese Wichtig-tu-er in Uniform und haben nichts herausgefunden. Man munkelte damals etwas von seltsamen Körpern ohne Knochen. War ein unheimliches Gesprächsthema hier im Dorf (Niclas bekreuzigt sich). Wenn Sie mehr wissen wollen, müssen Sie die Polizei fragen.

Wenn Ihnen noch weitere Informationen für die Lösung des Abenteuers wichtig sind, so lassen Sie Ben Niclas ruhig ein wenig in Ihrem Sinne weiterreden. Sollten die Charaktere den Pub irgendwann verlassen wollen, so können sie sich mit der Bestellung von zwei weiteren Gläsern Bier von dem redseligen Stammgast freikaufen.

VII. Hartland Point

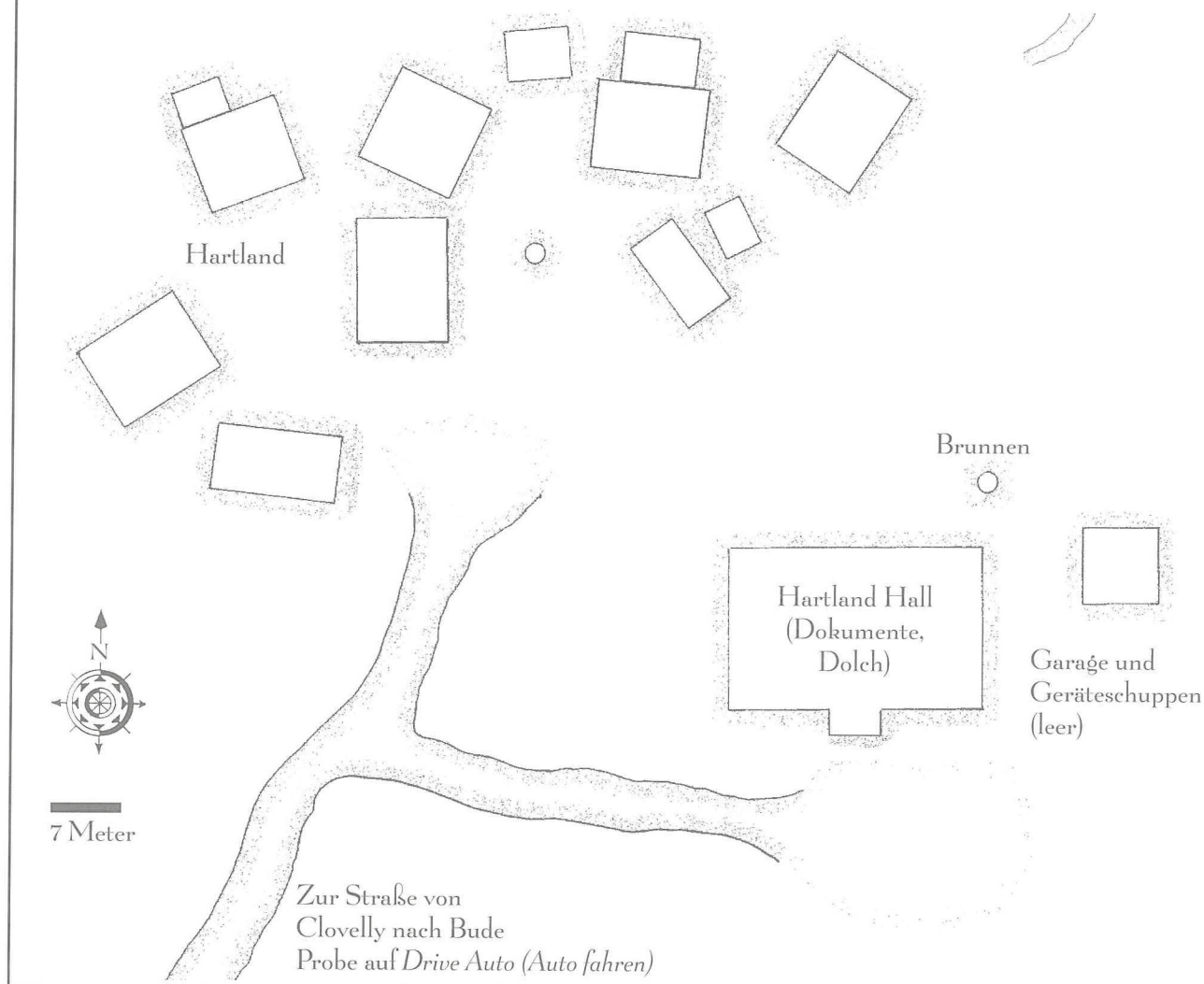
Von der Küstenstraße zweigt ein Weg in Richtung Hartland ab.



Hartland Hall. Die dunkle und geheimnisvolle Villa liegt nah beim sturmumtosten Hartland Point.

Übersichtskarte der Ansiedlung Hartland mit Hartland Hall

Fußweg zu
Hartland Point
(ca. 4 Minuten bis
zum Klippenrand)



Diese Straße (oder besser: dieser Feldweg) ist schlecht ausgebaut. Schlaglöcher und Steine machen die Fahrt dorthin zu einer echten Herausforderung. Jeder Fahrzeugführer muß deshalb eine Probe auf *Drive Auto (Auto fahren)* bestehen, damit dem Wagen nichts Tragisches passiert. Mißlingt die Probe, so wählt der Spielleiter die Art der Panne aus.

Nach einer ungemütlichen, ca. 20 minütigen Fahrt erreicht die Gruppe den Weiler Hartland. Schon aus einiger Entfernung ist das Landhaus Hartland Hall auszumachen. Der düstere Bau hat keine sonderlich freundliche Ausstrahlung.

Das Dorf

Über dem Dorf lastet eine Stille, die nur vom heulenden Wind unterbrochen wird. Das Klopfen an Türen und Fenstern, um mit jemandem aus der Dorfbevölkerung zu reden, bleibt ohne jeden Erfolg. Entweder sind die Hütten alle verlassen, oder man möchte nicht öffnen. Da aber aus den meisten Schornsteinen dünne Rauchfäden aufsteigen, wollen die Bewohner von Hartland wohl nicht gestört werden.

Sollten die Spieler gewaltsam in eine der Hütten eindringen, so entscheidet der Spielleiter die Reaktion der Hausbewohner. Ein warmer Empfang mit einer dop-

pelläufigen Schrotflinte erfreut sich bei solchen Gelegenheiten immer größter Beliebtheit.

Das Landhaus

Das Haus wirkt aus der Nähe noch bedrohlicher. Im zweiten Stock schlägt unablässig ein loser Fensterladen im Wind hin und her. Klopfen, Klingeln und Rufen bringt niemanden an die Tür. Scheint wohl keiner da zu sein. Die Fensterläden im Erdgeschoß sind alle verschlossen und von innen gesichert. Mit einer erfolgreich durchgeführten Probe auf *Locksmith (Schlösser öffnen)* kann ein Fensterladen geöffnet werden. Eine weitere Pro-

be auf *Dexterity* (*Geschicklichkeit*) ermöglicht das einigermaßen lautlose Zerschlagen der Scheibe (Plan *Hartland Hall*/Erdgeschoß). An der einen Hausseite befindet sich eine kleine Kellerluke, die mit einem Schloß gesichert ist. Eine gelungener Wurf auf *Locksmith* (*Schlösser öffnen*) macht diesen Weg gangbar (Plan *Hartland Hall*/Keller).

Die Beschreibungen der Innenräume entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Hartland Hall*.

Der Fußweg

Selbst sehr routinierte Autofahrer würden über diesen Steinpfad keinen Wagen steuern wollen. Also ist ein Fußmarsch nicht zu vermeiden. Nach vier Minuten steht man am Rand einer schroffen Steilküste. Unten schlägt die See unermüdlich auf die Felsen ein und bekommt als Dank Gischtfetzen zurück. Der Wind zerzt mit Wucht an den Kleidungsstücken. Für alle, die einen Hut tragen, ist auf jeden Fall eine Probe auf *Dexterity* (*Geschicklichkeit*) fällig.

Suchen die Spieler den Rand und die Umgebung der Klippe ab, so haben sie die Chance, mit einer Probe auf *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*) eine Entdeckung zu machen. Gelingt sie, so findet sich unter einem kleinen Vorsprung ein stabiles Eisengestell mit einer Seilwinde. Die Apparatur wirkt gepflegt und zeigt nur wenige Roststellen. Wenn man genau über der Winde nach unten schaut, ist nach 30 Metern eine Art rohes Plateau im Fels zu erkennen. Es liegt ungefähr drei Meter über der Wasseroberfläche. Ab und an wird aber auch dieses Plateau von einer Welle untergetaucht. Direkt an der Felswand auf dem Plateau befindet sich eine geräumige, mannshohe Öffnung.

Die Abenteurer könnten versuchen, die Winde in der Arbeitsposition zu arretieren und sich dann abzuseilen. Der Nachteil ist, daß einer der

Charaktere oben bleiben muß, um die Winde zu bedienen.

Abenteurer, die mit Hilfe des kleinen Lastkrans in die Tiefe wollen, müssen eine Probe auf *Dexterity* (*Geschicklichkeit*) ablegen. Mißlingt sie, so verliert der Spielercharakter einen Trefferpunkt. Windböen haben die Person am Seil unsanft mit der Felswand in Kontakt gebracht.

Unten auf dem Plateau ist eine Öffnung in der Wand zu erkennen, die von Menschenhand hergestellt ist. Ein Gitter mit einem rostigen Schloß versperrt den Zutritt. Die Fertigkeit *Locksmith* (*Schlösser öffnen*) bahnt problemlos einen Weg. Für Leute mit weniger Stil reichen auch drei gelungene Proben auf *Strength* (*Stärke*). Hinter dem rostigen Gitter erstreckt sich ein ansteigender, grober und dunkler Tunnel. Der Geruch wird, je weiter man sich von der Öffnung entfernt, immer muffiger. Nach ca. 600 Metern erreicht man eine steile Treppe. 60 Stufen später endet der Aufstieg unter einer stabilen hölzernen Falltür. Mit einer Probe auf *Strength* (*Stärke*) kann die schwere Holztür weggewuchtet werden (Plan *Hartland Hall*/Keller).

Die Beschreibungen der Innenräume entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Hartland Hall*.

Hartland Hall

Auch wenn die Charaktere rufen und klingeln, es scheint niemand zu Hause zu sein. Auch im Dorf macht niemand auf. Haben die Charaktere genug Verdachtsmomente angesammelt, so ist es wahrscheinlich, daß sie versuchen, in das Haus einzudringen, um sich ein wenig umzuschauen. Die vorher erwähnten Abschnitte *Das Landhaus* und *Der Fußweg* zeigen Möglichkeiten und Proben zum Betreten des Hauses auf.

Keller

Der Keller ist durch den Klippen-tunnel, durch die Kellerluke oder

über die Küchentreppe zu erreichen. Im gesamten Untergeschoß ist ein penetranter Fischgeruch vorherrschend.

Raum mit Falltür:

Der Raum ist außer einigen verrotteten Möbelstücken, der Falltür und diversen Wasserflecken leer.

Raum mit Truhen und Treppe:

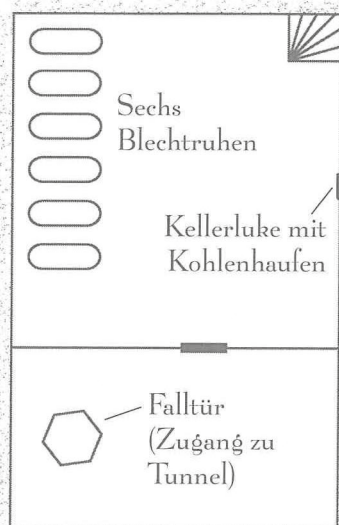
Die Treppe führt in die Küche (Erdgeschoß). Die Truhen sind aus verstärktem Blech und sehr kalt. In den 2 x 1 x 1 Meter großen Behältnissen kann man durch das Glasfenster am oberen Ende einen menschlichen Kopf erkennen. Die Augen sind geschlossen und es sind keine Lebenszeichen zu erkennen. Wird eine der Truhen geöffnet, entweicht langsam kalter, weißlicher Dampf. Die umstehenden Personen müssen eine Probe auf *Constitution* (*Konstitution*) absolvieren. Mißlingt diese, so versinken die Unglücklichen in eine tiefe Bewußtlosigkeit. Werden alle Gruppenmitglieder bewußtlos, so können Sie zum Abschnitt *Der Butler* weitergehen.

Entkommen einzelne Gruppenmitglieder dem einschläfernden Nebel, können diese nach einiger Zeit wieder gefahrlos in den Raum kommen. Der Dampf wird nach ungefähr zwei Minuten so verteilt sein, daß er keine betäubende Wirkung mehr hat.

In der geöffneten Truhe kann man einen leblosen menschlichen Körper entdecken, der zu großen Teilen mit Eisstücken bedeckt ist. Auch unter dem Leichnam findet sich Eis. Die Haut ist grünlich/weiß verfärbt. Schneidet man in den Körper hinein, so quillt eine zähe, schwarzbraune Flüssigkeit heraus. Der gesamte Körper riecht bestialisch nach Fisch. Je nachdem, was die Spieler mit dem Körper machen, könnten Sie eventuell eine Probe auf *Sanity* (*Stabilität*) verlangen (*Spielleiterentscheid*). Da in den sechs Truhen nur Leichname zu finden sind, die sich in

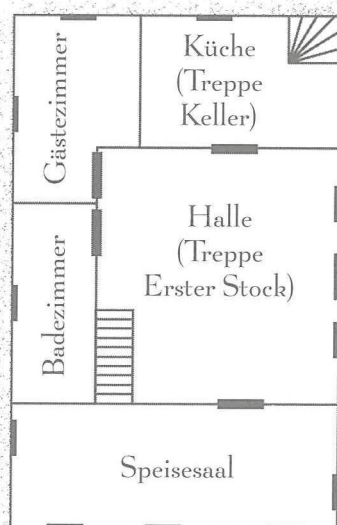
Plan von Hartland Hall

Keller

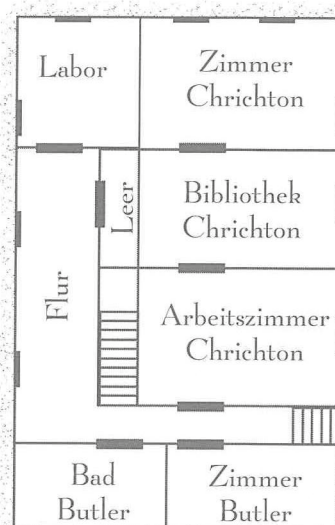


3,5 Meter

Erdgeschoß



Erster Stock



Treppe zum Dachboden

der Übergangsphase befinden, ist keine plötzliche Gegewehr zu befürchten.

Alarmieren die Spieler die Polizei wegen der im Keller gelagerten Leichen, so kann der Butler eine amtliche Bescheinigung vorlegen, nach der Sir Chester Chrichton die Erlaubnis hat, mit toten Menschen medizinische Experimente durchzuführen. Alles weitere ist dann Sache des Spielleiters.

Erdgeschoß

Das Erdgeschoß kann man durch die Vordertür, ein beliebiges Fenster in der Außenfassade oder die Kellertreppe erreichen. Im Erdgeschoß ist ein leichtes Fische Aroma wahrnehmbar.

Halle:

Die Halle ist mit einem schwarz-weißen Kachelmuster gefliest und an den Wänden hängen einige Ölgemälde, die Vorfahren aus der Linie Chrichton darstellen.

Küche:

Die geräumige Küche enthält Schränke und einen Herd. Alles sieht sauber und gepflegt aus. In einem kleinen Schrank finden sich

Vorräte aller Art. Die äußere Ecke bietet eine Treppe, die nach unten führt (Keller).

Gästezimmer:

Das Gästezimmer ist aufgeräumt und etwas muffig. Das Bett bietet Platz für zwei Personen. Im Kleiderschrank findet sich ein (belangloser!) Stapel alter Zeitungen.

Badezimmer:

Auch das Bad ist länger nicht mehr gelüftet worden. Ansonsten ist es sauber bzw. man findet in den Schränken alles, um die Morgentoilette angenehm zu machen.

Speisesaal:

Der langgezogene Saal beherbergt eine große Tafel mit insgesamt 22 Plätzen. Mehrere Gemälde und Wandteppiche verschönern den Raum. Ein neueres Ölbild zeigt als Stilleben zwei rituelle Masken aus Melanesien. Die eine stellt den Gott des Wassers dar und die andere zeigt den Gott des Windes.

Erster Stock

Der erste Stock ist durch die Treppe von der Halle im Erdgeschoß erreichbar. In diesem Stockwerk riecht es deutlich nach Fisch.

Flur:

Der gesamte Flur ist mit dicken Teppichen ausgelegt und an den Wänden hängen diverse Gemälde, die die Umgebung von Hartland zeigen.

Leer:

Dieser Raum hat außer einer sehr beeindruckenden Staubschicht nicht viel zu bieten. Auf dem Holzboden sind grobe Spuren von Meißeln oder Messern zu entdecken. Außerdem ist der Fußboden an einigen Stellen dunkel verfärbt. In die Wand sind in Hüfthöhe vier stabile Eisenringe eingelassen. An der Decke befindet sich ein Haken, an dem man wohl eine Lampe befestigen kann.

Bad Butler:

Ein schlichtes Badezimmer. Aufgeräumt, sauber und zweckmäßig.

Zimmer Butler:

Sparsam möbliert, schmucklos und frisch gelüftet. Auf dem kleinen Tisch liegen einige Karten vom Südwesten Englands (Cornwall, Devon).

Labor:

Ein kleines, sauberes Labor mit verschiedenen wis-

senschaftlichen Geräten und komplizierten Versuchsaufbauten. In der Mitte des Raums befindet sich eine Liege aus Metall mit stabilen Gürteln zum Festschnallen. Auf dieser Bahre liegen zwei tote Schäferhunde, die penetrant nach Fisch riechen. Verletzungen sind allerdings nicht zu erkennen. Schneidet man in die Hundekörper hinein, so quillt eine zähe, schwarzbraune Masse heraus. In einem Regal kann man diverse Behälter mit den unterschiedlichsten Chemikalien finden. Dort stehen auch 40 *van Houtens* Kakaodosen. Untersucht einer der Abenteurer die gestapelten Dosen eingehend, so können Sie diesem Spielhilfe 17 aushändigen.

Arbeitszimmer Chrichton:

Dieses Zimmer enthält einen wuchtigen Schreibtisch und jede Menge Skulpturen aus dem melanesischen Kulturkreis. An den Wänden hängen hinter Glas gefaßte Landkarten von den Fidschi-Inseln und England. In der hinteren Ecke steht eine Schaufensterpuppe in einem Glaskasten, die eine britische Uniform eines Leutnants zur Schau trägt. Das Kleidungsstück ist zerrissen und fleckig. Auf der Arbeitsplatte des Schreibtischs finden sich mehrere (unwichtige!) Schriftstücke, alte Londoner Börsenzeitungen und Schreibutensilien.

Bibliothek Chrichton:

Jedem Bücherfreund lacht das Herz aus vollem Leib. Die gut sortierte Büchersammlung und zwei gemütliche Ledersessel laden zum mehrstündigen Verweilen geradezu ein. Die Bibliothek hat zwei Schwerpunktthemen: Geographie und Okkultes. In einem Regal stehen zwar noch einige Romane, diese sind aber klar in der Minderheit.

Auf einem kleinen Tisch liegt ein wattierter Umschlag ohne Briefmarken. Dieser ist an *Sir Chester Chrichton, Hotel Two Bridges, Two Bridges, Devon* adressiert. Darin befinden

sich mehrere ungeordnete Dokumente und ein Foto. Sobald diese genauer untersucht werden, können Sie die Spielhilfen 14, 15, 19, 20 und 21 ausgeben.

Mit einer erfolgreichen Probe auf *Library Use (Bibliotheksnutzung)* können die Charaktere *Scott Pasterman, Facts and Legends from Melanesia, 1909* aus der geographischen Themenvielfalt herausziehen (Spielhilfe 18 a + b).

Verbringt ein Abenteurer mindestens zwei Stunden in der Bibliothek, um nur in den okkulten Werken zu forschen, so darf er sich ein Kreuz an der Fertigkeit *Occult (Okkultismus)* machen und nach dem Abenteurer auf eine Steigerung testen.

Zimmer Chrichton:

Chrichtons Zimmer ist spartanisch eingerichtet. In einer Ecke befinden sich hinter einem Paravan eine Toilette, eine Badewanne und ein Waschbecken. Der üppig gefüllte Kleiderschrank bietet eine Vielzahl von unterschiedlichsten Kleidungsstücken. Seltsamerweise ist in diesem Raum aber kein Bett zu finden. Die Charaktere bemerken nur eine Holztruhe, die 1,5 x 2 x 1 Meter mißt. Klappen sie diese auf, so sehen die Abenteurer, daß die Truhe von innen bequem ausgepolstert ist. Der Polsterstoff riecht streng nach Fisch. Auf dem Kopfteil liegt ein Dolch (Spielhilfe 16), der am Griff mit verschlungenen Symbolen verziert ist. Das Material ist das gleiche, wie das des Splitters in Brixtons Brustwunde. Der Splitter stammt aber nicht von dieser Waffe, da die Dolchspitze unversehrt ist und auch bei näherem Hinsehen keine Reparaturspuren zu entdecken sind.

Dachboden

Der Speicher ist über eine schmale Treppe vom Flur des ersten Stocks zu erreichen. Auf dem Dachboden kann man außer einem muffigen Geruch nach alten Möbeln und Kleidern nichts ausmachen.

Der Dachboden nimmt die gesamte Fläche des Hauses ein und ist mit einer Vielzahl von Möbelstücken, Kleidertruhen, Andenken und vielem mehr vollgestopft. Kein Gegenstand, den man dort finden kann, hat für das Modul irgendeine Bedeutung. Sollte ein Trödelhändler in der Spielgruppe sein, so kann dieser sich hier sicherlich sanieren.

Der Butler

Abraham Usher, der Butler von *Sir Chester Chrichton*, ist momentan auf einer kleinen Einkaufstour in *Bude*. Er besorgt dort einige Chemikalien für weitere Versuche und diverse Lebensmittel. Er trifft, ca. drei Stunden nachdem die Spieler vor Hartland Hall angekommen sind, wieder ein. Er nähert sich über den abenteuerlichen Fahrweg (Verbindung zur Küstenstraße) mit einer gelb-schwarz lackierten Limousine. Haben die Charaktere Wachen aufgestellt, so können diese den herannahenden Wagen leicht erkennen und reagieren.

Kurz bevor der Butler vor dem Haus vorfährt, wird er von einigen Dorfbewohnern angehalten, die ihm mitteilen, daß einige Fremde hier waren, die sich neugierig umgesehen haben. Usher nimmt daraufhin vier Dorfbewohner im Auto als Begleitung mit, die im Bedarfsfall zu Hilfe eilen.

Daraus ergeben sich jetzt mehrere Richtungen, in die die Handlung weitergehen kann.

Erste Ausgangslage:

Die Spieler sind nicht in das Haus eingedrungen und warten brav davor bzw. sie kommen am nächsten Tag wieder vorbei.

Reaktion:

Der Butler empfängt die Gruppe freundlich an der Tür. Er teilt der Gruppe mit, daß Chrichton in Dartmoor weilt, um seine Miningesellschaft zu inspizieren. Den Zutritt zum Haus erlaubt er ihnen nicht. Erwähnen die Spieler die

Kugel, so wird der Butler leicht aufgeregt und bittet sie, das Objekt doch hierzulassen. Wollen die Charaktere die Kugel Chrichton nur persönlich aushändigen, so gibt er ihnen die Anschrift des Hotels in *Two Bridges*. Dort logiert Sir Chrichton während des gesamten Dartmoor-Besuchs.

Fazit:

Usher informiert Chrichton per Telegramm und schickt einen Fischer aus Hartland nach Lundy, um den dortigen Verwalter auf etwaige Besucher vorzubereiten.

Zweite Ausgangslage:

Die Charaktere sind in Hartland Hall eingedrungen und können das Haus knapp verlassen, bevor der Butler sie bemerkt.

Reaktion:

Eigentlich wie bei der ersten Ausgangslage. Da der Butler erst einmal einen Routinerundgang durch das Haus macht, kann er aber eine von den Spielern verursachte Unordnung bemerken und ist alarmiert. Der Empfang an der Tür ist dann sehr viel kühler. Den Verweis nach *Two Bridges* gibt er aber immer noch heraus.

Fazit:

Wie bei der ersten Ausgangslage. Die Botschaften werden aber schärfer im Ton bzw. ein Angriff wird vorgeschlagen.

Dritte Ausgangslage:

Während die Spielergruppe gemächlich in dem Anwesen Hartland Hall stöbert, ertappt sie der Butler auf frischer Tat.

Reaktion:

Usher wirft die Spieler, mit Hilfe der Einwohner von Hartland, schnellstmöglich aus dem Haus. Usher eilt danach ins Labor, um die beiden toten Schäferhunde wieder zu unheiligem Leben zu erwecken und weist die Dorfbewohner an, vorerst das Herrenhaus von außen zu bewachen. Der Spielleiter entscheidet, ob Usher die Polizei ruft, um die Spieler festnehmen zu lassen.

Fazit:

Chrichton und Geoffrey Sawyer, der Verwalter von Lundy, werden verständigt. Ein direkter und schneller Angriff gegen die Gruppe wird von Usher dringend empfohlen.

Vierte Ausgangslage:

Alle Charaktere liegen betäubt im Keller, nachdem sie einen oder mehrere der Blechbehälter geöffnet haben.

Reaktion:

Usher wird die Abenteurer mit Hilfe der Bewohner von Hartland in den leeren Raum im ersten Stock bringen und diese dort an die Wand ketten. Die Tür wird verschlossen und der Raum ist dunkel. Nur unter der Tür fällt ein winziger Streifen Licht durch. Die bewußtlosen Eindringlinge werden durchsucht und alle Waffen und Gegenstände (besonders *die Kugel!*) entfernt.

Fazit:

Der Butler informiert Chrichton per Telegramm und fragt wegen der Gruppe nach weiteren Anweisungen (Spielleiter). Sollte er die Kugel in die Hände bekommen, sendet er sofort zwei Fischer nach Dartmoor, die Chrichton das Artefakt übergeben sollen.

Die Spieler haben nach dem Erwachen die Möglichkeit, sich zu befreien. Entweder öffnen sie mit der Fertigkeit *Locksmith (Schlosser öffnen)* die Handketten oder sie versuchen, mit einem improvisierten Gegenstand einen der großen Eisenringe aus der Mauer zu lösen. Wegen der Dunkelheit ist auf jeden Fall ein Modifikator aufzurechnen (Spielleiter). An jeden Eisenring sind maximal zwei Personen angekettet.

Sollten Sie als Spielleiter mit anderen Ereignissen konfrontiert werden, so improvisieren Sie bitte im Sinne des vorliegenden Moduls.

Kommt es in Hartland Hall zu einem Kampf, wird der unvorbereitete Usher auf jeden Fall versu-

chen zu fliehen oder im schlimmsten Fall auf die Forderungen der Gruppe eingehen. Das *wichtigste Ziel* des Butlers ist, seinen Herrn über den *Verbleib der Kugel* zu informieren! Sobald dieses Ziel erreicht ist, können Sie über die Aktionen des Butlers frei bestimmen.

Besuchen die Charaktere Hartland Hall (nach mindestens vier Stunden Abwesenheit!) ein zweites Mal, so können sie im Haus zwei untote Wachhunde (siehe *Anhang*) vorfinden, die Abraham Usher im Labor vorbereitet hat. Die Hunde greifen ohne Pardon an. Sollten die Spieler bei ihrem ersten Hausrundgang die beiden Hundeleichen im Labor vernichtet haben, so entfällt diese Vorgabe ersatzlos.

Nachforschungen

Die Küstengegend bietet nicht so viele bewohnte Punkte, an denen wissenschaftliche Informationen zu bekommen sind. Telegraphenstationen finden sich in Bideford und Barnstaple. Die nächste größere Bibliothek existiert in Exeter. Clovelly (nur der Red Lion Pub), Launceston und Bude verfügen wenigstens über Telefonanbindungen. Hartland hat in dieser Beziehung außer einer gefährlichen Steilküste nichts zu bieten.

VIII. Lundy

Bei klarem Wetter kann man die Insel Lundy mit bloßem Auge im Kanal von Bristol erkennen. Ist es diesig, so kann man sicherlich nach längerer Beobachtung die Lichtzeichen der beiden Leuchttürme erspähen.

Geschichte

Die Insel Lundy, im Volksmund auch die Vogelinsel genannt, hat eine bewegte

Vergangenheit. In früheren Tagen war die Insel ein berühmter Piratentreff, noch heute munkelt man von vergrabenen Schätzen und wilden Geschichten. Die damaligen Freibeuter machten in erster Linie den Kanal von Bristol unsicher.

In der Mitte des 18. bis in die ersten Jahre des 19. Jahrhunderts war die Hochzeit des *Free Trade* (Freihandel oder Schmuggel). In diese Machenschaften waren auch die Bewohner von Lundy verstrickt. Die Insel war Zwischenstopp und Lagermöglichkeit in einem. Den damaligen Polizeorganen lag nichts daran, das kleine Verbrechernetz mit Feuer und Schwert auszuheben. Die Strategie war vielmehr, die Schmuggellieferungen abzufangen und so die Verbrecher auszubooten. Die in Dienst gestellten Patrouillen des britischen Zolls, im Schmugglerjargon treffend *Revenue Cutter* genannt, zeigten bald ihre Wirkung. Lieferungen wurden abgefangen, Verhaftungen durchgeführt und Boote aufgebracht. Die meisten der zwielichtigen Gesellen auf Lundy setzten sich in alle Himmelsrichtungen ab und die Ansiedlung schmolz auf wenige Bewohner zurück.

Heute leben auf Lundy einige schweigsame Fischer und deren Familien, der Leuchtturmwärter *Oswald Lumberton* und das geheimnisvolle Personal des Lagerhauses der *Oversea-Trading*.

Die Insel

Lundy ist eine kleine Insel. Auf dem karg bewachsenen Eiland sind einige kleine Anhöhen auszumachen. Hunderte von verschiedenen Seevögeln sind hier unterwegs. Im Frühjahr, in der Brutzeit, verzehnfacht sich die Vogelrate auf Lundy.

Die Ansiedlung liegt ungefähr fünf Minuten Fußweg von dem Lagerhaus entfernt. Auf der Insel existieren keine größeren Ackerflächen.

Das Postboot

Die einzige regelmäßige Verbindung von Lundy nach England ist ein kleines Post- und Versorgungsboot. Einmal in der Woche, nämlich jeden Mittwoch, stampft es in Richtung Lundy und legt für vier volle Stunden dort an. In dieser Zeit wird die *Chepstow* von ihrer Ladung gelöscht und *Trevor Guldbreath*, Postbote und Kapitän in Personalunion, verteilt Briefe etc. und nimmt die Post der Inselbewohner entgegen. Nach den vier Stunden und einer Handvoll Gläser Schnaps fährt das Boot weiter zur Anlegestelle der *Oversea-Trading*. Dort gibt er ebenfalls Post ab und bekommt im Gegenzug Pakete oder Briefe geliefert. Ab und an besorgt Kapitän Guldbreath auch etwas Material etc., ganz nach den Wünschen des Verwalters. Nach einer Liegezeit von circa 15 Minuten fährt die *Chepstow* wieder nach Bideford zurück.

Passagiere sind eine sehr seltene Fracht. Daher wird Guldbreath sicher einige neugierige Fragen an die Charaktere stellen. Zwei Shilling kostet die zwei Stunden dauernde Überfahrt pro Person.

Die Ansiedlung

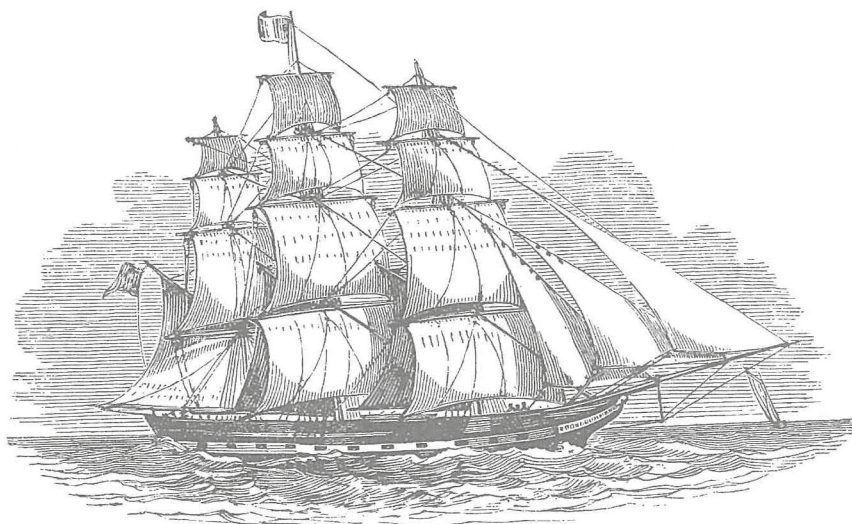
Das winzige Dorf liegt im Süden der Insel, recht dicht am Wasser. Ein verschlissener Anlegesteg ver-

bindet diese Ansiedlung mit der Außenwelt. Es sind sechs Häuser bewohnt. Die restlichen zwanzig Katen sind in jedem denkbaren Stadium des Verfalls. Drei ungepflegte Fischerboote dümpeln lustlos auf den Wellen. Die Bewohner sind mit dem Kapitän der *Chepstow* recht gut bekannt. Nähern sich die Charaktere zu einer kleinen Fragerunde, verschließen sich die Gesichter der Einwohner schlagartig. Die kargen Antworten liegen in der Hand des Spielleiters.

Die Leuchttürme

Auf dem kleinen Eiland gibt es zwei Leuchttürme. Diese werden von einem Leuchtturmwärter betreut. Das eine Leuchtfeuer sitzt an der Südspitze der Insel, das andere an der Nordspitze. Der Wärter, *Oswald Lumberton*, ist ein 44-jähriger, freundlicher Mann. Er ist erst seit zwei Jahren auf der Insel und ziemlich zufrieden mit seiner Beschäftigung. Er wohnt in einem winzigen Raum im südlichen Leuchtturm. Lumberton spricht, wenn er die Spielercharaktere trifft, unbefangen und locker mit ihnen.

Oswald Lumberton kann nur wenige Sachinformationen liefern: Über die Einwohner der Ansiedlung weiß er zu berichten, daß die-

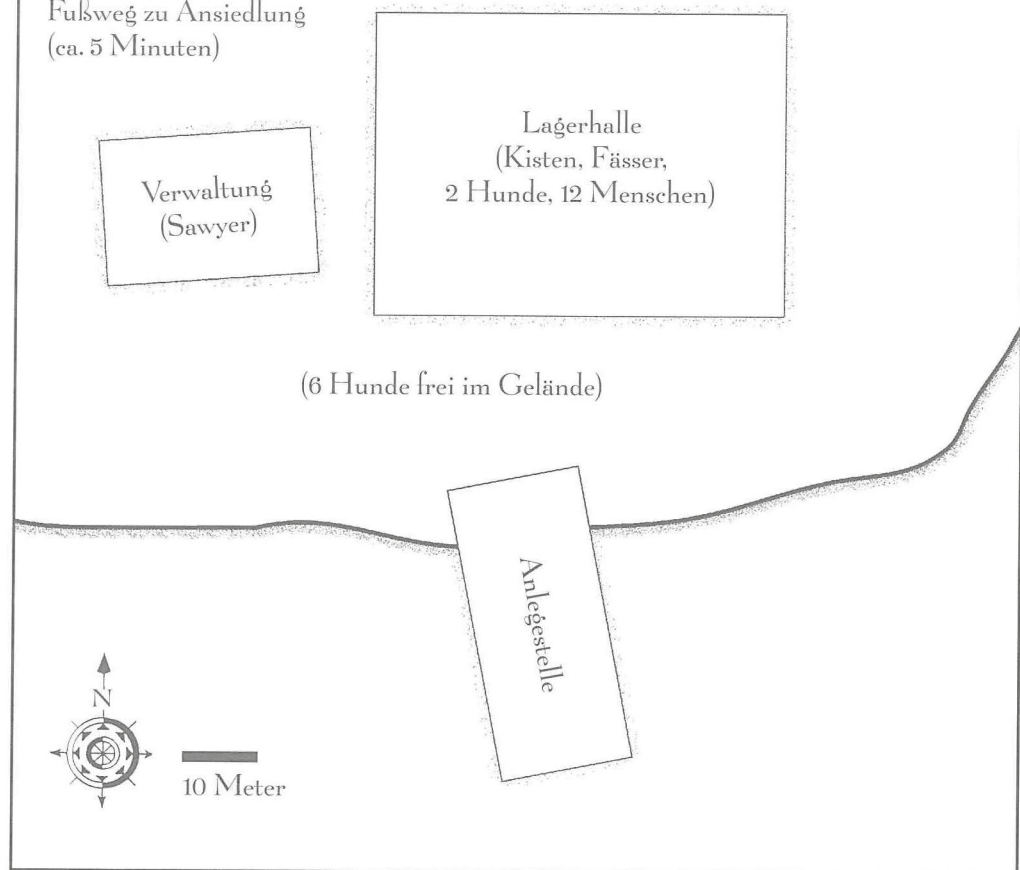


Viele Schiffe kreuzen durch den Kanal von Bristol ...

se verwandschaftliche Beziehungen zum Dorf Hartland auf dem Festland haben. Die Leute sind sehr verschlossen und mißtrauisch. Er selbst kommt nach einem Jahr recht gut mit ihnen aus. Ansonsten weiß er von keinen Auffälligkeiten, da er sehr zurückgezogen lebt und nur ins Dorf geht, wenn das Postboot erwartet wird. Zum Lagerhaus der Firma Oversea-Trading weiß er zu berichten, daß ein Verwalter namens *Geoffrey Sawyer* existiert. Außerdem arbeiten dort mehrere Lagerarbeiter. Ein paar ziemlich große und gefährlich aussehende Hunde laufen auf dem Areal unangeleint herum. Er hält sich immer so weit wie möglich vom Lagerhaus entfernt auf.

Plan der Lagerhalle auf Lundy (Chrichtons Oversea-Trading)

Fußweg zu Ansiedlung
(ca. 5 Minuten)

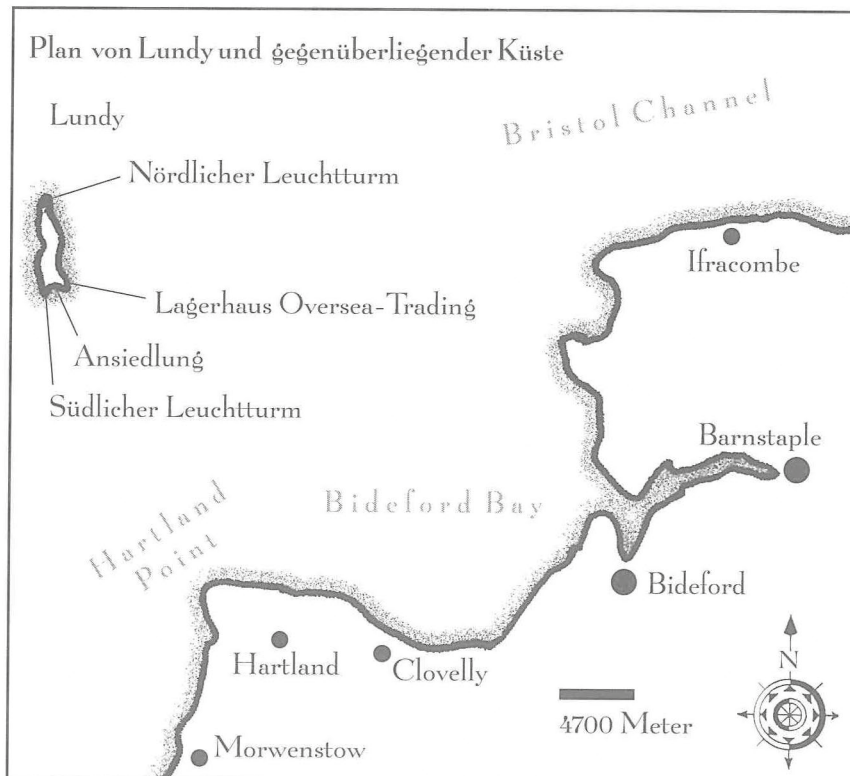


Weitere Informationen können vom Spielleiter nach Belieben eingestreut werden.

Oversea-Trading

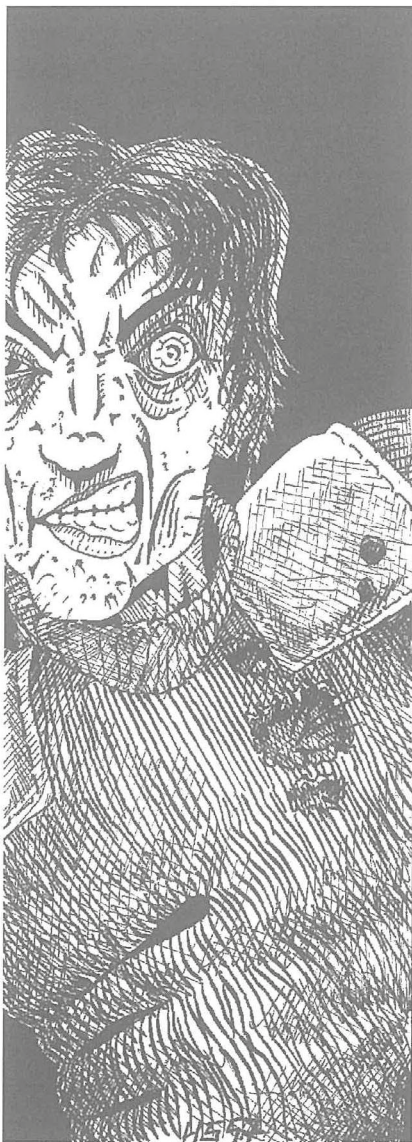
Die Lagerhalle wird von einem kleineren Verwaltungsgebäude flankiert. Beide Gebäude verfügen über ein Steinfundament und sind ansonsten aus Holz. Die Anlegestelle ist komplett aus massiven Steinen gebaut.

Plan von Lundy und gegenüberliegender Küste



Das Gelände

Aus einer sicheren Distanz kann man beobachten, daß auf dem Areal mehrere Hunde herumlaufen. Selbst aus dieser Entfernung sehen diese groß und unangenehm aus. Nähern sich die Charaktere einem der Häuser auf ungefähr 100 Meter, so greifen 1W4 Hunde sofort an. Die restlichen folgen im Rudel. Flüchten die Spieler panisch, bleiben die Hunde bei den Häusern zurück. Die Spielwerte der untoten Bestien und von Sawyer sind im Abschnitt X. *Nichtspielercharaktere* zu finden. Es ist aber anzunehmen, daß die Spielergruppe ei-



Der untote Mensch ...

nen Weg findet, um die Hunde auszuschalten. Danach liegen die Gebäude in greifbarer Nähe.

Das Lagerhaus

Die Lagerhalle ist ein großes Gebäude aus Holz. Es sind zwei Eingänge zu erkennen. Ein kleiner Personeneingang und ein sehr viel größeres Tor, durch das wohl Waren usw. transportiert werden. Fenster sind keine vorhanden. Betreten die Charaktere die Halle, so werden sie nach 1W3 Minuten von zwei untoten Hunden angefallen. Die zwölf untoten Menschen stehen alle in einem kleinen abgeteilten Verschlag. Werden die Untoten von den Abenteurern angegriffen, so wehren sie sich. Ansonsten ignorie-

ren die stoisch dastehenden Kreaturen die Besucher vollkommen. Sollte Sawyer die Untoten mobilisieren wollen, immer feste drauf! Das Lagerhaus ist mit einer Vielzahl von Kisten und Fässern gefüllt. Erbrechen die Charaktere einige davon, so finden sie haltbare Lebensmittel, Kunstgegenstände, ausgestopfte Tiere, Antiquitäten, Wein, Zucker, Kakao, Reis, Spielzeug und vieles mehr. Die Waren wirken nicht unbedingt so, als würden sie zu kultischen Zwecken genutzt. Könnte es sein, daß es sich hier, natürlich abgesehen von den abscheulichen Untoten, um ein ganz normales Lagerhaus handelt? Jawohl liebe Spieler, es ist definitiv so!

Das Verwaltungsgebäude

Hier logiert der Verwalter Geoffrey Sawyer. Sobald er bemerkt, daß feindlich gesinnte Leute anwesend sind, wird er versuchen, diese zu vertreiben. Zuerst einmal durch die Konfrontation mit den verschiedenen Untoten (Hunde und Menschen). Sollte dies keinen Erfolg bringen, bricht Sawyer den Kontrollzauber ab und versucht, sich auf eine erhöhte Position (Dach, Hügel etc.) zu begeben, um die Eindringlinge mit seiner Elefantbüchse auf sichere Distanz zu erschießen.

Dringen die Spielercharaktere in das Verwaltungsgebäude ein, so müssen sie schnell bemerken, daß



Die Türme von Lundy weisen den richtigen Weg.



... und sein bester Freund.

es hier nichts gibt, was ihnen weiterhilft. Aus den Geschäftsbüchern kann man mit einer erfolgreichen Probe auf *Accounting* (Buchführung) schnell ersehen, daß das Geschäft einigen Gewinn abwirft. Oversea-Trading handelt weltweit mit Waren aller Art und hat zahlreiche Geschäftsverbindungen. Aus dem Kundenpool sind allerdings keinerlei dubiose Anhaltspunkte herauszufiltern. Das hier aufgebaute Geschäft ist wohl nur profitabel.

Die Anlegestelle

Die sehr stabile und professionell gebaute steinerne Mole trotz unbeirrter Wind und Wellen. Kein Schiff liegt dort vor Anker. Die Eisenpoller sind abgenutzt und

Ein Abschied von der See. Das Landesinnere wartet mit neuen Herausforderungen. Dartmoor ist die nächste Station ...



die verschiedenen Taurollen sehen gebraucht aus. Sonstige Auffälligkeiten sind auch bei gründlicher und langandauernder Suche nicht zu finden.

IX. Dartmoor

Wenn bei schönem Wetter die Sonne auf die violette Heide scheint, wenn in der Ferne eine Herde Ponys im donnernden Galopp querfeldein stürmt und sich die Schafe wie weiße Farbkleckse

an den grünen Hügelhängen ausnehmen, ist das Dartmoor eine zauberhafte Landschaft. Wirklich bedrohlich wirkt es dagegen, wenn plötzlich der Nebel aufzieht, die schweren dunklen Wolken sich niedersenken, alles mit ihrem Tau einhüllen und jede Orientierung zunichte machen.

Etwas Geographie und ein wenig Geschichte

Das Dartmoor ist ein ca. 1000 km² großes, einsames Heide- und Moorgebiet, wo immer wieder unvermittelt aus den erikavioletten Flechten und dem gelben Ginster gewaltige Steinauftürmungen in die Höhe ragen. Diese sogenannten *Tors* sind willkommene Orientierungspunkte für Reisende und Wanderer.

Im Süden und Osten der Dartmoor-Region findet der Besucher eine sanftere Gegend vor, im Norden und Westen dagegen ist es rauher und schroffer. Im Zentrum dominiert eine große Hochmoorebene, die wie ein Schwamm

wirkt. Und so entspringen hier die kleinen Flößchen Lyd, Tavy, Meavy, Walkham, Plym, Yealm, Erme, Avon, East und West Dart, Bovey, Teign, Taw und Okement. Sie haben vielen Dörfern und Städten ihren Namen gegeben: Lydford, Plymouth, Yealmpton, Dartmouth, Okehampton uvm. Fast überall stößt man auf prähistorische Steinzirkel oder auf die Reste ehemaliger neolithischer Ansiedlungen; das Dartmoor weist die größte Dichte an frühgeschichtlichen Monumenten in ganz England auf.

Im Zentrum des Dartmoors, bei Princetown, befindet sich das berühmte-berüchtigte *Her Majesty Prison*. 1806 zogen die ersten Gefangenen aus den Napoleonischen Kriegen in das Gefängnis ein, ab 1850 wurde es für den normalen Strafvollzug genutzt.

Eine große Ringstraße umrundet das Dartmoor. Eine Nordsüd- und Westost-Verbindung, die sich in der Nähe von Two Bridges treffen, kreuzen die Region.

Zäune und Wallmauern überquert der Wanderer auf den sogenannten *Stiles*, steinernen oder hölzernen Treppenstufen. Eher selten findet man in der weitgehend steinlosen Moor- und Heidelandschaft die *Cairns*, kleine Steinpyramiden, die der Orientierung dienen.

Ankunft in Dartmoor

Von der Küste oder von Exeter aus ist das Dartmoor gut zu erreichen. Obwohl keine Bahnverbindung besteht, sind die Straßen gut ausgebaut. Nur wenn Nebel aufkommt, zieht sich die Fahrt etwas. Bis auf kleinere Farmen und Minen ist das Gebiet menschenleer. Im Zentrum liegen Princetown und Two Bridges.

Princetown

Das kleine Örtchen schmiegt sich an das berühmte Dartmoor-Prison. Fast alle Einwohner stehen in irgendeinem



Im Herzen von Dartmoor.

Verhältnis zu dem Gefängnis. Wenn sie dort nicht Wärter sind, so sorgen sie für die Ernährung derselben oder liefern Materialien für das Zuchthaus. Mit anderen Worten: das Gefängnis erhält den kleinen Ort am Leben.

In Princetown findet man eine Kirche mit Friedhof, den Pub *The Devils Elbow*, das kleine *Rowe's Duchy Hotel*, einen Gemischtwarenladen und natürlich das Zuchthaus.

Die Kirche

Die *Church of St Michael and all Angels* wurde von den ersten Insassen des Gefängnisses gebaut. Die Kirche ist innen wie außen sehr einfach gehalten. Auf dem Friedhof befinden sich einige zivile und eine größere Anzahl Häftlingsgräber. Der eingesetzte Priester, *Ronald Phelbs*, ist ein versonnener Mann, der wenig an weltlichen Dingen interessiert ist. Von Chrichtons Machenschaften hat er keinerlei Ahnung.

In einem der Gräber (Inscription auf Spielhilfe 21/Foto des Grabsteins auf Seite 52) kann man durch ein loses Stück der Grabplatte in einen kleinen Hohlraum greifen. Dort bewahrt Chrichton während seines Dartmoor-Besuchs die acht Kugeln auf.

Der Pub

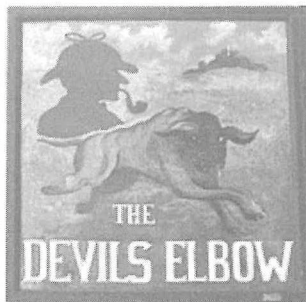
The Devils Elbow wird von *Stanley Worth* betrieben. Er ist meistens mißgelaunt und aufbrausend. Das Essen und das Bier sind aber sehr gut; kein Wunder, daß es hier meistens voll ist.

Das Hotel

Im *Rowe's Duchy Hotel* logieren momentan keine Gäste. Die freundliche Wirtin, *Susan Stevens*, hält sechs schmucke Zimmer für Fremde bereit. Natürlich wird sie darauf hinweisen, daß Arthur Conan Doyle hier logiert hat.

Die gute Frau ist einem interessanten Plausch niemals abgeneigt. Also wohl...

The Devils
Elbow;
inspiriert
durch das Buch
von Arthur
Conan Doyle.



Der Gemischtwarenladen

Peter Wernov führt einen kleinen Laden für die Dinge des täglichen Bedarfs. Lebensmittel, Werkzeuge usw. hat er ständig verfügbar. Eine doppelläufige Schrotflinte hat er im Laden vorrätig, wenn dem interessierten Spieler ein Wurf unter 30% gelingt. Wernov ist ein sehr ruhiger und bedächtiger Mann. Er liefert auch Bestellungen für das Zuchthaus aus. Dem Gefängnispersonal und/oder Ordnungshütern gegenüber ist er loyal eingestellt.

Das Zuchthaus

Im Jahre 1803 war Britannien im Krieg mit Frankreich. Nach kurzer Zeit waren tausende Kriegsgefangene unterzubringen und zu versorgen. Da die alten Gefängnisse überfüllt waren, wurde ab 1806 das *Dartmoor Depot* eingerichtet. Bei dem kleinen Dörfchen *Prince Town* wurden von den Gefangenen die ersten Gebäude des



späteren Dartmoor Prison gebaut. 1812 trafen die ersten amerikanischen *Prisoners of War* ein. Das ursprüngliche Dartmoor Depot wurde weiter ausgebaut. Nach Beendigung der Kriege war das Gefängnis 1816 verlassen und Princetown glich einer Geisterstadt. Nach verschiedenen Versuchen mit privaten Nutzern wurden im September 1850 die ersten Schwerverbrecher einquartiert. Im Jahr 1857 hatte die Anstalt bereits 1.158 Insassen. Princetown war wieder zum Leben erwacht. Der Tagesablauf ist präzise geregelt. 5 Uhr aufstehen, 19.45 Uhr Abschließen der Zellen, 19.55 Uhr Lichter löschen. Eine Besonderheit der englischen Zuchthäuser ist die Stille-Regel. Kein Gefangener darf sprechen, mit dem Kopf



Die *Church of St Michael and all Angels* ist von Häftlingen erbaut worden.

Karte von Dartmoor und Umgebung



Der düstere Eingang des *Her Majesty Prison* in Princetown. Wenn die schwere Pforte sich hinter dir schließt, betriffst du eine andere Welt.

Willkommen in der Hölle.

nicken oder jemanden länger ansehen. Tagsüber wird diese Regel von den Wachen in aller Härte durchgesetzt. Nachts ist eine flüsternde Unterhaltung in den Zellen möglich, da die Wachhabenden nicht überall sein können.

Der amtierende Direktor ist *Samuel Termeul*; ein schwer herzkranker Mann, der nur noch selten arbeiten kann. *Gerald Warren*, der Befehlshaber der Wache, führt deshalb die laufenden Geschäfte des Zuchthauses. Warren, ein brutaler und korrupter Mann, ist auch für die Sicherung des Umlandes zuständig. Sein Sohn, *Fletcher Warren*, ist der Sekretär von Sir Chrichton. Der adlige Unhold hat sehr gute Beziehungen zur Familie Warren. Im Not-

fall wird der Vater seines Sekretärs auch mehrere Leute für ihn festsetzen, Straßensperren aufstellen lassen etc.

Sollten die Charaktere verhaftet werden, so können Sie sie z.B. einer Arbeitsgruppe zuteilen, die in *Grimspound* bei den Ausgrabungen hilft.

Chrichton und Princetown

Der adlige Unhold ist selten in Princetown. Exakt zwei Gründe können ihn dorthin führen: die im Grab von William White verborgenen Kugeln und Besprechungen mit dem korrupten Polizisten Gerald Warren.



Über die dunstigen Ebenen hallen verzweifelte Schreie besonders weit.

Two Bridges

Der Ort besteht aus drei Farmen und einem Hotel. In der Nähe kreuzen die Hauptstraßen, die durch das Dartmoor hindurchführen. Das Hotel *Two Bidges* wird von *Gerry Olsen* geführt. Betreten die Spieler die bescheidene Hotelhalle, um nach einem Zimmer zu fragen, so teilt ihnen Olsen mit, daß das Hotel bis auf ein Doppelzimmer ausgebucht ist. Ohne das die Gruppe weiter fragen muß, teilt er mit, daß sich Professoren und Studenten aus London eingefunden haben, um an den Grabungen bei *Grimspound* mitzuwirken. Dies sei eine steinzeitliche Stätte und dort sind in den letzten Wochen aufsehener-

regende Funde gemacht worden. Zu den schwersten Grabungsarbeiten würden auch Sträflinge eingesetzt. Abschließend bemerkt er, daß auch der großzügige Sponsor dieser Grabungen anwesend sei. Sir Chrichton hätte hier sogar ein Zimmer bezogen. Sollten die Charaktere das letzte Doppelzimmer nehmen, so verweist er den Rest an das Hotel in Princetown. Falls die Spieler weitere neugierige Fragen stellen, so weiß er nur noch zu berichten, daß Chrichton und die Gelehrten jeweils um sechs Uhr abends hier eintreffen.

Nachforschungen im Hotel

Nehmen die Charaktere das letzte Zimmer, so können sie sich relativ einfach im Hotel umsehen. Sir Chrichton hat zusammen mit seinem Sekretär, Fletcher Warren, ein Zimmer gebucht. Um die Zeit nach Mittag ist die Etage mit den

Gasträumen ausgestorben und die selbsternannten Ermittler können mit einer erfolgreichen Probe auf *Locksmith* (*Schlösser öffnen*) unbemerkt in Chrichtons Gemach eindringen. Dort können sie nach akribischer Suche die Spielhilfen 14, 15, 19, 20 und 21 in einem Briefumschlag entdecken (entfällt ersatzlos, wenn dieser Umschlag schon in der Bibliothek von Hartland Hall gefunden wurde). Weiterhin sind einige schöne Postwertzeichen von den Fidschi-Inseln aufzutreiben.

Chrichton und Two Bridges

Chrichton, Warren und ein beunruhigend großer irischer Wolfshund kommen jeweils am Abend um kurz nach sechs im Hotel an. Dort nehmen sie im Speiseraum des Hotels mit den Professoren zusammen ein Abendessen ein. Da die älteren Herrschaften schon früh zu Bett gehen und Chrichton mit Sekretär und Hund noch einige Zeit am Tisch sitzen bleibt, ergibt sich dann eine zwanglose Kontaktaufnahme. Ist Chrichton durch seinen Butler etc. schon vor Neugierigen gewarnt worden, so wird er sich die Gesichter einprägen und *Salvatore Argot*, den Minenleiter, beauftragen, die verdächtigen Charaktere mit Hilfe einiger brutaler Minenarbeiter zu



Im Hotel *Two Bridges* kann man in Chrichtons Zimmer Briefmarken von den Fidschi-Inseln finden.



Leise klappert das Gatter im saugenden Wind.

verhören und zu beseitigen. Für diese Art Aufträge bevorzugen Argot und seine Jungs übrigens doppelläufige Schrotflinten mit grobkörnigem Schrot...

Was jetzt?

Die Gruppe hat diverse Möglichkeiten. Entweder die Mine beobachten, Grimspound einen Besuch abstatten oder Chrichton beschatten. Da jede Spielergruppe andere Vorlieben hat, muß der Spielleiter die Handlungsfäden je nach Situation kombinieren.

Golden Dagðer Mine

Zwischen zwei dichten Waldstücken, nordöstlich von Two Bridges, liegt die Golden Dagðer Mine. Die Gegend ist sehr feucht und sumpfig. Sollten die Charaktere dort blindlings querfeldein laufen, so ist für 500 Meter Weg ein Test mit 1W100 notwendig. Bei 01-25 stehen 1W3 Charaktere in einem Sumpfloch und müssen sich daraus befreien und/oder befreit werden. Bei 26 und mehr besteht keine unmittelbare Gefahr.

Schon aus einiger Entfernung ist das Hämmern des Mahlwerks zu hören. Pirschen die Charaktere sich im Schutz des Waldes vorsichtig heran, so können sie folgendes sehen:

Miners Dry

In diesem Gebäude werden die gereinigten und zerkleinerten Erzbrocken getrocknet und verladefertig gemacht. Zweimal am Tag holt eine Pferdekutsche aus dem Örtchen *Tavistock* die Erzausbeute ab.

Buddle

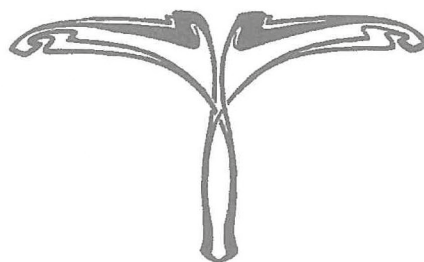
Diese rotierende Scheibe sorgt mit viel Wasser für die Trennung von Erz und Erde. Das Erz wird zum *Miners Dry* abgeleitet.

Stamps Wheelpit

In diesem sehr lauten Gebäude befindet sich das Hammerwerk. Mehrere Vorrichtungen zertrümmern die Erz- und Gesteinsbrocken, um sie für den Waschvorgang im *Buddle* bereitzumachen.

Engine House

Die gesamte Anlage wird durch Wasserkraft betrieben. Zwei große Holzräder werden unablässig



durch die Strömung des wild gurgelnden West Webburn River bewegt.

Dinah's House

Hier lebt wohl ein Teil der Arbeiter bzw. befindet sich der Arbeitsplatz von Salvatore Argot. Es herrscht ein reges Treiben vor und im Haus.

Die Arbeiter

Die Menschen, die hier arbeiten, sehen nicht aus wie die untoten Arbeitssklaven von Chrichton. Die Arbeiter sind dem Adligen gegenüber außerordentlich loyal und werden ihn nicht verraten. Bestechungsversuche sind nur im Ausnahmefall erfolgreich (z.B. irrsinnige Summen etc.).

Chrichton und die Mine

Täglich kurz nach der Mittagszeit erscheinen Chester Chrichton und Fletcher Warren zu Pferd und in Begleitung des Wolfshundes bei der Mine. Chrichton unterhält sich einige Zeit mit Argot, dann reiten die Besucher wieder weg. Sobald Chrichton den Befehl zur Ausschaltung der neugierigen Besucher gegeben hat, beschafft sich Argot sechs untote Bluthunde und rüstet sechs seiner Getreuen mit Schrotflinten aus. Bei der Mine verbleiben mindestens eine Wache und zwei Hunde.

Warren House Inn

Peter Warren betreibt das kleine Gasthaus an der Straße. Salvatore Argot und mehrere Arbeiter wohnen hier ständig. Eine Durchsuchung von deren Zimmern ergibt nichts von Wichtigkeit.

Chrichton und das Gasthaus

Chrichton parkt normalerweise hier seinen Wagen und leiht sich vom Wirt für seine täglichen Besuche bei der Mine zwei Pferde aus. Da Peter Warren auch zur Familie von Fletcher Warren gehört, ist das Verhältnis zu Chrichton sehr unverkrampft.

Grimspound

Die steinzeitliche Siedlung ist tagsüber prall gefüllt mit Leuten. 20 Stäflinge schachten abgesteckte Felder aus und transportieren die Erde auf einen Abraumhaufen. Fünf Gefängniswachen haben ein scharfes Auge auf die eingesetzten Häftlinge. Studenten und Professoren laufen eilig herum; sie vermessen und untersuchen Fundstücke mit wichtigem Gesicht. Die kleinen Zelte beherbergen zwei transportable Laboratorien, Schreibplätze, Pritschen und eine Küche. Im großen Zelt werden die Häftlinge in der Nacht untergebracht und dort von den Polizisten bewacht.

Chrichton und Grimspound

Sir Chester Chrichton fährt eine geschickte Strategie. Zum einen bereiten die Wissenschaftler seine Ritualstätte optimal vor und zum anderen tritt er als deren Sponsor auf. Ein sehr generöser Mann

mit untadeligem Ruf für alle Außenstehenden. Für ihn eine perfekte Tarnung.

Er besucht die Ausgrabungsstätte täglich für mehrere Stunden, um den Fortgang der Arbeiten in seinem Sinne zu lenken. In der Mitte des ehemaligen Steinzeitdorfes lässt Chrichton eine ungefähr sieben Meter durchmessende Grube anlegen.

Die Grube

Nach Chrichtons Vorgaben haben die beteiligten Archäologen eine runde Ausschachtung in der Mitte des Dorfes begonnen. Nach drei Metern Tiefe stoßen sie auf eine kompakte Steinplatte. Auf dieser sind Wellenlinien, diverse nicht zu entziffernde Schriftsymbole und neun runde Vertiefungen eingraviert. Nachdem die Wissenschaftler diesen Bereich gesäubert haben, lässt Chrichton die Grube mit einer Plane abdecken. Als Ablenkungsmanöver weist er weitere Grabungen im Dorf an, die aber nur einige Fundstücke ans Tageslicht befördern, die nichts mit seiner Mission zu tun haben.

Das Ritual

Zur Nachtzeit und mit allen neun Kugeln ist es am leichtesten, das Tor für die alten Götter zu öffnen. Allerdings kann Chrichton im Notfall auch tagsüber mit mindestens sechs Kugeln versuchen, die Pforte zu öffnen. Dies wird ihm auch gelingen, er hat aber dabei schwere geistige Schäden bis zum qualvollen Tod

zu
erdulden.

Da er aber seinen
Triumph auskosten möchte,
wird er diese Option nur im letz-
ten Moment wählen (Spielleiter).

Die Vorbereitungen

Wenn die Spieler in Dartmoor ein-
treffen, ist die Grube bereits frei-
gelegt und gesäubert. Die Kugeln
liegen im Grab von *William White*,
und Chester Chrichton wartet auf
die letzte der Ritualkugeln. Hat
ihm sein Butler eine Warnung vor
neugierigen Fremden übermitteln
können, so wird er adäquate Ver-
teidigungsmaßnahmen ergreifen
(Spielleiter). Im Prinzip könnte
diese unheilige Handlung also so-
fort in Angriff genommen werden.

Die Ausführung

Die Schutzmaßnahmen für das Ri-
tual sind wie folgt: Drei der anwe-
senden Polizisten riegeln die Aus-
grabungsstätte ab. Der irische
Wolfshund und der Sekretär sind
in der Nähe der Grube und halten
Schaulustige so weit wie möglich
entfernt. Nähern sich Personen
mit Gewalt, so greift der Hund to-
desmutig an und der unbewaffnete
Fletcher Warren zaubert aus dem
Hintergrund.

Sir Chester Chrichton steigt hinab
in die Grube, verteilt die Kugeln in
die Vertiefungen und setzt sich in
die Mitte der Steinplatte. Dort
konzentriert er sich ungefähr eine
Minute. Danach ist in der Nähe
der Grube stärker werdender
Ozongeruch wahrnehmbar.

Die Luft beginnt langsam

um die Grube
herum zu krei-
seln. Nach zwei
Minuten wird sie
immer dichter und un-
durchsichtiger. Nach ins-
gesamt fünf Minuten ist die
Luftbewegung einer auf der
Stelle wirbelnden Windhose
sehr ähnlich.

Abgefeuerte Kugeln haben auf die
schnell drehende Luftsäule keinen
Effekt. Um sich durch die dicke
Luftmasse zu begeben, muß je-
weils eine Probe auf *Strength*
(*Stärke*) und *Dexterity* (*Geschick-*
lichkeit) bewältigt werden.

Hat man diese Hürde überwun-
den, so fällt man drei Meter tief
auf die Steinplatte. Klärt sich der
Blick des angestregten Charak-
ters, sieht er Chrichton mit erho-
benen Händen in der Mitte der
Steinplatte stehen. Die Kugeln ge-
ben ein flirrendes Licht von sich.
Die Luftsäule ist oben offen und
mankann seltsam verzerrte Ster-
nenkonstellationen sehen. Etwas
Unförmiges verdeckt das Licht
einiger Sterne und kommt
langsam näher. Der
grauenhaft ver-

zerter Schatten reißt an den Nerven. Bevor weiter agiert wird, ist erst einmal eine Probe auf die *Sanity* (*Stabilität*) fällig. Mißlingt diese, so verliert der Charakter 10 Stabilitätspunkte und fängt sich eine hartnäckige Psychose ein (Spielleiter). Bei Gelingen sind ein Verlust von 2 Punkten und eine Schreckensstarre von 10 Sekunden zu beklagen.

Kann der Abenteurer nun agieren, so hat er zwei Möglichkeiten. Entweder er schießt auf Chrichton oder auf das monströs blasige Ungeheuer, das sich langsam näher auf das Tor zuschiebt. Die Schüsse auf das alptraumhafte Geschöpf bringen keinen erwähnenswerten Vorteil. Die einzige Möglichkeit, den Zauber zu brechen, ist Chrichton zu erschießen.

Ist Chrichton getötet oder bewußtlos, so bricht der Zauber sofort. Die Luftsäule dreht sich langsamer und löst sich schließlich ganz auf. Die Sterne und das dämonische Lebewesen verschwinden und verschwinden. Es zeigt sich wieder der vertraute Himmel über Südwest-England. Der gurgelnde Schrei der Enttäuschung, den das Wesen von sich gibt, erschüttert die Seele und die Ohren. Alle Personen, die sich in der Grube oder in einem Umkreis von zehn Metern aufhalten, müssen eine Probe auf die *CON* (*KON*) absolvieren. Bei Mißlingen verliert jeder Charakter 2 Lebenspunkte und kann für vier Stunden kaum noch etwas hören.

Das Ende

Nach diesem letzten Akt senkt sich eine unnatürliche Stille über die Ausgrabungsstelle. Nachdem sich der Staub gelegt hat, ist es Zeit sich einmal umzuschauen und die Lage einzuschätzen.

Bei den ersten Zeichen von Gewaltanwendung sind die Wissenschaftler und Studenten Hals über Kopf geflüchtet. Auch einige der Gefangenen ha-

ben sicherlich im ausbrechenden Tumult versucht zu türmen. Die zwei Wachhabenden sind daher mit den unruhigen Gefangenen beschäftigt und können Sir Chester Chrichton nicht zu Hilfe eilen. Werden die Polizisten der seltsamen Geschehnisse ansichtig, so werden sie sich nicht sofort gegen die Spielergruppe wenden. Sie sind nicht in das kultische Treiben des Adligen eingeweiht.

Fletcher Warren und die drei Polizisten, die die Ausgrabungsstätte absichern sollten, werden (sollten sie überlebt haben) bei den Vernehmungen gegen die Abenteurer aussagen, sofern Gewalt angewendet wurde. Warren wird, wenn Chrichton getötet sein sollte, die Gruppe des heimtückischen Mordes an einem harmlosen Menschen und großzügigen Gönner bezichtigen. Werden die Charaktere von den Gefängniswachen in Gewahrsam genommen, so haben sie keine gute Zeit. Bis ein Anwalt eintrifft usw. wird Gerald Warren für unangenehme Vergeltung sorgen, besonders, wenn sein Sohn getötet worden ist.

Haben die Abenteurer im Vorfeld schon viele Vergehen auf ihre Schultern geladen, haben sie natürlich in dieser Situation noch schlechtere Karten. Die Beweislage ist nicht rosig und wer glaubt schon die ungeschminkte Wahrheit der verworrenen Ereignisse.

Entweder sie begeben sich auf eigene Faust in die Arme der britischen Gerichtsbarkeit oder sie versuchen zu fliehen.

Schaffen es die Charaktere bis Exeter, so kann ihnen David Fowles sicherlich weiterhelfen. Er wird zwar von den Neuigkeiten geschockt sein, den eigenen Sohn aber nicht verraten. Die Familie Fowles hat gute Verbindungen nach Holland und Nordamerika. Mit etwas Beeilung kann eine Fähre in Dover erreicht werden oder

ein Schiff in Plymouth. Nach einiger Zeit werden sich die Wogen geglättet haben und eine Rückkehr gefahrlos möglich sein. Außerdem sind in der Fremde viele aufregende Abenteuer zu erleben, oder?

X. Nicht- spieler- charaktere



Argot, Salvatore. Der in der südlichen Schweiz geborene Salvatore Argot ist ein Mann, der gerne um hohe Einsätze spielt. In der Spielbank wie im Leben ist sein Credo, daß nur Risiko den Menschen zu Höchstleistungen antreibt. Argot ist auf dem europäischen Festland polizeilich gesucht, weil seine Risikotheorie nicht mit den geltenden Gesetzen übereinstimmt. Bei Chrichton ergab sich spontan eine Beschäftigung, die um den höchsten Einsatz spielt: menschliches Leben. Argot ist in fast alle Geheimnisse eingeweiht.

SALVATORE ARGOT (*Minenleiter, 39 Jahre*)

*STR 13 CON 12 SIZ 14 INT 11
POW 12 DEX 13 APP 9 EDU 14
SAN 58 HP 13*

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Faustschlag 80%,

Schaden 1W3+Sb;

Spitzhacke 75%,

Schaden 1W8+1+Sb;

.38 Revolver 46%,

Schaden 1W10;

Schrotflinte 60%,

Schaden 4W6.

Fertigkeiten: *Accounting* (Buchhaltung) 44%, *Cthulhu Mythos* 30%, *Geology* (Geologie) 70%, *Mechanical Repair* (Mechanische Reparaturen) 65%, *Occult* (Ok-

kultismus) 78%, Operate Heavy Machine (Großgeräte bedienen) 60%, Other Language: Melanese (Melanesisch) 38%, Ride (Reiten) 60%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 55%.

Zaubersprüche: Mental Command (Mentales Kommando).

Ahrichon, Sir Chester. Der Unglücksfall auf den Fidschi-Inseln hat dem adligen Offizier eine radikale Wende in seinem Leben eingebracht. Seine angespannten Sinne sind ganz auf das eine Ziel ausgerichtet. Nur noch sehr kurze Zeit und er wird total triumphieren...

SIR CHESTER CHRICHTON (Gentleman, 62 Jahre)

STR 12 CON 13 SIZ 13 INT 17
POW 28 DEX 15 APP 9 EDU 18
SAN 54 HP 13

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Korallendolch 50%,
Schaden 1W6+Sb;
.38 Revolver 76%,
Schaden 1W10;
Schrotflinte 40%,
Schaden 4W6.

Fertigkeiten: Astronomy (Astronomie) 60%, Chemistry (Chemie) 75%, Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 60%, Cthulhu Mythos 45%, Drive Auto (Autofahren) 50%, History (Geschichte) 72%, Law (Gesetzeskenntnis) 53%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 78%, Occult (Okkultismus) 80%, Other Language: Melanese (Melanesisch) 80%, French (Französisch) 75%, Spanish (Spanisch) 75%, Pilot: Boat (Boote steuern) 38%, Psychoanalysis (Psychoanalyse) 46%, Psychology (Psychologie) 65%, Ride (Reiten) 66%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 60%, Throw (Werfen) 48%.

Zaubersprüche: Black Binding (Schwarze Bindung), Cloud Memory (Gedächtnis blockieren), Create Gate (Tor erschaffen), Elder Sign (Älteres Zeichen), Find Gate (Tor finden), Heal (Heilen),

Mental Command (Mentales Kommando), Send Dreams (Träume senden).

Hunde, Untote. Nicht nur, daß Chrichton die Hunde wiederbelebt hat, der Jagdinstinkt der Tiere ist dadurch verstärkt worden. Mit ihren funkelnden Augen und den tiefenden Lefzen scheinen sie einem wirren Alptraum entsprungen. Richtig gesteuert entwickeln sich diese verbotenen Kreaturen zu wahren Killern.

Um sich dauerhaft zu konservieren, müssen die Untoten eine wöchentliche Dosis des Kakao/Algemengemischs einnehmen bzw. verabreicht bekommen.

UNTOTE HUNDE

STR 12 CON 11 SIZ 8
POW 10 DEX 13 HP 10
Bewegung: 11.

Schadensbonus: 0.

Rüstung: Fell, -1 Schaden.

Waffen: Bite (Biß) 55%,
Schaden 1W6+1.

Stabilitätsverlust:

1/1W8 Punkte bei Anblick.

Fertigkeiten: Listen (Hören) 70%,
Obey Mental Commands (Menta-

le Kommandos befolgen) 99%,
Track by Smell (Spuren riechen) 75%,
Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 50%.

Menschen, Untote. Diese bedauernswerten Kreaturen sind von Chrichton und seinen Handlangern nach uralten überlieferten Ritualen wieder zum Leben erweckt worden. Nur der Tod ist eine Erlösung für sie... Um sich dauerhaft zu konservieren, müssen die Untoten eine wöchentliche Dosis des Kakao/Algemengemischs einnehmen.

UNTOTE MENSCHEN

STR 17 CON 8 SIZ 12
POW 14 DEX 9 HP 10
Bewegung: 4.

Schadensbonus: +1W4.

Rüstung: Lederhaut, -1 Schaden.

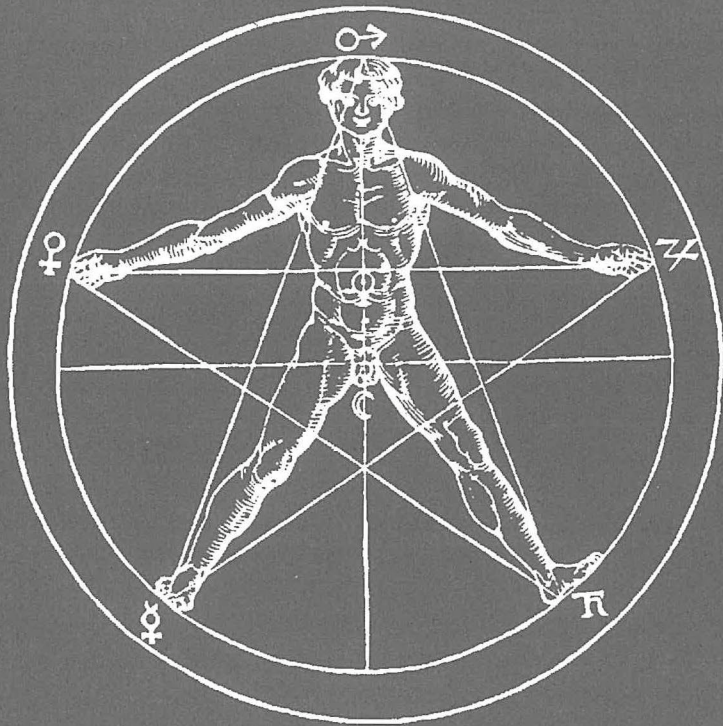
Waffen: Bite (Biß) 45%,
Schaden 1W3;

Korallendolch 65%,
Schaden 1W6+Sb.

Stabilitätsverlust:

1/1W8 Punkte bei Anblick.

Fertigkeiten: Listen (Hören) 45%,
Obey Mental Commands (Mentale Kommandos befolgen) 99%.





Sawyer, Geoffrey. Chrichton gabelte Sawyer, einen ehemaligen Offizier der Infanterie, in einer Spelunke in Indonesien auf. Opiumsüchtig und heruntergekommen wartete dieser eigentlich nur noch auf seinen Tod. Doch Chrichton brachte das Feuer in Geoffrey Sawyer wieder zum Brennen.

Geoffrey Sawyer verwaltet heute das Hauptlager von Chrichtons Oversea-Trading auf Lundy.

GEOFFREY SAWYER

(*Verwalter, 42 Jahre*)

STR 16 CON 14 SIZ 12 INT 13
POW 12 DEX 14 APP 6 EDU 15
SAN 64 HP 13

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Bowie-Messer 65%,

Schaden 1W6+Sb;

.45 Automatikpistole 50%,

Schaden 1W10+2;

Elefantenbüchse 67%,

Schaden 3W6+4.

Fertigkeiten: Accounting (Buchhaltung) 69%, Cthulhu Mythos 17%, First Aid (Erste Hilfe) 55%, Occult (Okkultismus) 78%, Other Language: Melanese (Melanesisch) 75%, Ride (Reiten) 40%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 40%, Swim (Schwimmen) 73% Throw (Werfen) 60%.

Zaubersprüche: Mental Command (Mentales Kommando).



Usher, Abraham. Sir Chrichton lernte seinen treuen und bis aufs Mark verderbten Butler auf einer seiner Reisen kennen. Der asketische Usher ist in die niederen Geheimnisse eingeweiht und würde lieber qualvoll sterben als seinen Herrn zu verraten. Sein oberstes Ziel ist, alle Informationen, die für Chrichton wichtig sind, möglichst bald zu übermitteln.

Usher kümmert sich in der Abwesenheit von Chrichton um Hartland Hall. Außerdem führt er nach entsprechen-

der Anweisung einige Versuche im Labor durch.

ABRAHAM USHER

(*Butler, 46 Jahre*)

STR 9 CON 8 SIZ 10 INT 16
POW 13 DEX 10 APP 9 EDU 14
SAN 72 HP 9

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Astronomy (Astronomie) 30%, Biology (Biologie) 40%, Cthulhu Mythos 21%, Chemistry (Chemie) 66%, History (Geschichte) 50%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 70%, Natural History (Naturgeschichte) 47%, Occult (Okkultismus) 63%, Other Language: Melanese (Melanesisch) 49%, Pharmacy (Pharmazie) 38%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 56%.

Zaubersprüche: Mental Command (Mentales Kommando).



Warren, Fletcher. Ein Mann in der Blüte seiner Jugend. Sir Chester Chrichton holte sich den Jüngling vor einigen Jahren quasi als Lehrling an seine Seite. Teure Schulen und die grausigen Unterweisungen des Lehrmeisters verformten den Charakter des jungen Mannes entscheidend. Fletcher Warren ist seinem Herrn allzeit treu ergeben und in alle Geheimnisse eingeweiht. Sein Vater, Gerald Warren, steht ebenfalls in den Diensten von Chrichton.

FLETCHER WARREN

(*Sekretär, 28 Jahre*)

STR 11 CON 11 SIZ 12 INT 17
POW 17 DEX 9 APP 15 EDU 16
SAN 53 HP 12

Schadensbonus: 0.

Waffen: Degen 80%,

Schaden 1W4+Sb;

.38 Revolver 66%,

Schaden 1W10;

Schrotflinte 50%,

Schaden 4W6.

Fertigkeiten: Astronomy (Astronomie) 53%, Chemistry (Chemie)

72%, Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 50%, Cthulhu Mythos 34%, Drive Auto (Autofahren) 60%, History (Geschichte) 47%, Law (Gesetzeskenntnis) 33%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 75%, Occult (Okkultismus) 58%, Other Language: Melanese (Melanesisch) 70%, French (Französisch) 65%, Spanish (Spanisch) 43%, Ride (Reiten) 60%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 35%.

Zaubersprüche: Black Binding (Schwarze Bindung), Cloud Memory (Gedächtnis blockieren), Find Gate (Tor finden), Heal (Heilen), Mental Command (Mentales Kommando).



Warren, Gerald. Von Beruf Polizist. Das Bild eines pflichtbewussten Beschützers der Witwen und Waisen trifft hier aber nicht zu. Der Vater von Fletcher ist bestechlich und trunksüchtig. Er arbeitet in Princetown, im Dartmoor-Prison. Gerald Warren hat dort eine leitende Stelle inne. Chester Chrichton hat den Vater seines Sekretärs protegiert und nach Kräften bezahlt. Gerald hat kein Interesse, daß dieser angenehme Zustand endet oder aufgedeckt wird. Er wird die ihm unterstellten Polizisten bei Bedarf gegen die Abenteurer einsetzen.

GERALD WARREN

(*Polizist, 50 Jahre*)

STR 14 CON 12 SIZ 15 INT 14
POW 13 DEX 14 APP 7 EDU 14
SAN 73 HP 14

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Messer 40%,

Schaden 1W4+Sb;

.38 Revolver 74%,

Schaden 1W10;

Schrotflinte 60%,

Schaden 4W6.

Fertigkeiten: Climb (Klettern) 60%, Drive Auto (Autofahren) 70%, History (Geschichte) 35%, Law (Gesetzeskenntnis) 60%, Occult (Okkultismus) 30%, Other Language: Melanese (Melane-

sisch) 34%, *Ride* (Reiten) 50%, *Spot Hidden* (Verborgenes erkennen) 40%, *Track* (Spurenlesen) 45%.

Warren, Peter. Peter Warren ist der Besitzer und Wirt des *Warren House Inn*. Diese schöne Kneipe mit angeschlossenen Zimmern ist seit zwei Generationen im alleinigen Besitz der Familie.

Fletcher Warren ist der Neffe des Wirts. Peter ist nur sehr oberflächlich in die Vorgänge eingeweiht, aber nach dem Motto: die Familie hält zusammen, wird er seinem Neffen und natürlich auch Chrichton helfen, so gut er kann.

PETER WARREN

(Wirt, 51 Jahre)

STR 17 CON 15 SIZ 14 INT 12
POW 9 DEX 12 APP 10 EDU 12
SAN 76 HP 15

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: *Faustschlag* 70%,
Schaden 1W3+Sb;
Schrotflinte 55%,
Schaden 4W6.

Fertigkeiten: *Accounting* (Buchhaltung) 30%, *First Aid* (Erste Hilfe) 40%, *History* (Geschichte) 30%, *Ride* (Reiten) 70%, *Spot Hidden* (Verborgenes erkennen) 40%.

Warren, Tony. Auch dieser Herr ist ein Mitglied der Familie Warren. Ihm gehört der Hof, der direkt neben der Ausgrabungsstelle (Grimspound) liegt. Er versorgt die Arbeiter und Studenten mit Lebensmitteln und schaut öfter neugierig bei den Ausgrabungsarbeiten zu. Wenn sein Neffe, Fletcher Warren, erscheint, freut er sich jedesmal besonders. Auch Tony ist bereit, für Chrichton einiges zu tun. Auf der Farm wohnen außer ihm noch seine Frau (Kitty), drei Kinder und zwei Knechte (Sam Prouser, Zacharias Tellamoure).

TONY WARREN

(Farmer, 48 Jahre)

STR 15 CON 16 SIZ 13 INT 10
POW 8 DEX 15 APP 12 EDU 11
SAN 81 HP 15

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: *Faustschlag* 70%,
Schaden 1W3+Sb;
Schrotflinte 45%,
Schaden 4W6.

Fertigkeiten: *Biology* (Biologie) 35%, *Geology* (Geologie) 30%, *Operate Heavy Machine* (Großgeräte bedienen) 57%, *Ride* (Reiten) 75%, *Spot Hidden* (Verborgenes erkennen) 40%.

XI. Anhang

Zaubersprüche

Mentales Kommando

Mit den Anweisungen aus den alten Folianten des europäischen Mittelalters und in Kombination mit den mündlichen Anweisungen von melanesischen Weisen hat Chrichton einen Weg gefunden, totes Fleisch wieder zu beleben. Um die Untoten zu steuern, muß eine mentale Kontrolle aufrechterhalten werden. Um diesen Spruch anwenden zu können, muß der Zaubernde wöchentlich eine ge-

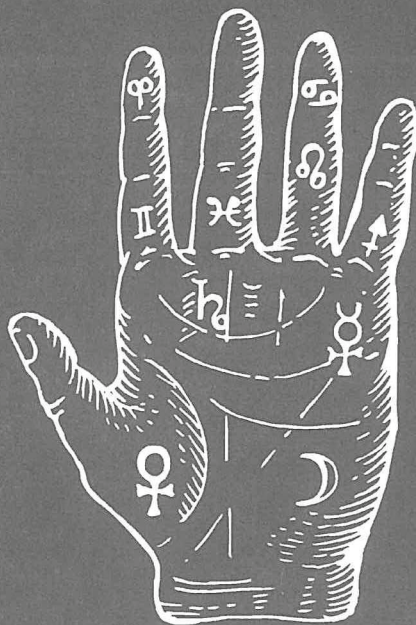
wisse Dosis des Kakao/Algen-gemischs einnehmen. Die Untoten (maximal 28 pro Zauberer) sind nach der gelungenen Anwendung des Spruchs (je zwei Magie-Punkte/drei Stunden Wirkung) unter dessen Kontrolle. Sie gehorchen solange jedem Befehl, wie der Zauberspruch aufrechterhalten wird. Der Zauberer ist während der Wirkungsdauer in einer Art Trance und verteidigt sich nicht. Allerdings kann der Zaubernde einfache Aktionen ausführen, wenn auch sehr langsam. Wird dieser verletzt (HP-Verlust), so ist der Zauber unterbrochen. Die Untoten agieren dann nach dem Ermessen des *Spielleiters*.

Die Kugeln

Die neun Kugeln sind vor langer Zeit in melanesischen Beschwörungsritualen verwendet worden. Mit dem Tod des letzten Priesters sind die Kugeln dem Vergessen anheimgefallen. Sie lagen lange Zeit in der Grotte verborgen, bis eine englische Vermessungseinheit in die geheiligte Stätte eindrang. Einer der Soldaten löste einen versteckten Mechanismus aus und just in dem Moment, als der Offizier Chrichton eine der Kugeln in die Hand nahm, wurde die verhängnisvolle Wasserfalle ausgelöst. Chrichton hielt die Kugel fest in der Hand, als er mit seinen Soldaten in die dunklen, wasser-gefüllten Tunnel gezogen wurde. Sein verlöschendes Bewußtsein wurde von der Kugel genährt und inspiriert. Als er erwachte, hatte er *die Alten* in ihrer Macht gesehen, und er wollte ihnen dienen...

Eigenschaften

Alle neun Kugeln zusammen haben die Möglichkeit, die Geisteskraft eines einzelnen, der in ihrer Mitte sitzt oder auch steht, zu fokussieren und extrem zu verstärken. Sie weisen dann dem ewig Suchenden den Weg, damit dieser das letzte Ritual vollziehen kann und die tobende und



blutbesudelte Pforte für die uralten und schlafenden Götter wieder öffnet...

Alle neun Kugeln, exakt angeordnet, verhindern den permanenten Verlust von *POW (MAN)* bei den nötigen Zaubersprüchen.

Im Notfall kann das Ritual auch mit mindestens sechs Kugeln durchgeführt werden. Dies hat aber für den Zaubern den furchtbare geistige Folgen.

Eine einzelne Kugel sorgt bei der Person, die sie trägt, für seltsame und verworrene Träume, die sich in tiefen und geheimnisvollen Wassern abspielen. Unsichtbare Flüsterer murmeln abscheuliche Geheimnisse.

Im Moment des eintretenden Todes wird das absterbende Bewußtsein des Kugelträgers mit unaussprechlichen Farben genährt und praktisch neu geboren. Das Hirn versucht, den versagenden Organismus zu stimulieren und den Tod zu verhindern. Neue und unheilige Kraft strömt dann durch den todgeweihten Körper. Dies

funktioniert allerdings nur, wenn die Verletzungen nicht zu elementar sind. Die Kugel gibt dem Träger nach dem ca. 15 Minuten dauernden Prozeß 1W4+2 Lebenspunkte wieder (nicht über Ausgangswert!). Das Bewußtsein hat sich dann aber entscheidend verändert (*Vorgabe Spielleiter*).

Versuche

Die Gruppe wird wahrscheinlich die Kugel einigen Versuchen unterziehen. Das Objekt reagiert unbeeindruckt auf Hitze, Kälte, Säure etc. Bei der Einwirkung von Wasser erwärmt sich die Glaskugel minimal. Dabei ist es egal, ob der Versuch mit Süß- oder Salzwasser durchgeführt wird. Das glasartige Material ist mit einem schweren Hammer zu zerschmettern. Allerdings werden bei der Zerstörung 1W8+4 Schadenspunkte in einem Bereich von 4 Metern erzeugt.

Das Erweckungsritual

Nach dem Studium von unzähligen Büchern und Dokumenten,

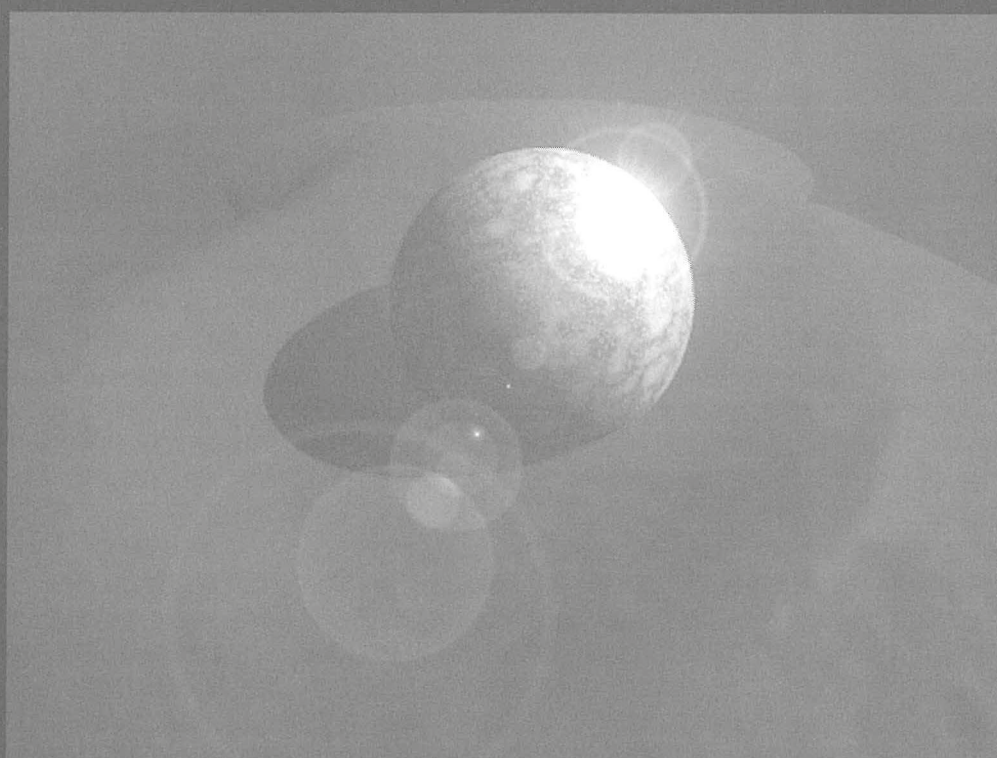
nach großen Reisen und langen Gesprächen ist es Chrichton gelungen, eine Verfahrensweise zu entdecken, die Toten neues Leben einhaucht. Die Fragmente des Wissens hat er aus mittelalterlichen Quellen und dem überlieferten Wissen der Fidschis zusammengebaut.

Man benötigt dazu relativ frische Leichname und eine Substanz, die aus einem Algen/Zuckergemisch herausgefiltert wird. Die Körper werden mit der Substanz komplett eingerieben. Anschließend müssen diese einige Zeit liegen und den Inhalt des Körpers umwandeln. Nach der Umwandlungsphase folgt eine dreitägige Ruhephase. Danach ist der neue Diener bereit, Befehle zu empfangen.

Die Toten können zehn Tage lang bei einer Temperatur von ungefähr 0° C konserviert werden. Danach müssen sie allerdings *verarbeitet* werden.

Sollten die Spieler bei diesem Ritual zusehen, haben Sie als Spielleiter freie Hand bei der Gestaltung des Ablaufs.

Die
geheimnisvolle
Kugel...



XII. Spielhilfen und Karten

Spielhilfe 1

Exeter Chronicle 2. September 1920

Wahnsinnstat in der Bedford Street

Laut Polizeiberichten verschafften sich in den frühen Morgenstunden des 1. September mehrere Verbrecher Zugang zu dem Haus von Jonathan Abercrombie, einem angesehenen Bürger unserer Stadt. Mit brutaler Gewalt wurde Mr. Abercrombie gefesselt, anscheinend gefoltert und bestialisch umgebracht. Die Wohnräume bieten ein Bild der Verwüstung. Die Polizei ermittelt fieberhaft. Coroner Craig Brigham hat sich noch zu keiner Stellungnahme entschlossen.

Spielhilfe 2

Jonathan Abercrombie
85th Bedford Street
Exeter

*Sehr geehrter Mr. Fowles junior,
sicher wundern Sie sich, daß ein alter Mann wie ich diese Angelegenheit nicht in die routinierten Hände Ihres Vaters gelegt hat. Doch ich schätze das jugendliche Feuer, das auch aus einem weniger interessanten Vorgang eine ernsthafte Aufgabe macht. Außerdem können junge Menschen besser nachfühlen, daß man auch verschlungene Wege beschreiten kann, ohne ein schlechter Mensch zu sein.
Ich bin in meinem Leben etwas herumgekommen und habe manche unangenehme Begebenheit miterlebt. Gott sei mein Zeuge, ich habe sicher nicht immer richtig gehandelt und bin hin und wieder auch den lockenden Stimmen der Versuchung erlegen. In meiner Jugend habe ich einige Verfehlungen begangen, die ich gerne nach meinem Tod getilgt sehen möchte. Und ich denke, daß ich in Ihnen den richtigen Mann für diese Angelegenheit gefunden habe.
Junger Freund, die Angst und das Gewissen läutern die Seele mit den Jahren.*

*Exeter, im Juni 1919
Ihr Jonathan Abercrombie*

Spielhilfe 3

Testament

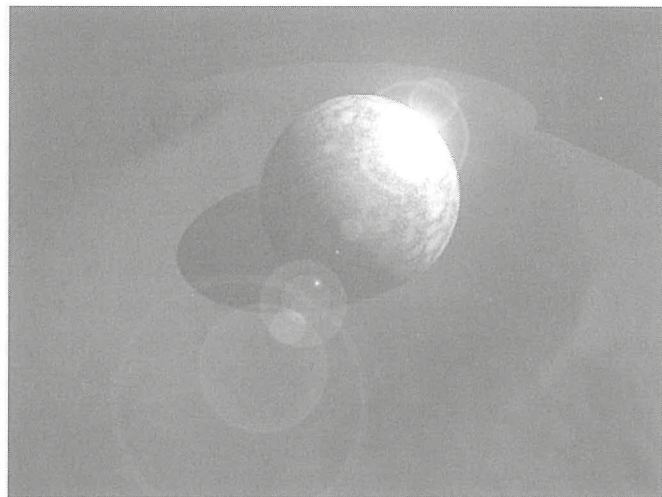
Mit gesundem Geist und Willen vermache ich alle beweglichen und festen Güter, die sich zum Zeitpunkt meines Todes in meinem Besitz befinden, dem Waisenhaus der Stadt Exeter. Die einzige Ausnahme stellt eine alte Seekiste und deren Inhalt dar. Diesen Koffer mit den Initialen J und S vermache ich dem Vollstrecker meines Testaments, Mr. Fowles Junior. Die Kiste befindet sich bei meinem Freund Martin Brixton auf dem Dachboden. Er ist in Plymouth in der 138th Grand Parade wohnhaft. Mr. Brixton ist über den Ablauf der Testamentsvollstreckung informiert und wird Ihnen die Kiste aushändigen. In dieser finden Sie einen versiegelten Brief mit Anweisungen, aus denen mein letzter Wunsch zu ersehen ist.

Ich bedanke mich für Ihre Hilfe und wünsche Ihnen ein frohes und ausgefülltes Leben.

*Exeter, am 12. Mai 1919
Jonathan Abercrombie*

Spielhilfe 6

Eine geheimnisvoll, in grünlichen Farben schimmernde Kugel aus glattpoliertem Glas. Sie hat einen Durchmesser von vier Zentimetern und wiegt 335 Gramm.



Spielhilfe 4

*Frederic Savigny
85th Bedford Street
Exeter*

*Sehr geehrter Mr. Fowles junior,
ich hoffe, Sie hatten eine angenehme Reise. Mr. Brixton hat Ihnen sicher
keine Umstände gemacht, er hat ein Herz aus Gold.
Nun stehen Sie also vor den Fragmenten meines Lebens. Ich hoffe, Sie
sind nach meinen Eröffnungen nicht allzu schockiert.
Mein richtiger Name ist Frederic Savigny und ich bin am
11. August 1836 in Boulogne geboren. Im März 1873 mußte ich
Frankreich aus wichtigen Gründen verlassen. Hier in England habe
ich mir eine neue Existenz aufbauen können, um meinen Lebensabend
in Ruhe zu verbringen. Mein letzter und dringlichster Wunsch ist es,
daß die ungeordneten Geschäfte unter Dach und Fach kommen. Bitte
fahren Sie nach Hartland zum Landhaus Hartland Hall und bringen
Sie dem Hausbesitzer Sir Chester Chrichton (bitte unbedingt persön-
lich!) die grüne Glaskugel zurück.
Wenn Sie sich einen Gefallen tun wollen, stoppen Sie vorher in Clovelly
und hören Sie sich im Red Lion Pub einige Geschichten über die
Shipwrecker-Bande an, die um 1886 herum bei Hartland Point ihr
Unwesen getrieben hat. Ein außerordentlich lohnender Besuch, wie ich
Ihnen versichern darf.
Den Scheck über 450,00 £ habe ich für Ihre Bemühungen vorgesehen.
Meine herzlichsten Wünsche für Sie und Ihren Herrn Vater.
Zue Dieu te bénisse, mon cher ami.*

*Exeter, im Mai 1919
Hr. Frederic Savigny bzw. Jonathan Abercrombie*

Spielhilfe 5

Ein kleines Stück Wachtuch, in
das eine Handvoll von feinkör-
nigem, bräunlichem Pulver einge-
wickelt ist.



Spielhilfe 7

Ein Foto mit folgendem handschriftlichem Text auf der Rückseite:

18 ans et l'orgueil de la marine française.



Spielhilfe 8

Ein Foto mit folgendem handschriftlichem Text auf der Rückseite:

*Notre mariage le 12 juin 1861 à Boulogne.
Jeanne est la femme de ma vie.
Tout le monde est jaloux de mon bonheur.*



Übersetzungen der französischen Texte auf den Bilddrückseiten:

Spielhilfe 7: 18 Jahre und der Stolz der französischen Marine!

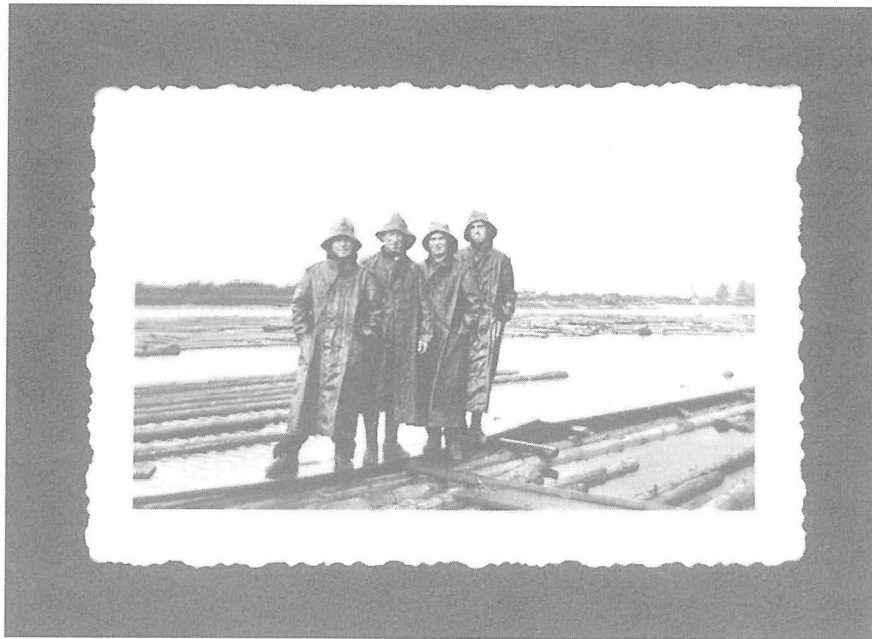
Spielhilfe 8: Unsere Hochzeit am 12. Juni 1861 in Boulogne. Jeanne ist die Frau meines Lebens.
Jeder beneidet mich wegen meines Glücks.

Spielhilfe 9: Clovelly, 24. November 1885. Die ganze wagemutige Bande auf diesem Photo.
(von links nach rechts) Samuel Hawkins, Vincent Shelter, Dave Bilgen, Leon Frazer.

Spielhilfe 9

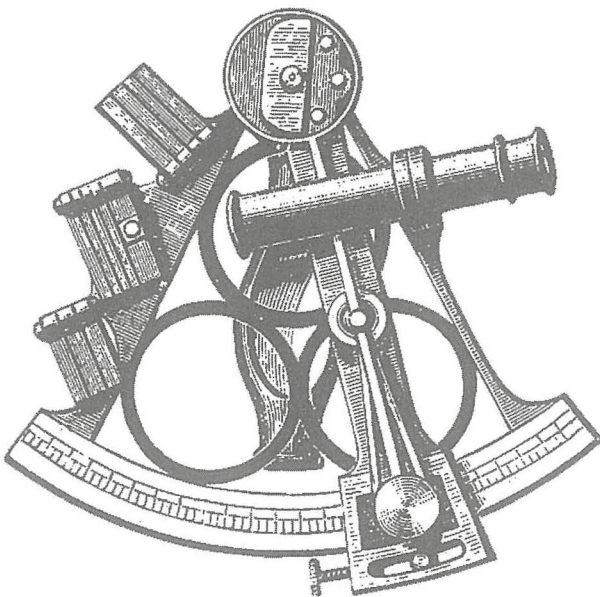
Ein Foto mit folgendem handschriftlichem Text auf der Rückseite:

*Clovelly, 24 novembre 1885. Toute la bande téméraire sur cette photo.
(de gauche à droite) Samuel Hawkins, Vincent Shelter, Dave Bilgen, Leon Frazer.*



Spielhilfe 10

Ein Sextant in einem verziertem Kistchen.
Es sind die gravierten Initialen *FS* zu erkennen.



Spielhilfe 11

Ein kleiner Zettel, der anscheinend aus einem Tagebuch ausgerissen wurde, mit einem französischen Text.

13 août 1870

*Jeanne est morte. Ma vie me semble triste et vide.
Même pas l'alcool peut apaiser ma douleur. Mes efforts pour
la patrie n'ont plus d'importance. Je pense d'accepter l'offre de
Jérôme Pelissier.
Dieu soit avec moi !!*

Übersetzung des Zettels

13. August 1870

Jeanne ist tot. Mein Leben erscheint mir traurig und leer. Noch nicht einmal der Alkohol lindert meinen Schmerz. Meine Anstrengungen für das Vaterland sind ohne Bedeutung geworden. Ich glaube, ich werde auf das Angebot von Jérôme Pelissier eingehen.
Gott sei mir gnädig !!

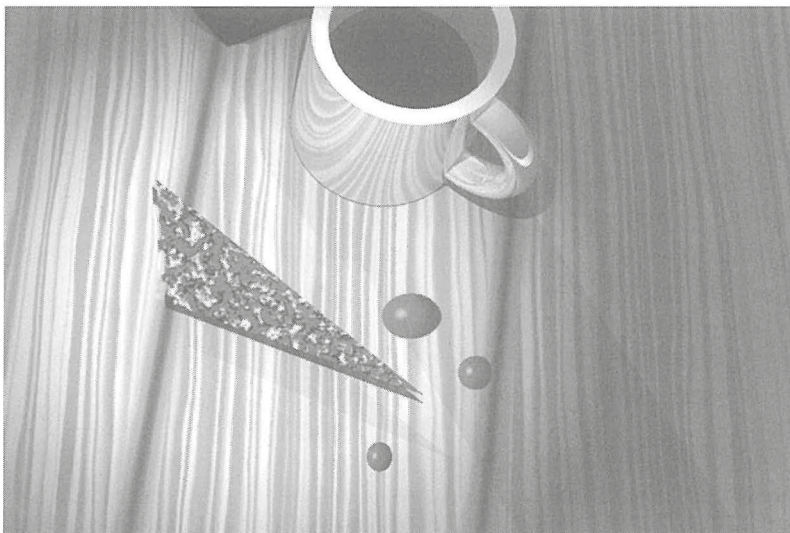
Spielhilfe 12

Ein Scheck über 450 Pfund der Bank of England.

Bank of England, Exeter	
<i>Fourhundredandfifty</i>	450.00 £
<i>Mr. Fowles junior, Exeter</i>	<i>June 12. 1919</i> <small>Date</small>
	<i>Exeter</i> <small>Place</small>
<i>J. Abercrombie</i>	

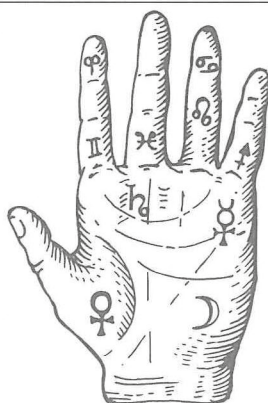
Spielhilfe 13

Eine abgebrochene Messerspitze aus korallenartigem Material.



Spielhilfe 14

Mittelalterliches Dokument aus Chrichtons Bibliothek.



Auswahl der Koerper

Wichtigkeit prüfen!!

Achte auf den Stand des Jahres und auf dye Lyngen des Lebens. Der Tote muss eyne mahkellose Lyngge aufweysen. Pruefe dye Zeychen myt Bedacht. Ist der Teychnam gewaehlt so bedenke dass dye Mixtuhr forbereytet seyn muss. Reyn Quent Zeyt darf verloren syen. Zeychne den Freys des Todes und lege den zukuenftigen Dyener hynneyn. Nun begynne mit dem Tanz und dem Wort. Grabe yn der Brust und fynde dye Bestymmung des neuen Lebens. Steh auf und dyene.

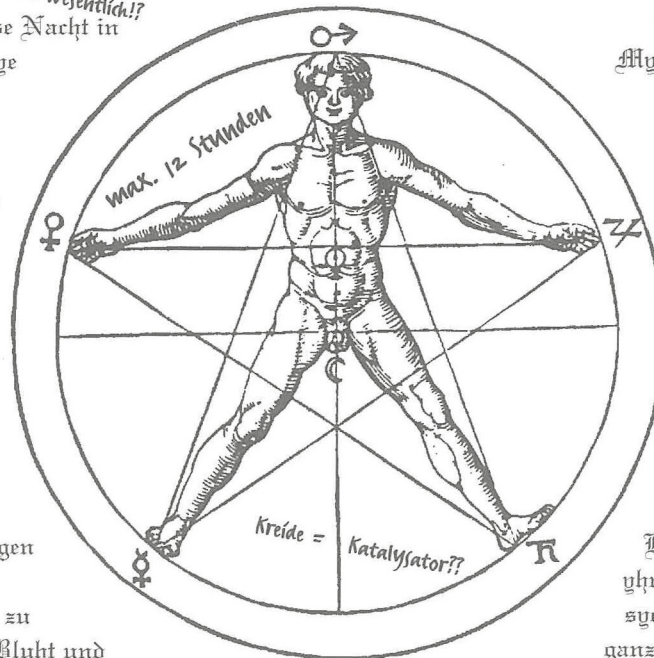
Spielhilfe 15

Mittelalterliches Dokument aus Chrichtons Bibliothek mit neueren handschriftlichen Eintragungen.

Der Vollzug der Verwandlung

Zeit ist nicht wesentlich!?

Suche eine mondlose Nacht in deren Verlauf Du die frischen Körper vorbereitest. Achte darauf dass deren Blut noch nicht von Fäule befallen ist. Richte den Körper aus nach den Gleichnissen des schwarzen Hockes in der Kreidezeichnung aus. Sey ohne Furcht wenn die Substanz aufgetragen wird. Gieb dem Leichnam Zeit um zu dinsten. Es wird Blut und fauliges Wasser kommen.



Darvas Algen!!

Zucker als Bindeglied!!

Verhältnis Mixtur 2:4

Hohle die Stoffe fuer die Myxtur aus den grundloosen Tiefen des suedlichen Meeres sonst suchst Du vergebens. Gehe nach den ehernen Regeln der Kuenste der Alchemie vor wie es Eghert von der Hausensteyn beschrieben hat. Vergesse nicht dass Du den Schwur tuhn musst um dem Herrn der Gebeyne deine Gunst zu zeigen. Nach dem Dinsten der Körper wasche sie und tue ihnen Laken an. Dann ruhen sie der Tage vier und dyenen ganz zu aller Vortrefflichkeit. So weyt meyn Berucht, handle nahn.

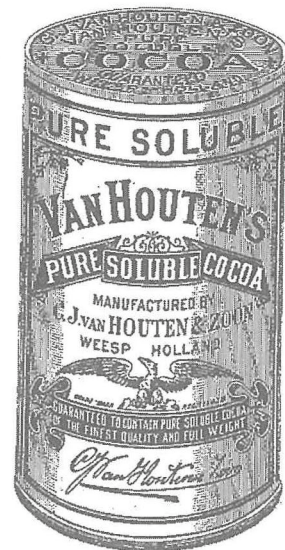
Spielhilfe 16

Ein scharfer Dolch aus korallenartigem Material. In den Griff sind fremdartige Symbole eingraviert, die mit rötlicher Farbe hervorgehoben sind.



Spielhilfe 17

Kakaodose von der Firma *van Houtens*. Auf der Rückseite kann man den Lieferanten erkennen: (*Chrichtons Sugar- & Cacao Company*). Im Labor befinden sich 40 Dosen. Der Inhalt ist mit Algenpulver versetzt.



Spielhilfe 18 a

Nachforschung: Fidschi-Inseln und melanesische Riten
(Auszug aus: Scott Pastermans, Facts and Legends from Melanesia, 1909)

Melanesische Übersichtskarte



Spielhilfe 19

Anschrift von Chrichtons Hotel
in Dartmoor.

*Sir Chester Chrichton
Hotel Two Bridges
Two Bridges
Devon*

Tip: *Spielhilfe 19* wird erst ausgegeben,
wenn die Anschrift auf dem Briefum-
schlag in Chrichtons Bibliothek gefunden
wurde oder der Butler die Adresse für die
Spieler aufschreibt.

Spielhilfe 20

Brief von Usher an Chrichton (Briefumschlag).

*Sehr geehrter Sir Chrichton,
anbei finden Sie die von Ihnen gewünschten Unterlagen.
Die neuesten Nachrichten habe ich Ihnen schon über Warren
mitgeteilt.
Vorzügliche Grüße
A. Usher*

Spielhilfe 21

Ein kleiner Notizzettel.

Kirche Pt.

In Memory of William

The beloved son of

S & C. J. White.

Who died in October 12. 1885

Aged 15 Years.

In the midst of life we are
in death

Spielhilfe 18 b

Nachforschung: Fidschi-Inseln und melanesische Riten
(Auszug aus: Scott Pastermans, *Facts and Legends from Melanesia*, 1909)

Die Fidschi-Inseln

Geschichte

Diese Inselgruppe wurde 1643 von dem Holländer A. J. Tasman entdeckt und dann von Cook (1774) und Bligh (1789) bereist. Vor ihrer Annektierung durch die Briten (1874) werden die Fidschi-Inseln von Dumont d'Urville (1827) erforscht.

Geographische Fakten

Kronkolonie des britischen Empire. Etwa 250 Inseln; 18344 qkm mit 157266 Bewohnern, davon 3880 Europäer. Hauptinseln: Viti Levu, Vanua Levu. Hauptort: Suva auf Viti Levu. Höchste Erhebung: Mount Victoria auf Viti Levu mit 1323 Metern.

Wirtschaftliche Fakten

Handel: Zucker, Kopra, Bananen. Schiffsverkehr: Eingang 164 Schiffe mit 592500 Tonnen. Eisenbahn: 480 Kilometer Pflanzungs- und Trambahnen. Post: 71 Anstalten. Telegraph: 94 Kilometer Linien. Kabelverbindung nach Queensland, Neuseeland und Kanada, 4 Funkstellen. Fernsprecher 1590 Kilometer.

Flagge

Sie enthält den Union Jack und ein 1908 geschaffenes Wappen mit dem Georgskreuz, einem britischen Leoparden, einer Friedenstaube und den Produkten des Landes: Zuckerrohr, Kokospalme und Bananentaube.

Sprache

Die melanesische Sprache ist eine der drei ozeanischen Sprachkulturen. Sie ist auf Neuguinea, dem Bismarckarchipel, den Salomoninseln, Neukaledonien, Vanatu und den Fidschi-Inseln verbreitet.

Religion

Wie auch auf den anderen melanesischen Eilanden, so ist auf den Fidschi-Inseln eine große Götterwelt vertreten gewesen. Die mächtigsten und am häufigsten angebeteten Götter waren die Meeresgötter. Die Einwohner ernährten sich hauptsächlich von Fischen und Meeresfrüchten. Deshalb wurde z.B. dem Fischgott eine spezielle Verehrung zuteil. Götter werden in der melanesischen Mythologie immer als Skelett dargestellt, da sie über keine körperliche Form verfügen. Der Rang eines Menschen in der Sozialstruktur des Dorfes war sehr wichtig. Da Schildkröten heilige Tiere waren, durften nur Priester und Häuptlinge diese verzehren. Frauen war der Genuß von Schildkrötenfleisch generell verboten.

Der Ahnenkult spielt eine maßgebliche Rolle: der Ahn legt fest, welchen Platz und welche Rechte ein Individuum oder eine Gruppe in der Gesellschaft hat. Höhepunkte des religiösen Lebens sind Feste, die als Gesamtkunstwerk gestaltet werden. Tänze und Körperschmuck der Teilnehmer entsprechen ihrem Rang und ihrer Rolle. Die monotonen oder jubelnden Gesänge sowie die Instrumentalmusik sollen die Stimmen übermenschlicher Wesen symbolisieren.

Es existieren, außer der eben geschilderten Art des Feierns, noch zwei unterschiedliche Anbetungsformen. Zum einen das Marae, das auf einem freien Platz stattfindet. Die Götter und Ahnen der Marae, die Klanggötter also, werden bei diesen Festen herbeigerufen, um das Schicksal und die Bestimmung der Gruppe kundzutun. Zum anderen existiert ein kaum bekannter Kult, der sich vorzugsweise in Grotten oder Höhlungen trifft und dort Fruchtbarkeits- und Befruchtungsrituale durchführt. Aus mündlichen Überlieferungen ist zu entnehmen, daß dort auch Gottesdienste zu Ehren von schlafenden oder alten (Übersetzungen nicht eindeutig A.d.A.) Göttern vollzogen werden. Die Berichte über einen richtiggehenden Totenkult konnten nicht bestätigt werden. Als Zentrum dieser Religionsform gilt die westliche Küste von Viti Levu. Seit einer Expedition der britischen Armee in dieses Gebiet und einem Unglücksfall, der viele Menschen das Leben kostete, vermeiden Eingeborene das Betreten dieses Landstrichs.

Leeres Telegrammformular für Nachforschungen, Nachrichten etc.

WWT

World Wide Telegraph
THE GLOBE IN SEVEN MINUTES

To:

From:



WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war or act of God.



Nachforschung: Jonathan Abercrombie

Quelle: amtliche Unterlagen verschiedener Behörden

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+4 Tagen

Geburt: unbekannt.

Keine Hinweise auf vorherigen Verbleib, Registrierung oder Gesetzesverstöße.

Im März 1891 in Exeter niedergelassen.

Behördlich festgestellter Tod am
01. September 1920.

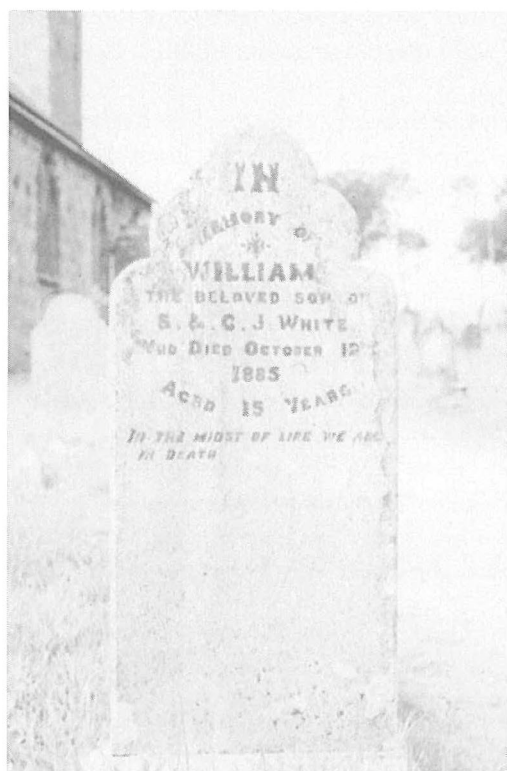
Tip:

1W3 = ein halber W6;

1 oder 2 ergibt 1,

3 oder 4 ergibt 2,

5 oder 6 ergibt 3.



Nachforschung: Martin Brixton

Quelle: amtliche Unterlagen verschiedener Behörden

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+3 Tagen

Geburt: 20. September 1838 in Bristol.

Bis zum 20. Lebensjahr keine Auffälligkeiten notiert. Mehrere kurze Aufenthalte im Gefängnis von Bristol wegen Kuppelei und Diebstahl.

Letzte Haft vom Januar 1882 bis September 1888 wegen schwerer Hehlerei und Körperverletzung.

Nach Haftentlassung untergetaucht.

Im Februar 1896 in Plymouth niedergelassen.

Ansicht des Grabsteins von *William White*
auf dem Friedhof der Kirche von
Princetown.

Nachforschung: Frederic Savigny

Quelle: Anfrage bei französischen Behörden

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W4+4 Tagen

Geburt: 11. August 1836 in Boulogne. Offiziersausbildung in der französischen Marine mit 17 Jahren. Ab 1863 regulärer Dienst in Kriegsmarine als leitender Offizier.

1870 Hochzeit in Boulogne mit Jeanne Cocteau.

Februar 1873 Anschuldigung wegen unerlaubtem Verkauf von französischem Staatseigentum. Zweiter angeklagter Offizier: Jérôme Pelissier. Savigny vor Ergreifung untergetaucht. Keine weiteren Informationen.

Nachforschung: Jérôme Pelissier

Quelle: Anfrage bei französischen Behörden

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W4+3 Tagen

Geburt: 14. Januar 1834 in Chartres. Offiziersausbildung in der französischen Marine mit 18 Jahren. Ab 1861 regulärer Dienst in Kriegsmarine als leitender Offizier.

Februar 1873 Anschuldigung wegen unerlaubtem Verkauf von französischem Staatseigentum. Zweiter angeklagter Offizier: Frederic Savigny. Savigny vor Ergreifung untergetaucht. Pelissier von Militärgericht zu 15 Jahren Straflager verurteilt. Am 05. Mai 1885 in der Haft an Cholera verstorben.

Nachforschung: Analyse/bräunliches Pulver

Quelle: Anfrage bei Universität Exeter etc.

Dauer: Auskunft erteilt nach einem Tag

Zusammensetzung des Stoffes:

- Kakaopulver
- pulverisiertes pflanzliches Material (Algen)

Genauere Zusammensetzung des pflanzlichen Materials ist am Institut für Tropenforschung in London zu erfragen.

Nachforschung: Analyse/bräunliches Pulver

Quelle: Anfrage bei Institut für Tropenforschung

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+4 Tagen

Zusammensetzung des Stoffes:

- Kakaopulver
- pulverisiertes Algenmaterial einer Art, die vermehrt im pazifischen/melanesischen Raum zu finden ist. Wird das Algenpulver mit Zucker vermischt und eingenommen, kann es zu Störungen der körperlichen Motorik und zu Halluzinationen kommen. Bei verschiedenen melanesischen Stämmen wird dieses Rauschmittel zur Verstärkung diverser ritueller Handlungen verwendet.

Nachforschung: Herkunft Sir Chester Chrichton

Quelle: gutsortierte Bibliothek

Familiengeschichte der Chrichtons

Erster verbürgter Eintrag: Turstan de Crecture bekommt Land und Titel in Schottland im Jahre des Herrn 1128.

Sir Robert Chrichton wird im Jahre des Herrn 1488 Baron von Sanguhar und Cumnock.

Stammsitz der Familie ist seit 1525 Chrichton Castle.

Der Titel geht ab 1643 an das Herrscherhaus Bute. Nebenlinien mit vielen Verästelungen entstehen.



Wappen derer
von Chrichton

Nachforschung: Herkunft Sir Chester Chrichton

Quelle: amtliche Unterlagen verschiedener Behörden

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Geburt: 18. Dezember 1858 in Edinburgh.

1878 Offizierslehrgang bei britischer Armee angetreten.

1880 Dienst auf Fidschi-Inseln angetreten.

Ehrenvolle Entlassung im Juli 1881.

Wohnort: Hartland, Hartland Hall

Nachforschung: Chrichtons Unternehmen

Quelle: amtliche Unterlagen verschiedener Behörden

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Verkauf von Beteiligungen an Loyds London, Glasgow Gas & Electric, Liverpool Steel und Harper Lines im September 1881.

Zukauf/Gründung Oktober 1881:

Chrichtons Sugar- & Cacao Company,

Chrichtons SalvageOperations (Fidschi-Inseln);

Chrichtons OreMining Inc. (Dartmoor);

Chrichtons Oversea-Trading (London).

Nachforschung: Jason Feeble, Polizist

Quelle: Hauptarchiv Britische Armee, London

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Jason Feeble, Brite, im Alter von 43 Jahren im Dienst verstorben.

Bei einer Routinekontrolle einer Gastwirtschaft von einem Unbekannten erschossen worden, 01. August 1888.

Nachforschung: Offizier Donald Walton

Quelle: Hauptarchiv Britische Armee, London

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Donald Walton, Brite, im Alter von 52 Jahren im Dienst verstorben.

Eintritt: 19. September 1863,

Offizierspatent: 08. Juni 1865.

Stationierungen: Kanada, Fidschi-Inseln.

Unfall bei Rückverlegung nach England.

Während eines Unwetters auf dem Transportschiff verschollen (Vermutliches Einwirken einer überkommenden Welle),

25. November 1883.

Nachforschung: Chrichtons Krankenakte

Quelle: Hauptarchiv Britische Armee, London

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Chester Chrichton, Brite, 23 Jahre:

Einlieferung in Feldlazarett Vanua Levu am 01. Juni 1881.

Patient ohne Bewußtsein, verstauchtes linkes Bein, Quetschungen und Prellungen am ganzen Körper, Zustand instabil.

Patient erwacht am 05. Juni. Geisteszustand scheint klar, leichte Verwirrtheit. Keine deutlichen Erinnerungen an Unglückshergang. Patient schildert Apträume.

Entlassung aus Lazarett 22. Juni 1881.

Behandelnder Arzt: Dr. William T. Lengston

Nachforschung: Chrichtons Armeezeugnis

Quelle: Hauptarchiv Britische Armee, London

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Chester Chrichton, Brite, 23 Jahre:

Eintritt: 07. August 1878,

Offizierspatent: 03. Dezember 1879.

Verlegung in Karthographische Einheit, Stationierung auf Fidschi-Inseln über Indien.

Unglücksfall im Dienst, Verantwortlicher Offizier: Chester Chrichton, 2 Überlebende (Ofz. C. Chrichton, Soldat A. Pope).

Ehrenvolle Entlassung aus dem Armeedienst am 08. Juli 1881.

Nachforschung: Soldat A. Pope

Quelle: Hauptarchiv Britische Armee, London

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Alexander Pope, Brite, im Alter von 24 Jahren im Dienst verstorben.

Eintritt: 12. Juni 1879.

Verlegung in Karthographische Einheit, Stationierung auf Fidschi-Inseln über Indien. Unfall im Dienst. Während einer Wache von der Mauer gefallen und verstorben. Der Einfluß von Alkohol wurde nicht festgestellt, 15. September 1883.

Nachforschung: Dr. William T. Lengston

Quelle: Hauptarchiv Britische Armee, London

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

William Theodor Lengston Dr., Brite, im Alter von 56 Jahren im Dienst verstorben.

Eintritt: 18. Mai 1861,

Offizierspatent: 06. Oktober 1863.

Medizinisches Corps.

Stationierungen: Nepal, Indien, Fidschi-Inseln.

Unfall bei Rückverlegung nach England.

Während eines Sturms auf dem Transportschiff von umstürzender Ladung erschlagen, 12. Oktober 1883.

Nachforschung: Unfallhergang/Fidschis

Quelle: Hauptarchiv Britische Armee, London
Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Unglücksfall im Dienst, Verantwortlicher
Offizier: Chester Chrichton, 2 Überlebende
(Offizier. C. Chrichton, Soldat A. Pope).

Aussage von C. Chrichton:

Unser Auftrag war eine kartographische Erkundung der westlichen Küstenlinie auf Viti Levu, der Hauptinsel der Fidschis. In einem unzugänglichen Bereich fanden wir einige Grotten, die wir ausmessen wollten. Da die Eingeborenen nicht näher an die Höhlungen heranwollten, stellte ich eine Wache ab, die die Fidschianer im Auge haben sollte. Der Rest der Einheit drang in die Grotten vor. In der dritten Höhlung fanden wir einen großen Raum vor, in dessen Mitte ein mittelgroßer Salzwassertümpel war. Gerade als wir dabei waren, die Höhle zu vermessen, sprudelte aus dem Tümpel eine riesige Menge Seewasser in den Raum. Das Wasser wurde nach wenigen Augenblicken wieder zurückgesaugt und riß die gesamte Einheit in ein tiefergelegenes Höhlensystem mit. Für das Ereignis sind nach meiner Einschätzung die Gezeiten verantwortlich. Ich habe das Bewußtsein verloren und bin erst wieder im Lazarett aufgewacht. Es war ein großer Schock für mich, daß fast alle meiner Männer starben. Gottes Wege sind unergründlich.

Aussage von A. Pope:

Der Offizier Chrichton teilte mich zur Wache bei den ängstlichen Eingeborenen ein. Ich habe keine besonderen Auffälligkeiten bemerkt. Nach ungefähr zwei Stunden erkannte ich in der Brandung sprudelnde Blasen und meine Kameraden tauchten im Meer auf. Ich war verblüfft, weil diese doch die Grotten am Erkunden waren. Sofort eilte ich mit den Fidschis an den Strand, um die Unglücklichen zu bergen. Der einzige, der noch atmete, war der Offizier Chrichton. Ich schickte einen der Fidschis los, um so schnell wie möglich Hilfe zu holen.

Aussage am 28. Juni 1881 aufgenommen,
Donald Walton, Offizier.

Nachforschung: Samuel Hawkins

Quelle: amtliche Unterlagen diverser Behörden
Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+3 Tagen

Geburt: 04. Februar 1834 in Ullapool.
Bis zum 17. Lebensjahr keine Auffälligkeiten notiert. Ein Jahr Aufenthalt in einer Besserungsanstalt wegen Diebstahl. Drei Jahre Haft wegen Totschlag in minderschwerem Fall.

Letzter Wohnort: Clovelly bis zum September 1887.

Derzeitiger Aufenthaltsort unbekannt.

Nachforschung: Vincent Shelter

Quelle: amtliche Unterlagen diverser Behörden
Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+3 Tagen

Geburt: 11. März 1837 in Davenport.
Bis zum 23. Lebensjahr keine Auffälligkeiten notiert. Ein Jahr Aufenthalt in Haft wegen schwerer Körperverletzung. Letzter Wohnort: Clovelly bis zum September 1887.

Derzeitiger Aufenthaltsort unbekannt.

Nachforschung: Dave Bilgen

Quelle: amtliche Unterlagen diverser Behörden
Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+3 Tagen

Geburt: 21. August 1836 in Plymouth.
Bis zum 19. Lebensjahr keine Auffälligkeiten notiert.

Drei Jahre Haft wegen Erpressung und Diebstahl.

Letzter Wohnort: Clovelly bis zum September 1887.

Derzeitiger Aufenthaltsort unbekannt.

Nachforschung: Unfallhergang/Clovelly

Quelle: Polizeiarchiv Devon

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+2 Tagen

Tatort: Holzhütten am Lagerhaus.
Tatzeit: 07. September 1887, 23.40 Uhr.
Verantwortlicher Polizist: Jason Feeble
Um 23.50 Uhr erreicht die zuständige Polizeistation ein Anruf aus dem Red Lion Pub (es sei ein Feuer ausgebrochen). Der Beamte, der sich zu der Unglücksstelle begibt, findet den Brand bereits von den Anwohnern gelöscht vor. Als Ursache wird eine zebrochene Petroleumlampe ausgemacht. In den Trümmern von insgesamt vier Hütten finden sich keine Leichname. In der fünften verbrannten Hütte befinden sich ein Körper, der als Leon Frazer identifiziert wird und drei weitere Unbekannte. Die Überreste der unbekannten Körper weisen eine seltsame Struktur auf. Es sind keine Knochenreste zu entdecken, die Hautreste sind fast völlig weggeschmort und dazwischen ist eine zähe, nach verbranntem Fisch riechende Substanz zu finden. Weitere Analysen erbringen nichts Konkretes. Der Fall wird als Unglücksfall zu den Akten gelegt.

Nachforschung: Analyse Dolchspitze

Quelle: Anfrage bei Institut für Tropenforschung

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+4 Tagen

Das Material ist eine Korallenart, die vorwiegend im melanesischen Raum vorkommt. An dem Material wurden menschliche Blutspuren festgestellt. Das Objekt wurde sehr sorgfältig hergestellt, wie die Schärfung der Schnittkanten zeigt.

Nachforschung: Analyse Dolch

Quelle: Anfrage bei Institut für Tropenforschung

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+4 Tagen

Das Material der wahrscheinlich rituellen Waffe ist eine Korallenart, die vorwiegend im melanesischen Raum vorkommt. Das Objekt wurde sehr sorgfältig hergestellt, wie die Schärfung der Schnittkanten zeigt. Die Symbole auf dem Griff konnten nicht gedeutet werden (Vermutung: rituelle Symbole einer melanesischen Religion).

Nachforschung: Leon Frazer

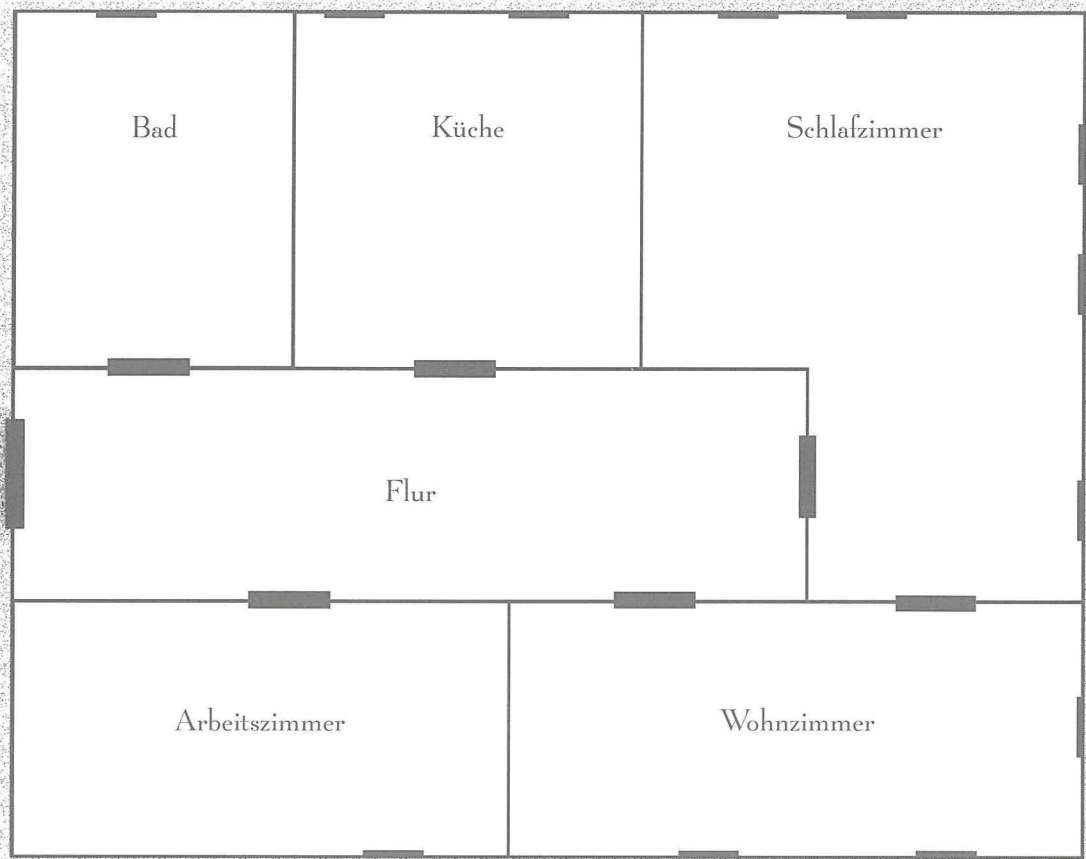
Quelle: amtliche Unterlagen diverser Behörden

Dauer: Auskunft erteilt nach 1W3+3 Tagen

Geburt: 18. Mai 1835 in Dover.
Bis zum 14. Lebensjahr keine Auffälligkeiten notiert. Zwei Jahre Aufenthalt in einer Besserungsanstalt wegen Diebstahl und Körperverletzung.
Letzter Wohnort: Clovelly bis zum September 1887.
Behördlich festgestellter Tod am 07. September 1887 in Clovelly (Hausbrand).

Plan von Abercrombies Wohnung; 85th Bedford Street

1,5 Meter

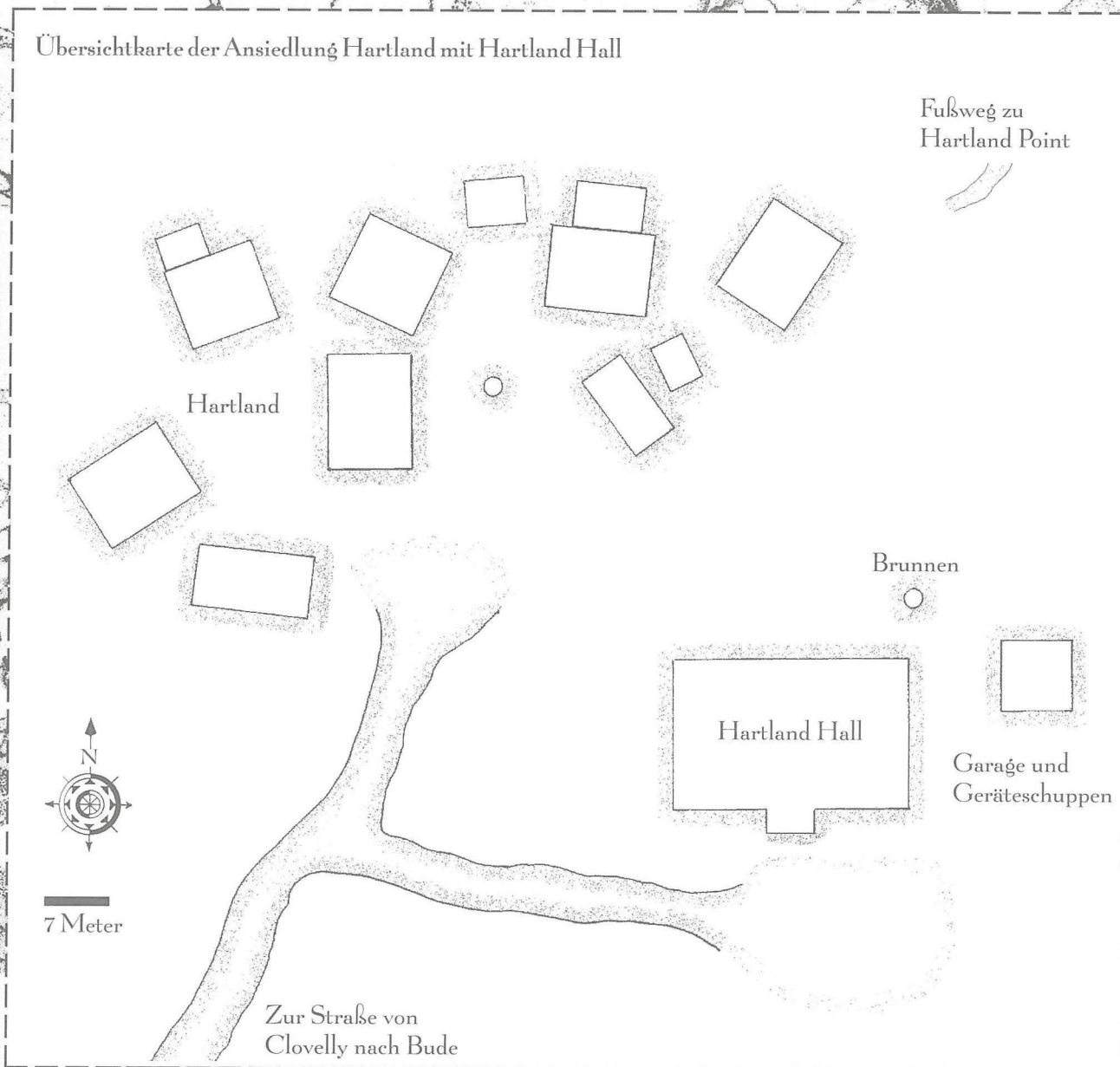


Plan von Brixtons Wohnung; 138th Grand Parade

1,5 Meter

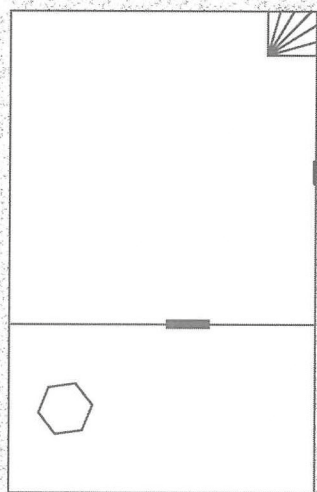


Übersichtskarte der Ansiedlung Hartland mit Hartland Hall

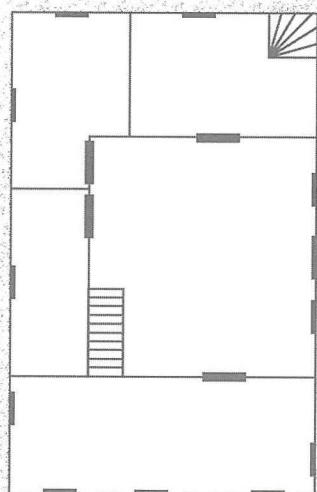


Plan von Hartland Hall

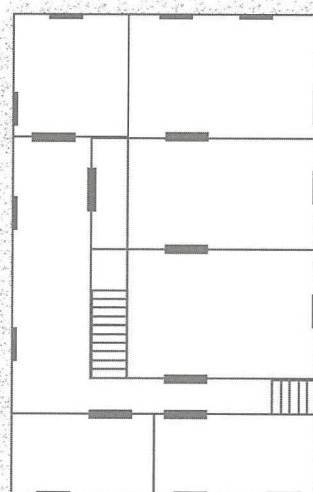
Keller



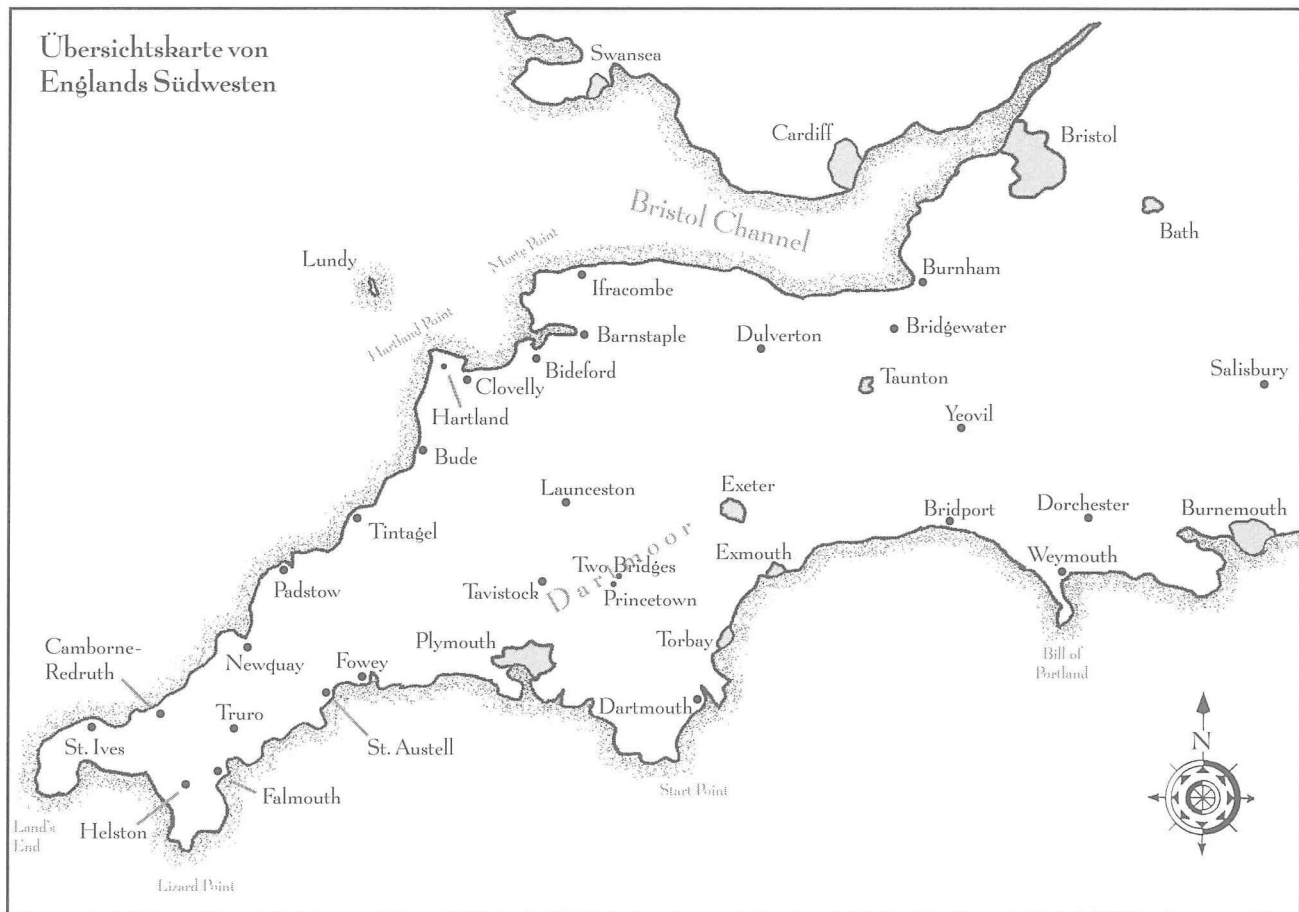
Erdgeschoß



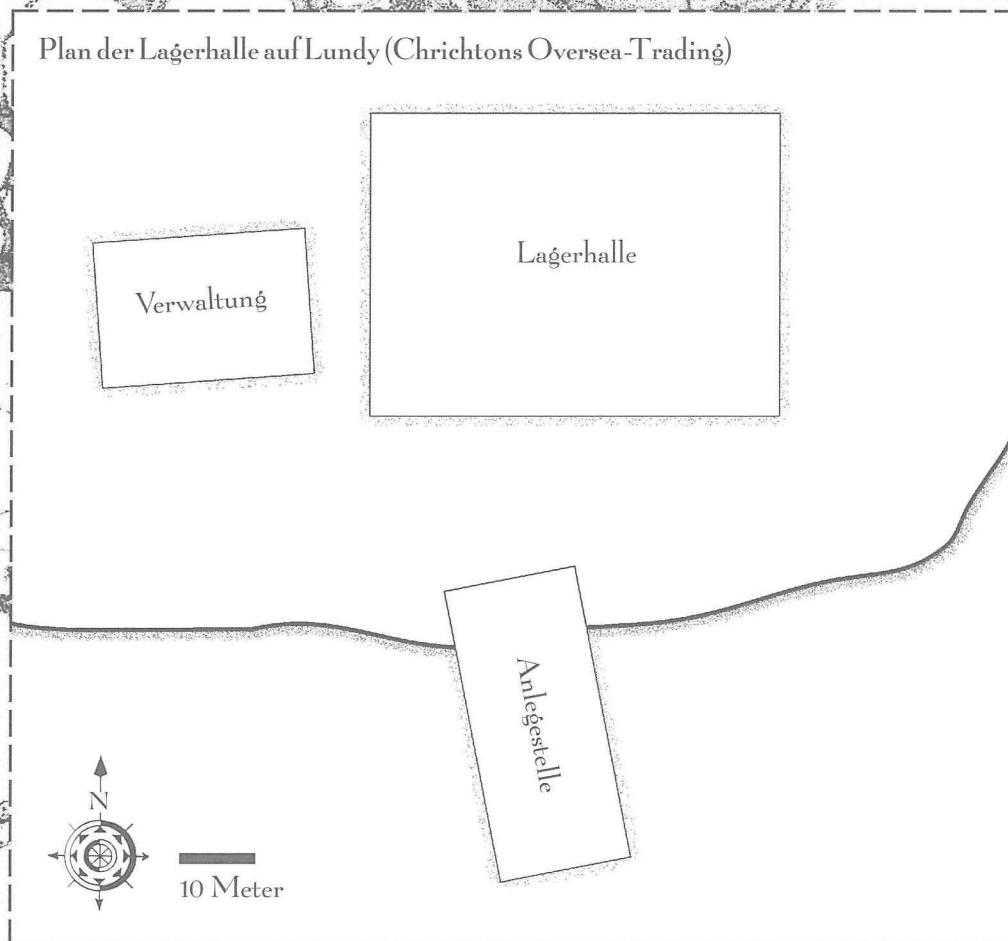
Erster Stock



Übersichtskarte von Englands Südwesten



Plan der Lagerhalle auf Lundy (Chrichtons Oversea-Trading)



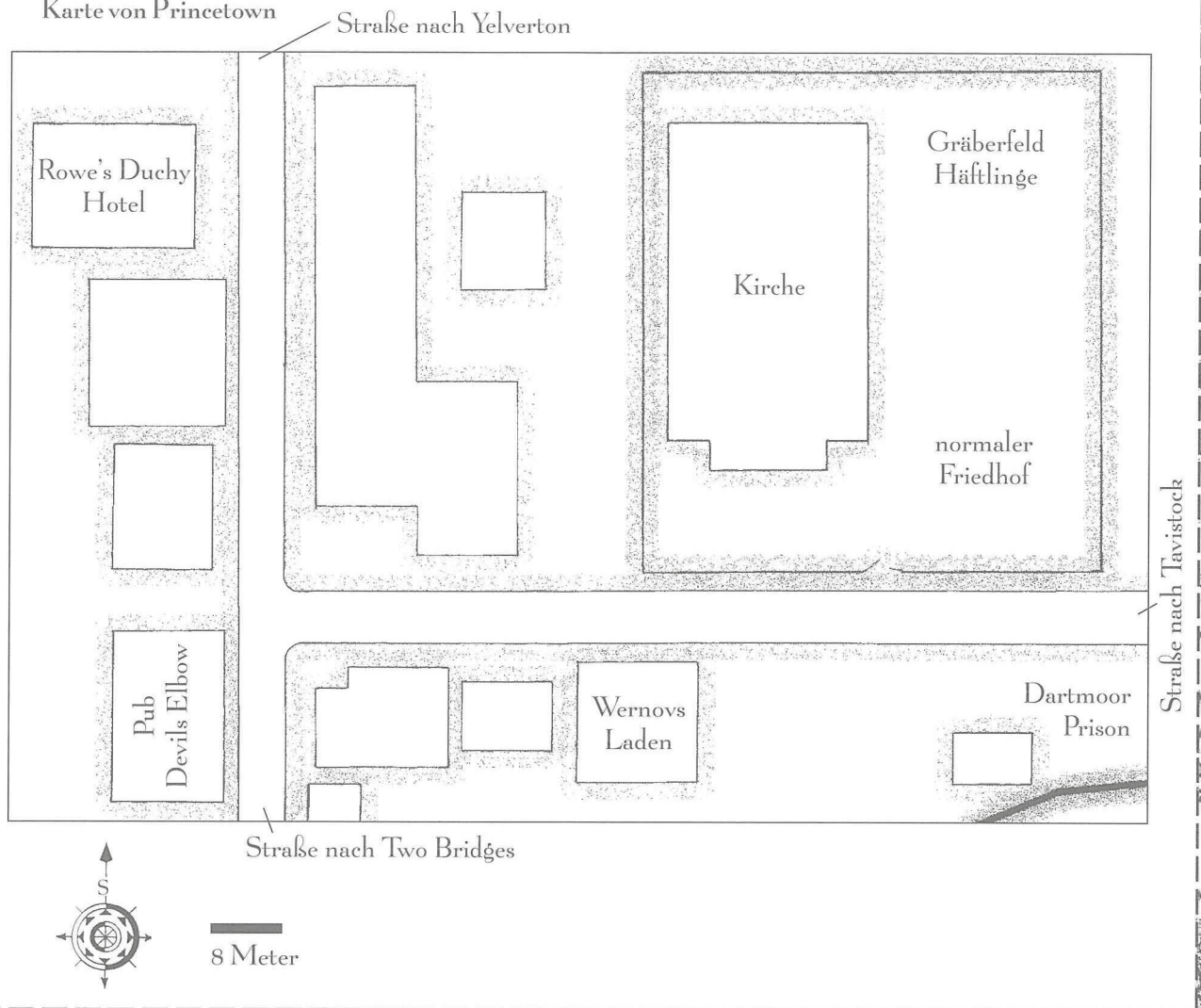
Karte von Dartmoor und Umgebung



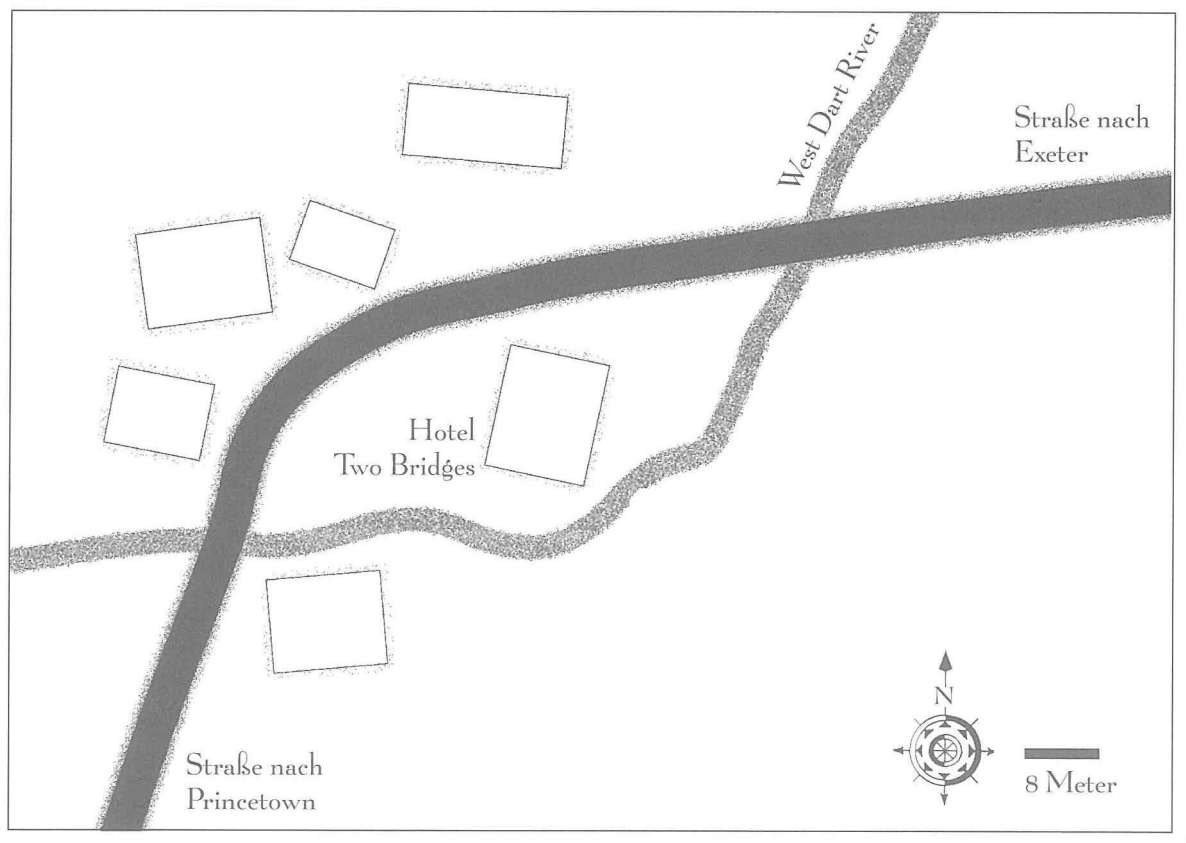
Plan von Lundy und gegenüberliegender Küste



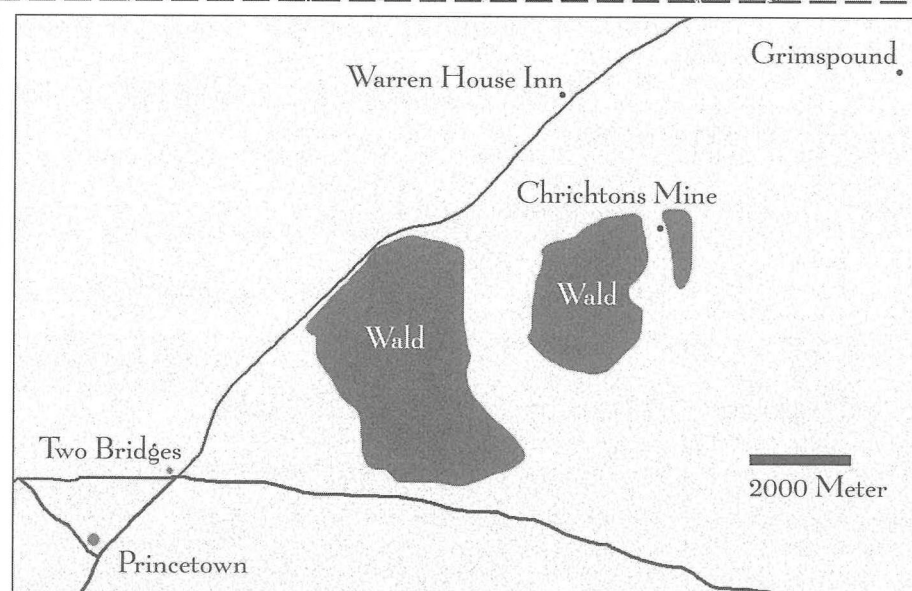
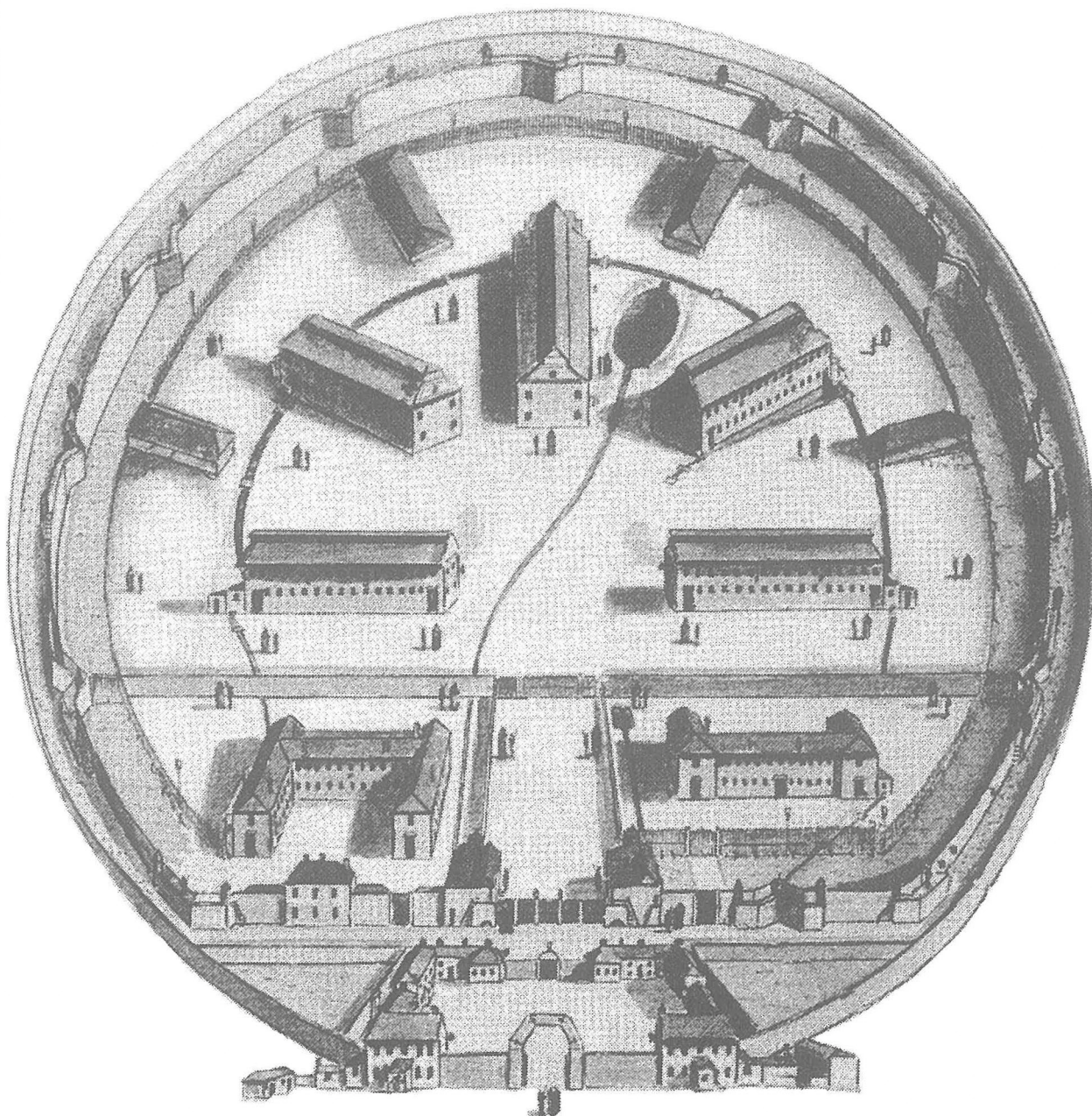
Karte von Princetown



Karte von Two Bridges



Karte vom Her Majesty Prison in Princetown (nach einem Gemälde von Paul Deacon)

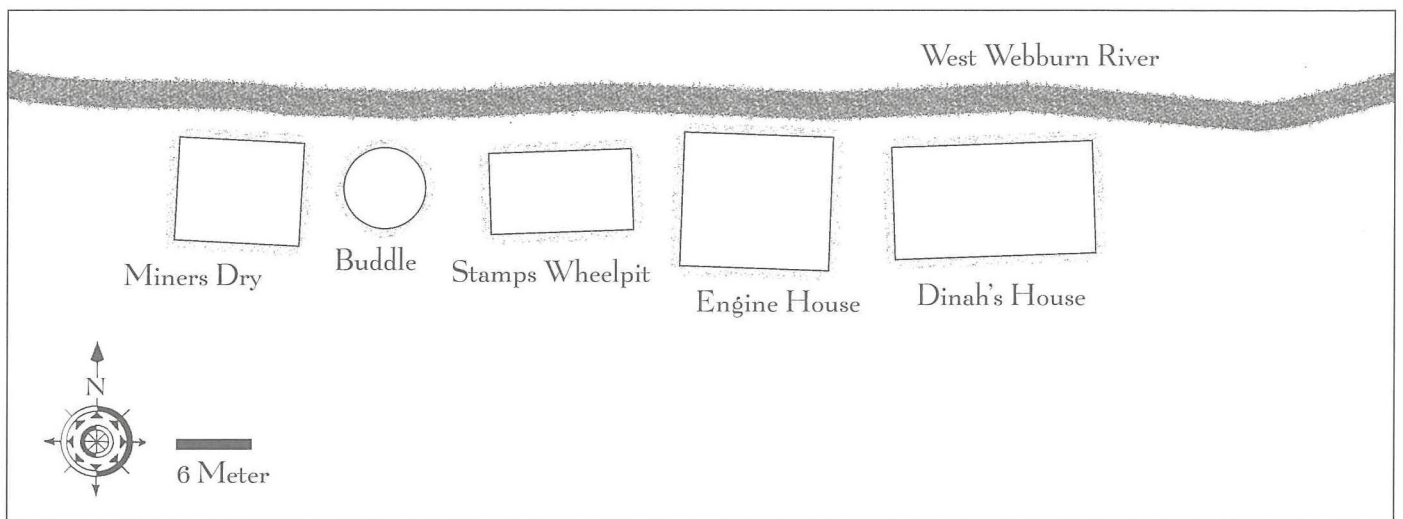


Übersichtskarte Dartmoor

Nur für den Spielleiter!!

Es sind nur die Hauptstraßen eingezeichnet. Saumpfade und unwegsame Nebenstraßen existieren in großer Zahl.

Karte von der Golden Dagger Mine (Chrichtons Ore Mining Inc.)



Karte von prähistorischer Siedlung (Grimspound)

